



concerns and recommendations. *CyberPsychology & Behavior*, 6, 557-568.

Griffiths, M. D. (2010a). Gaming in social networking sites: A growing concern? *World Online Gambling Law Report*, 9(5), 12-15.

Griffiths, M.D. (2010b). Online gambling, social responsibility and 'click-in-the-door' techniques. *i-Gaming Business*, 62, 100-101.

Griffiths, M. D. (2011). Gaming convergence: Further legal issues and psychosocial impact. *Gaming Law Review and Economics*, 14, 461-464.

Griffiths, M. D. (2012). The psychology of social gaming. *Gaming Business Affiliate*, August/September, 26-27.

Griffiths, M. D. (2013). Social gambling via Facebook: Further observations and concerns. *Gaming Law Review and Economics*, 17, 104-106.

Griffiths, M. D. (2014). Child and adolescent social gaming: What are the issues of concern? *Education and Health*, 22, 9-12.

Griffiths, M. D., & Kuss, D. J. (2011). Adolescent social networking: Should parents and teachers be worried? *Education and Health*, 29, 23-25.

Griffiths, M. D. & Parke, J. (2010). Adolescent gambling on the Internet: A review. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 22, 50-75.

Griffiths, M. D., Parke, J. & Derevensky, J. (2011). Online gambling among youth: Cause for concern? In J.L. Derevensky, D.L.L. Shek & J. Merrick (Eds.), *Youth Gambling: The Hidden Addiction* (pp. 125-143). Berlin: DeGruyter.

Griffiths, M.D., Derevensky, J. & Parke, J. (2012). Online gambling in youth. In R. Williams, E. Wood & J. Parke (Ed.), *Routledge Handbook of Internet Gambling* (pp.183-199). London: Routledge.

Ipsos MORI (2011). *Unleash Gambling in England and Wales: A research study among 17-16 year olds on behalf of the National Lottery Commission*. London: Author.

Lazaro, N. (2014). Four ways games make you happier. Located at: <http://www.slideshare.net/NicoleLazaro/4-ways-games-make-you-happier-rticole-lazaro-no-design> (last accessed June 30, 2015).

Karlsen, F. (2011). Entrapment and near miss: A comparative analysis of psycho-structural elements in gambling games and massively multiplayer online role-playing games. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9, 193-207.

King, D. L., Delafabro, P. H. & Griffiths, M. D. (2010). The convergence of gambling and digital media: Implications for gambling in young people. *Journal of Gambling Studies*, 26, 175-187.

King, D. L., Delafabro, P. H., Kaprielis, D., Zwanata, T. (2014). Adolescent simulated gambling via digital and social media: An emerging problem. *Computers in Human Behavior*, 31, 205-212.

Kuss, D. J. & Griffiths, M. D. (2011a). Excessive online social networking: Can adolescents become addicted to Facebook? *Education and Health*, 29, 61-66.

Kuss, D. J. & Griffiths, M. D. (2011b). Online social networking and addiction: A literature review of empirical research. *International Journal of Environmental and Public Health*, 8, 3528-3552.

Lapuz, J. & Griffiths, M. D. (2010). The role of chips in poker gambling: An empirical pilot study. *Gaming Research*, 2(1), 34-39.

Monsaghan, S., Derevensky, J. L., & Sklar, A. (2008). Impact of gambling advertisement and marketing on children and adolescents: Policy recommendation to minimize harm. *Journal of Gambling Issues*, 22, 252-274.

Parke, J. & Griffiths, M.D. (2007). The role of structural characteristics in gambling. In G. Smith, D. Hodgins & R. Williams (Eds.), *Research and Measurement Issues in Gambling Studies* (pp.211-243). New York: Elsevier.

Parke, J., Vizard, H., Rabye, J., & Parke, A. (2013). *Exploring social gambling: Scoping, classification and evidence review*. Report Commissioned by the UK Gambling Commission. The Gambling Lab, London.

Skinner, B. F. (1953). *Science and Human Behavior*. New York, NY: Macmillan.

Talbot, B. (2013). My 6yr-old spent £3,200 playing 'iPhone game' - How to stop it. *Money Saving Expert*, February 19. Located at: <http://www.money-saving-expert.com/news/iphones/2013/02/kids-spent-3200-iphone-avoid-app-charge-bell>

Wahl, M., Gupta, R., Derevensky, J. (2014, January). *When is play for fun just fun? Identifying actors that predict migration from social networking gaming to Internet gambling*. Paper presented at the New Horizon in Responsible Gambling Conference, Vancouver, Canada.

Zhou, S.X. (2010). Gratifications, loneliness, leisure boredom and self-esteem as predictors of SNS-game addiction and usage pattern among Chinese college students. Chinese University of Hong Kong.

**Juegos de apuestas y juegos tipo apuestas en las redes sociales para adolescentes: Temáticas, preocupaciones y recomendaciones**

Los estudios señalan que los adolescentes hacen más uso de las redes sociales (RSN) que la población en general, aunque las RSN en su origen servían para fomentar la comunicación entre los individuos, ahora ofrecen oportunidades para otros tipos de comportamientos, entre ellos las apuestas y los juegos. Este estudio centra su atención en las apuestas y en la participación en juegos parecidos a las apuestas a través de las RSN, y consta de un cuestionario selectivo de algunas de las principales preocupaciones y temas que se han planteado en relación a las apuestas y los juegos tipo-apuestas que se juegan a través de las redes sociales. Por lo general, hay pocos datos empíricos relacionados con las únicas preocupaciones sobre los adolescentes que participan en apuestas y en actividades parecidas a través de las RSN, y las pruebas que se existen no llevan a conclusiones definitivas. Sin embargo, aquí se recomienda la adopción de medidas más estrictas para verificar la edad de los que juegan a través de RSN, sobre todo cuando los niños y los adolescentes tienen la posibilidad de interactuar con contenidos relacionados con las apuestas, incluso cuando no se juega con dinero de verdad.

**Palabras clave:** Adolescentes y las apuestas; Jovenes y las apuestas; Roles sociales; juegos sociales; Apuestas sociales