

**AYUDAS ECONÓMICAS PARA EL DESARROLLO DE PROYECTOS DE  
INVESTIGACIÓN SOBRE ADICCIONES EN EL AÑO 2018.**

---

**DATOS BÁSICOS DEL PROYECTO**

**Número de expediente:** 2018I002

**Entidad:** Universidad de Deusto

**Tipo de investigación:** PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN SOBRE ADICCIONES

**Nombre del proyecto:** Factores de vulnerabilidad cognitivo-emocionales y de comorbilidad asociados a la prevención y al tratamiento del trastorno de juego

**IP:** Ana Isabel Estévez Gutiérrez

**Número de anualidades:**

**1ª anualidad:** 18400

**2ª anualidad:** 9000

**3ª anualidad:** 10000

**Total concedido:** 37400

**RESUMEN DEL PROYECTO1:**

En los últimos años, como consecuencia de la entrada en vigor de la regulación del juego online en España el año 2011, se ha experimentado un incremento de la prevalencia del juego patológico en todas las edades, siendo de especial importancia en jóvenes. El sector de las apuestas deportivas, en su modalidad online, duplicó de 2013 a 2016 su margen de juego (el dinero resultante de restarle a los depósitos hechos por los clientes el dinero de sus premios). Es especialmente significativa la evolución de las apuestas en vivo o in-play, aquellas que se realizan durante el desarrollo del evento deportivo. Este tipo de apuesta se empezó a contabilizar de manera separada a partir de 2015, y en 2016 ya suponía más del 53% de toda la recaudación por apuestas en España. Como puede verse, se trata de una problemática de gran impacto que necesita ser estudiada. En ese sentido, existen dos causas fundamentales que preocupan especialmente a los investigadores: (1) los apostantes deportivos son más jóvenes que nunca (Gassmann, Emrich, & Pierdzioch, 2017); (2) los menores que apuestan tienden a considerar hacer apuestas deportivas rodeados de amigos como algo distinto a cualquier otra forma de juego de azar por dinero (no lo consideran gambling). Por otro lado, los centros de tratamiento de juego patológico, por ejemplo, FEJAR, advierten de un incremento de perfiles de jugadores multiproblemáticos. Este estudio aborda una línea de investigación con necesidad de corpus teórico que permita tener evidencia científica para avanzar en una problemática que se ha incrementado exponencialmente. Este estudio profundiza en las variables de vulnerabilidad cognitivo emocional asociadas al trastorno de juego y al juego problemático (dificultades de regulación emocional, alexitimia, motivos de juego, resiliencia, rumiación e ideación suicida) así como sintomatología comórbida (abuso de videojuegos, abuso de drogas y alcohol).

También incluirá como objeto de estudio la relación de la edad, sexo y tipo de juego (online, offline o ambos) en la relación entre estas variables. Para ello, se llevarán a cabo dos estudios: un primer estudio transversal donde se analizará la relación entre las variables descritas, y un segundo estudio longitudinal donde se analizará la evolución temporal de las mismas.

**OBJETIVOS:**

Este estudio tiene como objetivo principal conocer algunos de los factores cognitivo,

---

<sup>1</sup> Máximo de 200 palabras

## AYUDAS ECONÓMICAS PARA EL DESARROLLO DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN SOBRE ADICCIONES EN EL AÑO 2018.

emocionales y conductuales intervinientes en el desarrollo de la vulnerabilidad en el desarrollo de la problemática de juego (juego problemático y trastorno de juego) en adolescentes y jóvenes. De manera más específica, los objetivos son:

- 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.

### APLICABILIDAD

Este proyecto se centra en un colectivo especialmente vulnerable como son los 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.

Por otro lado, 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.

Unido a esto, este estudio incluye muestra de población general y población clínica. Este aspecto además de que la muestra se obtendrá a nivel nacional enriquece la generalización de

resultados.

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.

Para finalizar, señalar que, como se ha comentado previamente, se trata de un estudio que incluye metodología longitudinal y que cuenta con apoyos para llevarse a cabo. Asimismo la devolución de resultados a todas las entidades participantes y la red de transferencia generada garantiza que un porcentaje muy importante de las conclusiones del estudio lleguen a un porcentaje importante de los y las profesionales que trabajan en el área.

#### PLAN DE DIFUSIÓN DEL PROYECTO

Este equipo colabora con la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados, presente en las diferentes comunidades autónomas. Elabora guías clínicas en colaboración con la FEJAR, en base al análisis de datos recabados en sus asociaciones. Esta entidad promoverá la transferencia a técnicos/as que trabajen directamente con el colectivo, a las personas afectadas, y a la sociedad mediante intervenciones preventivas.

Este equipo cuenta con la colaboración de profesores como Mark Griffiths, autor internacional de referencia en el ámbito, cuya participación a nivel de ideación y difusión de resultados promoverá publicaciones científicas de calidad y de impacto internacional.

Asimismo, en este equipo, sus miembros colaboran como consultores externos, por ejemplo, para el diseño de planes de prevención en juego dentro del Ayuntamiento de Bilbao y para el desarrollo de la Ley Vasca de Adicciones Comportamentales de Euskadi. También han participado como expertos a través de Comparecencia en el Congreso de los Diputados en la Comisión Mixta para el Estudio del Problema de las Drogas en el Congreso de los Diputados para informar sobre el impacto del juego en los jóvenes y el Consejo Nacional de Juego Responsable.

**AYUDAS ECONÓMICAS PARA EL DESARROLLO DE PROYECTOS DE  
INVESTIGACIÓN SOBRE ADICCIONES EN EL AÑO 2018.**

---

PALABRAS CLAVE2: JUEGO;JOVENES; VULNERABILIDAD PSICOLOGICA

---

<sup>2</sup> Tres palabras clave: sustancia, población diana/muestra, problema de estudio