



TRABAJO FIN DE MÁSTER

El papel mediacional de los sesgos cognitivos en la relación entre la urgencia positiva y negativa y la regulación emocional: Una aproximación a los juegos de azar y videojuegos.

Autora: Rosa Martín Merino

Director: Dr. Iván Blanco Martínez

Alcalá de Henares, 2021

**Máster Universitario en
Psicología General Sanitaria**

Centro Universitario Cardenal Cisneros
Universidad de Alcalá

ÍNDICE

Resumen	1
Palabras clave.....	1
Abstract	1
Key words	2
1. Introducción y justificación	3
2. Objetivos generales y específicos del estudio	5
2.1. Objetivo general	5
2.2. Objetivos específicos	5
3. Marco teórico	5
3.1. Juego Patológico	5
3.1.1. Clasificación.....	5
3.1.2. Prevalencia	6
3.1.3. Conducta ligada al juego	7
3.1.4. Aspectos psicológicos relacionados con el juego.....	8
3.2. Sesgos Cognitivos.....	10
3.3. Regulación emocional.....	13
3.3.1. Emoción y comportamiento.....	13
3.3.2. Emoción y conducta de juego	15
3.4. Impulsividad	16
3.4.1. Urgencia positiva/negativa	17
4. Método	18
4.1. Participantes	18
4.2. Diseño	19
4.3. Instrumentos	19
4.4. Procedimiento de recogida de datos	20
4.5. Procedimiento de análisis de datos	21
5. Resultados/Análisis de datos.....	22
5.1. Análisis correlacional.....	22
5.2. Análisis mediacionales de <i>Bootstrapping</i>	22
6. Discusión y conclusiones	26
6.1. Limitaciones	29
7. Referencias bibliográficas	32
8. Anexos.....	40
8.1. Anexo 1. Consentimiento informado de protección y confidencialidad	40
8.2. Anexo 2. Escala del Comportamiento Impulsivo UPPS-P	41
8.3. Anexo 3. Cuestionario de Regulación Emocional (ERQ)	42
8.3. Anexo 4. Escala de Cogniciones Relacionadas con el Juego (GRCS).....	43

Resumen

El trastorno de juego se ha establecido como uno de los problemas centrales de la salud pública a nivel mundial. La propagación de la digitalización, ha inspirado a las industrias del juego a renovarse de tal forma que, en la actualidad, son más potentes y accesibles a todo público. El juego puede acabar siendo clínicamente problemático y perjudicial para la salud en el momento en el que empiezan a verse deterioradas diversas áreas vitales de la persona. Por ello, parece necesario conocer con mayor detalle el desarrollo y mantenimiento de este comportamiento de juego patológico, para su posible avance preventivo.

La literatura científica relaciona diferentes variables como posibles factores disposicionales de vulnerabilidad y riesgo. Entre ellos, se ha encontrado comúnmente el proceso de interpretación cognitiva, la regulación emocional y el constructo de impulsividad.

Por consiguiente, la presente investigación pretende profundizar en la relación de las anteriores variables a través de un estudio de tipo transversal (N = 138). En concreto, se lleva a cabo un análisis mediacional sobre la influencia de los sesgos cognitivos en la relación de las tendencias de actuación impulsivas (urgencia positiva y negativa) con las estrategias de regulación emocional (reinterpretación y supresión).

Palabras clave

Juego patológico, conducta problemática, sesgo cognitivo, impulsividad, urgencia positiva/negativa, regulación emocional.

Abstract

Gambling disorder has been established as one of the central problems in public health worldwide. The spread of digitalisation, has inspired the gaming industries to renew themselves in such a way that, today, they are more powerful and accessible to all audiences. Gambling can end up being clinically problematic and detrimental to health at the

moment in which various vital areas of the person begin to be damaged. Therefore, it seems necessary to know in greater detail the development and maintenance₂ of this pathological gambling behavior, for its possible preventive advance.

The scientific literature relates different variables as possible dispositional factors of vulnerability and risk. Among them, the process of cognitive interpretation, emotional regulation and the impulsivity construct have been commonly found.

Therefore, the present research aims to deepen the relation of the above variables through a cross-sectional study (N = 138). Specifically, a mediational analysis is carried out on the influence of cognitive biases in the relationship of impulsive behavior tendencies (positive and negative urgency) with emotional regulation strategies (reinterpretation and suppression).

Key words

Pathological gambling, problem behavior, cognitive bias, impulsiveness, positive/negative urgency, emotional regulation.

1. Introducción y justificación

En la actualidad, el juego patológico se sitúa como una de las problemáticas conductuales que, tal cual expone la OMS (2020), ha supuesto un crecimiento significativo a nivel mundial debido al incremento dramático del uso de dispositivos digitales e Internet en las últimas décadas. Su prevalencia se establece en la población mundial con una variabilidad del 1,3% al 9,9% (fluctuando entre el 0,7% y 27,5% en los juegos de Internet) y un aumento del 1% al 10% en los países desarrollados (Calado y Griffiths, 2016; Jara-Rizzo, 2018; Mihara y Higuchi, 2017; OMS, 2020; OMS, 2019b). La propia industria ha facilitado su difusión y popularidad a través de la inclusión de las nuevas tecnologías y metodologías varias de juegos de azar (Ahaibwe *et al.*, 2016). Esta realidad digital en la que estamos sumergidos, supone claros beneficios tanto para las sociedades como para cada individuo, sin embargo, un uso excesivo pueda crear efectos perjudiciales en la salud.

En este sentido, la persona puede sufrir el riesgo de ver perjudicadas diversas áreas de su vida tales como la pérdida del bienestar psicológico o el empeoramiento de otras áreas de funcionamiento, el deterioro social, personal, económico, académico u ocupacional o incluso sufrir intentos de suicidio (Ede, 2020; Mihara y Higuchi, 2017; Moghaddam *et al.*, 2015; OMS, 2020; Rash *et al.*, 2016; Weinstock, 2013). De acuerdo con Aarseth *et al.* (2017), las comparaciones entre trastornos por uso de sustancias y conductas de juego son sugerentes, pero no deberían ser determinantes en el marco interpretativo ya que existen diferencias significativas entre ambos comportamientos. La problemática del trastorno de juego se complica, frente a otro tipo de adicciones, en la omnipresencia de Internet y tecnología en la vida de la persona (OMS, 2019b). Tras examinar exhaustivamente la literatura científica entorno al juego problemático, se relacionan de forma frecuente las variables que tienen que ver con errores de interpretación cognitiva, el constructo de impulsividad y el proceso de regulación emocional.

En primer lugar, el papel de la interpretación cognitiva es fundamental para funcionar de forma adaptativa en el medio y sobrevivir como especie. Interpretaciones sesgadas relacionadas con el juego, pueden facilitar la aparición de pensamientos irracionales y distorsiones cognitivas que podrían originar o incrementar aún más las conductas que tuviesen que ver con este trastorno (Castro, 2020; Francis *et al.*, 2014; Griffiths *et al.*, 2016; Mathieu *et al.*, 2018). Por otro lado, la impulsividad también funciona como un medio de supervivencia y adaptación caracterizado por un conjunto conductual de toma de decisiones (Duque y Megina, 2015; Peña, 2015). Cuanto más sesgada sea la interpretación del medio, menos adaptadas podrían ser las conductas ligadas a la toma de decisiones. Las actividades de juego favorecen condiciones psicológicas que se relacionan con la experimentación deficiente de control de impulsos y con sesgos cognitivos (Ahaibwe *et al.*, 2016; Berridge y Robinson, 2016; Ede *et al.*, 2020; Fong y Rosenthal, 2008; Griffiths *et al.*, 2016; King y Delfabbro, 2014; Ladouceur y Sévigny, 2005; Mathieu *et al.*, 2018; Miller y Currie, 2008; Shaw y Black, 2008; Teetersa *et al.*, 2015).

Además, dentro de esta impulsividad, y concretamente en ámbitos de juego, resaltan los sistemas asociados de urgencia positiva y negativa. Esta podría entenderse como la incapacidad para mantener el control comportamental cuando una persona está bajo el flujo emociones percibidas como positivas y negativas, respectivamente (Celma *et al.*, 2015; Deus y Pujol, 2015). Al ser esta urgencia un proceso donde influye la propia emoción, el proceso de regulación de la misma podría intervenir de forma importante en las conductas de juego problemático. A su vez, es reflejo de esquemas cognitivos que inducen también a una buena adaptabilidad al medio (Estrada, 2018), por lo que los tres factores parecen relacionarse entre sí. En ella, se tienen en cuenta los dos tipos de estrategia de regulación emocional, la regulación positiva (reinterpretación cognitiva) y la negativa (supresión expresiva emocional).

Dada la ascendencia existente de la problemática de juego a nivel de salud pública (OMS, 2020), se ha considerado interesante llevar a cabo este estudio debido a la elevada

necesidad de intervención. En él, se pretende valorar la relación entre estos diferentes factores que podrían suponer un riesgo a la hora de desarrollar este tipo de trastorno. Estas relaciones se analizarán a través de modelos mediacionales para conocer si los sesgos cognitivos influyen en la relación entre la urgencia positiva y negativa y la regulación emocional dentro de la conducta ligada a juegos de azar. Desde una perspectiva preventiva, esto podría suponer, a su vez, que el hecho de tener en cuenta la relación de estas variables pudiese evitar el desarrollo o mantenimiento del trastorno de juego.

2. Objetivos generales y específicos del estudio

2.1. Objetivo general

Analizar si los sesgos cognitivos median en la relación entre el proceso de regulación emocional (reinterpretación y supresión) y la urgencia positiva y negativa del constructo de impulsividad, dentro del ámbito del juego patológico. Se hipotetiza que, la relación entre las distintas urgencias de impulsividad y las estrategias de regulación emocional, sí estarán mediadas por los sesgos cognitivos.

2.2. Objetivos específicos

En cuanto a los objetivos específicos del presente estudio se contempla, por un lado, evaluar ese posible papel mediacional de los sesgos cognitivos en la relación entre la urgencia positiva y negativa y las estrategias de regulación emocional. Y, por otro lado, estudiar las relaciones entre urgencia negativa y positiva, procesos de regulación emocional (reinterpretación y supresión) y sesgos de interpretación.

3. Marco teórico

3.1. Juego Patológico

3.1.1. Clasificación

Al hablar de juego patológico, nos exponemos ante un patrón problemático de comportamiento. Este queda definido por la quinta edición del *Diagnostic and Statistical*

Manual of Mental Disorders (DSM-V) de la *American Psychiatric Association (APA)* (2013) como aquella conducta desadaptativa y persistente dentro de los trastornos adictivos no relacionados con sustancias. Quedaría determinado por la necesidad creciente de apuestas económicas que alcancen el nivel de excitación deseado, el fracaso o la irritabilidad en intentos control, reducción o abandono del mismo, la continuada persistencia de pensamientos relacionados con el juego, el automatismo en situaciones de vulnerabilidad emocional (como alivio del malestar, el engaño en relación a su implicación, la puesta en peligro o la pérdida de oportunidades o relaciones interpersonales y la dependencia del apoyo económico proporcionado por su red más cercana (APA, 2013).

El hecho de que, con el mero cumplimiento del mínimo de cuatro de sus criterios, ya engloba a distintas formas de adicción al juego que no tienen que ver únicamente con apuestas económicas, la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) diferencia de forma más clara y específica este tipo de patrones dentro de su clasificación de los trastornos mentales y del comportamiento (OMS, 2019a). Entre ellos, contempla por un lado a los trastornos debido a comportamientos adictivos y, por otro, a los problemas asociados con los comportamientos de salud. En la primera clasificación se encuentran el trastorno por juego de apuestas y el trastorno por uso de videojuegos. En la segunda, se encuentran el trastorno por juegos de azar o apuestas y el trastorno por uso de juegos digitales, ambos en una medida peligrosa (OMS, 2019a). Que haya acuerdos para las definiciones más específicas entre diferentes trastornos relacionados, supone un primer paso para poder permitir una mejor intervención a nivel de salud pública (OMS, 2019b). Al contrario, la APA (2013) considera que para poder certificar como categoría diagnóstica al trastorno por juego en internet, se necesita de una mayor investigación y estudio (OMS, 2019b).

3.1.2. Prevalencia

Según la OMS (2020), la prevalencia del trastorno del juego puede variar entre el 1,3% y 9,9%, dependiendo de las diferencias entre sociedades, países y jurisdicciones.

Calado y Griffiths (2016) señalan que, esta misma, se ha incrementado en países desarrollados durante las últimas décadas aumentando desde un 0,1% y a un 6% en población general. Teniendo en cuenta las cifras aportadas por el Fondo de Población de las Naciones Unidas (UNFP) (2020), la población mundial actual alcanza en 2020 un total de 7.795 millones de personas. Poniéndonos en el caso de alcanzar un 9,9% de prevalencia en personas con adicción al juego, estaríamos hablando de un total de 771 millones de personas afectadas con este trastorno de juego patológico.

Lo mismo ocurriría si hablamos del trastorno por uso de videojuegos y juegos en línea. Tras el estudio longitudinal y transversal llevado a cabo por Mihara y Higuchi (2017), sostienen que la prevalencia fluctúa ente 0,7% y 27,5% de personas con trastornos de juego de Internet. Poznyak (citado en OMS, 2019b) declara que varios estudios muestran que la prevalencia fluctúa, en Europa y en Norteamérica, entre el 1% y el 10% y que, además, es el propio uso de los mismos lo que dificulta aún más las cosas. Asimismo, Jara-Rizzo *et al.* (2018) también exponen una variabilidad del 0,4% al 7,6% entre población adolescente y adulta en juegos tanto presenciales como online.

3.1.3. Conducta ligada al juego

De acuerdo a la anterior afirmación, Achab (citado en OMS, 2019b) explica que el peligro se encuentra en el propio sistema de recompensa de los videojuegos. En ellos, el jugador puede ser premiado, tanto con objetos virtuales (armas, por ejemplo), como con recompensas reales (como es en el caso de suscripciones a emisiones en vivo). Este sistema de recompensas genera estimulación en la persona y promueve que juegue de forma continua para alcanzar nuevas victorias. Toda esta estructura se puede definir como un mantenedor de la conducta problemática del juego. Como dicen Griffiths *et al.* (2016), los reforzadores intermitentes, tanto negativos como positivos, provocan que esta sea más resistente a extinciones.

Por otro lado, MConaghy, Armstrong, Blaszczynski y Allcock (citados en Griffiths *et al.*, 2016) plantean una teoría de asociación por la cual una conducta se transforma en un hábito. Este mecanismo de acción conductual, se activa tanto al pensar en llevar a cabo la conducta, como al entrar en contacto con determinados estímulos que funcionan como desencadenantes de la misma. Esto se debe a que, en un pasado, estos estímulos la precedieron antes de ser realizada.

Asimismo, si la persona es estimulada para llevarla a cabo y esta no se completa, este mecanismo de ejecución conductual genera un incremento de activación para lograr concluirlo. A su vez, esto produce en la persona una tensión subjetiva que, al percibirse como aversiva, le impulsa a completarla aunque no lo desee. Por lo que, de acuerdo con Griffiths *et al.* (2016), los jugadores patológicos se caracterizan más por evitar estados psicofisiológicos, percibidos como negativos, que por la búsqueda de estimulación. Blaszczynski (citado en Griffiths *et al.*, 2016) manifiesta que, por lo tanto, las variables que explican la persistencia en el juego tienen que ver con la teoría del mecanismo de acción comportamental y con la evitación de los estados percibidos como aversivos.

3.1.4. Aspectos psicológicos relacionados con el juego

Entre los síntomas relacionados con este trastorno, se encuentran pensamientos, sentimientos y conductas que podrían, o no, determinar el bienestar o la aparición de deterioro funcional como emplear el juego para mejorar el estado anímico, pensar mucho en él o engañar a la red social cercana sobre el tiempo empleado, por ejemplo (Aarseth *et al.*, 2017). Estos comportamientos pueden generar una elevada angustia psicológica y un deterioro significativo el ámbito social, personal, familiar, educacional, ocupacional o en otras áreas importantes del funcionamiento (Mihara y Higuchi, 2017; OMS, 2020).

Müller *et al.* (2014), concluyeron que existía comorbilidad entre los problemas de depresión, ansiedad y disociación con más de la mitad de sus pacientes con adicción a Internet y, en concreto, al uso de videojuegos. En otro estudio llevado a cabo por Van Rooij

et al. (2017), también se encontró comorbilidad entre entre pacientes con adicción a los videojuegos y trastornos de ansiedad (principalmente social), problemas depresivos y del estado anímico y dificultades de relación entre padres-hijos. Shaw y Black (200) asocian esta problemática a depresión con indicadores de aislamiento social y a trastornos relacionados comórbidamente tales como trastornos de ansiedad, del estado anímico, del uso de sustancias y de control de impulsos. APA (2013) señala que, de la misma forma que ocurre con el consumo de drogas en trastornos por adicción, los patrones de comportamiento de juego también precipitan sistemas de recompensa similares, ya que generan síntomas comportamentales, como los citados anteriormente, que son similares al consumo de sustancias.

En cuanto a las máquinas recreativas, Echeburúa (1992) sostiene que coexisten diferentes aspectos psicológicos implicados en la dependencia y que derivan de diversas características facilitadoras. En la misma línea y conforme a Allcock (1986), la accesibilidad a los juegos de apuestas y la propia tasa de prevalencia están positivamente relacionadas. Primeramente, existe gran variedad de situaciones que incitan a jugar y además cuentan con aceptación social. Por otro lado, el importe de las apuestas es bajo en comparación a la cuantiosa posibilidad de ganancias. La brevedad de tiempo entre apuesta y resultado funciona como reforzante y mantenedor de la conducta en un futuro. Además, el funcionamiento de las propias máquinas favorece la sensación de control, en este caso, ilusoria (jugador conduce el pulsador para empezar, reprogramar, interrumpir, modificar cantidad de apuesta, acelerar, etc.). Por último, existe una cierta fascinación ante las máquinas recreativas que no tienen otros juegos de apuestas (pero sí se manejan dentro de los videojuegos, por ejemplo) dadas por el ambiente del lugar (luces, música, sonido de monedas, etc.) y que provocan una alta activación psicofisiológica y tensión emocional (Echeburúa, 1992).

En la misma línea, Higuchi (citado en OMS, 2019b) plantea que las dimensiones del trastorno pueden verse empeoradas tanto por la modalidad de juego multijugador, como por

los torneos y las competiciones económicas. En el primer caso, este tipo de partidas suelen ser alentadoras para todo el mundo y, en especial, para aquellos a quien les cuesta socializar. Y, en el segundo, la problemática puede situarse en la propia aspiración de ganarse la vida con ello. En la opinión de Przybylski, Rigby y Ryan (2010), los juegos alcanzan su éxito satisfaciendo necesidades a nivel psicológico tales como la autonomía, el sentimiento de pertenencia y la competencia.

3.2. Sesgos Cognitivos

Otro punto que podrían suponer conflicto, dentro de la magnitud de este tipo de comportamientos, se encuentra en las características que engloban diferentes sesgos cognitivos. De acuerdo con Castro (2020), ninguna persona es capaz de captar la realidad y comprenderla de forma rápida y razonable. El ser humano fluctúa entre la información multisensorial que experimenta y el intento por generar la respuesta más beneficiosa para uno mismo. Teniendo en cuenta que nuestra percepción del entorno es limitada, los sesgos cognitivos se entienden como el procesamiento de información que surge a raíz de la ausencia de fundamentación apropiada sobre la misma, la cual ocasiona errores de pensamiento sobre situaciones o experiencias. Este procesamiento, a su vez, puede incrementar la creencia de diferentes supuestos iniciales y desencadenar en diversos comportamientos que podrán empeorar todo el espectro de conductas adictivas.

Tal como planteaban Beck, Rush, Shaw y Emery (1979) en su teoría de la triada cognitiva negativa, a raíz de algún/os suceso/s vital/es, la persona ve activada en sí misma determinadas creencias básicas. Estas influyen y deterioran el procesamiento de información (distorsiones cognitivas), lo cual da lugar a los pensamientos erróneos y desadaptativos. Estos se caracterizan por aportar una visión negativa de sí mismo (no valgo), del mundo (es peligroso) y del futuro (no hay solución). Dentro del juego patológico, Griffiths *et al.* (2016) sugieren que determinados estilos cognitivos y factores clave pueden funcionar como facilitadores y mantenedores de la problemática: atribución de sucesos

negativos de forma supersticiosa e interna, estable y global, escasas habilidades de afrontamiento y bajo autoconcepto.

Aydm y San (2011) postulan que, las creencias desadaptativas relacionadas con el juego, pueden agruparse en aquellas ideas con perspectiva negativa sobre uno mismo y el mundo. Debido a ello, la persona puede autoevaluarse negativamente y emplear el juego como método para tratar de interactuar socialmente de forma positiva y recibir refuerzo. Como dicen King y Delfabbro (2014), estas creencias sobre la inclinación por las interacciones sociales en línea pueden ser significativas si la persona las interpreta como el contexto que le ofrece mayor validez y seguridad frente a las interacciones en persona.

Estas alteraciones cognitivas pueden también originarse o verse influenciadas por la constante participación en el juego (Ahaibwe *et al.*, 2016; Ede *et al.*, 2020; Fong y Rosenthal, 2008; Griffiths *et al.*, 2016; King y Delfabbro, 2014; Ladouceur y Sévigny, 2005; Mathieu *et al.*, 2018; Miller y Currie, 2008; Teetersa *et al.*, 2015). Esta frecuencia facilita el pensamiento irracional: incrementa conductas de riesgo, la ilusión de control y la autoeficacia percibida. Por ello, Griffiths *et al.* (2016) destacan que las personas regulares en el juego, independientemente de cual sea, tienen más pensamientos irracionales y evalúan los resultados sesgadamente, por lo que reúnen motivos suficientes para persistir en él y no tener en cuenta las pérdidas (Granero *et al.*, 2020; Ladouceur, Mayrand y Tourigny, citados en Griffiths *et al.*, 2016).

Desde el punto de vista de King y Delfabbro (2014), es importante explorar determinadas características relacionadas con los juegos y los pensamientos que les rondan. Como se ha dicho anteriormente, la frecuencia de los mismos y el propio contenido cognitivo. Esto se debe a que no es tan significativo el tiempo que pase una persona preocupándose, sino la constancia y lo que comprende el conjunto de sus pensamientos en sí. Griffiths *et al.* (2016) añaden que la importancia que le asigna la persona al juego, también es un punto clave (capacidad de imaginar su vida sin él y percepción como pieza

fundamental). Además, considera que, al ser un pasatiempo activo en el que la persona tiene el control, es aún más fácil que aumente la frecuencia de pensamiento por elaboración de estrategias y tácticas durante los momentos de ausencia de juego.

King y Delfabbro (2014) agrupan, a raíz de su investigación, las características sobre las cogniciones y creencias del trastorno de juego en cuatro categorías. En primer lugar, las creencias sobre la naturaleza y el valor de las recompensas adquieren una importancia significativa frente a otras áreas de la vida diaria. A su vez, generan vínculo emocional con la identidad en línea y propician la obsesión/preocupación (planificación anticipada y persistente). Por otro lado, sitúan las cogniciones que justifican la elección de seguir participando en juegos, pese a conocer las consecuencias desfavorables. Estas son: sesgos de costos hundidos (inversión comprometida de tiempo y esfuerzo); finalización de la conducta (tensión entre inicio de conducta y entrega de la siguiente recompensa); priorización del juego y procrastinación de otras tareas y reglas de mala toma de decisiones (priorizar el logro de objetivos y duración del juego). En tercer lugar se ubican las ideas negativas sobre uno mismo que se neutralizan con la experiencia como jugador. Entre ellas: autoestima (sentido de competencia y orgullo); expectativas positivas/negativas (sentimientos positivos por presencia de juego/sentimientos negativos por ausencia de juego); control (sentido de autonomía por presencia de juego asociado a una intolerancia a la incertidumbre del mundo real); vulnerabilidad (mundo real inseguro y seguridad dentro del juego) y logros (sentimiento de realización y dominio y creencia de imposibilidad a través del mundo real). Por último, otra categoría se encontraría en la visión del juego y del futuro dentro de la aceptación social. Los juegos, por un lado, favorecen el sentido de pertenencia al grupo y la creencia de mejora en la posición social de la colectividad en línea y, por el otro, evitan la responsabilidad y las situaciones adversas de las normas sociales. Es decir, relación social (solo los jugadores me entienden); competencia (mejorar de rango compensará mis necesidades); evitación social (videojuegos evitarán el fracaso y el desafío social) y sentido de pertenencia (sentido de aceptación y pertenencia a una comunidad).

Asimismo, a juicio de Ochoa (2013) y Mathieu *et al.* (2018), las principales creencias y distorsiones relacionadas con el juego son: expectativas (idea del impacto esperado en el juego (sesgo sobre probabilidad) o del alivio de efecto negativo); ilusión de control (control percibido); control predictivo (ilusión de predecir el resultado por sobreinterpretación de señales); creencia sobre incapacidad para dejar de jugar (pensamiento sobre no poder resistir el impulso); sesgo interpretativo (atribución interna a éxitos y externa a fracasos) y memoria selectiva. Tras la investigación de Mathieu *et al.* (2018), concluyen que son un fuerte predictor, para la aparición de distorsiones cognitivas, los motivos del juego. A su vez, estos también se correlacionan significativamente con la gravedad del mismo (Francis *et al.*, 2014; Mathieu *et al.*, 2018). Por ello, plantean que, a lo largo del juego, quienes tienen más posibilidades de originar y mantener distorsiones cognitivas son aquellos que acumulan más motivos para jugar.

Podría entonces diferenciarse entre dos agrupaciones sobre las distorsiones cognitivas ligadas al juego: cuantitativa y cualitativamente. En la primera, se situarían las relacionadas con frecuencia e intensidad (a mayor práctica, mayor nivel de creencias irracionales) y, en la segunda, aquellas que tienen que ver con la habilidad en los juegos y la percepción del mismo como económicamente beneficioso (Delfabbro *et al.*, 2006; Griffiths *et al.*, 2016; Källmen *et al.*, 2008; King y Delfabbro, 2014; Mathieu *et al.*, 2018; Miller y Currie, 2008; Moodie, 2008 ; Raylu y Oei, 2004).

3.3. Regulación emocional

3.3.1. Emoción y comportamiento

El hecho de que una persona no encuentre aversión en el camino hacia una recompensa, puede haber facilitado que se haya generado mantenimiento de ese repertorio conductual (Perales *et al.*, 2019). A juicio de Berridge y Robinson (2016), si ya existe sensibilización a eso/s determinado/s incentivo/s, esto lleva a la activación del sesgo atencional hacia los estímulos que apuntan su cercanía. Después, se produciría un

acercamiento automático hacia los mismos, seguido de un intenso estado emocional y un angustioso deseo por obtener dicha/s recompensa/s placenteras. Por todo ello, el papel que juegan las emociones (intensas o no) y la propia regulación emocional, dentro de la problemática del juego patológico, puede ser muy determinante tanto para su origen, como para su mantenimiento.

Estrada (2018) refiere que las emociones son el reflejo de esquemas cognitivos y pensamientos que impulsan conductas pero, a su vez, también tienen un papel importante en procesos de adaptación. Que los comportamientos de la persona no sean beneficiosos para la misma, genera falta de adaptación al medio en diferentes áreas de su vida. Por lo que estaría relacionado con una defectuosa regulación emocional anterior a la conducta. De acuerdo con Celma *et al.* (2015), las emociones están ligadas tanto a estímulos como a necesidades. En la misma línea, Przybylski, Rigby y Ryan (2010) refieren que el potencial de atracción de los juegos está en la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas.

Si la persona siente una experiencia afectiva, ya sea negativa o positiva, y centrarse en este afecto le ayuda a resolver el problema/meta, entonces se puede hablar de un proceso adaptativo. Cuanto más extremas sean las emociones, menos usuales son las conductas, por lo que comportamientos radicales para la resolución de conflictos pueden llegar a ser perjudiciales e incluso arriesgados. Como plantean Celma *et al.* (2015), todo este razonamiento conductual impulsivo puede entenderse bajo tres implicaciones. Por un lado, la emoción orientada a lo inmediato, la cual es la base adaptativa y está dirigida a satisfacer necesidades (evitar amenazas o lograr oportunidades inmediatas). Por otro, la emoción intensa experimentada, que deteriora tanto el razonamiento como la toma de decisiones y aumenta de probabilidad de acciones perjudiciales. Y, por último, el mantenimiento debido al refuerzo a esta respuesta inmediata: negativo (evitación o reducción de la aversión) y/o positivo (gratificación).

3.3.2. Emoción y conducta de juego

Como dicen Griffiths *et al.* (2016), en el caso de emociones que tengan relación con estados de depresión y con el estilo atribucional característico (interno, estable y global), la conducta de juego puede volverse un conducto de afrontamiento frente a estas conductas depresivas. Agrega que muchos de los jugadores no son conscientes de que en la finalidad de su comportamiento se encuentra el escapar de algo. Si se hace uso de esta problemática como evitación de situaciones difíciles, podría considerarse entonces como una estrategia de afrontamiento desadaptativa que genera que la conducta persista en el tiempo. Por otro lado, Billieux *et al.* (2019), Granero *et al.* (2020) y Källmén *et al.* (2008), a través de sus investigaciones, confirman que los jugadores habituales tienen mayor vulnerabilidad para sufrir estados anímicos depresivos y creencias irracionales (principalmente ilusión de control) frente a los no jugadores.

De esta forma, puede originarse un círculo vicioso entre el juego y situaciones de malestar. Los primeros periodos de refuerzo positivo (ganancias) mantiene a la conducta de juego y, después, continúa por refuerzo negativo (evitar estado aversivo de privación económica y de ansiedad por perder). El jugador habitual, cuando más juegue más oportunidades de perder y de sufrir deterioro económico. Esto aumentará la ansiedad pero, si evita la conducta de juego, la persona puede llegar a alcanzar niveles severos de angustia por la ansiedad precipitante y por la ansiedad ligada a la conducta de evitación (Dickerson; Knapp; citados en Griffiths *et al.*, 2016; James y Tunney, 2017). De hecho, Mathieu *et al.* (2018) consideran que, por el contrario, aun incluso si la persona ganase dinero, esto supondría una posibilidad de escape de dificultades y rutina, lo que reforzaría los sesgos cognitivos y seguiría manteniéndose como una metodología par afrontar conflictos.

El proceso de autorregulación permite tomar consciencia de la conducta, para así poder modificarla, y de la propia reactividad que nos provoca el entorno. Esta consciencia permite elaborar un plan de acción que no nos sea perjudicial a la hora de alcanzar un

objetivo (Duque y Megina, 2015). Este proceso es un intento tanto de regulación de tipo ejecutivo (como la atención a determinados estímulos, por ejemplo) como de tipo emocional. Por otro lado, Berridge (2017) considera que es importante también que la persona trabaje en procesos de asertividad para poder desarrollar su capacidad para negarse a una tentación y conseguir escapar de la adicción.

García-Caballero *et al.* (2018) exponen que, para que la persona se autoperciba eficaz a la hora de afrontar conflictos, es importante que se trabaje en la identificación de emociones y situaciones problemáticas y de riesgo. Duque y Megina (2015) relacionan también procesos emocionales con impulsos conductuales. Plantean que la impulsividad tiene mayor relación con la velocidad de inicio de respuesta dependiendo del contexto con carga afectiva. Por ello, consideran que la regulación emocional es un conjunto de intenciones de control emocional y conductual impulsivos que genera equilibrio y adaptación al medio.

3.4. Impulsividad

Ochoa (2013) argumenta que pueden diferenciarse tres procesos cognitivo-conductuales importantes en el desarrollo y mantenimiento del juego patológico. En primer lugar, el condicionamiento implicado por refuerzo intermitente (Griffiths *et al.*, 2016; Ochoa, 2013; Redish, *et al.*, 2009) en fases de recompensa y castigo (y su sensibilidad a los mismos) (Perales *et al.*, 2019). Por otro lado, el proceso de toma de decisiones y función ejecutiva. Y, finalmente, el rasgo de impulsividad considerado, de hecho, como factor de vulnerabilidad (Ochoa, 2013). De hecho, la cuarta edición del *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-IV) de la *American Psychiatric Association* (APA) (1994) ya contemplaba esta relación y situaba al diagnóstico de juego patológico dentro de su agrupación de trastornos del control de impulsos.

De acuerdo con Duque y Megina (2015) y Peña (2015), puede entenderse como impulsividad al conjunto conductual de toma de decisiones, realizada de forma inmediata y

presente en todo ser humano. Este rasgo, caracteriza a la persona por no considerar las posibles consecuencias posteriores y carecer de autocontrol (cognitivo y conductual). Este constructo psicológico persiste de forma evolutiva, desde una perspectiva de supervivencia como especie, porque puede ser beneficioso, o incluso una ventaja, en determinadas ocasiones para el propio individuo (Duque y Megina, 2015).

Piñol (2015) refiere que esta conducta ocurre cuando se opta por comportamientos que proporcionan recompensas inmediatas y placenteras frente a aquellos que las diesen a largo plazo. Puede verse influenciada por variados factores tales como búsqueda de sensaciones y/o novedad, ausencia de reflexividad, desinhibición, etc. Generalmente, esta elección de recompensas a corto plazo va ligada a consecuencias negativas a largo plazo. Es importante que la persona pueda discernir entre el beneficio que le pueda ofrecer una acción-consecuencia u otra, para no llevar a cabo conductas inmediatas poco satisfactorias. Si esto no ocurre, la conducta impulsiva puede darse en situaciones dañinas e incluso mantenerse estable como repertorio conductual (Piñol, 2015).

Como se ha mencionado con anterioridad, de acuerdo con Shaw y Black (2008), existe una comorbilidad entre el control de impulsos y la adicción a juegos e Internet. Para estos autores, este patrón de conducta está caracterizado por impulsos o comportamientos desproporcionados o mal controlados del uso del juego, que derivan en estados de ansiedad, estrés, depresión y deterioro funcional. Berridge y Robinson (2016) consideran que, además, si entendemos este patrón como una adicción conductual, la persona ya estaría sensibilizada a determinados estímulos y señales que despertarían su deseo de acción de forma automática.

3.4.1. Urgencia positiva/negativa

Dentro de la literatura, se reconoce como importante la identificación de los diferentes factores que definen la impulsividad para su mejor comprensión. Whiteside y Lynam (2001) entendían este rasgo como una carencia de autocontrol ante emociones

percibidas como negativas pero compuesta por diferentes variables. Tanto Whiteside y Lynam (2001), como posteriormente Cyders y Smith (2008), contemplaron como factores de riesgo, dentro de la conducta impulsiva la búsqueda de sensaciones, la perseverancia, la planificación del juego y la urgencia positiva y negativa.

En relación a estos últimos factores, de acuerdo con Celma *et al.* (2015), lo principal para entender esta teoría de urgencia es la relación entre actuación y emoción, considerando a esta última como extrema. Se considera como urgencia negativa a la tendencia de actuación impulsiva llevada a cabo como respuesta a emociones o a experiencias afectivas percibidas como negativas (tristeza, ansiedad, ira, estrés, frustración, vulnerabilidad, miedo, etc.). Al contrario, con la urgencia positiva la persona tiende a realizar conductas precipitadas al experimentar sentimientos positivos (Celma *et al.*, 2015; Deus y Pujol, 2015). Este patrón de predisposición conductual facilita mayores índices de riesgo y comportamientos con consecuencias negativas a corto y largo plazo (Celma *et al.*, 2015).

Por la importancia que parece tener, a lo largo de la presente revisión literaria, la influencia emocional en el constructo de impulsividad y, en concreto, en sus urgencias, se considera de interés llevar a cabo el presente estudio mediante la evaluación de ambas subescalas de impulsividad.

4. Método

4.1. Participantes

Un total de 138 partícipes (79% mujeres, 21% hombres), con edades comprendidas entre los 18 y los 54 años ($M = 23.4$; $DT = 6.7$), participaron en el estudio de forma voluntaria. Los únicos criterios de exclusión e inclusión utilizados para el muestreo tienen que ver con la práctica de juego y la edad del participante. En primer lugar, uno de los requisitos era haber jugado, al menos una vez en la vida, a videojuegos o a juegos de azar (apostando). Por último, otro de los criterios era el hecho de no alcanzar la mayoría de edad

(18 años). Para la recolección de datos, todos los participantes aceptaron un consentimiento legal.

4.2. Diseño

Se ha llevado a cabo una investigación de tipo transversal, correlacional. Son cinco las variables implicadas dentro de dos modelos mediacionales. Por un lado, las variables independientes o predictoras fueron la urgencia positiva y negativa. En cuanto a las variables dependientes, estas han sido la reinterpretación cognitiva y la supresión emocional. Y, por último, la variable mediadora pertenece a los sesgos interpretativos.

4.3. Instrumentos

Escala del Comportamiento Impulsivo UPPS-P (véase Anexo 2) (Whiteside y Lynam, 2001; – validación de una versión breve en castellano, Cándido *et al.*, 2012). Esta escala fue usada para analizar la impulsividad rasgo de la muestra a través de una evaluación multidimensional de 20 ítems con 4 ítems por dimensión. Estas se valoran mediante una escala *Likert* que fluctúa entre 1 (“rotundamente de acuerdo”) y 4 (“rotundamente en desacuerdo”). En concreto, el estudio se centra en sus subescalas de urgencia positiva y urgencia negativa (las dimensiones restantes son falta de premeditación, falta de perseverancia y búsqueda de sensaciones). En cuanto a la fiabilidad de las subescalas en el presente estudio, la consistencia interna de urgencia positiva fue baja ($\alpha = 0.65$), mientras que la consistencia interna de urgencia negativa fue buena ($\alpha = 0.82$).

Cuestionario de Regulación Emocional (ERQ) (véase Anexo 3) (Gross y John, 2003; – validación de la versión en castellano, Cabello *et al.*, 2009). Este cuestionario evalúa, a través de 10 ítems, dos tipos de estrategias de regulación emocional, una más adaptativa y otra más desadaptativa. En este sentido, se evalúa la reinterpretación cognitiva a través de 6 ítems y, la supresión emocional, a través de 4 ítems. Cada dimensión se puntúa mediante una escala *Likert* que oscila entre 1 (“totalmente en desacuerdo”) y 7 (“totalmente de acuerdo”). Respecto a la consistencia interna de las escalas en la presente muestra, esta

fue adecuada para la supresión emocional ($\alpha = 0.79$) y buena para la reevaluación cognitiva ($\alpha = 0.81$).

Escala de Cogniciones Relacionadas con el Juego (GRCS) (véase Anexo 4) (Raylu y Oei, 2004; – versión en castellano, Del Prete *et al.*, 2017). Este instrumento evalúa los sesgos cognitivos en relación al juego mediante 23 ítems repartidos en 5 dimensiones. Estas subescalas son la incapacidad para detenerse (ID) con 5 ítems, las expectativas de juego (EJ) con 4 ítems, la ilusión de control (IC) con 4 ítems, el control predictivo (CP) con 6 ítems y los sesgos interpretativos (SI) con 4 ítems. Se evalúa por medio de la escala de respuesta tipo *Likert*, compuesta por valores entre el 1 (“completamente en desacuerdo”) y el 7 (“completamente de acuerdo”). La fiabilidad de cada una de las dimensiones es en ID adecuada ($\alpha = 0.79$), en EJ adecuada ($\alpha = 0.72$), en IC adecuada ($\alpha = 0.7$), en CP adecuada ($\alpha = 0.73$) y en SI buena ($\alpha = 0.8$). El grado de consistencia interna de la puntuación total de la escala fue muy buena ($\alpha = 0.9$).

4.4. Procedimiento de recogida de datos¹

Inicialmente, cada participante recibió, a través de la plataforma online *Qualtrics*, el protocolo junto al consentimiento informado de protección y confidencialidad (ver Anexo 1). Se llevó a cabo un procedimiento de bola de nieve para la obtención de la muestra. En este protocolo se incluían numerosas baterías de las cuales cada una evaluaba diferentes aspectos psicológicos relacionados con el juego problemático. Entre ellas, las medidas rellenas por la muestra, que tuviesen que ver con las variables del presente estudio, fueron de las cuales se recogió la información.

¹ Previo a la recogida de muestra, se realizó una búsqueda bibliográfica en las bases de datos *PubMed*; *PsychINFO*; *Google Scholar*; *Dialnet* y *SciELO*, usando las palabras clave: *juego*, *juego patológico*, *trastorno*, *conducta problemática*, *sesgo cognitivo*, *impulsividad*, *urgencia positiva*, *urgencia negativa*, *regulación emocional* y *variables disposicionales* (y sus respectivas traducciones al inglés).

4.5. Procedimiento de análisis de datos

Para la comprobación de la hipótesis nula, se realizó un análisis mediacional usando técnicas de *bootstrapping* (Hayes, 2013). Este proceso requiere de una sucesión de cálculos previos para establecer la relación existente entre las variables del estudio.

En primer lugar, se llevaron a cabo una serie de correlaciones bivariadas de Pearson para analizar la relación entre urgencia positiva y negativa, sesgos cognitivos y estrategias de regulación emocional (reinterpretación y supresión). Seguidamente, se llevaron a cabo una serie de análisis mediacionales relacionando, por un lado, urgencia positiva y negativa (variable independiente); sesgos cognitivos (variable mediadora) y estrategias de regulación emocional (reinterpretación y supresión como variables dependientes). Para efectuar dichas estimaciones, se lleva a cabo el procedimiento *bootstrapping*, desarrollado en detalle por Hayes (2013), con un intervalo de confianza del 95%.

Inicialmente, se calcula la relación entre la variable independiente y la variable mediadora (ruta *a*). Tras esta, se procede a la relación entre la variable mediadora y la variable dependiente (ruta *b*). Después, se continúa con el efecto total (ruta *c*) que relaciona la variable independiente con la variable dependiente. Tras estos primeros pasos, se pasa al cálculo del efecto directo (ruta *c'*) que genera la variable mediadora al introducirse en la relación entre la variable independiente y la dependiente. Cuando se llega a este punto, podemos deducir si la variable mediadora infiere o no en dicha relación si el coeficiente en *c'* cambia respecto al de la ruta *c*. Finalmente, se pasa a calcular si el efecto indirecto de la mediación (ruta *ab*) es una mediación total, parcial o inexistente en la relación (siendo *ab* el efecto de la variable independiente sobre la dependiente, a través de la mediadora). Toda esta conclusión depende de si el valor 0 se incluye dentro del intervalo de confianza al 95% (Hayes, 2013). Si el valor 0 no está comprendido entre el límite inferior y superior del intervalo de confianza, se establece el efecto como significativo y se confirma la relación estadística entre las variables.

5. Resultados/Análisis de datos

5.1. Análisis correlacional

Como se aprecia en la Tabla 1, se observan relaciones estadísticamente significativas entre supresión emocional, por un lado, con urgencia positiva ($r = 0.199$; $p = 0.019$) y, por el otro, con sesgos cognitivos ($r = 0.214$; $p = 0.012$). A su vez, los resultados muestran relaciones estadísticamente significativas entre ambas subescalas de impulsividad (*i.e.*, urgencia positiva y negativa) ($r = 0.492$; $p = 0.000$). Por último, se muestra una relación negativa (aunque no significativa) entre urgencia negativa y estrategias de reinterpretación ($r = -0.024$; $p = 0.781$).

Tabla 1. *Correlaciones entre urgencia positiva, urgencia negativa, reinterpretación, supresión y sesgos cognitivos*

	Urgencia Positiva	Urgencia Negativa	Reinterpretación	Supresión	Sesgos Cognitivos
Urgencia Positiva	-	,492**	,119	,199*	,128
Urgencia Negativa		-	-,024	,137	,063
Reinterpretación			-	,116	,072
Supresión				-	,214*
Sesgos Cognitivos					-

Nota. * $p < .05$; ** $p < .01$

5.2. Análisis mediacionales de *Bootstrapping*

A pesar de no existir las relaciones esperadas entre las variables (ver análisis de correlación Tabla 1) y, debido al carácter académico del presente trabajo, se procedió a testar de igual forma los cuatro modelos mediacionales.

Como se observa en la Tabla 2, ninguna de las relaciones son estadísticamente significativas entre urgencia positiva, sesgos cognitivos y reinterpretación. A pesar de que el

coeficiente c disminuya en c' (*coeff. c* = 0,40699181; *coeff. c'* = 0,38165959), no es ni siquiera una relación mediacional parcial porque no es significativo el efecto indirecto (ruta ab ; IC = - 0,06145055; 0,11975755).

Por otro lado, tal como se contempla en la Tabla 3, que relaciona urgencia positiva con sesgos interpretativos y con supresión, sí se dan algunas relaciones significativas. En primer lugar, una de ellas se da entre sesgos interpretativos y supresión (ruta b ; IC = 0,00868902; 0,11467282). Y, otra de ellas, se da entre urgencia positiva y supresión (ruta c ; IC = 0,08064016; 0,90515411). En este caso, al insertar los sesgos cognitivos (ruta c'), el coeficiente de asociación entre la urgencia positiva y la supresión emocional disminuye respecto al coeficiente de la anterior ruta c , pero no deja de ser estadísticamente significativa (ruta c' ; IC = 0,02251738; 0,84111094), lo que ya sugiere que no exista efecto mediacional y se confirme con la ausencia de efecto indirecto en la ruta ab (IC = - 0,02389047; 0,17571236).

En cuanto al análisis mediacional de la Tabla 4, los resultados muestran que no hay relaciones significativas entre urgencia negativa, sesgos cognitivos y reinterpretación. Se puede observar que una de ellas se relaciona negativamente (urgencia negativa y reinterpretación) pero, como se ha dicho anteriormente, carece de significación estadística (*coeff. c* = - 0,05791368; IC = - 0,46867002; 0,35284266). Igual que ha ido ocurriendo anteriormente, este coeficiente c disminuye un poco en c' (*coeff. c'* = - 0,06909919), pero tampoco llega a ser una relación mediacional parcial porque no hay significación en el efecto indirecto (ruta ab ; IC = - 0,03448561; 0,06201364).

Por último, en el caso de la Tabla 5 se observa que únicamente hay una relación estadísticamente significativa entre las variables urgencia negativa, sesgos cognitivos y supresión. Esta relación se da entre sesgos interpretativos y supresión (ruta b = IC = 0,01327913; 0,11941398). En cuanto al papel mediacional de los sesgos, vuelve a pasar como ha ido ocurriendo anteriormente. Al insertarlos en la relación entre urgencia negativa y

supresión (ruta c'), esta relación se debilita un poco respecto al coeficiente de la ruta c (*coeff. c* = 0,24034003; *coeff. c'* = 0,21765235), pero al no ser significativo en el efecto indirecto (ruta ab ; $IC = -0,03533233; 0,09106840$), no llega a ser una relación mediacional parcial.

Tabla 2. *Análisis Mediacional Bootstrapping (urgencia positiva, sesgos cognitivos, reinterpretación)*

	Coeficiente	SE	Límite Inferior	Límite Superior
Ruta a (Urgencia Positiva → Sesgos Cognitivos)	,99030586	,65684057	-,30863765	2,28924938
Ruta b (Sesgos Cognitivos → Reinterpretación)	,02558019	,03822152	-,05001029	,10117068
Ruta c (Urgencia Positiva → Reinterpretación)	,40699181	,29218243	-,17081730	,98480092
c' ; efecto directo	,38165959	,29521389	-,20218326	,96550245
$a \cdot b$; efecto indirecto	,02533222	,04311276	-,06145055	,11975755

Tabla 3. *Análisis Mediacional Bootstrapping (urgencia positiva, sesgos cognitivos, supresión)*

	Coeficiente	SE	Límite Inferior	Límite Superior
Ruta a (Urgencia Positiva → Sesgos Cognitivos)	,99030586	,65684057	-,30863765	2,28924938
Ruta b (Sesgos Cognitivos → Supresión)	,06168092	,02679479	,00868902	,11467282*
Ruta c (Urgencia Positiva → Supresión)	,49289714	,20846719	,08064016	,90515411*

El papel mediacional de los sesgos cognitivos en la relación entre la urgencia positiva y negativa y la regulación emocional: Una aproximación a los juegos de azar y videojuegos

c'; efecto directo	,43181416	,20695654	,02251738	,84111094*
a·b; efecto indirecto	,06108298	,05038417	-,02389047	,17571236

Nota. * $p < .05$

Tabla 4. *Análisis Mediacional Bootstrapping (urgencia negativa, sesgos cognitivos, reinterpretación)*

	Coeficiente	SE	Intervalo de confianza IC = 95%	
			Límite Inferior	Límite Superior
Ruta a (Urgencia Negativa → Sesgos Cognitivos)	,34195714	,46671504	-,58100119	1,26491547
Ruta b (Sesgos Cognitivos → Reinterpretación)	,03271029	,03819962	-,04283689	,10825747
Ruta c (Urgencia Negativa → Reinterpretación)	-,05791368	,20770836	-,46867002	,35284266
c'; efecto directo	-,06909919	,20832231	-,48109705	,34289866
a·b; efecto indirecto	,01118552	,02303312	-,03448561	,06201364

Tabla 5. *Análisis Mediacional Bootstrapping (urgencia negativa, sesgos cognitivos, supresión)*

	Coeficiente	SE	Intervalo de confianza IC = 95%	
			Límite Inferior	Límite Superior
Ruta a (Urgencia Negativa → Sesgos Cognitivos)	,34195714	,46671504	-,58100119	1,26491547
Ruta b (Sesgos Cognitivos → Supresión)	,06634655	,02683297	,01327913	,11941398*

Ruta c (Urgencia Negativa → Supresión)	,24034003	,14876649	- ,05385504	,53453511
c'; efecto directo	,21765235	,14633410	- ,07175177	,50705648
a·b; efecto indirecto	,02268768	,03170117	- ,03533233	,09106840

Nota. * $p < .05$

6. Discusión y conclusiones

El presente estudio pretendía analizar, a través de un análisis mediacional, el papel mediador de los sesgos cognitivos en la relación entre urgencia positiva y negativa con estrategias de regulación emocional (reinterpretación y supresión), en el ámbito del juego problemático. Asimismo, si hubiese existido, se procuraba evaluar ese efecto mediador (total o parcial) y conocer las relaciones entre todas las variables. Se hipotetizaba que los sesgos interpretativos mediarían y tendrían efecto indirecto en la relación entre urgencias y estrategias de regulación emocional.

Sin embargo, los datos no confirman las hipótesis. En primer lugar, realmente se esperaba que hubiera muchas más relaciones significativas entre las variables. De hecho, entre todas, pero solo se relacionaron tres de ellas. Al no existir correlación entre los factores del presente estudio, es imposible que hubiera un efecto mediador. En cuanto a las correlaciones significativas, estas se dieron entre urgencia positiva y supresión emocional; sesgos cognitivos y supresión y entre las subescalas de impulsividad (*i.e.*, urgencia positiva y negativa). La urgencia negativa y la reinterpretación se relacionaron negativamente pero sin significación.

Respecto a la relación significativa entre urgencia positiva y supresión emocional, el estudio pudo confirmar que determinados factores de la impulsividad sí influyen en procesos de regulación emocional y viceversa. Planteamientos como los de Duque y Megina (2015) suponen que, cuanto mayor es el proceso de autorregulación (estrategia positiva de

regulación emocional) mayor es la consciencia de la situación (reinterpretación) y más adaptativo es el plan de acción. Al contrario, cuando la acción está llevada a cabo de forma precipitada (como en el caso de la urgencia positiva, tal como aportan los datos de la presente investigación), implica una falta tanto de conocimiento situacional como de reinterpretación cognitiva, que se traduce en una estrategia desadaptativa de regulación emocional (supresión). La experimentación de emociones intensas deterioran el razonamiento e incrementan la posibilidad de que se lleven a cabo conductas dañinas para la persona (Celma *et al.*, 2015).

Relacionando reflexiones tales como las de Echaburúa (1992), las características facilitadoras del propio contexto de juego (sonidos, luces, dinero, etc.) conducen a la persona a estados de elevada excitación y de percepción afectiva positiva (posible urgencia positiva). Esto, por lo tanto, puede facilitar que la persona se deje llevar más por la impulsividad y las conductas relacionadas con dicho contexto de juego. De hecho, esto podría relacionarse también con las teorías que explican que, cuanto más se juegue, más parece que dejan de tenerse en cuenta las pérdidas sufridas en cualquier área vital (supresión emocional) y más motivos se reúnen para persistir en el juego (urgencia positiva) (Granero *et al.*, 2020; Ladouceur, Mayrand y Tourigny, citados en Griffiths *et al.*, 2016).

De igual modo, estas emociones fuertes, experimentadas subjetivamente como positivas, también pueden alcanzarse a través del propio juego mediante percepciones como tener el control, el sentido de competencia, etc. (King y Delfabbro, 2014). De esta forma, están neutralizándose (supresión) percepciones de afectividad negativa mientras se aumenta y se continua con la positiva, la cual empuja a continuar jugando (urgencia positiva). Podría entenderse que, esta relación entre ambas variables, se sustenta por la satisfacción de determinadas necesidades mediante la evitación de amenazas (situaciones adversas, emociones, responsabilidades, etc.) y el logro de resultados inmediatos (King y Delfabbro, 2014; Mathieu *et al.*, 2018; Ochoa, 2013).

En alusión a la segunda relación significativa del presente estudio, esta se dio entre sesgos interpretativos y supresión emocional. Correspondiente a ello, de acuerdo con teorías que postulan que, cuanto más se suprimen emociones (ligadas a sesgos cognitivos), menos percepción subjetiva se tiene de ellas y más pueden aumentar los sesgos (Celma *et al.*, 2015; Estrada, 2018). Esto podría conducir a la persona a un bucle de error de interpretación, seguido de supresión emocional, continuando con un aumento de sesgos y, por consiguiente, de una estrategia de regulación emocional desadaptativa.

Esto implica que, si la persona no encuentra aversión (porque la está suprimiendo y, a su vez, posiblemente generando aumento de distorsiones) se facilitará el mantenimiento de la problemática de juego (Perales *et al.*, 2019). Esta relación se apoya, además de en el presente estudio, en teorías como las planteadas por Celma *et al.* (2015), las cuales sugieren que las interpretaciones cognitivas modulan conductas y que, cuanto más se sesgue la información que nos llega, más aversiva puede ser y más probabilidades habrá de suprimirla para evitarla o reducirla (Castro, 2020; Francis *et al.*, 2014; Griffiths *et al.*, 2016; Mathieu *et al.*, 2018). En definitiva, podría entenderse también como un mecanismo para evitar sufrimiento (tras la supresión, la persona evita sentir aquello que no quiere). De hecho, Griffiths *et al.* (2016) expone que, en la patología del juego, la persona trata más de evitar estados psicofisiológicos negativos que de buscar estimulación.

En cuanto a la relación negativa (no significativa) entre urgencia negativa y reinterpretación, teniendo en cuenta que la reinterpretación cognitiva en sí es un conjunto de intenciones de control conductual y emocional beneficiosos (Duque y Megina, 2015), la urgencia negativa es un conjunto de comportamientos precipitados incompatibles con la estrategia propia de regulación emocional adaptativa (Celma *et al.*, 2015; Peña, 2015; Piñol, 2015).

6.1. Limitaciones

En cuanto al efecto mediacional, tal como se ha expuesto anteriormente, en ninguno de los análisis de mediación los resultados obtenidos presentaron significación suficiente para rechazar la hipótesis nula. Debido a ello, sorprendentemente no se confirma que los sesgos cognitivos tengan una influencia en la relación entre urgencias positiva y negativa y reinterpretación y supresión. Esto podría entenderse a través de las teorías donde se propone que, algunos estilos cognitivos, pueden ejercer como mantenedores de la problemática de juego, lo que no significa que sea esta problemática la que dependa en su totalidad de la interpretación cognitiva, sino de una variedad de factores (Aydm y San, 2011; Granero *et al.*, 2020; Griffiths *et al.*, 2016; Ochoa, 2013; Mathieu *et al.*, 2018).

Esta ausencia de datos esperados puede haberse dado por varias causas limitantes. En el presente estudio en concreto, se contempla como limitación la dificultad de análisis, mediante el método de autorregistro, del contenido cognitivo por su inmensa variabilidad (creencias básicas de uno mismo; de los demás; del mundo; del futuro; del juego; ideas irracionales, pensamientos automáticos negativos, sesgos atencionales, etc.). Tanto centrar más los sesgos a estudiar (de lo general a lo concreto), como evaluarlos a través de tareas experimentales (Everaert y Joormann, 2019), podría disminuir en futuras investigaciones esa amplia dificultad.

En esta misma línea, también podría plantearse como limitación que los sesgos podrían emerger solo en situaciones de juego, por lo que no habría facilidad de evaluarlas fuera de ese contexto como ocurre con la presente medición autoinformada. Sería interesante realizar evaluaciones en un futuro, de forma experimental, a través de grupos control dentro y fuera del contexto de juego. A todo ello, añadir que es sugerente que se siga teniendo en cuenta, en futuras investigaciones, la posible deseabilidad de respuesta de los datos que se obtengan tras las medidas autoinforme.

Por otro lado, la muestra que se usa no es patológica, lo que significaría que, a pesar de jugar, pueden no tener sesgos. Asimismo, se pedía como criterio de inclusión que la persona hubiese jugado al menos una vez a juegos de azar o videojuegos, por lo que el análisis de los sesgos podría variar mucho dependiendo de esa participación. Ni el contenido ni la cantidad de sesgos será parecida en jugadores regulares que en aquellos que han jugado o juegan poco. De hecho, Griffiths *et al.* (2016) confirman que aquellos que juegan de forma habitual tienen mayor cantidad de pensamientos irracionales e interpretan los resultados sesgadamente. Por ello, lo significativo se sitúa tanto en el contenido de los pensamientos, como en la constancia de juego (Griffiths *et al.*, 2016; King y Delfabbro, 2014). En futuros estudios se sugiere tener en cuenta esta frecuencia de participación en el juego.

Entre otras de las limitaciones del presente estudio, se puede resaltar, dentro de la muestra, el alto porcentaje del sexo femenino frente a la baja participación del sexo masculino. Esta ausencia de equidad en el muestreo, dificulta la extrapolación de los datos a la población general. De hecho, de acuerdo con Rius-Buitrago *et al.* (2021), los roles estipulados socialmente suelen impulsar al hombre a consumir mayor cantidad de tiempo y dinero en juegos de azar. Por ello, se recomienda que puedan llevarse a cabo futuras investigaciones que incluyan un tamaño considerable y con mayor equidad en el sexo que la del presente análisis.

Por otro lado, el diseño transversal llevado a cabo hace que, tanto el contexto como la participación o los propias variables disposicionales individuales, puedan cambiar a lo largo del tiempo. Por consiguiente, sería interesante recoger datos que pueda ofrecer una evolución a través de investigaciones longitudinales donde, a su vez, también se empezasen a tener más en cuenta los juegos en línea. En relación a lo anterior, al llevar a cabo este tipo de estudios nomotéticos, que establecen de forma estadísticamente significativa la correlación entre varios factores, prevalece el análisis a nivel general. Por ende, si se llevasen a cabo investigaciones ideográficas futuras más particulares, se podría

también analizar funcionalmente la conducta de forma más precisa y menos genérica. En definitiva, centralizar la observación a las numerosas características y contextos individuales y alargar la misma a lo largo del tiempo.

Asimismo, tal como se menciona anteriormente, sería interesante que se siguiese investigando en relación a diferentes variables disposicionales con tendencia a procesar información relativa a juegos de azar, las cuales pudieran convertirse en factores de riesgo o en mecanismos subyacentes de origen y mantenimiento de la problemática de juego. Finalmente, se considera importante que los protocolos preventivos tengan en cuenta los valores de prevalencia y posible riesgo de aumento, en un futuro próximo, por la facilidad incrementada del acceso a las propias plataformas de juego.

7. Referencias bibliográficas

- Aarseth, E., Bean, A. M., Boonen, H., Colder Carras, M., Coulson, M., Das, D., Deleuze, J., Dunkels, E., Edman, J., Ferguson, C. J., Haagsma, M. C., Bergmark, K. H., Hussain, Z., Jansz, J., Kardefelt-Winther, D., Kutner, L., Markey, P., Nielsen, R. K. L., Prause, N., ... & Van Rooij, A. J. (2017). Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 267-270. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.088>
- Ahaibwe, G., Lakuma, C. P., Katunze, M., & Mawejje, J. (2016). Socio economic effects of gambling: Evidence from Kampala City, Uganda. *Economic Policy Research Centre*, 126. <https://doi.org/10.22004/ag.econ.234554>
- Allcock, C. C. (1986). Pathological gambling. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 20(3), 259-265. <https://doi.org/10.3109/00048678609158874>
- American Psychiatric Association, APA. (1994). Diagnostic and statistical manual of mental disorders, Fourth Edition (DSM-IV). Arlington, VA: American Psychiatric Association.
- American Psychiatric Association, APA. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders, Fifth Edition (DSM-V). Arlington, VA: American Psychiatric Association.
- Aydm, B., & San, S. V. (2011). Internet addiction among adolescents: the role of self-esteem. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 15, 3500-3505. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.04.325>
- Beck, A. T., Rush, A. J., Shaw, B. F., y Emery, G. (1979). *Terapia Cognitiva de la Depresión*. Edición. Desclée de Brower.
- Berridge, K. C. (2017). Is addiction a brain disease?. *Neuroethics*, 10(1), 29-33. <https://doi.org/10.1007/s12152-016-9286-3>

- Berridge, K. C., & Robinson, T. E. (2016). Liking, wanting, and the incentive-sensitization theory of addiction. *American Psychologist*, 71(8), 670. <https://doi.org/10.1037/amp0000059>
- Billieux, J., Flayelle, M., Rumpf, H. J., & Stein, D. J. (2019). High involvement versus pathological involvement in video games: A crucial distinction for ensuring the validity and utility of gaming disorder. *Current Addiction Reports*, 6(3), 323-330. <https://doi.org/10.1007/s40429-019-00259-x>
- Cabello, R., Ruiz, D., Salguero, J. M., y Castillo, R. (2009). Propiedades psicométricas del cuestionario ERQ de regulación emocional en una muestra española. En Fernández-Berrocal, P. (Coord.) *Avances en el estudio de la inteligencia emocional* (pp. 15-20). Fundación Marcelino Botín.
- Calado, F., & Griffiths, M. D. (2016). Problem gambling worldwide: An update and systematic review of empirical research (2000–2015). *Journal of Behavioral Addictions*, 5(4), 592–613. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.073>.
- Cándido, A., Orduña, E., Perales, J. C., Verdejo-García, A. J., & Billieux, J. (2012). Validation of a short Spanish version of the UPPS-P impulsive behaviour scale [Validación de una versión breve de la escala de comportamiento impulsivo UPPS-P]. *Trastornos Adictivos*, 14(3), 73 - 78. [https://doi.org/10.1016/S1575-0973\(12\)70048-X](https://doi.org/10.1016/S1575-0973(12)70048-X)
- Castro, D. A. (2020). La complejidad de la cognición humana: crear. *Tesis (Lima)*, 13(16), 127-153. <https://doi.org/10.15381/tesis.v13i16.18897>
- Celma, J., Reyes, S., Abella, F., Sirvent, R. M. y Verdejo-García, A. (2015). Aproximación al paradigma UPPS. En Celma, J. L. (Coord.) *Bases teóricas y clínica del comportamiento impulsivo* (pp. 301-318). Ediciones San Juan de Dios.

- Cyders, M. A., & Smith, G. T. (2008). Clarifying the role of personality dispositions in risk for increased gambling behavior. *Personality and individual differences*, 45(6), 503-508. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2008.06.002>
- Del Prete, F., Steward, T., Navas, J. F., Fernández-Aranda, F., Jiménez-Murcia, S., Oei, T. P., & Perales, J. C. (2017). The role of affect-driven impulsivity in gambling cognitions: A convenience-sample study with a Spanish version of the Gambling-Related Cognitions Scale. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(1), 51-63. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.001>
- Delfabbro, P., Lahn, J., & Grabosky, P. (2006). It's not what you know, but how you use it: Statistical knowledge and adolescent problem gambling. *Journal of gambling studies*, 22(2), 179-193. <https://doi.org/10.1007/s10899-006-9009-5>
- Deus, J. Y Pujol, J. (2015). Neuroimagen de la impulsividad. En Celma, J. L. (Coord.). *Bases teóricas y clínica del comportamiento impulsivo* (pp. 301-318). Ediciones San Juan de Dios.
- Duque, P. Y Megina, M. (2015). Desarrollo del control de impulsos. En Celma, J. L. (Coord.). *Bases teóricas y clínica del comportamiento impulsivo* (pp. 93-101). Ediciones San Juan de Dios.
- Echeburúa, E. (1992). Psicopatología, variables de personalidad y vulnerabilidad psicológica al juego patológico. *Psicothema*, 4(1), 7-20. <http://www.psychothema.com/pdf/812.pdf>
- Ede, M. O., Omeje, J. C., Ncheke, D. C., Agah, J. J., Chinweuba, N. H., & Amoke, C. V. (2020). Assessment of the Effectiveness of Group Cognitive Behavioural Therapy in Reducing Pathological Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 36(4), 1325-1339. <https://doi.org/10.1007/s10899-020-09981-y>
- Estrada, L. (2018). *Motivación y emoción*. Fundación Universitaria del Área Andina. <https://digitk.areandina.edu.co/handle/areandina/3541>

- Everaert, J., & Joormann, J. (2019). Emotion regulation difficulties related to depression and anxiety: a network approach to model relations among symptoms, positive reappraisal, and repetitive negative thinking. *Clinical Psychological Science*, 7(6), 1304-1318. <https://doi.org/10.1177/2167702619859342>
- Fondo de Población de las Naciones Unidas, UNFPA. (2020). Panel de Población Mundial. <https://www.unfpa.org/es/data/world-population-dashboard>
- Fong, T. W., & Rosenthal, R. J. (2007). *Freedom from problem gambling*. UCLA Gambling Studies Program & California Office of Problem and Pathological Gambling. <https://calpg.org/wp-content/uploads/2019/09/UCLA-Workbook-English.pdf>
- Francis, K. L., Dowling, N. A., Jackson, A. C., Christensen, D. R., & Wardle, H. (2014). Gambling motives: Application of the reasons for gambling questionnaire in an Australian population survey. *Journal of Gambling Studies*, 31(3), 807–823. <https://doi.org/10.1007/s10899-014-9458-1>
- García-Caballero, A., Torrens-Lluch, M., Ramírez-Gendrau, I., Garrido, G., Vallès, V. Y Aragay, N. (2018). Eficacia de la intervención Motivacional y la Terapia Cognitivo-conductual para el tratamiento del Juego Patológico. *Adicciones*, 30(3), 219-224. <https://doi.org/10.20882/adicciones.965>
- Granero, R., Fernández-Aranda, F., Valero-Solís, S., Pino-Gutiérrez, A., Mestre-Bach, G., Baenas, I., Contaldo, S. F., Gómez-Peña, M., Aymamí, N., Moragas, L., Vintró, C., Mena-Moreno, T., Valenciano-Mendoza, E., Mora-Maltas, Bernat, Menchón, J. M. & Jiménez-Murcia, S. (2020). The influence of chronological age on cognitive biases and impulsivity levels in male patients with gambling disorder. *Journal of behavioral addictions* 9(2), 383-400. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00028>
- Griffiths, M. D., Van Rooij, A. J., Kardefelt-Winther, D., Starcevic, V., Király, O., Pallesen, S., Müller, K., Dreier, M., Carras, M., Prause, N., King, D. L., Aboujaoude, E., Kuss, D. J., Pontes, H. M., López-Fernández, O., Nagygyorgu, K., Achab, S., Billieux, J., Quandt,

- T., ... & Demetrovics, Z. (2016). Working towards an international consensus on criteria for assessing Internet gaming disorder: A critical commentary on Petry et al. (2014). *Addiction* (Abingdon, England), 111(1), 167. <https://doi.org/10.1111/add.13057>
- Gross, J. J., & John, O. P. (2003). Individual differences in two emotion regulation processes: implications for affect, relationships, and well-being. *Journal of personality and social psychology*, 85(2), 348-362. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.85.2.348>
- Hayes, A. F. (2013). *Introduction to mediation, moderation, and conditional process analysis: A regression-based approach*. Guilford Press.
- James, R. J., & Tunney, R. J. (2017). The need for a behavioural analysis of behavioural addictions. *Clinical Psychology Review*, 52, 69-76. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2016.11.010>
- Jara-Rizzo, M. F., Navas, J. F., Steward, T., López-Gómez, M., Jiménez-Murcia, S., Fernández-Aranda, F., y Perales, J. C. (2018). Impulsividad y conciencia del problema predicen la adherencia terapéutica y el abandono del tratamiento en el trastorno por juego de azar. *Adicciones*, 31(2), 147-159. <https://doi.org/10.20882/adicciones.1041>
- Källmén, H., Andersson, P., & Andren, A. (2008). Are irrational beliefs and depressive mood more common among problem gamblers than non-gamblers? A survey study of Swedish problem gamblers and controls. *Journal of gambling studies*, 24(4), 441. <https://doi.org/10.1007/s10899-008-9101-0>
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2014). The cognitive psychology of Internet gaming disorder. *Clinical psychology review*, 34(4), 298-308. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2014.03.006>

- Ladouceur, R., & Sévigny, S. (2005). Structural characteristics of video lotteries: Effects of a stopping device on illusion of control and gambling persistence. *Journal of gambling studies*, 21(2), 117-131. <https://doi.org/10.1007/s10899-005-3028-5>
- Mathieu, S., Barrault, S., Brunault, P., & Varescon, I. (2018). Gambling motives: Do they explain cognitive distortions in male poker gamblers?. *Journal of gambling studies*, 34(1), 133-145. <https://doi.org/10.1007/s10899-017-9700-8>
- Mihara, S., & Higuchi, S. (2017). Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature. *Psychiatry and clinical neurosciences*, 71(7), 425-444. <https://doi.org/10.1111/pcn.12532>
- Miller, N., & Currie, S. (2008). A Canadian population level analysis of the roles of irrational gambling cognitions and risky gambling practices as correlates of gambling intensity and pathological gambling. *Journal of gambling studies*, 24(3), 257-274. <https://doi.org/10.1007/s10899-008-9089-5>
- Moghaddam, J. F., Yoon, G., Dickerson, D. L., Kim, S. W., & Westermeyer, J. (2015). Suicidal ideation and suicide attempts in five groups with different severities of gambling: Findings from the National Epidemiologic Survey on Alcohol and Related Conditions. *The American Journal on Addictions*, 24(4), 292-298. <https://doi.org/10.1111/ajad.12197>
- Müller, K. W., Beutel, M. E., & Wölfling, K. (2014). A contribution to the clinical characterization of Internet addiction in a sample of treatment seekers: Validity of assessment, severity of psychopathology and type of co-morbidity. *Comprehensive Psychiatry*, 55(4), 770-777. <http://doi.org/10.1016/j.comppsy.2014.01.010>
- Ochoa, A. (2013). *Estudio sobre la toma de decisiones, el funcionamiento ejecutivo y la impulsividad en el juego patológico* [Tesis doctoral, Universitat de Barcelona]. <http://hdl.handle.net/2445/36573>

- OMS (2019a). Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11). <https://icd.who.int/es>
- OMS (2019b). Hacia una mejor delimitación del trastorno por uso de videojuegos. *Boletín de la Organización Mundial de la Salud*, 97(6), 382-383. <http://dx.doi.org/10.2471/BLT.19.020619>
- OMS (2020). Comportamientos adictivos. https://www.who.int/health-topics/addictive-behaviours#tab=tab_1
- Peña, L. E. (2015). Impulsividad: Definición y modelos en psicopatología. En Celma, J. L. (Coord.). *Bases teóricas y clínica del comportamiento impulsivo* (pp. 12-29). Ediciones San Juan de Dios.
- Perales, J. C., King, D. L., Navas, J. F., Schimmenti, A., Sescousse, G., Starcevic, V., van Holst, R. J. & Billieux, J. (2019). Learning to lose control: A process-based account of behavioral addiction. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 108, 771-780. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2019.12.025>
- Piñol, G. (2015). Trastornos de la conducta impulsiva en enfermedades neurológicas. En Celma, J. L. (Coord.). *Bases teóricas y clínica del comportamiento impulsivo* (pp. 240-261). Ediciones San Juan de Dios.
- Przybylski, A., Rigby, S., & Ryan, R. (2010). A motivational model of video game engagement. *Review of general psychology*, 14(2), 154-166. <https://doi.org/10.1037/a0019440>
- Rash, C. J., Weinstock, J., & Van Patten, R. (2016). A review of gambling disorder and substance use disorders. *Substance abuse and rehabilitation*, 7, 3-13. <https://doi.org/10.2147/SAR.S83460>
- Raylu, N., & Oei, T. P. S. (2004). The Gambling Related Cognitions Scale (GRCS): Development, confirmatory factor validation and psychometric properties. *Addiction*, 99(6), 757-769. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2004.00753.x>

- Redish, D. A., Jensen, S., Johnson, A., & Kurth-Nelson, Z. (2009). "Reconciling reinforcement learning models with behavioral extinction and renewal: Implications for addiction, relapse, and problem gambling": Correction. *Psychological Review*, 116(3), 518. <https://doi.org/10.1037/a0016243>
- Rius-Buitrago, A., Soriano-Villarroel, I., y López-González, H. (2021). «Yo sabía que nadie me iba a juzgar»: La adicción al juego online desde la perspectiva de género. *MUSAS. Revista de Investigación en Mujer, Salud y Sociedad*, 6(1), 138-155. <https://doi.org/10.1344/musas2021.vol6.num1.8>
- Shaw, M., & Black, D. W. (2008). Internet addiction. *CNS Drugs*, 22(5), 353-365. <https://doi.org/10.2165/00023210-200822050-00001>
- Teeters, J. B., Ginley, M. K., Whelan, J. P., Meyers, A. W., & Pearlson, G. D. (2015). The moderating effect of gender on the relation between expectancies and gambling frequency among college students. *Journal of gambling studies*, 31(1), 173-182. <https://doi.org/10.1007/s10899-013-9409-2>
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T.M. & Van de Mheen, D. (2017). Clinical validation of the C-VAT 2.0 assessment tool for gaming disorder: A sensitivity analysis of the proposed DSM-5 criteria and the clinical characteristics of young patients with 'video game addiction'. *Addictive Behaviors*, 64, 269-274. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2015.10.018>
- Weinstock, J., Rash, C., Burton, S., Moran, S., Biller, W., O'Neil, K., & Kruegelbach, N. (2013). Examination of proposed DSM-5 changes to pathological gambling in a helpline sample. *Journal of clinical psychology*, 69(12), 1305-1314. <https://doi.org/10.1002/jclp.22003>
- Whiteside, S. P. y Lynam, D. R. (2001). The five factor model and impulsivity: using a structural model of personality to understand impulsivity. *Personality and Individual Differences*, 30, 669–689. [https://doi.org/10.1016/S0191-8869\(00\)00064-7](https://doi.org/10.1016/S0191-8869(00)00064-7)

8. Anexos

8.1. Anexo 1. Consentimiento informado de protección y confidencialidad

CONSENTIMIENTO INFORMADO DEL ADULTO

Por medio del presente documento, acepto participar en la investigación en desarrollo por parte del investigador _____, estudiante del Máster en Psicología General Sanitaria del Centro Universitario Cardenal Cisneros, con motivo de la realización de su Trabajo Fin de Máster.

DECLARO haber leído este documento y haber sido informado/a de los siguientes aspectos:

- La participación en este estudio es absolutamente voluntaria, y puedo negarme a participar o retirarme del estudio en cualquier momento sin tener que dar explicaciones.
- Este proyecto de investigación no conlleva ningún tipo de riesgo o efecto adverso para mí. No obstante, yo puedo decidir no realizar alguna prueba en particular, o posponer su realización a otro momento.
- Tengo derecho a conocer los resultados obtenidos en la investigación si así lo deseo.
- Mis datos personales serán tratados conforme a los términos establecidos en:
 - Ley Orgánica 15/1999 de 13 de diciembre
 - Real Decreto 1720/2007 de 21 de diciembre
 - Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo, del Consejo de 27 de abril de 2016
 - Ley Orgánica 3/2018 de 5 de diciembre
- Conforme a dicha normativa, mis datos serán tratados manteniendo total y absoluto anonimato y confidencialidad, por lo que mi identidad nunca será conocida por ningún investigador, psicólogo, profesional o cualquier otra persona ajena al proyecto de investigación.

Firmo a continuación que he leído todas las explicaciones sobre los estudios en los que se me ha propuesto participar, que he tenido la oportunidad de discutirlos con los investigadores, de hacer todo tipo de preguntas al respecto y que, en consecuencia, he decidido participar voluntariamente en estos estudios.

En _____, a _____ de _____ de 20__

D./D^a.: _____

Firma del adulto, paciente o representante legal:

8.2. Anexo 2. Escala del Comportamiento Impulsivo UPPS-P

(Whiteside y Lynam, 2001; – validación de una versión breve en castellano, Cándido *et al.*, 2012)

1.	Normalmente pienso cuidadosamente antes de hacer cualquier cosa.
2.	Cuando estoy realmente animado, no suelo pensar en las consecuencias de mis acciones.
3.	A veces me gusta hacer cosas que dan un poco de miedo.
4.	Cuando estoy irritado suelo actuar sin pensar.
5.	En general me gusta asegurarme de llevar las cosas a buen término.
6.	Mi manera de pensar es normalmente meticulosa y centrada.
7.	En el acaloramiento de una discusión, con frecuencia digo cosas de las que luego me arrepiento.
8.	Termino lo que empiezo.
9.	Disfruto mucho corriendo riesgos.
10.	Cuando estoy rebosante de alegría, siento que no puedo evitar “tirar la casa por la ventana”.
11.	Casi siempre termino los proyectos que empiezo.
12.	Con frecuencia empeoro las cosas porque actúo sin pensar cuando estoy irritado.
13.	Normalmente tomo mis decisiones mediante un cuidadoso razonamiento.
14.	Generalmente busco experiencias y sensaciones nuevas y excitantes.
15.	Cuando estoy realmente contento por algo, tiendo a hacer cosas que pueden tener malas consecuencias.
16.	Soy una persona que siempre deja el trabajo hecho.
17.	Cuando me siento rechazado, frecuentemente digo cosas de las que luego me arrepiento.
18.	Me gustan experiencias y sensaciones nuevas y excitantes, aunque causen un poco de miedo y sean poco convencionales.
19.	Antes de implicarme en una nueva situación me gusta informarme sobre qué puedo esperar de ella.
20.	Cuando estoy muy feliz, veo bien sucumbir a mis deseos o darme algún capricho de más.

8.3. Anexo 3. Cuestionario de Regulación Emocional (ERQ)

(Gross y John, 2003; – validación de la versión en castellano, Cabello *et al.*, 2009).

1.	Cuando quiero incrementar mis emociones positivas (p. ej. alegría, diversión), cambio el tema sobre el que estoy pensando.
2.	Guardo mis emociones para mí mismo.
3.	Cuando quiero reducir mis emociones negativas (p. ej. tristeza, enfado), cambio el tema sobre el que estoy pensando.
4.	Cuando estoy sintiendo emociones positivas, tengo cuidado de no expresarlas.
5.	Cuando me enfrento a una situación estresante, intento pensar en ella de un modo que me ayude a mantener la calma.
6.	Controlo mis emociones no expresándolas.
7.	Cuando quiero incrementar mis emociones positivas, cambio mi manera de pensar sobre la situación.
8.	Controlo mis emociones cambiando mi forma de pensar sobre la situación en la que me encuentro.
9.	Cuando estoy sintiendo emociones negativas, me aseguro de no expresarlas.
10.	Cuando quiero reducir mis emociones negativas, cambio mi manera de pensar sobre la situación.

8.3. Anexo 4. Escala de Cogniciones Relacionadas con el Juego (GRCS)

(Raylu y Oei, 2004; – versión en castellano, Del Prete *et al.*, 2017)

1.	Jugar me hace más feliz.
2.	No puedo funcionar sin jugar.
3.	Rezar me ayuda a ganar.
4.	Las pérdidas en el juego, sin duda, van seguidas de una racha de ganancias.
5.	Relacionar mis ganancias con mi habilidad y mi destreza en el juego hace que siga jugando.
6.	Jugar hace que las cosas parezcan mejores.
7.	Estoy fuera de control, así que me resulta difícil parar de jugar.
8.	Algunos colores y números incrementan mis probabilidades de ganar.
9.	Hay que perder durante un tiempo si se quiere adquirir la experiencia necesaria para ganar.
10.	Relacionar mis pérdidas con la mala suerte o a las circunstancias adversas me hace seguir jugando.
11.	Jugar hace que el futuro parezca mejor.
12.	No puedo resistir las ganas de jugar.
13.	Guardo objetos que me ayudan a tener más probabilidades de ganar.
14.	Si consigo ganar una vez, sin duda, seguiré ganando.
15.	Relacionar mis pérdidas con la casualidad hace que siga jugando.
16.	Echar una partida me ayuda a reducir la tensión y el estrés.
17.	No soy lo suficientemente fuerte como para dejar de jugar.
18.	Ciertos hábitos y rituales mejoran mis probabilidades de ganar.
19.	A veces me siento con suerte y aprovecho esas ocasiones para jugar.
20.	Recordar cuánto dinero gané la última vez, me hace continuar jugando.
21.	Nunca seré capaz de dejar de jugar.
22.	Tengo cierta capacidad para predecir cuándo voy a ganar.
23.	Si cambio los números a los que juego habitualmente, tengo menos posibilidades de ganar que si mantengo siempre los mismos números.