

KYSELYLOMAKE: FSD3768 YOUGAMBLE 2019: ESPANJAN AINEISTO

QUESTIONNAIRE: FSD3768 YOUGAMBLE 2019: SPANISH DATA

---

Tämä kyselylomake on osa yllä mainittua Yhteiskuntatieteelliseen tietoaarkistoon arkistoitua tutkimusaineistoa.

Kyselylomaketta hyödyntävien tulee viitata siihen asianmukaisesti lähdeviitteellä.

---

This questionnaire forms a part of the above mentioned dataset, archived at the Finnish Social Science Data Archive.

If the questionnaire is used or referred to in any way, the source must be acknowledged by means of an appropriate bibliographic citation.

---

Detta frågeformulär utgör en del av den ovannämnda datamängden, arkiverad på Finlands samhällsvetenskapliga dataarkiv.

Om frågeformuläret är utnyttjat eller refererat till måste källan anges i form av bibliografisk referens.

---

## *El Juego Problemático y las Redes Sociales: Un estudio de Psicología Social sobre la Conducta de los Jóvenes en el Proyecto de Comunidades de Juego Online*

**IP:** Atte Oksanen (University of Tampere)

**Investigadores (en orden alfabético):** Markus Kaakinen, Iina Savolainen & Anu Sirola

**Colaboración:** Hye-JIn Paek (Hanyang University) & Izabella Zych (Cordoba University)

**Financiado por** The Finnish Foundation for Alcohol Studies (2017–2019)

<http://www.uta.fi/yky/rahapelitutkimus/en/index.html>

## **YouGamble SSI Spanish Sample**

**Data to be collected in January 7–31 (n = ca. 1200)**

**Questionnaire is almost identical to datasets collected in Finland (2017), United States (2018) and South Korea (2018).**

### **Introducción para los participantes (SSI US)**

La Facultad de Ciencias Sociales en la Universidad de Tampere en Finlandia, en colaboración con los investigadores en los Estados Unidos, Corea del Sur y España, están llevando a cabo un estudio comparado sobre el uso de las redes sociales en las personas de 15 a 25 años.

Se tardan 15 minutos en completar la encuesta. No recogemos ninguna información personal. Tus respuestas serán tratadas de manera confidencial. La participación es voluntaria y puedes salir de la encuesta en cualquier momento.

Una vez terminada esta investigación, los datos se archivarán en el Archivo Finandés de Ciencias Sociales para las investigaciones posteriores. Completando esta encuesta, das permiso para que estos datos sean reusados para las investigaciones futuras.

Puedes también pedir más información al equipo de investigación a través de nuestra dirección de correo electrónico: [yougamble.info@gmail.com](mailto:yougamble.info@gmail.com). ¡Gracias por tu participación!

### **OUTRO**

¡Gracias por participar en nuestro estudio! En la sección de la encuesta donde se te pidió que reaccionaras ante una situación relacionada con el juego, que tiene lugar en las redes sociales,

los participantes fueron asignados aleatoriamente a diferentes grupos de respuestas. El contenido de los mensajes y las reacciones de los miembros de otros grupos fueron, en realidad, controlados por los investigadores. El motivo de este escenario es evaluar los efectos de grupos en las redes sociales.

Información adicional sobre los problemas de juego puede encontrarse en: <https://fejar.org/>

También puedes pedir más información del equipo de investigación a través de nuestro correo electrónico: [yougamble.info@gmail.com](mailto:yougamble.info@gmail.com). Los detalles sobre el contacto y la página web de nuestro Proyecto de Investigación pueden encontrarse en: <http://www.uta.fi/yky/rahapelitutkimus/en/index.html>.

# Quota questions

Eres [BV1; hombre = 1, mujer = 2]

Hombre

Mujer

¿Cuál es tu edad? [AGE]

Menor a 15 (quota=0; directs out of the survey)

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

Mayor a 25 (quota=0; directs out of survey)

# Sección A: Variables antecedentes

¿En qué año naciste? Por favor elige [BV2]

¿Has nacido en España? [no=0, sí=1; BV3a]

Si no, preguntar,

¿En qué país naciste? Por favor, escríbelo [BV3b]

¿Nació tu padre o tu madre fuera de España? [BV4; sí = 1, no = 0]

¿Cómo describirías el sitio en el que vives? [BV6]

1. Una ciudad grande (más de 250.000 habitantes)
2. Una ciudad mediana (50.000 – 250.000 habitantes)
3. Una ciudad pequeña (menos de 50.000 habitantes)
4. Suburbios cerca de una ciudad
5. El campo o zona rural

¿En qué comunidad autónoma vives actualmente? Por favor, escríbela [BV16]

¿Actualmente estás? [BV7]

1. Viviendo solo
2. Casado o viviendo con pareja, sin hijos
3. Padre o madre soltera
4. Casado o viviendo con pareja e hijos
5. Viviendo con mis padres
6. Otro tipo de vivienda (p.ej. con los compañeros de piso)

¿En qué tipo de vivienda vives? [BV8]

1. Vivo en un piso / casa propia
2. Vivo en un piso / casa de propiedad de mis padres
3. Yo (o nosotros) vivo en un apartamento alquilado o colegios mayores
4. Vivo en un piso ocupado o un sitio sin pagar el alquiler
5. No tengo un sitio permanente en el que vivir
6. Otro

¿Cuál es el nivel de educación más alto que has conseguido? [BV9]

1. Menos de Educación Secundaria Obligatoria
2. Educación Secundaria Obligatoria
3. Educación Postsecundaria (Bachillerato y Ciclos Formativos de Grado Medio o Superior)
4. Grado universitario

5. Máster o superior

**¿Cuál es tu ocupación principal? [BV10]**

1. Estoy en la escuela / Soy estudiante
2. Tengo un trabajo remunerado a tiempo completo
3. Tengo un trabajo remunerado a tiempo parcial y no estoy buscando trabajo a tiempo completo
4. Tengo un trabajo remunerado a tiempo parcial, pero estoy buscando trabajo a tiempo completo
5. Estoy en paro y buscando trabajo
6. Estoy en paro y no estoy buscando trabajo

If the respondent ticked 1) I'm in school, the following question will be asked:

**¿Qué tipo de formación recibes actualmente?: [BV11]**

1. Educación Secundaria Obligatoria
2. Bachillerato o Ciclos Formativos de Grado Medio o Superior
3. Universidad
4. Otro

**¿Cuánto dinero, de media, tienes a tu disposición cada mes (después de pagar los recibos, tales como el alquiler y gastos de luz y gas)? [BV12a].** Si tus ingresos varían mucho, proporciona una media estimada en los últimos meses

1. Menos de 50 euros
2. 50–100 euros
3. 100–200 euros
4. 200-300 euros
5. 300-500 euros
6. 500-1000 euros
7. Más de 1000 euros

**Entre tus ingresos mensuales promedios, ¿cuán de importante es el apoyo financiero proporcionado por tus padres u otros familiares? [BV12b; asked only if BV5!=5; i.e. those not living with their parents]**

- nada importante [=1]  
no muy importante [=2]  
algo importante [=3]  
muy importante [=4]

**¿Has recibido alguna vez un préstamo? [BV17a]**

[sí=1, no=0]

Si sí, entonces...

**¿Qué tipo de préstamo has recibido? Marca todos los que aplican [BV17b]**

1. Préstamo estudiantil [BV17b1]
2. Préstamo personal [BV17b2]
3. Consumidor o préstamo de tarjeta de crédito [BV17b3]
4. Préstamo de coche [BV17b4]
5. Un préstamo de adelantamiento de efectivo [BV17b5]
6. Un préstamo rápido [BV17b6]
7. Otro ¿cuál? [BV17b\_other]

**¿Tienes dificultades para llegar a fin de mes? [BV18]**

Nunca [0]

A veces [1]

Frecuentemente [2]

Muy frecuentemente [3]

**¿Has experimentado alguna vez dificultades financieras que te impidieron hacerle frente a tus pagos, afectaran tu capacidad de crédito o que te enviaran las agencias de cobro?**

[BV19; Sí=1, No=0]

## Sección B

Con qué frecuencia usas las siguientes páginas o servicios online [SOME1]

Facebook [SOME1a]

YouTube [SOME1b]

Twitter [SOME1c]

Periscope [SOME1d]

Instagram [SOME1e]

Servicio de citas online (por ejemplo Badoo y Tinder) [SOME1f]

Mensajes instantáneos (por ejemplo WhatsApp, Snapchat, Kik, IRC) [SOME1g]

Los servicios de streaming de entretenimiento (por ejemplo Netflix, Amazon Prime Video, Movistar+) [SOME1h]

Páginas de noticias [SOME1i]

Foros de discusión general (por ejemplo Forocoches, Menéame) [SOME1j]

Las páginas de juegos online y comunidades (por ejemplo Steam IGN)

Internet oscura (dark web) (por ejemplo Tor, Freenet, I2P) [SOME1l]

Las páginas de casinos online u otras páginas de compañías de juegos de azar [SOME1m]

Los foros de juegos de azar online o comunidades de juegos de azar [SOME1n]

No lo uso [0]

Raramente [1]

Diariamente [2]

Varias veces al día [3]

*If SOME1n!=0 then:*

**¿Cuál fue el contenido general de debates en estas páginas de juegos de azar? Puedes seleccionar varias opciones.**

1. Consejos y claves sobre los juegos de azar [SOME2a]
2. Experiencias de juegos de azar de otros usuarios de la página [SOME2b]
3. Problemas de los juegos de azar y la recuperación de los problemas de juego [SOME2c]
4. Juegos de azar en general [SOME2d]
5. Otros temas [SOME2e]



# Sección C (el experimento de encuesta)

Randomid (in Limesurvey, not shown for the respondent)

randomid == 1: vign1-4, in-group

randomid == 2: vign5-8, in-group

randomid == 3: vign1-4, control group

randomid == 4: vign5-8, control group

\*/

## In-group info (before the vignettes)

En la siguiente sección de la encuesta, los participantes se han agrupado en base a sus respuestas anteriores. **Se te ha puesto en el grupo C**, porque tus respuestas han sido parecidas a las respuestas de los demás miembros de ese grupo.

A continuación, te pedimos a ti y a los demás miembros de tu grupo que evaluéis diferentes situaciones relacionadas con el juego que tienen lugar en las redes sociales.

## Control group info (before the vignettes)

En la siguiente sección de la encuesta, te pediremos que evalúes diferentes situaciones relacionadas con el juego que tienen lugar en las redes sociales.

## Intro text for the vignettes

Imagínate que te encuentras con el siguiente mensaje compartido por otro usuario en red social:

## Vignettes

### 1 & 7 (derivado de la experiencia y negativo hacia el juego)

Yo y muchos de mis amigos sufrimos problemas de juego de azar. El juego me causa problemas y ha causado un gran daño a mí y al bienestar de mi familia. En el siguiente enlace, puedes leer más sobre las experiencias de los españoles en el juego.

### 2 & 8 (derivado de los hechos y positivo hacia el juego)

“Según un estudio reciente, el 70% de los españoles juega a los juegos de azar. El juego proporciona placer y beneficios significativos para el bienestar de la sociedad y de las personas. En el siguiente enlace, puedes leer más hallazgos de investigaciones sobre el juego.”

### **3 & 5 (derivado de la experiencia y positivo hacia el juego)**

“Yo y muchos de mis amigos jugamos a juegos de azar. El juego me proporciona placer y ha proporcionado beneficios significativos para mi bienestar y el de mi familia. En el siguiente enlace, puedes leer más sobre las experiencias de los españoles en el juego.”

### **4 & 6 (derivado de los hechos y negativo hacia el juego)**

“Según un estudio reciente, cerca de 200,000 españoles sufren por problemas de juego. El juego de azar causa problemas y un daño significativo al bienestar de la sociedad y las personas. En el siguiente enlace, puedes leer más hallazgos de investigaciones sobre el juego.”

### **Text after each vignette scenario (all the users fill 4 vignettes in random order)**

La aplicación te permitirá marcar como “me gusta” (pulgar arriba) o “no me gusta” (pulgar abajo) los mensajes.

[en grupo] Otros miembros de tu grupo han reaccionado de la siguiente forma al mensaje hasta el momento:

[control] Otros encuestados han reaccionado de la siguiente forma al mensaje hasta el momento:

- *Me gusta esto*
- *No me gusta esto*
- *Sin reacción*

### **¿Cómo reaccionarías a este mensaje en redes sociales?**

**Por favor, señale una de las siguientes opciones:**

Hasta qué punto, según las descripciones proporcionadas...

- ...encontrarías el mensaje interesante? [VIGNa]*
- ...abrirías el enlace adjunto? [VIGNb]*
- ...compartirías el enlace en redes sociales? [VIGNc]*
- ...buscarías contenido online similar en el futuro? [VIGNd]*
- ...recomendarías la página web del enlace a tus amigos/as? [VIGNe]*

f) ...tus amigos en redes sociales estarían interesados en la página web del enlace? [VIGNf]

[escala de 1 a 10, 1= para nada probable and 10 = muy probable]

### GROUP IDENTIFICATION (after all the 4 vignette scenarios)

#### In-group info (if randomid==1 | randomid==2)

En base a las cuatro últimas páginas, te pedimos que respondas a las siguientes afirmaciones sobre ti y tu grupo. ¿Qué piensas?

Tengo mucho en común con un miembro del grupo medio [ingroup1a].

Soy similar a un miembro del grupo medio [ingroup1b].

Las personas de mi grupo tienen mucho en común entre ellas [ingroup1c].

Las personas de mi grupo son muy similares entre ellas [ingroup1d].

#### Control group info (if randomid==3 | randomid==4)

En base a las cuatro últimas páginas, te pedimos que respondas a las siguientes afirmaciones sobre ti y los demás encuestados. ¿Qué piensas?

Tengo mucho en común con los otros encuestados [ingroup1a].

Soy similar a un encuestado medio [ingroup1b].

Los encuestados tienen mucho en común entre ellos [ingroup1c].

Los encuestados son muy similares entre ellos [ingroup1d].

Completamente en desacuerdo

Completamente de acuerdo

Escala 1–10

### Un resumen corto de las viñetas:

Actitud positiva hacia el juego [**derivado de la experiencia**] [**derivado de los hechos**]

[**Yo y muchos de mis amigos**] [Según un estudio reciente, el 70% de los españoles] juegan. El juego [**me proporciona placer**] [**proporciona placer**], y [**ha proporcionado beneficios significativos a mi bienestar y al de mi familia**] [**proporciona beneficios significativos al bienestar de la sociedad y al de las personas**]. En el siguiente enlace, puedes leer más [**sobre experiencias de españoles**] [**hallazgos de investigaciones**] en el juego.

Actitud negativa hacia el juego [**derivado de la experiencia**] [**derivado de los hechos**]

[**Yo y muchos de mis amigos**] [Según un estudio reciente, cerca de 200,000 españoles] sufren por problemas con el juego. El juego de azar [me causa problemas] [**causa problemas**], y [**ha causado un daño significativo a mi bienestar y al de mi familia**] [**causa un daño significativo al bienestar de las personas y de la sociedad**]. En el siguiente enlace, puedes leer más [**sobre experiencias de los españoles**] [**hallazgos de investigaciones**] en el juego.

# Sección D: Uso de internet 1

*Identity Bubble Reinforcement Scale (IBR-9)*

*Kaakinen, Sirola, Savolainen & Oksanen forthcoming 2018*

**Responda a las siguientes afirmaciones sobre las redes sociales. [IBR, orden aleatorio]**

En redes sociales, pertenezco a una comunidad o comunidades que son parte importante de mi identidad. [IBR1]

En redes sociales, pertenezco a una comunidad o comunidades de las que estoy orgulloso. [IBR2]

En redes sociales, pertenezco a una comunidad o comunidades con las que puedo comprometerme. [IBR3]

En redes sociales, prefiero interactuar con gente que sea como yo. [IBR4]

En redes sociales, prefiero interactuar con gente que comparta intereses similares a los míos. [IBR5]

En redes sociales, prefiero interactuar con gente que comparte mis valores. [IBR6]

En redes sociales, confío en la información que es compartida conmigo. [IBR7]

En redes sociales, siento que la gente piensa como yo. [IBR8]

En redes sociales, puedo mantenerme bien informado/a. [IBR9]

1= No me describe nada; 10= Me describe completamente

**Aporta una respuesta a las siguientes preguntas. ¿Con qué frecuencia...**

- ...has recibido publicidad o anuncios relacionados con el juego de azar (por ejemplo, mensajes publicitarios de casinos online o ventanas emergentes)? [SOME3a]
- ...actualizas las contraseñas de tus redes sociales más importantes? [SOME3b]
- ... compartes contenido en redes sociales? [SOME3c]
- ...subes fotos tuyas a redes sociales? [SOME3d]
- ...envías mensajes en redes sociales que ofenden o amenazan a otros usuarios?[SOME3e]
- ...comparten tus amigos contenidos sobre el juego de azar en redes sociales? [SOME3f]

Nunca [0]

Menos de una vez al año [1]  
Al menos una vez al año [2]  
Al menos una vez al mes [3]  
Varias veces al mes [4]  
Una vez a la semana [5]  
Varias veces a la semana [6]  
Diariamente [7]

**En tu opinión, ¿has sido alguna vez objeto de acoso en la red; por ejemplo, la gente ha difundido información privada o infundada sobre ti o compartido imágenes tuyas sin tu permiso?** [SOME4; sí=1, no=0]

En los últimos tres años, ¿ha cometido alguien un crimen contra ti en la red? [SOME5; sí=1, no=0]. Señala todos los que apliquen.

¿Qué tipo de crimen fue?

1. Calumnias o difamación sobre ti [SOME6a]
2. Coerción o amenaza de violencia [SOME6b]
3. Robo de identidad [SOME6c]
4. Fraude [SOME6d]
5. Acoso sexual [SOME6e]
6. Otro, ¿cuál? [SOME6\_other]

## SECCIÓN E: ATGS-8

### *Escala de Actitudes hacia el Juego*

Por favor, indica hasta qué punto estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el juego de azar.

- La gente debería tener derecho al juego de azar siempre que quiera [ATGS1]
- Hoy en día hay demasiadas oportunidades de juego de azar [ATGS2]
- Se debería desalentar el juego de azar [ATGS3]
- La mayoría de la gente que juega a los juegos de azar lo hace sensatamente [ATGS4]
- El juego de azar es peligroso para la vida familiar [ATGS5]
- Un juego de azar equilibrado es bueno para la sociedad [ATGS6]
- El juego de azar anima la vida [ATGS7]
- Sería mejor que el juego de azar se prohibiera en su conjunto [ATGS8]

1=fuerte desacuerdo; 2=desacuerdo; 3=ni acuerdo ni desacuerdo; 4=acuerdo; 5=fuerte acuerdo

## SECCIÓN F: SOGS-R

*Soath Oaks Gambling Screen*

**Por favor, indica cuáles de los siguientes juegos de azar has practicado durante los últimos 12 meses [SOGS1]**

- a) Jugar a las máquinas tragaperras (p.ej. máquinas de póker, máquinas de fruta) [SOGS1a]
- b) Juegos de casino online [SOGS1b]
- c) Póker online [SOGS1c]
- d) Jugar en el casino (para jugar, por ejemplo, al póker, ruleta, black jack) [SOGS1d]
- e) Apuestas deportivas [SOGS1e]
- f) Jugar a la lotería, a quinielas, a la primitiva, a la bonoloto o a los cupones [SOGS1f]
- g) Jugar al Bingo [SOGS1g]
- h) Juegos de rascas [SOGS1h]
- i) Apuestas privadas con dinero de por medio (por ejemplo a las cartas) [SOGS1i]
- j) Jugar a los juegos de habilidad por dinero (por ejemplo billar, los bolos) [SOGS1j]
- k) Invertido en la bolsa de valores o materias primas [SOGS1k]

Opciones:

Nunca [=0]

Al menos una vez [=1]

Al menos una vez al mes [=2]

Varias veces al mes [=3]

Una vez por semana [=4]

Varias veces a la semana [=5]

A diario [=6]

**¿Cuál es la mayor cantidad de dinero que has apostado en un juego de azar en un solo día? [SOGS2]**

0= Nunca he jugado

1=1€ o menos

2=Más de 1€ y menos de 10€

3=Más de 10€ y menos de 100€

4=Más de 100€ y menos de 1000€

5=Más de 1000€ y menos de 10.000€

6=Más de 10.000€

**Marca quiénes de las siguientes personas en tu vida tienen (o tuvieron) problemas con el juego. [SOGS3]**

Padre [SOGS3a]

Madre [SOGS3b]



Hermano o hermana [SOGS3c]  
Abuelos [SOGS3d]  
Esposa o esposo [SOGS3e]  
Mi/s hijo/s [SOGS3f]  
Amigo o alguien importante en mi vida [SOGS3g]

**Cuando apuestas dinero, ¿con qué frecuencia vuelves al día siguiente para recuperar el dinero perdido? [SOGS4]**

Nunca [=0]  
Algunas veces [=1]  
La mayoría de las veces que pierdo [=2]  
Siempre que pierda [=3]

**¿Has afirmado alguna vez haber ganado dinero en el juego cuando en realidad no lo habías hecho? ¿En realidad habías perdido? [SOGS5]**

Nunca [=0]  
Sí, menos de la mitad de las veces que perdí [=1]  
Sí, la mayoría de las veces [=2]

**¿Has apostado alguna vez más dinero del que tenías pensado? [SOGS6]**

Sí [=1]  
No [=0]

**¿Ha criticado la gente tus apuestas o te ha dicho que tienes un problema, independientemente de que tú pensaras o no que era verdad? [SOGS7]**

Sí [=1]  
No [=0]

**¿Alguna vez te has sentido culpable sobre la forma en la que juegas, o lo que pasa mientras juegas? [SOGS8]**

Sí [=1]  
No [=0]

**¿Alguna vez has sentido que te gustaría parar de apostar dinero en el juego, pero no pensabas que podrías? [SOGS9]**

Sí [=1]  
No [=0]

**¿Alguna vez has escondido un boleto de apuesta, un ticket de lotería, dinero de apuestas u otros signos de apuesta o juego a tu cónyuge, hijos y otras personas importantes en tu vida? [SOGS10]**

Sí [=1]  
No [=0]

**¿Alguna vez has discutido con las personas con las que vives sobre la forma en la que administras tu dinero? [SOGS11]**

Sí [=1]  
No [=0]

(si SOGS11=sí, se pregunta la pregunta SOGS12)  
¿Alguna vez se han centrado las discusiones sobre el dinero en tu juego de azar? [SOGS12]

Sí [=1]  
No [=0]

**¿Alguna vez te han prestado dinero y no lo has devuelto por haber jugado a juegos de azar? [SOGS13]**

Sí [=1]  
No [=0]

**¿Alguna vez has perdido tiempo en el trabajo (o la escuela) por apostar dinero o jugar a juegos de azar? [SOGS14]**

Sí [=1]  
No [=0]

**¿Alguna vez te han prestado o has conseguido dinero para jugar a juegos de azar o para pagar deudas del juego? [SOGS15a]**

Sí [=1]  
No [=0]

(si SOGS15a=sí, pregunta la pregunta SOGS15b)

**¿Quién o dónde te han prestado o conseguiste el dinero? [SOGS15b]**

- a) del dinero de la casa [SOGS15b1]
- b) de tu esposa/o de otros miembros de la familia [SOGS15b2]
- c) de otros familiares o familiares políticos [SOGS15b3]
- d) de bancos, compañías de préstamo, o de cooperativas de crédito [SOGS15b4]
- e) de tarjetas de crédito [SOGS15b5]
- f) de usureros [SOGS15b6]

- g) cobraste acciones, bonos u otros valores [SOGS15b7]
- h) vendiste propiedades personales o familiares [SOGS15b8]
- i) de casas de empeño [SOGS15b9]
- j) préstamos rápidos o préstamos de consumidor [SOGS15b10]
- k) lo cogiste prestado de tus cuentas de cheques (pasaste cheques falsos) [SOGS15b12]
- l) tienes (o tuviste) una línea de crédito con un corredor de apuestas [SOGS15b13]
- m) tienes (o tuviste) una línea de crédito con un casino [SOGS15b14]
- n) robando [SOGS15b11]

¿Sientes que alguna vez hayas tenido un problema con las apuestas o jugando dinero?  
[SOGS16]

No [=0]

Sí [=1]

Sí, en el pasado pero no ahora [=2]

## Sección G: Uso de internet 2 (CIUS)

### *Compulsive Internet Use Scale*

El siguiente conjunto de preguntas se refiere al uso que haces de internet. Por favor, ten en cuenta que la navegación a través de smart phones o dispositivos móviles también se considera uso de internet. ¿Con qué frecuencia...

1. encuentras dificultades para dejar de usar internet cuando estás en línea?
2. continúas usando internet a pesar de que tienes la intención de parar?
3. otras personas (p.ej. amigos, padres, compañeros) te dicen que deberías usar menos internet?
4. prefieres usar internet en vez de pasar tiempo con otras personas (e.g. amigos, padres, compañeros)?
5. tienes falta de sueño por el uso de internet?
6. piensas sobre internet, incluso cuando no estás en línea?
7. anticipas tu próxima conexión a internet?
8. piensas que deberías usar internet con menos frecuencia?
9. has intentado, sin éxito, pasar menos tiempo en internet?
10. haces las tareas de casa o trabajos de la escuela deprisa para conectarte a internet?
11. abandonas tus obligaciones diarias (trabajo, escuela o vida en familia) porque prefieres conectarte a internet?
12. te conectas a internet cuando te sientes desanimado?
13. usas internet para evadir tu tristeza o aliviar tus emociones negativas?
14. te sientes inquieto, frustrado, o irritado cuando no puedes usar internet?

Instrucción. Las siguientes preguntas deben ser respondidas sobre tu uso de internet con propósitos privados. Las respuestas pueden ser dadas en una escala de 5 puntos: (0) Nunca, (1) Raramente, (2) A veces, (3) Frecuentemente, (4) Muy frecuentemente.

# SECCIÓN H: Alcohol y drogas

## AUDIT-C

### ¿Con qué frecuencia consumes alguna bebida alcohólica?

0=Nunca, 1= Una o menos veces al mes, 2=De 2 a 4 veces al mes, 3=De 2 a 3 veces a la semana, 4= 4 o más veces a la semana

### ¿Cuántas consumiciones de bebidas alcohólicas sueles realizar en un día de consumo normal? [AUDITC2]

0=no tomo nada de alcohol; 1= 1 o 2; 2= 3 o 4; 3 =5 o 6; 4= 7 o 9; 5= 10 o más

### ¿Con qué frecuencia tomas seis o más bebidas alcohólicas en una sola ocasión? [AUDITC3]

0=Nunca, 1= Menos de una vez al mes, 2 =Mensualmente, 3=Semanalmente, 4=A diario o casi a diario

### ¿Alguna vez has usado o experimentado con sustancias diferentes al alcohol o tabaco para colocarte? [DRUG1]

[Sí=1; No =0]

### ¿Cuáles de estas sustancias has usado para colocarte?? [DRUG2, modified for the US]

1. Cannabis (marihuana, hachís) [DRUG2a]
2. Cannabinoides sintéticos (por ejemplo K2, Spice) [DRUG2f]
3. LSD, setas alucinógenas, u otras sustancias alucinógenas [DRUG2b]
4. Anfetaminas, éxtasis, cocaína u otros estimulantes [DRUG2c]
5. Opiáceos (por ejemplo heroína) [DRUG2g]
6. Opiáceos farmacéuticos (por ejemplo oxitocina o productos que contienen fentanilo) [DRUGi]
7. Gamma, GBL u otras drogas similares [DRUG2h]
8. Otras sustancias farmacéuticas (p.ej., benzodiacepinas) [DRUG2e]

a) No he probado o experimentado con [=0]

b) A veces he probado o experimentado con [=1]

c) Lo he usado, pero ya no lo hago [=2]

d) Lo consumo regularmente [=3]

### ¿Has usado internet para comprar estas drogas? (sí=1 / no=0) [DRUG3]

Si la respuesta es sí, entonces...

**¿Qué medios de internet usaste para comprar estas drogas?** Marca todas las que apliquen.  
[DRUG4, Modified for the US]

1. Mercados de red oscura (darknet) a través de TOR, IP2 o similar (por ejemplo, Silk Road, Agora, Alphabay) [DRUG4a]
2. Facebook [DRUG4b]
3. Instagram [DRUG4c]
4. Craigslist [DRUG4d]
5. Servicios de citas en línea (por ejemplo, Badoo y Tinder) [DRUG4e]
6. Foros generales de discusión (por ejemplo, Forocoches y Menéame) [DRUG4f]
7. Un servicio legal de reparto de marihuana recreativa [DRUG4g]
8. Un servicio legal de reparto de marihuana medicinal [DRUG4h]
9. Otros, ¿cuál?... [DRUG4\_other]

# SECCIÓN I: Bienestar subjetivo y relaciones sociales

*La sección aplica preguntas sobre la felicidad y satisfacción vital ampliamente utilizadas (por ejemplo en las European Social Surveys)*

Por favor, contesta las siguientes preguntas usando una escala de 1-10.

**Considerando todas las cosas, ¿hasta qué punto dirías que eres de feliz?[SWB1a]**

1 = extremadamente infeliz and 10 = extremadamente feliz

Por favor, conteste las siguientes preguntas usando una escala de 1-10.

**En este momento, ¿cuál es tu satisfacción con tu propia situación económica?[SWB2a]**

**Considerando todas las cosas, ¿cuál es tu satisfacción con tu vida en su conjunto al día de hoy?[SWB2b]**

1 = extremadamente insatisfecho and 10 = extremadamente satisfecho

Por favor, conteste las siguiente afirmación usando una escala de 1-10. [*Single-item self-esteem scale*]

**Tengo una alta autoestima.[SISE1]**

1 = no muy verdadero en mí, and 10 = muy verdadero en mí

Por favor, conteste a la siguiente afirmación usando una escala de 1-10

**Disfruto tomando riesgos[RISK1, applied from NLSY-79]**

1 = no muy verdadero en mí, and 10 = muy verdadero en mí

**¿Con qué frecuencia te sientes... [Three-Item Loneliness Scale]**

**... falta de compañía? [LONE1]**

**... excluido? [LONE2]**

**... aislado de los demás? [LONE3]**

**1=casi nunca; 2=algunas veces; 3=con frecuencia**

Sientes que recibes apoyo de tus personas cercanas cuando lo necesitas [**SUPPORT**]

1 Raramente [=1]

2 A veces [=2]

3 Con frecuencia [=3]

**¿En qué medida sientes que perteneces a los siguientes grupos? Proporciona tu respuesta en una escala 1-10. [BELONGING]**

1. Nada
2. 2
3. 3
4. 4
10. Muy fuertemente

- a. Familia [BELONGING1]
- b. Grupo de amigos [BELONGING2]
- c. Escuela o comunidad de trabajo [BELONGING3]
- D. Tus vecinos más cercanos [BELONGING4]
- e. Comunidad online [BELONGING5]
- f. Comunidad online del juego de azar [BELONGING9]
- g. Barrio o pueblo [BELONGING6]
- h. Congregación o comunidad religiosa [BELONGING7]
- i. Grupos recreativos de aficiones, clubs, u otros [BELONGING8]



# Sección J: El estrés psicológico (GHQ-12)

*General Health Questionnaire (GHQ-12)*

## **1. Recientemente, ¿has podido concentrarte bien en lo que hacías? [GHQ1]**

0=Mejor que lo habitual, 1= Igual que lo habitual, 2=Menos que lo habitual, 3=Mucho menos que lo habitual

## **2. Recientemente, ¿tus preocupaciones te han hecho perder mucho sueño? [GHQ2]**

0=No, en absoluto, 1=No más que lo habitual, 2=Algo más que lo habitual, 3= Mucho más que lo habitual

## **3. Recientemente, ¿has sentido que estás desempeñando un papel útil en la vida? [GHQ3]**

0=Más útil que lo habitual 1=Igual de útil que lo habitual 2=Menos útil que lo habitual 3=Mucho menos útil que lo habitual

## **4. Recientemente, ¿te has sentido capaz de tomar decisiones?**

0=Más que lo habitual 1=Igual que lo habitual 2=Menos que lo habitual 3=Mucho menos que lo habitual

## **5. Recientemente, ¿te has notado constantemente agobiado/a y en tensión?**

0=No, en absoluto 1=No más que lo habitual 2=Algo más que lo habitual 3=Mucho más que lo habitual

## **6. Recientemente, ¿has tenido la sensación de que no puedes superar tus dificultades?**

0=No, en absoluto 1=No más que lo habitual 2=Algo más que lo habitual 3=Mucho más que lo habitual

## **7. Recientemente, ¿has sido capaz de disfrutar de tus actividades normales de cada día?**

0=Más capaz que lo habitual 1=Igual que lo habitual 2=Menos capaz que lo habitual 3=Mucho menos capaz que lo habitual

## **8. Recientemente, ¿has sido capaz de afrontar adecuadamente tus problemas?**

0=Más que lo habitual 1=Igual que lo habitual 2=Menos que lo habitual 3=Mucho menos que lo habitual

**9. Recientemente, ¿te has sentido poco feliz o deprimido/a?**

0=No, en absoluto 1=No más que lo habitual 2=Algo más que lo habitual 3=Mucho más que lo habitual

**10. Recientemente, ¿has perdido confianza en ti mismo/a?**

0=No, en absoluto 1=No más que lo habitual 2=Algo más que lo habitual 3=Mucho más que lo habitual

**11. Recientemente, ¿has pensado que eres una persona que no vale para nada?**

0=No, en absoluto 1=No más que lo habitual 2=Algo más que lo habitual 3=Mucho más que lo habitual

**12. Recientemente, ¿te sientes razonablemente feliz considerando todas las circunstancias?**

0=Más que lo habitual 1=Igual que lo habitual 2=Menos que lo habitual 3=Muchos menos que lo habitual

# OSIO K: Autocontrol e impulsividad

*Pearlin Mastery Scale*

**¿En qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes afirmaciones sobre ti? [MASTERY]**

Tengo muy poco control sobre las cosas que me pasan [MASTERY1]

Realmente no hay forma de que yo pueda solucionar algunos de los problemas que tengo [MASTERY 2]

Hay poco que pueda hacer para cambiar muchas de las cosas importantes de mi vida [MASTERY3]

Frecuentemente me siento impotente en el manejo de los problemas en mi vida [MASTERY4]

A veces siento que estoy siendo mangoneado en la vida [MASTERY5]

Lo que me pase en el futuro depende mayormente de mí [MASTERY6]

Puedo hacer prácticamente cualquier cosa que me proponga [MASTERY7]

1=fuertemente de acuerdo, 2=de acuerdo, 3=en desacuerdo, 4=fuertemente en desacuerdo

## **Escala de Impulsividad de Eysenck**

**Por favor, contesta a las siguientes preguntas. Piensa en cómo reaccionas en la mayoría de ocasiones. [EIS]**

**¿Generalmente haces y dices cosas sin pararte a pensar? [EIS1]**

**¿Sueles meterte en problemas porque haces cosas sin pensar? [EIS2]**

**¿Eres una persona impulsiva? [EIS3]**

**¿Sueles pensar cuidadosamente antes de hacer algo? [EIS4]**

**¿La mayoría de las veces hablas antes de pensar sobre las cosas [EIS5]**

0=no; 1=sí

## Sección L: Demora de la recompensa

*Questions applied from behavioral economics literature on delay discounting (e.g. Green & Myerson 2004)*

**A continuación, se te pedirá que indiques qué cantidad de dinero preferirías recibir.  
[GRATIF, random order]**

**Preferirías recibir ... [GRATIF1]**

- a) 28 € hoy [=1]
- b) 62 € en 33 días [=2]

**Preferirías recibir ... [GRATIF2]**

- a) 40 € hoy [=1]
- b) 87 € en 33 días [=2]

**Preferirías recibir ... [GRATIF3]**

- a) 36 € hoy [=1]
- b) 80 € en 33 días [=2]

## General references on some of the YouGamble measures

### **SOGS-R (South Oaks Gambling Screen):**

Edgren, R., Castrén, S., Mäkelä, M., Pörfors, P., Alho, H., & Salonen, A. H. (2016). Reliability of Instruments Measuring At-Risk and Problem Gambling Among Young Individuals: A Systematic Review Covering Years 2009–2015. *Journal of Adolescent Health, 58*(6), 600-615.

Salonen, A., & Raisamo, S. (2015). *Suomalaisten rahapelaaminen 2015-Rahapelaaminen, rahapeliongelmat ja rahapelaamiseen liittyvät asenteet ja mielipiteet 15-74-vuotiailla*. Raportti 16/2015. Helsinki. THL.

### **ATGS-8 (Attitudes Towards Gambling Scale):**

Canale, N., Vieno, A., Pastore, M., Ghisi, M., & Griffiths, M. D. (2016). Validation of the 8-item Attitudes Towards Gambling Scale (ATGS-8) in a British population survey. *Addictive behaviors, 54*, 70-74.

Salonen, A., & Raisamo, S. (2015). *Suomalaisten rahapelaaminen 2015-Rahapelaaminen, rahapeliongelmat ja rahapelaamiseen liittyvät asenteet ja mielipiteet 15-74-vuotiailla*. Raportti 16/2015. Helsinki. THL.

### **Identity Bubble Reinforcement Scale (IBR-9)**

Kaakinen, M., Sirola, A., Savolainen, I. & Oksanen, A. (2018). Identity Bubbles in Social Media: Development and Validation of the Identity Bubble Reinforcement Scale. Submitted to *Media Psychology* in January 2018.

### **AUDIT-C (The Alcohol Use Disorders Identification Test):**

Bradley, K. A., DeBenedetti, A. F., Volk, R. J., Williams, E. C., Frank, D., & Kivlahan, D. R. (2007). AUDIT-C as a brief screen for alcohol misuse in primary care. *Alcoholism: Clinical and Experimental Research, 31*(7), 1208-1217.

Bush, K., Kivlahan, D. R., McDonell, M. B., Fihn, S. D., & Bradley, K. A. (1998). The AUDIT alcohol consumption questions (AUDIT-C): an effective brief screening test for problem drinking. *Archives of internal medicine, 158*(16), 1789-1795.

### **GHQ-12 (General Health Questionnaire):**

Goldberg, D. P., Gater, R., Sartorius, N., Ustun, T. B., Piccinelli, M., Gureje, O., & Rutter, C. (1997). The validity of two versions of the GHQ in the WHO study of mental illness in general health care. *Psychological medicine*, 27(01), 191-197.

### **Three-Item Loneliness Scale**

Hughes, M. E., Waite, L. J., Hawkey, L. C., & Cacioppo, J. T. (2004). A short scale for measuring loneliness in large surveys: Results from two population-based studies. *Research on aging*, 26(6), 655-672.

### **Pearlin Mastery Scale:**

Conger, K. J., Williams, S. T., Little, W. M., Masyn, K. E., & Shebloski, B. (2009). Development of mastery during adolescence: The role of family problem-solving. *Journal of Health and Social Behavior*, 50(1), 99-114.

### **EIS (Eysenck Impulsivity Scale):**

Dussault, F., Brendgen, M., Vitaro, F., Wanner, B., & Tremblay, R. E. (2011). Longitudinal links between impulsivity, gambling problems and depressive symptoms: a transactional model from adolescence to early adulthood. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 52(2), 130-138.

### **CIUS (Compulsive Internet Use scale):**

Dhir, A., Chen, S., & Nieminen, M. (2015). A repeat cross-sectional analysis of the psychometric properties of the Compulsive Internet Use Scale (CIUS) with adolescents from public and private schools. *Computers & Education*, 86, 172-181.

### **SISE (single-item self-esteem):**

Robins, R. W., Hendin, H. M., & Trzesniewski, K. H. (2001). Measuring global self-esteem: Construct validation of a single-item measure and the Rosenberg Self-Esteem Scale. *Personality and social psychology bulletin*, 27(2), 151-161.

### **Delay discounting:**

Green, L., & Myerson, J. (2004). A discounting framework for choice with delayed and probabilistic rewards. *Psychological bulletin*, 130(5), 769.

Griskevicius, V., Tybur, J. M., Delton, A. W., & Robertson, T. E. (2011). The influence of mortality and socioeconomic status on risk and delayed rewards: a life history theory approach. *Journal of personality and social psychology*, 100(6), 1015.

Ainslie, G. (2001). *Breakdown of will*. Cambridge University Press.