



## RESUMEN CIENTÍFICO-TÉCNICO FINAL PROYECTO INVESTIGACIÓN

**EXPEDIENTE:** 2018I002

**TÍTULO DEL PROYECTO:** Factores de vulnerabilidad cognitivo-emocionales y de comorbilidad asociados a la prevención y al tratamiento del trastorno de juego

**INVESTIGADOR PRINCIPAL:** Ana Estévez Gutiérrez

**EQUIPO DE INVESTIGACIÓN (nombre y apellidos del resto del equipo de investigación):**

**Paula Jauregui Bilbao**

**Hibai López-González**

**ENTIDAD BENEFICIARIA Y CENTRO DE INVESTIGACIÓN:**

**Universidad de Deusto (Bilbao)**

---

### RESUMEN (1) (2):

El trastorno por juego de azar ha experimentado en los últimos años un considerable incremento, especialmente desde la entrada en vigor de la modalidad de juego online en el año 2011. La prevalencia y el carácter adictivo del trastorno del juego sigue en aumento a medida que el juego se hace más accesible, más rápido, más atractivo y más disponible, características que se han visto especialmente potenciadas en la nueva modalidad del juego online. En la actualidad, además, el juego online constituye la principal modalidad de juego problemático para los jóvenes y adolescentes, especialmente si la comparamos con la población adulta y de mayor edad. Los estudios indican que los apostantes deportivos son más jóvenes que nunca, algo que preocupa si consideramos que un inicio temprano en conductas adictivas de riesgo se ha asociado a una mayor gravedad y predisposición tanto de su desarrollo a edades adultas, así como de las consecuencias negativas asociadas.

Por consiguiente, este proyecto ha tenido como objetivo principal profundizar en los factores de vulnerabilidad cognitivo-emocionales asociados tanto al juego problemático, como a la posible sintomatología comórbida (drogas, alcohol, y abuso videojuegos) en la población joven y adolescente. En esta línea, queremos destacar la necesidad e importancia de conocer y profundizar en la relación de las variables que subyacen bajo un posible trastorno de juego, con el fin de optimizar las respuestas socio-sanitarias y, especialmente, preventivas, en un grupo de edad especialmente susceptible y vulnerable a la adictividad de las apuestas de azar. Para ello, se han realizado estudios cuantitativos de carácter

---



---

transversal y longitudinal, por lo que no solo se han observado la relación entre las variables, sino que también se ha podido analizar la evolución temporal de las mismas.

**ABSTRACT (English):**

Gambling disorder (GD) has experienced a considerable increase in recent years, especially since the introduction of online gambling in 2011. The prevalence and addictiveness of gambling disorder continues to increase as gambling becomes more accessible, faster, more attractive and more available, characteristics that have been particularly enhanced in the new form of online gambling. In addition, online gambling is now the main form of problem gambling for young people and adolescents, especially when compared to the adult and older population. Studies indicate that sports gamblers are younger than ever before, which is worrying considering that an early onset of risky addictive behaviours has been associated with a greater severity and predisposition to both their development into adulthood, as well as the associated negative consequences.

Therefore, the main objective of this project has been to study in depth the cognitive-emotional vulnerability factors associated with problem gambling, as well as the possible comorbid symptomatology (drugs, alcohol and video game abuse) in the young and adolescent population. In this line, we want to highlight the need and importance of understanding and going deeper into the relationship of the variables underlying a possible gambling disorder, in order to optimise socio-sanitary responses and, especially, preventive ones, in an age group that is particularly susceptible and vulnerable to the addictiveness of betting and gambling. To this end, quantitative cross-sectional and longitudinal studies have been carried out, so that not only the relationship between the variables has been observed, but also their evolution over time has been analysed.

**PALABRAS CLAVE (3):**

Trastorno de juego; adolescencia; jóvenes; vulnerabilidad; afrontamiento; regulación emocional; comorbilidad.

**KEY WORDS (English):**

Gambling disorder; adolescence; youths; vulnerability; coping; emotional regulation; comorbidity.

**JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO Y OBJETIVOS:**

1) Analizar la relación del apego, sucesos vitales estresantes, regulación emocional, alexitimia, rumiación, resiliencia, suicidio, motivos de juego y juego (juego problemático y trastorno de juego).

2) Analizar el papel mediador y/o moderador de las variables de regulación emocional, alexitimia, rumiación, resiliencia, motivos de juego en la relación entre apego, sucesos vitales estresantes y juego (juego problemático y trastorno de juego).

---



---

3) Estudiar la comorbilidad del juego con otras adicciones: con sustancia (alcohol y drogas) y comportamentales (abuso de videojuegos).

4) Analizar las diferencias de sexo, edad, nivel de estudios y problemática de juego (juego problemático y trastorno de juego), motivos de juego y tipo de juego (juego on line vs. juego presencial) en regulación emocional, alexitimia, rumiación, resiliencia, motivos de juego, sucesos vitales estresantes, apego, consumo de alcohol, drogas y uso de videojuegos.

#### **METODOLOGÍA Y DESARROLLO DEL PROYECTO. ANALISIS ESTADÍSTICO :**

Se han realizado un estudio con un diseño cuantitativo, con dos metodologías principales: transversal y longitudinal. En el estudio tiene un total de 1948 participantes. Respecto a los porcentajes de muestra clínica y no clínica, contamos con 85 participantes de población clínica (4,4%) y 1863 de población no general (95,6%). En relación a la información segregada en función de si se trata de pretest o postest, 1305 personas formaron parte del estudio trasversal (67%) y 643 (33%) de la muestra es longitudinal.

#### **PRINCIPALES RESULTADOS:**

Este estudio ha sido sin duda un paso necesario e importante en el conocimiento y profundización de algunos de los factores de vulnerabilidad psicológica que podrían, como los resultados de los estudios apuntan, intervenir en la problemática de juego en estas edades. En este momento, hay un debate sobre si el juego iniciado en este momento evolutivo debería ser considerado como trastorno de juego como si se tratara de una adicción que lleva desarrollándose durante muchos más años y llega a la edad adulta. Estos resultados ayudan a poner más luz en esta problemática que ha incrementado durante los últimos años y necesita de evidencia científica que ayude en su prevención y tratamiento. También es importante señalar que además de los objetivos previstos se han obtenido otros como, por ejemplo, análisis de personas familiares de jugadores jóvenes y adolescentes.



---

## DISCUSIÓN:

En primer lugar, los resultados muestran que las dificultades de regulación emocional y la impulsividad estarían asociadas al trastorno de juego, abuso de videojuegos y sintomatología psicológica disfuncional. Asimismo, se han observado dos grupos, de los cuales el primero estaría formado por personas con menores dificultades de regulación emocional, menor gravedad psicopatológica y ligera mayor impulsividad; mientras que el segundo estaría compuesto por personas con mayores dificultades de regulación emocional, mayor gravedad psicopatológica y un problema de juego de mayor gravedad. Estos resultados arrojan luz sobre la importancia de conocer las características diferenciales de cada tipología de jugador, para ofrecer estrategias de prevención y tratamiento lo más adaptadas posibles a cada persona

En segundo lugar, se ha encontrado un mayor nivel de trastorno de juego en el grupo de hombres y mayores niveles de abuso de videojuegos y sustancias en el grupo de repetidores de 2 cursos o más. En cuanto a la edad, a mayor edad se halló mayor uso de cartas y apuestas deportivas offline, lotería online, cocaína, y speed, y a menor edad mayor uso de bebidas energéticas y mayor nivel de abuso de videojuegos, especialmente en el caso de los usuarios de Fortnite, en los que también se relacionó con el abuso de sustancias. En el caso de los usuarios de FIFA, se encontró una relación significativa del abuso de videojuegos con el trastorno de juego. En este grupo, el trastorno de juego y el abuso de sustancias mostraron una relación significativa con las apuestas deportivas. Estos resultados delimitan perfiles diferenciales de interés para la prevención y la intervención

En tercer lugar, el trastorno de juego no sólo afecta a quienes lo padecen, sino que también tiene consecuencias para sus familias. Las personas familiares con problemas de juego puntuaron significativamente más alto que los no familiares en depresión, ansiedad, en dificultades en la regulación de las emociones y, en las estrategias de afrontamiento desadaptativas. Además, las dificultades en la regulación de las emociones y las estrategias de afrontamiento se correlacionaron con la ansiedad y la depresión. Estos resultados ponen de manifiesto la importancia de incluir a los familiares como parte del grupo objetivo en los protocolos de tratamiento de los trastornos del juego

En cuarto lugar, el trastorno de juego y otros trastornos adictivos comórbidos pueden tener patrones afectivos y motivacionales subyacentes similares. Los motivos de mejora, sociales y de afrontamiento son mayores entre los jugadores problemáticos y los jugadores de riesgo en comparación con los jugadores no problemáticos. Los jugadores problemáticos obtuvieron puntuaciones más altas en el juego y en los trastornos comórbidos que los jugadores de riesgo, y también más altas en los motivos del juego y en el estado de ánimo negativo en comparación con los jugadores no problemáticos. Asimismo, la gravedad del juego se asoció significativamente con los motivos del juego, el estado de ánimo negativo y otros trastornos adictivos. Por último, los motivos de mejora fueron predictivos del juego, el alcohol, las drogas y el gasto, mientras se controlaba el efecto de la edad, el sexo y el estado de ánimo positivo y negativo. Estos resultados arrojan luz sobre la naturaleza de la relación entre el juego y otras adicciones comórbidas y pueden utilizarse para adaptar las estrategias de prevención y tratamiento.



---

En quinto lugar, el trastorno de juego, los sesgos cognitivos relacionados con el juego, la compra compulsiva y los valores materialistas conducen a un deterioro del funcionamiento en importantes áreas de la vida. El trastorno de juego, los sesgos cognitivos relacionados con el juego, la compra compulsiva y los valores materialistas cambian a lo largo del tiempo de forma diferente, según el género. La comprensión del trastorno de juego y la compra compulsiva en los adolescentes podría conducir a programas de prevención y tratamiento tempranos para las necesidades específicas del género y la edad.

En sexto lugar, las personas con trastorno de juego presentan cogniciones distorsionadas y creencias supersticiosas con mayor frecuencia que la población general. Asimismo, las dificultades de afrontamiento y la desregulación de las emociones son más frecuentes entre los que padecen trastorno de juego y podrían determinar la aparición de trastorno de juego en grupos especialmente vulnerables, como los adolescentes. Las personas con trastorno de juego utilizan con más frecuencia estrategias de regulación emocional desadaptativas para gestionar los estados emocionales negativos. Esta perspectiva subraya la necesidad de centrarse en el afrontamiento de las emociones, en contraposición al afrontamiento de los problemas, como el mejor enfoque para abordar los problemas de juego.

En séptimo lugar, los acontecimientos vitales traumáticos y las dificultades en la regulación emocional pueden considerarse factores de riesgo para el desarrollo del juego patológico en adolescentes y adultos jóvenes. La severidad del juego correlaciona positivamente con los acontecimientos vitales traumáticos, con el afecto negativo y con la estrategia de regulación emocional de rumiación. Por su parte, los acontecimientos vitales traumáticos también correlacionaron positivamente con el afecto negativo y positivo, las estrategias de regulación emocional de rumiación, focalización de planes, reinterpretación positiva y catastrofización. Finalmente, la mediación plantea la posibilidad de que la exposición a acontecimientos vitales traumáticos explique la gravedad del juego patológico mediante el empleo de estrategias de regulación emocional basadas en la rumiación en adolescentes y adultos jóvenes.

En octavo lugar, el trastorno de juego tiene un impacto creciente entre los adultos jóvenes, que es un periodo vital relevante en el que los estados emocionales y su gestión son de gran importancia. La desesperanza correlacionó positivamente con el afecto negativo, la alexitimia y los motivos de juego relacionados con el afrontamiento, y negativamente con el afecto positivo. Del mismo modo, los motivos sociales se correlacionaban con la alexitimia y el afecto negativo. A su vez, los motivos relacionados con el afrontamiento y la alexitimia también se correlacionaron con el afecto negativo. Por último, los motivos de mejora fueron predictores de la desesperanza. Estos resultados apuntan a la importancia de incluir los factores estudiados en la prevención e intervención de los problemas de juego en adultos jóvenes.

En noveno lugar, el trastorno de juego es una problemática que cada vez afecta a más gente. Se relaciona con las dificultades en la regulación emocional, con los motivos de juego, con la culpa y con la vergüenza. La culpa y vergüenza están relacionadas con la gravedad de juego. En el caso de la vergüenza, se ha encontrado que esta relación está parcialmente mediada por la estrategia de regulación emocional de autculpa. También se

---



---

ha encontrado la gravedad de juego, la culpa y la vergüenza se han relacionado con varios motivos de juego y distintas estrategias de regulación emocional. Toda esta información puede ser de gran utilidad en la prevención y en el tratamiento de los problemas de juego.

En décimo lugar, el trastorno por juego de azar y el abuso de videojuegos son conductas adictivas frecuentemente comórbidas, en las que la alexitimia y la regulación emocional han resultado relevantes. En los distintos perfiles de abuso de videojuegos se hallaron diferencias en alexitimia, regulación emocional, afecto negativo, trastorno de juego y abuso de videojuegos. Al comparar participantes con abuso de videojuegos, trastorno de juego, ambas problemáticas o ninguna, se demostró que había diferencias estadísticamente significativas en alexitimia, regulación emocional, afecto negativo, trastorno de juego y abuso de videojuegos. Adicionalmente, se hallaron correlaciones entre trastorno de juego y edad, abuso de videojuegos, afecto negativo, alexitimia y regulación emocional. Por su parte, el abuso de videojuegos se relacionó con trastorno de juego, afecto negativo, alexitimia, regulación emocional y edad. Para concluir, los análisis de regresión jerárquica mostraron el papel predictivo de la identificación de emociones, la regulación emocional, la edad y el afecto negativo ahora en el trastorno de juego y el papel predictivo de la edad, el sexo y el afecto negativo en las últimas dos semanas en el abuso de videojuegos.

En undécimo lugar, el trastorno de juego se caracteriza por un patrón de conducta de juego disfuncional que persiste a pesar de las implicaciones negativas que tiene en diferentes áreas de la vida cotidiana de las personas. Una de las áreas más afectadas negativamente es la relacionada con los miembros de la familia. Las circunstancias relacionadas con la situación actual de juego podrían ser el desencadenante de las dificultades emocionales reportadas por los familiares de los jugadores, siendo por tanto transitorias y asociadas a la situación vivida.

#### **APLICABILIDAD E IMPACTO SOCIO-SANITARIO DEL PROYECTO:**

Este proyecto se centra en un colectivo especialmente vulnerable como son los y las jóvenes y adolescentes. La adolescencia es un periodo evolutivamente muy importante ya que se conforman los hábitos y también el papel de los iguales es de gran relevancia. En ese momento, el ocio, las amistades y las parejas influyen y afectan de una manera muy notable. Es especialmente importante que los estudios se centren en este periodo vital que marcará los años posteriores.

#### **SÍNTESIS DE LOS ASPECTOS MÁS RELEVANTES QUE APORTA EL ESTUDIO:**

Es importante tener en cuenta que este estudio cuenta con menores de edad. La edad legal para jugar es a los 18 años, sin embargo, estudios previos han mostrado que el juego problemático comienza antes. En este sentido, desde el ámbito clínico se cuestiona que a edades tempranas dado el tiempo que llevan jugando y otras características asociadas se pueda diagnosticar un trastorno de juego. Esto, sin embargo, no impide que haya jóvenes y adolescentes con juego problemático que podría derivar posteriormente en juego problemático. El estudio a nivel longitudinal de algunos de los factores que podrían estar

---



---

asociados aportaría luz sobre esta problemática y ayudaría a diseñar programas específicos de prevención y tratamiento.

En relación a las variables, aglutina variables apenas estudiadas en el trastorno de juego a niveles de profundidad como el apego y sucesos vitales estresantes unido a variables de procesamiento cognitivo emocional como alexitimia, afrontamiento emocional, resiliencia y rumiación junto con sintomatología comórbida en conductas adictivas con y sin sustancia y afectividad. Como puede verse, se trata de variables a diferentes niveles psicológicos, lo que da una mayor capacidad de aplicabilidad de resultados. También incluye variables como motivos de juego que sirve para poder hacer diferentes tipologías en función de las edades, sexo y gravedad del juego, entre otros. Este aspecto es de gran relevancia ya que en ocasiones se habla de la problemática de juego en general, sin tener en cuenta los distintos perfiles existentes. Cada uno de ellos debería tenerse en cuenta para el diseño de los tratamientos.

#### **ENLACES O REFERENCIAS PARA AMPLIAR INFORMACIÓN ACERCA DEL PROYECTO (en su caso):**

##### **PUBLICACIONES CIENTÍFICAS GENERADAS (4):**

-Estévez, A., Jáuregui, P., Macía, L., Martín-Pérez, C., (2022). Alexithymia and emotion regulation strategies in adolescents gamblers with and without at risk profiles. *Journal of Gambling studies*, 38, 15-29.

-Estévez, A., Jáuregui, P. y Macía, L. (2021). Perfiles de jugadores con trastorno de juego en función de la impulsividad y regulación emocional. *Behavioral Psychology/Psicología Conductual*, 29, 3, 681-697.

-Estévez, A., Jauregui, P. y Aurrekoetxea-Casaus, M. (2020). Perfiles de personas jugadoras de videojuegos y co-ocurrencia de abuso de videojuegos, trastorno de juego y consumo de sustancias: análisis por tipo de videojuegos. *Revista Española de Drogodependencias*, 45(4), 14-28.

- Estévez, A., Jáuregui, P., López, N, López-González, H. y Griffiths, M. (2020). Difficulties in emotion regulation, coping, and dysfunctional psychological symptoms in family members of people with gambling disorder. *International Journal of Mental Health and addiction (IJMA)*, 18, 1196-1208.

-Estevez, A., Jauregui, P., Macía, L., y Lopez-Gonzalez, H. (2020). Gambling and attachment: The mediating role of alexithymia in adolescents and young adults. *Journal of Gambling Studies*.

-Jauregui, P., Estevez, A., Macía, L. y Lopez-Gonzalez, H. (2020). Gambling motives: association with addictive disorders and negative and positive mood in adolescents and young adults. *Addictive Behaviors*.

- Estévez, A., Jauregui, P., Momeñe, J., Macía, L., López-González, H., Iruarrizaga, I., Riquelme-Ortiz, C., Granero, R., Fernández-Aranda, F., Vintró-Alcaraz, C., Mestre-Bach, G., Munguía, L., Solé-Morata, N. y Jiménez-Murcia, S. (2021). Longitudinal Changes in Gambling, Buying and Materialism in Adolescents: A Population-based Study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*.





---

-Estévez, A., Jáuregui, P., Lopez-Gonzalez, H., Mena-Moreno, T., Lozano-Madrid, M., Macía, L., Granero, R., Mestre-Bach, G., Steward, T., Fernández-Aranda, F., Gómez-Peña, M., Moragas, L., Del Pino-Gutierrez, A., Codina, E., Testa, G., Vintró-Alcaraz, C., Agüera, Z., Munguía, L., Baenas, I., Valenciano-Mendoza, E., Mora, B., Menchón, J. M. y Jimenez-Murcia, S. (2021). The severity of gambling and gambling related cognitions as predictors of emotional regulation and coping strategies in adolescents. *Journal of Gambling Studies*.

#### **PRESENTACIÓN DE RESULTADOS (CONGRESOS, JORNADAS Y ACTIVIDADES DE DISEMINACIÓN CIENTÍFICA Y TÉCNICA):**

- Estévez, A. (2021, Varsovia). Gambling, buying and materialism in adolescents. 9th International conference on pathological gambling and other behavioural addictions. 22-23 de noviembre de 2021.

-Estévez, A. (2021, Córdoba). Situación actual del juego con dinero en adolescentes. Invitada Jornada jóvenes y juegos de azar. Instituto Provincial de Bienestar Social. 19 de noviembre de 2021.

- Estévez, A. (2021, Madrid). Jóvenes y adolescentes que juegan en la red: consecuencias del juego y la apuesta deportiva on line. Invitada en el Simposio Prevención y Adicciones: estrategias preventivas en la adolescencia. 7 th International Congress of Clinical and Health Psychology in Children and adolescents, 18-22 Noviembre de 2021.

- Estévez, A. (Salamanca, 2021). Factores psicológicos, relacionales y contextuales de vulnerabilidad en jóvenes y adolescentes en el trastorno de juego de azar. XVIII Jornada anual SEPCYS. 21-22 de octubre de 2021

- Macía, L., Jauregui, P. y Estévez, A. (2021) Conductas Adictivas: Explorando el Perfil de las Mujeres Jóvenes y Adolescentes que Juegan. Invitada simposio de Relaciones de pareja confinamiento V Congreso Nacional de la Psicología. 9-11 de julio de 2021. Invitada en un simposio.

-Estévez, A. (Madrid, 2021). Evolución e impacto del juego on line en el último año de consumo. Congreso UNAD 2021. Resilientes frente a la pandemia. 21 de junio de 2021.

- Estévez, A. (Murcia, 2021). Evolución de las adicciones sin sustancia. Jóvenes e intervención en adicciones sin sustancia de UNAD. 12 de mayo de 2021.

-Estévez, A. (Bilbao, 2021). Sustancias de las adicciones sin sustancia: apego, relaciones personales. IV Jornada APS Adicciones sin sustancia, hábitos nocivos, dependencia, malestar psíquico y daño relacional. 2 de julio de 2021

-Estévez, A. (2021, Madrid). Las tecno-adicciones en el ámbito familiar y escolar. Agencia Española de Protección de Datos. Jornada para prevención de tecno-adicciones. Madrid, 24 de marzo de 2021. –

-Estévez, A. (Madrid, 2021). Prevención del juego de apuestas en adolescentes y jóvenes. La situación actual. FAD. 18 de marzo de 2021.

-Estévez, A. (2021, Madrid). El problema del fácil acceso al juego en menores y jóvenes. II Jornadas ONLINE de Comunidades Terapéuticas. FUNDACIÓN CERES. Madrid, 11 de marzo de 2021.

-Estévez, A. (Valladolid, 2021). Mujeres y ludopatía. I Foro Internacional adicciones: juego y TIC: un nuevo enfoque de las adicciones. Federación castellano y leonesa de jugadores de azar rehabilitados. 16 de marzo de 2021.

- Estévez, A. (2021, Bilbao). Factores psicológicos y contextuales en las adicciones comportamentales (sin sustancia). Actualización. Ronda psiquiátrica. Colegio Oficial de Médicos de Bizkaia. 20 de enero

---





---

de 2021.

- Estévez, A. (Madrid, 2020). Retos en la prevención del trastorno de juego en la sociedad actual. VI Jornada Género y Adicciones. Prevención e Intervención en Juego Responsable con jóvenes y adolescentes. 17 de diciembre de 2020.

- Estévez, A. (La Rioja, 2020). Factores de vulnerabilidad en las adicciones comportamentales en jóvenes y adolescentes. Jornada de Formación Prevención-OH. 16 de diciembre de 2020.

- Estévez, A. (Ciudad Real, 2020). Factores de riesgo y aspectos de la adicción del juego. Foro de Aprendizaje común. Fundación Ceres. Mejora en la detección de la ludopatía juvenil desde los servicios de atención primaria. 30 de noviembre de 2020.

- Estévez, A. (Madrid, 2020). Evolución de las adicciones sin sustancia. Jóvenes e intervención en adicciones sin sustancia. Unad. Red de atención a las adicciones, 27 de octubre de 2020.

- Estévez, A. (Warsaw, 2019). Gambling in adolescents: The role of coping strategies. 7th International Conference on Pathological Gambling and Other Behavioral Addictions. 18-19 November 2019.

- Estévez, A. (Bilbao, 2019). Apego y adicciones sin sustancia. XXVI Symposium sobre Avances en Drogodependencias "Adicciones sin sustancia y otros trastornos del control de los impulsos". 17 de octubre de 2019.

-Jauregui, P., y Estevez, A. (2019). Coping strategies and dysfunctional symptomatology in pathological gamblers. Third European Conference on Addictive Behaviors and Dependencies. Lisboa, 23-25 de octubre de 2019.

-Jauregui, P., Macia, L., y Estevez, A. (2019). Factores de vulnerabilidad psicológica y motivos para jugar en jóvenes y adolescentes. VII Jornadas de Emociones y Bienestar y XXVI Reunión Anual de la Sociedad Española de Ansiedad y Estrés. 19-20 de septiembre de 2019.

-Estevez, A., Jauregui, P., Iruarrizaga, I., y Momeñe, J. (2019). Adicciones comportamentales y apego. VII Jornadas de Emociones y Bienestar y XXVI Reunión Anual de la Sociedad Española de Ansiedad y Estrés. 19-20 de septiembre de 2019.

-Estévez, A., Jáuregui, P., López-González, H., y López, N. (2019, Vitoria). Síntomas psicológicos en los familiares de las personas con trastorno por juego de azar. IV Congreso Nacional de Psicología. 21-24 de julio de 2019. Comunicación invitada en un simposio.

-Jauregui, P., Macia, L., y Estevez, A. (2019, Vitoria). Nuevas claves en afrontamiento para el abordaje clínico del juego patológico. IV Congreso Nacional de Psicología e International Symposium on Psychological Prevention. 21-24 de julio de 2019. Comunicación invitada en un simposio.

**PATENTES Y MODELOS DE UTILIDAD (en su caso) :**

**BIBLIOGRAFÍA (4):**

**COFINANCIACIÓN (APARTE DE LA DELGACIÓN DEL GOBIERNO PARA EL PLAN NACIONAL SOBRE DROGAS), en su caso:**

---



---

**AGRADECIMIENTOS:**

Agradecemos, en primer lugar, al Plan Nacional Sobre Drogas, por permitirnos darle viabilidad y sustentar los recursos necesarios para la realización del presente proyecto. Paralelamente, agradecemos enormemente a la FEJAR (Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados), y a todos/as los/as profesionales y usuarios/as que forman parte de la misma; así como a todas las entidades educativas que han formado parte del presente proyecto. Finalmente, agradecemos a la Universidad de Deusto y a todos/as los/as investigadores que han formado parte en la divulgación y realización de los resultados obtenidos.

**CONTACTO (dirección de correo electrónico para consultas al equipo de investigación):**

Ana Estévez (aestevez@deusto.es)

---

**NOTAS:**

(1): Este resumen está dirigido a dar a conocer los aspectos sustanciales de los proyectos financiados por la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas tanto a la población general como a profesionales, a través de su publicación en la página web del Ministerio de Sanidad. Procure ser conciso en las exposiciones. Incluya las gráficas y tablas que considere oportunas. En el caso de precisar otro tipo de información (audiovisuales, archivos de datos, etc.), consulte con el órgano instructor para valorar procedimiento de difusión.

(2): Máximo 500 palabras.

(3): Utilice como fuente el Medical Subjects Headings, MeSH, del Index Medicus.

(4) Se recomienda seguir los Requisitos de Uniformidad del Comité Internacional de Directores de Revistas Médicas conforme a las normas de la US National Library of Medicine (<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK7256/?amp=&depth=2>).