

INTRODUCCIÓN

La **participación en juegos de azar** está **ampliamente extendida** en la **población general** y puede asociarse con **conductas problemáticas y consecuencias negativas**, cuya **intensidad** refleja la **gravedad de los problemas de juego** (Wardle et al., 2024). Entre los factores relacionados con estos problemas se encuentran el **descuento por demora** (**preferencia por recompensas pequeñas e inmediatas** frente a otras mayores pero demoradas) y la **autoeficacia sobre la conducta de juego** (**confianza en la propia capacidad para resistir el impulso de jugar en situaciones de riesgo**). Tanto **un mayor descuento por demora** (Weinsztok et al., 2021) como **una menor autoeficacia del juego** (Nagy et al., 2026) se relacionan con **una mayor gravedad del juego**. Estas relaciones podrían **variar con la edad**, dado el **mayor riesgo** observado en **adultos jóvenes** (Delloso & Browne, 2024). Sin embargo, aunque en las **adicciones por sustancias** una **mayor autoeficacia para resistir el consumo** se ha relacionado con **un menor descuento por demora** y **un mayor éxito terapéutico** (Athamneh et al., 2019), el análisis conjunto de ambas variables en el ámbito del juego es escaso.

OBJETIVO

Analizar si la autoeficacia media la relación entre el descuento por demora y la gravedad del juego y si la edad modera las relaciones entre el descuento por demora y la autoeficacia y entre la autoeficacia y la gravedad del juego.

MÉTODO

1 Participantes

N=921

Edad MEDIA 40±12,1 [RANGO: 18-64 años]

47,8% Mujeres 52,2% Hombres

personas residentes en España que participaron en juegos de azar últimos 12 meses

RESULTADOS

