

Desarrollo y validación del cuestionario sobre juegos de apuestas online (CAOL) en población Argentina.

Remesar, Sergio Esteban.

Cita:

Remesar, Sergio Esteban (2025). *Desarrollo y validación del cuestionario sobre juegos de apuestas online (CAOL) en población Argentina. XVII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXXII Jornadas de Investigación XXI Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. VII Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. VII Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-004/10>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eNDN/HdK>

DESARROLLO Y VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO SOBRE JUEGOS DE APUESTAS ONLINE (CAOL) EN POBLACIÓN ARGENTINA

Remesar, Sergio Esteban

Obra Social Ferroviaria. FORUM VITAE. Buenos Aires, Argentina.

RESUMEN

El uso intensivo de tecnologías digitales ha dado lugar a nuevas formas de consumo que pueden derivar en comportamientos adictivos, especialmente entre jóvenes. Uno de los fenómenos emergentes es el aumento de las apuestas deportivas online, facilitado por la masificación de dispositivos móviles y la omnipresencia de la publicidad. En este contexto, se diseñó y validó el Cuestionario sobre juegos de apuestas online (CAOL), instrumento construido a partir del SOGS y adaptado a los criterios del DSM-V y el CIE-11, con el objetivo de identificar conductas problemáticas asociadas al juego en línea. La validación se llevó a cabo con 513 participantes de población general y 22 con diagnóstico clínico de Trastorno por Juego de Apuestas. Los resultados muestran adecuada validez discriminante y consistencia interna. Este instrumento representa un avance significativo para el diagnóstico situacional y la investigación epidemiológica en Argentina, donde no se contaba con herramientas validadas para esta problemática.

Palabras clave

Juego online - Adicción comportamental - Validación de instrumento - CAOL

ABSTRACT

DEVELOPMENT AND VALIDATION OF THE ONLINE GAMBLING QUESTIONNAIRE (CAOL) IN ARGENTINE POPULATION

The intensive use of digital technologies has led to emerging consumption patterns that may result in addictive behaviors, particularly among young people. One of the rising concerns is the increase in online sports betting, boosted by mobile device accessibility and pervasive advertising. In this context, the Online Gambling Questionnaire (CAOL) was developed and validated. Based on the SOGS and aligned with DSM-V and ICD-11 diagnostic criteria, this tool aims to detect problematic gambling behaviors. Validation was conducted with 513 participants from the general population and 22 clinically diagnosed with Gambling Disorder. The results indicate adequate discriminant validity and internal consistency. The CAOL represents a significant advancement for situational diagnostics and epidemiological research in Argentina, where no validated tools for this issue were previously available.

Keywords

Online gambling - Behavioral addictions - Instrument validation - CAOL

INTRODUCCIÓN

El presente artículo surge del trabajo conjunto realizado en la Obra Social Ferroviaria (OSFE) y FORUM VITAE, que es un Instituto de prevención, capacitación e investigación, creado por la Obra Social Ferroviaria, para contener, diseñar y desarrollar múltiples actividades vinculadas con Universidades, Organismos Nacionales e Internacionales, Instituciones, entre otros. La elaboración y validación del instrumento y la producción del artículo es el resultado del trabajo conjunto del Dr Juan R. Cifre, Dr. Roberto Canay, Mg Sandra Paz, Lic Gustavo Blasi, Lic Florencia Tufró, Dr Nicolás Poliansky y Esp Sergio Esteban Remesar. En la actualidad, la vida cotidiana se encuentra atravesada por el uso intensivo de tecnologías digitales, en particular Internet y dispositivos móviles, diluyendo las fronteras entre los entornos físico y virtual. Este escenario sociotecnológico se complejiza ante condiciones estructurales como la precariedad laboral, el estrés crónico y las altas exigencias del estilo de vida moderno, que pueden contribuir al establecimiento de patrones de uso problemático de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) o al consumo desmedido de sustancias psicoactivas. En este contexto, se observa un crecimiento sostenido de las apuestas deportivas en línea, una forma emergente de juego que afecta especialmente a la población joven. La vulnerabilidad de este grupo se vincula con el hecho de que muchas de sus interacciones sociales, recreativas e incluso afectivas transcurren a través de plataformas digitales (Vázquez-Fernández & Barreira-Algarín, 2020). Dos factores centrales explican la expansión de esta modalidad: por un lado, la eliminación de barreras espaciales gracias a Internet, lo cual amplía exponencialmente el acceso a usuarios potenciales; por otro, el uso extendido de dispositivos móviles como canal habitual para el entretenimiento y la comunicación.

Un elemento clave en esta expansión es el carácter omnipresente de la publicidad sobre casas de apuestas, especialmente en eventos deportivos de alta visibilidad, lo que contribuye a una disponibilidad constante y una normalización del juego como

forma legítima de ocio y oportunidad económica (Labrador, Vallejo-Achón et al., 2021). A su vez, las empresas del rubro han encontrado en el ámbito deportivo una plataforma ideal para promover sus servicios, estableciendo una asociación simbólica entre el placer de ver deportes y la posibilidad de ganar dinero, reforzada por campañas que apelan a la inmediatez de la recompensa y a la ilusión del “dinero fácil” (Álvarez-Pérez, 2020; Cristancho Triana et al., 2024).

En Argentina, esta modalidad de juego ha ganado presencia a través del patrocinio de clubes de fútbol y la inserción de publicidades durante las transmisiones. Cuando la actividad deja de ser esporádica o recreativa y se vuelve compulsiva, emergen riesgos significativos que afectan distintas dimensiones de la vida personal y social: endeudamiento, aislamiento, bajo rendimiento académico y laboral, alteraciones del estado de ánimo, ansiedad, insomnio y, en casos severos, ideación suicida (Vázquez-Fernández & Barrera-Algarín, 2020).

Pese a la creciente visibilidad de esta problemática, no se han identificado en el país instrumentos específicamente diseñados ni validados localmente que permitan evaluar de manera contextualizada la conducta frente a las apuestas en línea. Frente a esta carencia, se desarrolló el Cuestionario sobre juegos de apuestas online (CAOL), tomando como punto de partida el South Oaks Gambling Screen (SOGS) de Lesieur y Blume (1987), particularmente su versión adaptada al español (Echeburúa et al., 1994). El CAOL tiene como propósito central explorar y caracterizar conductas asociadas a las apuestas en línea, permitiendo tanto la detección temprana como el diagnóstico del Trastorno por Juego de Apuestas según criterios actuales del DSM-V y el CIE-11.

MATERIALES Y MÉTODOS

El proceso de construcción del CAOL se orientó inicialmente a desarrollar una herramienta de cribado capaz de identificar señales de alarma vinculadas al juego online. Se realizó una revisión de los instrumentos existentes, mayoritariamente utilizados en España, que incluyó el SOGS, el Cuestionario Breve de Juego Patológico (CBJP), el NODS, el SOGS-RA, el Cuestionario de Evaluación de Variables Dependientes del Juego, el MAGS, el Inventario de Pensamientos sobre el Juego, el Lie/Bet, entre otros. Sin embargo, se constató que la mayoría de estas herramientas no contemplaban específicamente la modalidad online ni habían sido adaptadas al contexto argentino.

Se decidió entonces tomar como referencia principal el SOGS por su validación previa, su fiabilidad y su aplicación extendida, aunque se reconocieron sus limitaciones en relación con los criterios diagnósticos más recientes. En consecuencia, se efectuó una revisión comparativa entre sus ítems y los criterios actuales del DSM-V y del CIE-11, elaborando un nuevo instrumento con reactivos específicos que contemplaran dimensiones propias del juego en línea.

Se incorporaron variables contextuales que permiten caracterizar la conducta de apuesta online, tales como: frecuencia, días y horarios de juego, compañía, método de pago, plataformas utilizadas y situaciones en las que se juega (por ejemplo, durante el trabajo o los estudios). Además, se adaptó el lenguaje de los ítems al uso idiomático local y se eliminaron redundancias diagnósticas mediante un pretest realizado con 165 participantes. El cuestionario fue sometido a evaluación por parte de un panel de expertos a través de un procedimiento Delphi, con participación de cinco profesionales reconocidos en el campo de las adicciones. La validación empírica se desarrolló en dos fases: una muestra piloto de 513 participantes de población general y una muestra clínica de 22 personas con diagnóstico confirmado de Trastorno por Juego de Apuestas.

RESULTADOS

Población general

La muestra estuvo compuesta por 513 personas, de las cuales el 67,7% fueron varones, el 31,3% mujeres y el 0,9% se identificó con otro género. El rango etario fue de 17 a 62 años (promedio: 35,2). La mayoría indicó trabajar a jornada completa (75,7%), seguido por quienes tienen empleo parcial (14,3%), estudiantes (6,7%) y personas desempleadas (1%).

Respecto a las apuestas presenciales, el 41% reconoció haber participado alguna vez. En relación con las apuestas online, el 40,74% admitió haberlas realizado alguna vez. De ese grupo, el 31,6% lo hace al menos una vez al mes o con mayor frecuencia. Solo el 5,7% reconoció haber pedido dinero prestado sin poder devolverlo a raíz de las apuestas.

Del total de participantes, 12 fueron identificados como “probables jugadores patológicos”, todos vinculados al juego online. Ocho de ellos apostaban “varios días a la semana” o “todos los días”, y cuatro habían dejado de apostar hacía más de un año.

Población clínica

La muestra clínica estuvo integrada por 22 personas con diagnóstico confirmado de Trastorno por Juego de Apuestas en tratamiento de menos de tres meses. El 90,9% fueron hombres y el promedio de edad fue de 33 años. El 68% trabaja jornada completa y el 27% jornada parcial o estudia.

Respecto al juego online, el 68% apostaba varias veces por semana o a diario, en su mayoría en solitario y frecuentemente durante horarios laborales o de estudio (86%). Las plataformas de pago más utilizadas fueron billeteras digitales, tarjetas de crédito y transferencias. Un dato relevante es que el 59% refirió tener familiares con historial de juego problemático.

DISCUSIÓN

El desarrollo del CAOL responde a la necesidad de contar con un instrumento contextualizado y actualizado que permita evaluar con precisión el fenómeno del juego online, particularmente en jóvenes y adultos argentinos. A diferencia de los instrumentos clásicos, el CAOL incorpora dimensiones propias del ecosistema digital, incluyendo variables contextuales, motivacionales y cognitivas.

Los resultados del pilotaje indican que el instrumento presenta buena sensibilidad clínica, logrando detectar la totalidad de los casos clínicos identificados previamente. Asimismo, la coincidencia entre los datos obtenidos y los relevamientos exploratorios de otros estudios nacionales - como la encuesta del colectivo “Apostar no es un juego” (2024) - refuerza la validez de los hallazgos obtenidos.

El cuestionario contempla los criterios diagnósticos del DSM-V y complementariamente incorpora aspectos del CIE-11, permitiendo abordar de forma integral el diagnóstico y la evaluación epidemiológica. Se destaca, además, la posibilidad de utilizar el CAOL tanto como herramienta diagnóstica como de detección temprana o monitoreo de riesgos.

Entre las limitaciones del estudio se encuentra el tamaño aún reducido de la muestra clínica y la ausencia de validación en población adolescente. No obstante, los resultados iniciales abren el camino para futuros estudios que permitan ampliar el alcance del instrumento y fortalecer su aplicación en ámbitos clínicos, escolares y comunitarios.

ANEXO

Instructivo para la utilización del CAOL (Cuestionario de Apuestas Online)

El CAOL es un instrumento que fue creado para ser utilizado como una herramienta diagnóstica, como ordenador de la observación y detección de signos de alarma durante la consulta o como una herramienta de screening epidemiológico. El mismo puede ser administrado durante la entrevista clínica o autocompletado por el usuario.

Según el DSM-V “El juego patológico es un comportamiento en extremo común que, al igual que muchos de los otros aspectos de la vida, se convierte en un trastorno tan sólo cuando se lleva a un exceso tal que causa problemas.”

Como instrumento diagnóstico, sigue los criterios del DSM-V para *Trastorno por Juego Patológico*. En ese sentido, las preguntas destinadas a este fin califican con 1 punto cada una.

9 ¿En los últimos 12 meses incrementaste el dinero que usás para apostar online?
SI 9.1

10 ¿Alguna vez te sentiste nervioso/a o irritado/a cuando intentabas reducir o abandonar el juego de apuestas online?

SI 10.1

- 12 ¿Alguna vez intentaste dejar de apostar online y no pudiste?
SI 12.1
- 13 ¿Pensás frecuentemente en las apuestas que hiciste o en cómo vas a hacer nuevas apuestas online?
SI 13.1
- 14 A veces cuando apostás online ¿lo hacés para sentirte mejor?
SI 14.1
- 15 Cuando perdés dinero en las apuestas online, ¿con qué frecuencia volvés a jugar para recuperar lo que perdiste?
15.3 La mayoría de las veces que pierdo y 15.4 Siempre que pierdo
- 16 ¿Alguna vez mentiste para ocultar que apostás online?
SI 16.1
- 17 ¿Pusiste en riesgo o perdiste una relación importante, un trabajo o tu carrera por apostar online?
SI 17.1
- 18 ¿Alguna vez le pediste dinero prestado a alguien y no se lo devolviste a causa las apuestas online?
SI 18.1

Para valorar los puntajes:

4 o 5 puntos se considera Leve;
6 o 7 puntos se considera Moderado;
y 8 o 9 puntos se considera Grave.

Como ordenador de la observación durante la consulta y detección de signos de alarma se incorporaron además de los criterios del DSM-V, consideraciones incluidas en el CIE- 11. Éste lo denomina *Trastorno por Juego de Apuestas, predominantemente en línea* (6C50.1) el cual “se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego de apuestas persistente o recurrente que se realiza principalmente por Internet y se manifiesta por:
1. deterioro en el control sobre el juego (por ejemplo, inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto); 2. Incremento en la prioridad dada al juego de apuestas al grado que se antepone a otros intereses y actividades de la vida diaria; y 3. Continuación o incremento del juego a pesar de que tenga consecuencias negativas. El patrón de comportamiento es lo suficientemente grave como para dar lugar a un deterioro significativo a nivel personal, familiar, social, educativo, ocupacional o en otras áreas importantes de funcionamiento. El patrón de comportamiento puede ser continuo o episódico y recurrente, y generalmente es evidente durante un período de al menos 12 meses para que se asigne el diagnóstico, aunque la duración requerida puede acortarse si se cumplen todos los requisitos de diagnóstico y los síntomas son graves.”

En este sentido, los siguientes ítems funcionan como indicadores de riesgo que deben ser tenidos en cuenta:

- 3 ¿Con qué frecuencia apostás online?
 - 3.4 Una vez a la semana
 - 3.5 Varios días a la semana
 - 3.6 Todos los días

- 4 ¿Cuándo apostás online? (día de semana)
4.1 Cualquier día de la semana
- 5 ¿En qué momento? (momento del día)
5.4 En cualquier momento
- 8 ¿Alguna vez jugaste online mientras trabajabas o estudiabas?
8.1 SI
- 11 ¿Alguna vez te sentiste culpable o angustiado por apostar online o por lo que te pasa cuando apostás?
11.1 SI

En todos los casos los resultados de la evaluación diagnóstica deben ser considerados en el contexto de la entrevista clínica.

BIBLIOGRAFÍA

- American Psychiatric Association. (1980). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (3rd ed.). Washington, DC: Author.
- American Psychiatric Association. (1987). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (3rd ed., rev.). Washington, DC: Author.
- American Psychiatric Association. (2000). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (4th ed., text rev.). Washington, DC: Author.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Washington, DC: Author.
- Álvarez-Pérez, A. (2020). Revisión del juego patológico: Modelos, déficits y tratamiento. *Revista Española de Drogodependencias*, 45(3). 8-26.
- Calado, F., Alexandre, J., & Griffiths, M. D. (2017). Prevalence of adolescent problem gambling: A systematic review of recent research. *Journal of Gambling Studies*, 33(2). 397-424. <https://doi.org/10.1007/s10899-016-9658-9>
- 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.
- Clasificación Internacional de Enfermedades, undécima revisión (CIE-11). (2019-2024). Organización Mundial de la Salud. <https://icd.who.int/browse11>
- Cristancho Triana, G. J., Barón Barón, L. V., Castro Daza, M. F., & Franco Parada, A. V. (2024). Aspectos de marketing que influyen en la motivación intrínseca y extrínseca para hacer apuestas online. *IRO-CAMM - International Review of Communication and Marketing Mix*, 7(1). 87-104. <https://doi.org/10.12795/IROCAMM.2024.v07.i01.05>
- Echeburúa, E., & Báez, C. (1991). Enfoques terapéuticos en el tratamiento psicológico del juego patológico. *Revista Española de Terapia del Comportamiento*, 8, 127-146.
- Echeburúa, E., Báez, C., Fernández-Montalvo, J., & Páez, D. (1994). El Cuestionario de Juego de South Oaks (SOGS). Validación española. *Análisis y Modificación de Conducta*, 20, 769-791.
- Fernández-Montalvo, J., Báez, C., & Echeburúa-Odriozola, E. (1995). El Cuestionario Breve de Juego Patológico: Un nuevo instrumento de "screening". *Análisis y Modificación de Conducta*, 21(76). 211-223. <https://academica-e.unavarra.es/xmlui/handle/2454/27968>
- Gerstein, D., Murphy, S., Toce, M., Hoffmann, J., Palmer, A., Johnson, R., et al. (1999). *Gambling impact and behavior study*. Chicago: National Gambling Impact Study Commission.
- González-Roz, A., Fernández-Hermida, J. R., Weidberg, S., Martínez-Loredo, V., & Secades-Villa, R. (2016). Prevalence of problem gambling among adolescents: A comparison across models of access, gambling activities, and levels of severity. *Journal of Gambling Studies*, 33(2). 371-382. <https://doi.org/10.1007/s10899-016-9652-4>
- Johnson, E. E., Hamer, R., Nora, R. M., Tan, B., Eisenstein, N., & Engelhart, C. (1997). The Lie/Bet Questionnaire for screening pathological gamblers. *Psychological Reports*, 80(1). 83-88.
- Labrador, F. J., Estupiñá, F. J., Vallejo-Achón, M., Sánchez-Iglesias, I., González-Alvarez, M., Fernández-Arias, I., Labrador, M., & Bernaldo de Quirós, M. (2021). Exposición de jóvenes y adolescentes a la publicidad de los juegos de azar: Una revisión sistemática. *Anales de Psicología*, 37(1). 149-160. <https://doi.org/10.6018/analesps.428921>
- Lesieur, H. R., & Blume, S. B. (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS). A new instrument for the identification of pathological gamblers. *American Journal of Psychiatry*, 144(9). 1184-1188.
- McLellan, A. T., Luborsky, L., O'Brien, C. P., & Woody, G. E. (1980). An improved evaluation instrument for substance abuse patients: The Addiction Severity Index. *Journal of Nervous and Mental Disease*, 168(1). 26-33.
- Secades, R., & Villa, A. (1998). *El juego patológico. Prevención, evaluación y tratamiento en la adolescencia*. Madrid: Pirámide.
- Shaffer, H. J., LaBrie, R., Scanlan, K. M., & Cummings, T. N. (1994). Pathological gambling among adolescents: Massachusetts Gambling Screen (MAGS). *Journal of Gambling Studies*, 10(4). 339-362.
- Vázquez-Fernández, M., & Barrera-Algarín, E. (2020). El juego online en España y las apuestas deportivas: Los jóvenes como nuevos perfiles con ludopatía. *Health and Addictions: Salud y Drogas*, 20(2). 61-69.
- AA. (2024, septiembre). *Apostar no es un juego. Informe ejecutivo*. <https://adobe-cloud-url-simulada.com/informe-apostar>
- Winters, K. C., Stinchfield, R. D., & Fulkerson, J. (1993). Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale. *Journal of Gambling Studies*, 9(1). 63-84.