

La influencia del consumo de alcohol en el aumento de la adicción al juego en universitarios y universitarias*

The Influence of Alcohol Consumption on the Increase of Gambling Addiction in College Students

Recibido: 14 noviembre 2020 | Aceptado: 21 noviembre 2023

IAGO NOVOA

Universidad de Santiago de Compostela, España

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2219-9797>

BIBIANA REGUEIRO^a

Universidad de Santiago de Compostela, España

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8519-960X>

RESUMEN

El objetivo del presente estudio es analizar si existen relaciones estadísticamente significativas entre el consumo de alcohol y el incremento en el juego de azar en estudiantes universitarios. Se evaluó, en forma de variables, la cantidad y la frecuencia de consumo de alcohol y la cantidad y frecuencia de participación en el juego en una muestra de 245 participantes pertenecientes a varios centros universitarios. Se recogieron los datos mediante la “Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España 2017 (EDADES)” y el análisis se llevó a cabo mediante el estudio de las correlaciones bivariadas entre las variables anteriores. En cuanto a los resultados, se obtuvieron relaciones estadísticamente significativas entre las variables estudiadas, es decir, un cambio en una de las variables permite predecir un cambio en la otra, y viceversa. Con eso, se evidencia la correlación existente entre las numerosas adicciones, lo que resalta la necesidad de crear programas de sensibilización y prevención del consumo de drogas entre jóvenes universitarios.

Palabras clave

alcohol; juego; comorbilidad; estudiantes universitarios; adicción.

ABSTRACT

The objective of this study is to analyze whether there are statistically significant relationships between alcohol consumption and an increase in gambling in university students. The amount and frequency of alcohol consumption and the amount and frequency of participation in the game were evaluated in the form of variables in a sample of 245 participants belonging to various university centers. The data were collected through the “Survey on Alcohol and Drugs in Spain 2017 (EDADES)” and the analysis was carried out by studying the bivariate correlations between the previous variables. Regarding the results, statistically significant relationships were obtained between the variables studied, that is, a change in one of the variables allows predicting a change in the other, and vice versa. With this, the correlation that may exist between the numerous addictions is evidenced, transmitting the need to create awareness and prevention programs against drugs in young university students.

Keywords

^a Autor de correspondencia. Correo electrónico: bibiana.regueiro@usc.es

Para citar este artículo: Novoa, I., & Regueiro, B. (2023). La influencia del consumo de alcohol en el aumento de la adicción al juego en universitarios y universitarias. *Universitas Psychologica*, 22, 1-9. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy22.icaa>

alcohol; gambling; comorbidity; college students; addiction.

En el presente existen numerosos tipos de adicciones, las cuales derivan en una serie de comportamientos asociados cada vez más preocupantes, especialmente en la juventud. Una de esas adicciones es la dependencia al juego, la cual es un problema que está tomando cada vez más importancia en nuestra sociedad a nivel de aumento de jugadores y de graves consecuencias que puede llegar a tener la adicción al juego en sus vidas. Todo esto se vuelve aún más preocupante cuando, durante el año 2019, más de medio millón de menores de edad (a partir de 14 años) apostaron dinero tanto en la red como en salas de juego en nuestro país (López, 2020). Estos datos dejan entrever un problema estructural en la legislación vigente, y aún más en cuanto a la normalización generalizada que se le está dando a este problema en la sociedad actual.

El aumento de la publicidad y de los locales y salas de juego, como el caso de la empresa Codere que incrementó un 94.6% de los salones recreativos en España (Ponce, 2019), pueden ser uno de los causantes principales de este problema, unido al escaso control de edad que se establece en este tipo de locales. En vista de estos datos devastadores, y con la aparición de la enfermedad del coronavirus, el gobierno de España se vio en la obligación de limitar la publicidad del juego a la madrugada (Medina, 2020). Pero la sensación es que este tipo de medidas deberían de haberse tomado con mucha más antelación en vista de los datos de los últimos años.

Si antes se hablaba del aumento del juego como un problema fundamental, el consumo de alcohol a edades tempranas lo es aún más, y lo cierto es que está más normalizado en la sociedad actual si nos fijamos en que el 48.3% de los menores que consumen bebidas alcohólicas lo hacen con el conocimiento de sus familias (Esteban, 2019). Es en este momento, cuando el problema se multiplica exponencialmente, debido a la coexistencia de estos dos tipos de

adicciones en las vidas de muchos jóvenes. Son los momentos más importantes en la juventud en cuanto a la formación de la personalidad, de valores y de experimentación, y encontrarse con estas dos conductas con tanto poder adictivo, hace que muchos jóvenes comiencen a adentrarse de pronto en estos mundos, en los que desconocen en gran parte las graves consecuencias que pueden llegar a tener para ellos a lo largo de su vida.

El presente trabajo pretende, pues, conocer si existe alguna relación entre el consumo de alcohol y la participación en juegos en la juventud, en este caso en estudiantes universitarios. Para esto, nos centramos en el proceso de consumo de alcohol, es decir, que cantidad de alcohol y la frecuencia con la que consumen bebidas alcohólicas, y en el proceso de participación en el juego, en cuanto a la cantidad de juego en el que se participa y en la frecuencia con la que juegan. Para poder lograr estos datos, se pone el interés en los días de consumo de alcohol y en el número de bebidas consumidas en los últimos 12 meses, y en el número de días y tipo de juegos en los que los participantes jugaron dinero alguna vez.

Objetivos e hipótesis de la investigación

En referencia a lo analizado anteriormente, el objetivo principal es estudiar si existen relaciones estadísticamente significativas entre el consumo de alcohol y el incremento en el juego de azar, en función de la edad y del sexo de la muestra, en este caso estudiantes universitarios.

Como posibles hipótesis, teniendo de base las investigaciones analizadas, se espera encontrar que los niveles más altos de juego se encuentren asociados positivamente con un mayor consumo de alcohol. Por el contrario, se espera encontrar que los niveles más bajos de juego de azar, estén asociados positivamente con un menor consumo de alcohol. Hay que destacar por otra parte, que, como se puede observar en algunas de las investigaciones mencionadas anteriormente, una persona que consume alcohol frecuentemente puede no jugar a juegos de azar

y viceversa, por lo que, nos podemos encontrar resultados dispares en cuanto a esta variable.

METODOLOGÍA

Participantes

En el estudio participaron un total de 245 estudiantes pertenecientes a varios centros universitarios, entre los que se encuentran los siguientes: Un 69.8% de la muestra estudia en la Universidad de Santiago de Compostela, un 9.8% en la Universidad de Vigo, 12.7% en la Universidad A Coruña, un 1.2 % en la Autónoma de Madrid y un 0.4% de la muestra en cada una de estas universidades: Granada, Essex, UNED/UNED, UCM, UIB, EASD, Europea de Madrid, Valencia, Alicante, Carlos III, Escuela Superior de Enfermagem de Llavés, Pablo Olavide, Salamanca, Valladolid, Elche y Rey Juan Carlos.

Un 71.4% de la muestra son mujeres y el 28.6% restante son hombres, de edades comprendidas entre 18 y 35 años, siendo los 21.5 años a edad media de las personas participantes.

Instrumentos

En cuanto a los datos socio demográficos, se recogieron datos referidos al género, edad y universidad donde están realizando sus estudios universitarios.

Para medir las distintas variables se utilizó la “Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España 2017 (EDADES)” elaborado por el Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad del Gobierno de España.

Para medir las dos variables vinculadas con el consumo de alcohol se recogieron varios ítems del apartado de Alcohol. En el caso de la variable “Cantidad de alcohol”, se utilizaron las preguntas 3, 4, 5 y 6 de la encuesta, las cuáles se llevaron a cabo mediante una escala de casillas, en las que se generaban distintas alternativas referidas a tiempo en días, semanas, meses y años. En cuanto a la variable de “Frecuencia de consumo

de alcohol”, se utilizaron las preguntas 22, 23, 24, 25, 27, 29 y 30 de la encuesta, las cuales se llevaron a cabo mediante una escala tipo likert, en las que se generaban distintas alternativas referidas a la frecuencia (Nunca, menos de una vez al mes, mensualmente, semanalmente, casi a diario y a diario).

Para conocer y medir las dos variables relacionadas con la participación en juegos se recogió información de varios ítems del apartado de Juego. En el caso de la variable “Cantidad de juego en el que participó”, se utilizó la pregunta 4 de este apartado de la encuesta, la cual está integrada por una escala tipo Likert al igual que la variable de “Frecuencia de consumo de juego”, donde se utilizó la pregunta número 1 del apartado de juego, la cual, como la anterior, está integrada por una escala tipo Likert con dos puntos (Internet/Fuera de internet).

Procedimiento

Los datos referidos a la variable de estudio fueron recogidos a lo largo de 3 semanas y se informó a los participantes de la importancia de responder sinceramente a las distintas preguntas planteadas, insistiendo en su carácter totalmente confidencial y en que los datos recogidos solo se iban a utilizar con fines investigadores. Asimismo, las personas contestaron de forma individual y sin límite de tiempo a cada uno de los cuestionarios.

Análisis de datos

Teniendo en cuenta el objetivo principal, se procedió a realizar un estudio descriptivo transversal donde todos los procedimientos estadísticos fueron realizados en el software Statistical Package for Social Science (SPSS) for Windows, versión 22.0. Para detectar relaciones entre las cuatro variables consideradas (cantidad de alcohol consumido, frecuencia de consumo de alcohol, cantidad de participación en el juego y frecuencia de consumo de juego) se procedió a realizar correlaciones bivariadas a

través del Test de correlación bivariada de Spearman, teniendo en cuenta como valores estadísticamente significativos $p \leq 0.05$ y $p \leq 0.01$. Por último, para poder buscar y establecer diferencias estadísticamente significativas entre el género y la edad de los participantes respecto a las variables, se llevó a cabo un análisis de estadísticos descriptivos de tablas cruzadas.

Resultados

En cuanto a las variables del alcohol, el 97.1% de las personas participantes afirman que en algún momento de su vida consumieron alguna bebida alcohólica, con un porcentaje de un 51.4% de la muestra que afirman consumir desde dos a cuatro días al mes bebidas alcohólicas. Por otra parte, podemos afirmar que el 9.4% de la muestra reconoce que, en algún momento de su vida, alguna persona mostró preocupación por su consumo de alcohol sugiriéndole que dejase de beber.

Teniendo en cuenta las variables de juego, el 17.1% de los participantes jugaron con dinero en internet alguna vez, mientras que en el caso de fuera de internet el porcentaje sube hasta 44.1%.

En cuanto a las relaciones de las variables, se encontraron relaciones estadísticamente significativas entre todas las variables, de tal forma que se encontró una correlación positiva y significativa entre las variables de Cantidad de alcohol y Cantidad de juego, entre Frecuencia de consumo de alcohol y Frecuencia de consumo de juego, entre Cantidad de alcohol y Frecuencia de juego y, por último, entre Frecuencia de alcohol y Cantidad de juego (ver Tabla 1).

Tabla 1

Correlaciones entre las cuatro variables de estudio (Cantidad de alcohol, Frecuencia de alcohol, Cantidad de participación en el juego y Frecuencia de juego)

VARIABLES	INDICADOR	CANTIDAD ALCOHOL	FRECUENCIA ALCOHOL	CANTIDAD JUEGO	FRECUENCIA JUEGO
Cantidad Alcohol	Correlación de Pearson	1		0.18*	0.17**
	<i>p</i>			0.03	0.07
Frecuencia alcohol	Correlación de Pearson		1	0.16**	0.16*
	<i>p</i>			0.08	0.11
Cantidad juego	Correlación de Pearson	0.18**	0.16**	1	
	<i>p</i>	0.03	0.08		
Frecuencia de juego	Correlación de Pearson	0.17**	0.16*		1
	<i>p</i>	0.07	0.11		

En cuanto a variable del género, pudimos encontrar resultados interesantes en cuanto a las variables de cantidad y frecuencia de juego en internet. En lo que se refiere a la variable de frecuencia, el 31.42% de hombres reconoce haber jugado dinero en internet con cierta frecuencia, mientras que sólo un 6.85% de las mujeres encuestadas. Estos datos se confirman cuando encontramos que, en cuanto a cantidad de juego, el 44.28% de hombres participa en distintos juegos por internet por tan sólo un 13.14% de las mujeres (ver Tabla 2). Estos datos son significativos porque la tendencia general en el cuestionario muestra un mayor porcentaje de mujeres en la mayoría de respuestas. Sin embargo, en las dos variables relacionadas con el juego en internet, se observa que, aunque el número de mujeres encuestadas fue mucho mayor que el de los hombres, estos últimos juegan más en la red, con claras diferencias respecto al género femenino.

Tabla 2
Número de participantes y porcentajes en función del sexo en las variables de estudio de juego en internet (Cantidad de juego en internet y Frecuencia de juego en internet)

Variable	Indicador	Hombres (N = 70)	Mujeres (N = 175)
Cantidad de juego en internet	N	31	23
	Porcentaje	44.28%	13.14%
Frecuencia de juego en internet	N	22	12
	Porcentaje	31.42%	6.85%

Discusión

El objetivo principal de esta investigación fue verificar se existían diferencias estadísticamente significativas entre el consumo de alcohol y el incremento de la participación en el juego. Debido a esto, el presente trabajo hace contribuciones considerables en cuanto a la comorbilidad que se puede dar entre el alcohol y el juego, ya que los resultados obtenidos en esta investigación descubren que, en este tipo de muestra, el consumo de alcohol en la juventud se relaciona con el aumento de su participación en el juego, y viceversa. En concreto, se encontró que cuanto mayor es la cantidad de alcohol consumido más son las posibilidades de que una persona pueda llegar a jugar, en cualquiera de las variables que existen de juego, corroborando así algunos de los resultados obtenidos en la literatura existente.

Estos resultados confirman que la comorbilidad entre el alcohol y el juego se debe a que ambas son circulares y recurrentes (Rash et al., 2016), estableciéndose entre ellas una relación de retroalimentación. Esta relación está causada principalmente por el solapamiento de tiempo y de espacio que se produce entre estas dos variables, ya que normalmente dentro de los espacios de juego es una práctica frecuente la venta y consumo de alcohol, llegando a un punto de que una persona puede encontrarse en el mismo espacio con dos atracciones adictivas. Esta correlación obtenida en el análisis de datos no hace más que confirmar lo señalado por Báez et al. (1998), los

cuales afirmaban que los jugadores solían aumentar su consumo de alcohol. En los resultados se pudo ver como casi la mitad de las personas participantes en el estudio que apostaron dinero había sido en la red, presumiblemente en este tipo de locales y puntos de juego, lo que nos sugiere que la correlación entre estas dos variables puede estar relacionada con lo mencionado anteriormente. Por otro lado, según los resultados obtenidos, el 0.8% de la muestra fue diagnosticado con ludopatía, lo que indica niveles muy bajos en relación con el juego, ya que, aunque casi la mitad de la muestra reconoció haber apostado alguna vez, sigue siendo bajo en comparación con el gran crecimiento que están teniendo este tipo de actividades en la sociedad actual. Esto nos hace reflexionar una vez más acerca de la importancia de concienciar a los adolescentes y jóvenes de las consecuencias negativas que pueden tener este tipo de actividades.

Si bien este estudio nos permite identificar a las personas que han experimentado ludopatía, no posibilita determinar si, en algún momento, alguno de los participantes llegó a desarrollar adicción al alcohol. Dato muy interesante para poder conocer más a fondo si las personas ludópatas, son adictas también al alcohol. Lo que pudimos saber en cuanto a esta temática es que, como ya se destacó en los resultados, casi el 10% de la muestra reconoció que gente de su alrededor mostró preocupación acerca de su consumo de alcohol, aunque no se sabe si llegando a tener adicción o no.

Por otra parte, y teniendo en cuenta estos datos de participación en el juego, podemos ver cómo se juega más fuera de internet que dentro de él, contradiciendo en parte a lo que afirman Chóliz y Sáiz (2016), los cuales apuntan que la mayor disponibilidad y oferta del juego hace que aumente el potencial aditivo del juego, haciendo así que aumenten los jugadores y jugadoras dentro de la red. Los porcentajes obtenidos en cuanto al juego en internet están casi a la par de

los mostrados por Carbonell y Montiel en el año 2013, donde también indicaban que el porcentaje de jóvenes de entre 12 y 20 años que jugaban en internet se situaba en el 18%, frente al 17.1% obtenido en este estudio. Esto no indica solo un mantenimiento en el número de personas que apuestan en nuestro país, sino una posible ligera bajada en estos últimos años, pudiendo afirmar que, en cuanto a las personas participantes, la práctica del juego en nuestro país está menos aceptada socialmente que en otros.

En futuros estudios de esta temática sería conveniente valorar la utilización de pruebas complementarias, tales como marcadores biológicos e información externa sobre el consumo de alcohol y de juego del participante, con el fin de contar con información más objetiva y fiable que de la presente investigación. Las relaciones encontradas nos ayudan a dar en un futuro próximo un paso más, que es analizar el valor predictivo y/o mediador del consumo de alcohol y las diferentes variables consideradas con relación a la participación en el juego, pudiendo crear de esta manera modelos más clarificadores que nos ayuden a mejorar la intervención. Quedan abiertas, pues, muchas interrogaciones e hipótesis a contrastar dónde, sin duda, el único camino para tratar de clarificar las controversias generadas en torno a las adicciones es seguir avanzando en líneas de investigación que cumplan las condiciones adecuadas de rigor metodológico y así poder ofrecer resultados suficientemente sólidos y avalados científicamente que sean útiles para la comunidad educativa y sanitaria.

Teniendo en cuenta las implicaciones educativas, si nos centramos en la temática de las drogas y su consumo, resulta primeramente fundamental que tanto los padres, madres y demás responsables educativos de los chicos y jóvenes estén sensibilizados con el papel que pueden desarrollar las drogas en su desarrollo como persona y en sus futuros éxitos.

El desarrollo de investigaciones sobre consumo de alcohol y drogas debería de realizarse desde la visión de conocer, comprender y valorar como afecta dicho consumo en la juventud. En este punto, la educación sobre drogas debería desarrollar un papel fundamental, así como las estrategias de sensibilización y prevención que deben implementarse en todos los centros educativos, poniendo especial énfasis en las poblaciones con mayor riesgo de consumo de drogas o sustancias. Esto es básico si queremos llevar a cabo intervenciones educativas y socioeducativas fiables y de calidad, ya que como afirmaron Suelves, Romero & Sánchez-Turet (1999), muchos de los centros educativos propenden a ofrecer programas de prevención para todo el alumnado, sin tener en cuenta a las poblaciones dentro del centro con una mayor prevalencia de factores de riesgo. Aunque sí se están llevando a cabo programas de prevención de drogas en la mayoría de los centros educativos, pocos son los que proponen una oferta preventiva adaptada a todos los alumnos y alumnas. Este es un problema de base que hay que intentar resolver, primeramente, para posteriormente poder llevar a cabo una propuesta de intervención válida, clara y acondicionada a todos los destinatarios y destinatarias.

Siguiendo con esta temática, es fundamental proporcionar herramientas y recursos adecuados a todas las personas para que comprendan en profundidad el fenómeno de las adicciones y drogas, fomentando así el desarrollo de valores y pensamiento crítico. Algo que debemos tener en cuenta, como nos indica Funes (1996), es que debemos ser capaces de convivir con las drogas y con la constancia de que un gran porcentaje de adolescentes las van a probar y a consumir. Esto es esencial para intervenir y ayudar a estos adolescentes, antes de que se inicie el consumo. Debemos ser capaces, como profesionales de la educación, de

anticiparnos a todas las situaciones, de tal forma que cuando los jóvenes lleguen a esta edad de experimentación, tengan los conocimientos básicos y fundamentados de lo que pueden significar las conductas adictivas en su crecimiento personal y en el de las personas que les rodean.

La educación sobre drogas está compuesta de numerosos ámbitos, en el cual se encuentra la familia. Tanto como se dijo anteriormente que el personal educativo era fundamental para abordar esta temática, el ámbito de la familia es incluso más importante. Si en el centro educativo se inculcan unos valores y aprendizajes que distan totalmente de los que se inculcan en el hogar, de poco sirven las intervenciones y programas que se lleven a cabo fuera de este. En el apartado de resultados se recogió un dato muy interesante en cuanto a esta temática y que nos puede permitir dilucidar lo normalizado que se tiene el consumo de alcohol, aunque en este caso en mayores de edad. Este dato fue que más del 90% de los participantes reconoció que nunca nadie se preocupó por su consumo de alcohol. Esta falta de preocupación o de normalización de la situación es muy preocupante, toda vez que nuestra personalidad, nuestros valores y nuestras experiencias se forman desde muchos ámbitos que ciertamente están mirando para otro lado en cuanto a esa situación.

Limitaciones del presente estudio

No cabe ninguna duda de que el presente trabajo tiene ciertas limitaciones que conviene mencionar en el siguiente apartado. La primera tiene que ver con la muestra, ya que el número de encuestados debería de ser mucho mayor para poder cumplir adecuadamente los principios de

representatividad y poder tener mayor seguridad a la hora de generalizar los resultados. Por otra parte, es necesario indicar una cierta limitación a la hora de la construcción de algunas de las variables, puesto que la fiabilidad de algunos de los ítems era demasiado baja. En cuanto a esta temática, cabe destacar que serían necesarios más ítems en la encuesta con los que poder afinar aún más en cuanto, por ejemplo, a los motivos que llevan a una persona a comenzar a jugar, sea de manera temporal o permanente. En lo que se refiere a las variables, al centrarse únicamente en el consumo de alcohol y de juego, se dejaron de lado muchas temáticas en cuanto a otras drogas. Para hacer un análisis y una investigación más a fondo y sobre muchas otras posibles adicciones, conviene profundizar más sobre el consumo de otro tipo de sustancia, y poder hacer una correlación entre los resultados obtenidos. Esto nos ayudaría seguramente a centrar más la atención en la comorbilidad de las distintas drogas, y en las consecuencias y efectos que estas tienen. Con todo lo comentado en este apartado, si conviene aclarar que la única forma de poder llegar a poder paliar los problemas de base que tienen las drogas y las adicciones, en este caso el alcohol y el juego, es seguir logrando investigaciones de campo en cuanto a estas temáticas, que cumplan con los análisis de fiabilidad y de rigor. Todo esto, con el fin de poder proponer resultados sólidos y respaldados por la comunidad científica y educativa.

Futuras líneas de investigación

Como ya se comentó con anterioridad a lo largo del trabajo, son muchos los factores y conductas de riesgo que existen en relación con el juego y el alcohol, y que tienen que ser planteados con más precisión e instrumentos para lograr mejorar los ámbitos intervención en cuanto a las adicciones, y conocer aún más el funcionamiento, en este caso del juego, su relación con otras sustancias y

todo lo que le rodea. Por ejemplo, una rama de gran relevancia para investigar es el tema de la publicidad de juegos y de empresas de apuestas. Sería interesante conocer en detalle todos los aspectos que influyen a la hora de darle visibilidad a un anuncio de juegos, y la influencia que estos tienen a la hora de que un joven o joven juegue o no. Esto también podría relacionarse con el estudio de cómo y hasta qué punto la localización de los espacios y salas de juego influye en el incremento de personas adictas en ciertos barrios de las ciudades. El interés en los aspectos sociales del juego ha crecido a un ritmo acelerado, en el que cada vez más personas están preocupadas del gran peligro que conlleva todo el relacionado con este. Conocer y tener constancia acerca de todos los puntos fuertes y débiles, en este caso de una adicción, ayudará a poder mejorar la educación y las intervenciones socioeducativas en niveles de calidad y de igualdad.

Por otra parte, como ya se destacó anteriormente, se debería de poner más atención y conocimientos en la comorbilidad y en la relación que puede unir las dos sustancias o drogas diferentes. A la hora de realizar nuestras intervenciones en cuanto a adicciones, deberemos de tener muy en cuenta el problema de base que llevó a una persona a engancharse a esta droga, ya que podría ser otra totalmente distinta, pudiendo cambiar por completo nuestros objetivos de cara dicha intervención.

Por último, destacar que el fin último de este trabajo fue a intentar contribuir a hacer el tema del juego y de su relación en este caso con el alcohol, aún más visible se cabe. Con esto, esperamos que la investigación prosiga más allá de este pequeño estudio con el objetivo de abrir caminos más provechosos con los cuales ayudar a mejorar la calidad de las intervenciones socioeducativas como profesionales, propósito prioritario que siempre debe estar presente en el ámbito laboral y educativo.

Conclusiones

En definitiva, este trabajo demostró una vez más, el poder adictivo del juego y del alcohol, así como su capacidad de incitar a las personas a experimentar con otras sustancias. El mundo de las drogas está interconectado, por lo que es fundamental comprender el funcionamiento de cada una de ellas para sensibilizar a las personas sobre sus graves consecuencias. En este estudio se ha abordado particularmente el caso del alcohol y el juego, dos adicciones altamente normalizadas en la comunidad, especialmente entre los jóvenes. Es en este sentido donde debemos seguir avanzando en investigaciones y proyectos con el fin de lograr prevenir el aumento en el consumo, especialmente como comentábamos anteriormente, en los centros educativos, que son los puntos base donde debemos comenzar a trabajar.

Referencias

- Chóliz, M., & Saiz-Ruiz, J. (2016). Regular el juego para prevenir la adicción: hoy más necesario que nunca. *Adicciones*, 28(3), 174-181.
- 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.
- Dirección General de Ordenación del Juego. (2017). *Estudio y análisis de los factores de riesgo del trastorno de juego en población clínica española*. Recuperado de: <https://www.ordenacionjuego.es/es/estudio-prevalencia>
- Esteban, P. (9 de octubre de 2019). Toque de atención a las familias: el 48% de los menores bebe alcohol sabiéndolo

- los padres. *El Confidencial*. https://www.elconfidencial.com/espana/2019-10-09/menores-consumo-alcohol-familias-fundacion-alcohol-sociedad_2275139/
- Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados. (2020). Ludopatía: Descripción de la enfermedad. Alicante: Fejar. Recuperado de: <https://fejar.org/ludopatia/>
- Funes, J. (1996). *Drogas y adolescentes*. Madrid: Aguilar.
- García, A., Montes, C. & Alcol, I. (2012). El juego patológico en adolescentes. *Psicología de las adicciones*, 1, 29-34.
- García P, Buil M. & Solé M. (2016). Consumos de riesgo: menores y juegos de azar online. El problema del “juego responsable”. *Política y Sociedad*, 53(2), 551-575.
- López, C. (22 de enero de 2020). Más de medio millón de menores apostaron en salas de juego e internet el último año. *La Vanguardia*. Recuperado de: <https://www.lavanguardia.com/vida/2020122/473060101568/apuestas-juego-menores.html>
- Medina, M. (31 de marzo de 2020). El Gobierno limita de urgencia la publicidad del juego ‘online’ a la madrugada por el coronavirus. *El País*. Recuperado de: <https://elpais.com/espana/2020-03-31/el-gobierno-limita-de-urgencia-la-publicidad-del-juego-online-a-la-madrugada-por-el-coronavirus.html>
- Moreno, H., Espinosa, R., & de Hoyos, C. (2007). Alcoholismo. *Medicine: Programa de Formación Médica Continuada Acreditado*, 9(86), 5521-5528.
- Ponce, R. (14 de maio de 2019). La expansión sin control del juego en España: Codere duplica su red en un año y supera los 1.000 salones de apuestas. *El Diario*. Recuperado de: https://www.eldiario.es/economia/Codere-duplica-superar-salones-Espana_0_899060822.html
- Rash, C., Weinstock, J., & Van Patten, R. (2016). A review of gambling disorder and substance use disorders. *Substance Abuse and Rehabilitation*, 7, 3-13 . <https://doi.org/10.2147/sar.s83460>
- Salaberría, K., Báez, C., & Fernández-Montalvo, J. (1998). El juego patológico: un problema social. *Zerbitzuan. Revista de Servicios Sociales*, 33, 15-24.
- Sarabia I., Estévez A. & Herrero D.(2014). Situación actual del juego con dinero en jóvenes y adolescentes. *Revista Española de Drogodependencias*, 39(3) 57-68.
- Seco, L. (2019). La prevención de la adicción al juego de azar en adolescentes [Trabajo de fin de grado, Universidad del País Vasco]. Recuperado de: <https://addi.ehu.es/handle/10810/36756>
- Suelves, J., Romero, R., & Sánchez-Turet, M. (2000). Prevención del abuso de drogas en la escuela secundaria tras la reforma educativa. Implantación de diversos programas en la ciudad de Barcelona. *Gaceta Sanitaria*, 14(2), 131-138.
- Vacchiano, M., & Mejía C. (2017). Reflexiones sobre los juegos de azar en la sociedad contemporánea: hacia una biografía del riesgo. *Athenea digital: revista de pensamiento e investigación social*, 17(2), 0079-94.

Notas

- * Artículo de investigación.