

Trabajo Fin de Máster

Máster Universitario en Psicología General Sanitaria

El efecto mediador de la regulación emocional en la relación entre severidad y craving en personas jugadoras

Presentado por: D^a Sara Cotta Nieto

Tutor académico: Dr. Iván Blanco Martínez

Alcalá de Henares, marzo de 2021

Índice

1.	Introducción.....	- 6 -
2.	Objetivos	- 7 -
3.	Marco teórico.....	- 7 -
3.1.	Problemática de las adicciones al juego.....	- 7 -
3.1.1.	Epidemiología	- 10 -
3.1.2.	Criterios diagnósticos	- 11 -
3.1.3.	Modelo teórico.....	- 13 -
3.1.4.	Factores asociados al juego.....	- 17 -
3.2.	La severidad en el juego	- 19 -
3.3.	Relación entre severidad y craving	- 20 -
3.4.	El papel de la regulación emocional en el juego.....	- 22 -
4.	Método	- 25 -
4.1.	Participantes	- 25 -
4.2.	Diseño	- 25 -
4.3.	Instrumentos	- 25 -
4.3.1.	Metodología de investigación.....	- 27 -
4.4.	Procedimiento.....	- 27 -
4.4.1.	Procedimiento de recogida de datos	- 27 -
4.4.2.	Procedimiento de análisis de datos	- 27 -
5.	Resultados.....	- 28 -
5.1.	Relación entre craving, severidad y regulación emocional	- 28 -
5.1.1.	Relaciones entre craving, severidad y supresión/reevaluación en juegos de azar.....	- 28 -

5.1.2.	Relaciones entre craving, severidad y supresión/reevaluación en videojuegos	- 30 -
5.2.	Análisis mediacional de bootstrapping	- 31 -
5.2.1.	Modelo mediacional: severidad → supresión/reevaluación → craving para videojuegos	- 31 -
6.	Discusión.....	- 34 -
7.	Referencias	- 38 -
8.	Anexos	- 50 -

Resumen

La prevalencia de los trastornos relacionados con el juego ha incrementado con el paso de los años, entre otras causas, debido a las nuevas modalidades de acceso al mismo. En este sentido, parece necesario estudiar los mecanismos asociados al juego, así como la relación entre ellos. Por lo tanto, el objetivo del presente trabajo es analizar la relación entre la severidad en el juego, la regulación emocional (RE) y el craving a través de un modelo mediacional. Un total de 138 participantes llevaron a cabo el estudio de forma voluntaria. Los resultados mostraron que hay una ausencia de relación entre la severidad, la RE y el craving para los juegos de azar. Por el contrario, los datos hallados para los videojuegos mostraron relaciones significativas entre las diferentes variables objeto de estudio. Además, mediante los análisis de bootstrapping se encontró que no había ningún tipo de factor mediacional para la supresión, de igual manera, sucede con la reevaluación. Se discuten las limitaciones encontradas en el presente estudio y la implicación que podrían tener los resultados obtenidos en el área de las adicciones al juego.

Palabras clave: severidad, craving, regulación emocional, videojuegos, juegos de azar.

Abstract

The prevalence of gambling-related disorders has increased over the years, among other causes, due to the new modalities of access to gambling. In this sense, it seems necessary to study the mechanisms associated with gambling, as well as the relationship between them. Therefore, the aim of the present study was to analyze the relationship between gambling severity, emotional regulation (ER) and craving through a mediational model. A total of 138 participants carried out the study voluntarily. The results showed that there is an absence of relationship between severity, ER and craving for gambling. On the contrary, the data found for video games showed

significant relationships between the different variables under study. In addition, bootstrapping analyses found that there was no mediational factor for suppression, as was the case for reappraisal. The limitations of the study and the implication of the results obtained in the area of gambling addictions are discussed.

Key words: severity, craving, emotion regulation, gambling, gaming.

1. Introducción

El juego se ha empleado como forma de distracción, entretenimiento, disfrute, etc., resultando una actividad habitual entre la población de diversas edades, debido a los numerosos efectos positivos que proporciona para la persona que lo emprende. Sin embargo, como manera de crear un juego más atrayente para el público, se incorporaron elementos como son el azar, la apuesta y el juego en línea, diferenciándose, así, dos grandes tipos de juego: el juego de entretenimiento y el juego con la finalidad de obtener alguna ganancia (Dirección General para las Drogodependencias y Adicciones, 2016).

En lo que comprende al territorio español, el uso del juego se ha incrementado en los últimos años, principalmente por la facilidad de acceso dado las novedosas modalidades en las que se puede encontrar, como es el juego online (Chóliz, 2016). Este hecho ha aumentado las preocupaciones por las adicciones y consecuencias que pueden originar. Ya que el incremento notorio del tiempo empleado en el juego puede dar lugar a patrones de comportamiento relacionados con la adicción al juego (Demetrovics et al., 2012; López y Estévez, 2019).

Concretamente, las adicciones comportamentales generan consecuencias negativas en las diferentes áreas de la persona, a pesar de ello son conductas repetidas debido a las gratificaciones que generan. Estos comportamientos con el juego pueden estar presentes en el individuo debido a inadecuadas estrategias de regulación emocional (RE). Estas personas jugadoras emplean más tiempo del debido en el juego, ignorando otras áreas importantes de su vida (Demetrovics et al., 2012; Echeburúa et al., 2014).

En definitiva, este aumento de la problemática del juego ha hecho que se levante un gran interés sobre los aspectos, variables y factores implicados en el juego. Siendo numerosos estudios los que se han centrado en el juego como un problema mental, debido a todas las consecuencias que esta adicción puede acarrear (Pawlikowski y Brand, 2011).

Por todo ello, en base a la influencia que pueden tener ciertas variables relacionadas con el juego en el desarrollo, implicación, gravedad y tratamiento en la persona jugadora, el presente trabajo trata de analizar tres variables (severidad, craving y RE). Actualmente, no constan estudios que relacionen las tres variables entre ellas. Además, existe una escasez de estudios que relacionen estas variables con adicciones comportamentales. Por todo esto, en último lugar, en el presente estudio se pretende ofrecer una visión empírica de cómo estas tres variables pueden influir en el juego.

2. Objetivos

Esta investigación pretende analizar la relación entre los procesos de craving, la severidad en el juego y la RE.

De manera más concreta, se pretende analizar el papel mediador de los procesos de RE en la relación entre la severidad del juego patológico y los procesos de craving.

3. Marco teórico

3.1. Problemática de las adicciones al juego

Cualquier actividad o conducta se convierte en problemática cuando se reitera con frecuencia a pesar de conocer las consecuencias perjudiciales de la misma, por lo que cualquier actividad que resulte placentera puede tornarse patológica. Para ello se debe tener en cuenta la frecuencia, intensidad o cantidad de dinero/tiempo que se vuelca en la actividad, además de contar con el nivel de intromisión y las consecuencias negativas que genera en diferentes áreas de la vida de la persona como son la salud (mental y física), familiar, social, laboral, económica, estudiantil, así como cuestiones jurídicas (Chóliz, 2010; Echeburúa et al, 2014; Shaffer y Hall, 2002).

En este sentido, según la Organización Mundial de la Salud (OMS, 1994) un proceso de adicción se establece cuando la persona se encuentra en un estado de enfermedad física y psicoemocional que como resultado produce una dependencia referida a una sustancia, actividad o relación. Más concretamente, una adicción comportamental es una dependencia a una conducta la cual no conlleva el uso de sustancias. Esta conducta gratificante para la persona es repetida numerosas veces hasta que se crea una habituación donde las consecuencias que pueda provocar no son consideradas, por lo que da lugar a una dependencia psicológica (Morales et al., 2016; Sobrino et al., 2006).

Lo más importante de las adicciones comportamentales es la ineptitud que tiene la persona para controlar los impulsos o deseos de jugar (Derevensky et al., 2019). Según Griffiths (2005), hay 6 factores que parecen estar presentes en todo individuo que posee una adicción comportamental: prominente (la actividad toma mucha relevancia en la vida del individuo y domina su pensamiento, sentimientos y comportamiento), modificación del estado de ánimo (la experiencia que tiene la persona al realizar esa actividad, pudiendo cambiar el estado de ánimo y experimentar placer al realizar la actividad o también, relajación por el alivio que proporciona), tolerancia (aumentar la cantidad de veces que se repite la conducta para poder tener los efectos que obtenía al principio), síntomas de abstinencia (efectos que aparecen cuando la conducta se interrumpe o se disminuye, pueden ser tanto psicológicos como físicos), conflicto (los problemas entre la persona que tiene la adicción con su círculo social y con la misma conducta) y recaída (alta probabilidad a volver a repetir la conducta).

Dentro de las adicciones comportamentales se encuentran dos relacionadas con el juego, una con apuesta y otra sin apuesta, que son el juego patológico y el trastorno por videojuegos, respectivamente. Ambas comparten dos aspectos básicos para que se considere que el juego ha pasado a ser un problema significativo para la

persona. Estas son la dependencia psicológica y las consecuencias perjudiciales (Carbonell et al., 2009; Griffiths, 2000). La dependencia psicológica se refiere al deseo de jugar (craving), a la focalización de la atención sobre el juego, los cambios de ánimo debido al estado de tensión por la búsqueda de la conducta problema para obtener gratificaciones y a la dificultad de controlar el comportamiento y los sentimientos de impotencia y frustración que esto provoca. Los efectos perjudiciales serían todas las alteraciones con alto nivel de gravedad en la vida de la persona jugadora, afectando así a múltiples áreas como son el trabajo, la economía, las relaciones interpersonales, los estudios, etc. (Carbonell et al., 2009).

En lo que refiere al juego patológico, se podría decir que existe un problema cuando la persona juega reiteradamente, apostando cada vez más dinero del esperado, para conseguir un mayor beneficio (Potenza et al., 2019). En este sentido, el individuo carece de la capacidad para controlar su conducta, jugando compulsivamente independientemente de las consecuencias negativas que esta conducta pueda acarrear. El jugador es incapaz de dejar de jugar aun queriendo hacerlo. De la misma manera, en el trastorno por videojuegos, la persona tiene también una incapacidad a la hora de controlar la conducta de juego, por lo que no puede limitar las horas que pasa jugando (Echeburúa, 2000).

Aunque sean dos trastornos que implican distintos tipos de juego, tanto los juegos de azar (juego patológico) como los videojuegos (trastorno por videojuegos) comparten elementos muy semejantes, ofreciendo en ambos casos recompensas de manera intermitente y aleatoriedad en el juego (Gupta y Derevensky, 1996).

3.1.1. Epidemiología

Según el estudio de Calado y Griffiths (2016), en el cual se presenta la última actualización a nivel internacional sobre la prevalencia en el juego patológico en la población adulta, se muestran tasas que oscilan entre el 0,7% y el 6,5%. Esta disparidad en las tasas se explica en base a diferencias entre los diferentes países, la disposición geográfica y la época en la que fueron analizados (Belloch et al., 2020).

En lo que a España se refiere, el informe sobre adicciones comportamentales (Ministerio de Sanidad de España, 2019) revela que un 60,2% de los habitantes comprendidos entre las edades de 15 a 64 años han jugado apostando dinero en el último año. En el juego online con apuesta (2,7%) el porcentaje es mayor en el género masculino que femenino, siendo más frecuente en jóvenes. En esta modalidad de apuesta online, los juegos más frecuentes son las apuestas deportivas en hombres y los juegos tipo loterías en mujeres. En cambio, en el juego de apuesta de forma presencial, el porcentaje es más significativo con un 59,5%. En el juego de manera presencial las desigualdades son menos notorias en el porcentaje por género, predominando los juegos de lotería e incrementándose dicho tipo de juego con la edad.

En el trastorno por videojuegos se ha podido comprobar que la prevalencia se encuentra entre el 0,7% al 27,5%, ocurriendo lo mismo que con el juego patológico. Las discrepancias tan dispares en la prevalencia se deben a las diferencias geográficas e interculturales (Mihara y Higuchi, 2017; Zajac et al., 2019). En este caso, los hombres tienen un mayor porcentaje de prevalencia, de un 54%, frente a las mujeres con un 46% (Entertainment Software Association, 2019), presentándose con mayor frecuencia en población joven (Unicef, 2017).

En lo referente a la población española sobre el trastorno por videojuegos los estudios realizados solo arrojan información sobre la población adolescente, excluyendo a la población adulta de estos estudios. El informe sobre adicciones comportamentales (Ministerio de Sanidad de España, 2019) reveló que la población

que se encuentra entre el rango de edad de los 14 a 18 años, el 6,1% tendría un trastorno por videojuegos. Siendo un porcentaje del 10% en los chicos frente a menos del 2% en las chicas. Las mayores tasas de prevalencia se encuentren en la edad de 14-15 años.

3.1.2. Criterios diagnósticos

Según las clasificaciones del DSM-5 (APA, 2013) el juego patológico se encuentra dentro de los trastornos con sustancias y trastornos adictivos, concretamente clasificado como trastornos no relacionados con sustancias (Tabla 1).

Tabla 1.

Criterios diagnósticos juego patológico (APA, 2013).

- A. Conducta asociada al juego recurrente y continuada en el tiempo durante 12 meses, la persona presenta como mínimo cuatro de los criterios que se muestran a continuación:
1. Con el fin de conseguir la excitación que el sujeto necesita para sentirse bien, va aumentando la cantidad de dinero apostada en cada juego.
 2. Se producen conductas que reflejan nerviosismo o irritación cuando se realizan intentos de solucionar el problema con el juego.
 3. Intentos reiterados para solventar la conducta problemática, todos ellos sin conseguirlo.
 4. Pensamientos recurrentes sobre las apuestas.
 5. Ante el malestar recurre a la apuesta.
 6. Para compensar la pérdida de dinero en las apuestas, repite la misma acción con el fin de recuperarlo.
 7. Reiteradas mentiras para encubrir la conducta problema.
-

8. Distintas áreas afectas, como son el trabajo, los estudios o las relaciones sociales.
9. Recurre a gente de su entorno para hacer frente a su complicado estado económico resultado del juego.

B. Queda excluida la posibilidad de un episodio maníaco.

Se debe especificar si se da de forma:

- Episódica: ha presentado más de una vez la conducta problema, con periodos menos notorios del síntoma.
- Persistente: conducta problema reiterada en el tiempo, con síntomas ininterrumpidos.

Se debe especificar si se encuentra en:

- Remisión inicial: durante 3 meses mínimo.
- Remisión continuada: durante mínimo 12 meses.

Nivel de gravedad según el número de criterios que cumple:

- Leve: 4 a 5.
- Moderada: 6 a 7.
- Grave: 8 a 9.

El DSM-5 no incluye los criterios diagnósticos de la adicción a los videojuegos con o sin internet, aunque sí aparece en la sección de comportamientos que necesitan más estudios, realizando una propuesta de estos. En cambio, en el próximo CIE-11 (OMS, 2019) – aprobada en mayo de 2019 por la Asamblea Mundial de la Salud, siendo su entrada en vigor el 1 de enero de 2022 (Infocop, 2018) - se podrá encontrar el trastorno por videojuegos. Este nuevo trastorno cumple los criterios básicos que son necesarios para diagnosticar una adicción, que son una dependencia psicológica y las consecuencias que la adicción acarrea en las distintas áreas de la vida del individuo (Carbonell, 2020) (Tabla 2).

Tabla 2.

Criterios diagnósticos de la CIE-11 para el trastorno por videojuegos (OMS, 2019).

- A. Conducta repetitiva y perseverante de juego que puede ser online u offline.
- B. Pérdida de la capacidad de controlar la conducta asociada al juego.
- C. Preferencia de la conducta de jugar ante otras ocupaciones.
- D. Mantenimiento o aumento de dicha conducta a pesar de las implicaciones negativas que conlleva.

El comportamiento asociado al juego puede producirse de forma continuada o, por el contrario, episódica y recurrente. Esto puede provocar una gran ansiedad o verse afectadas las distintas áreas de la vida de la persona.

Todos estos criterios deben durar un mínimo de 12 meses.

Como se puede observar, ambos trastornos conllevan cambios en la vida del individuo y consecuencias negativas que ocasionan pérdidas en las distintas áreas como son la social, familiar, laboral, académica y económica. Los dos coinciden en que para que se considere un trastorno por adicción debe durar al menos 12 meses desde que da comienzo la conducta de juego de forma reiterada e insistente.

3.1.3. Modelo teórico

La Figura 1 (Anexo 1) hace referencia al modelo explicativo del juego patológico, incluyendo los factores presentes en la etología y mantenimiento del juego. Se debe considerar que las variables pueden ser diversas en cada jugador y en el desarrollo del trastorno. Las variables expuestas en el modelo pueden variar en el momento de aparición, pudiendo presentarse en las diferentes etapas por las que transcurre la persona. Por ello, el modelo está estructurado de modo que representa el momento de mayor impacto (Chóliz y Herdoiza, 2020).

En primer lugar, se encuentran los antecedentes distantes, que intervienen en la posibilidad de que la persona ejecute la conducta problema - en este caso apostar –

y que esto derive en problemas con el juego o incluso la aparición de trastornos mentales. Según Chóliz y Herdoiza (2020) se categorizan en dos clases. Por un lado, se encuentran los antecedentes sociales distantes, hacen referencia a factores que influyen a numerosas personas. Algunos ejemplos de estos son la cultura de juego, publicidad, factores culturales en función de la nacionalidad, etc. Por otro lado, están los antecedentes personales distales, variables que pueden tener una influencia más o menos notoria en la manifestación de la adicción al juego. Estando relacionados con la genética, personalidad, valores, trastornos mentales, consumir sustancias, etc.

En segundo lugar, se encuentran los antecedentes inmediatos. En los mismos, la persona considera que es el momento idóneo para jugar. La causa puede deberse a que se encuentran presentes las variables mencionadas anteriormente, por lo que la persona es inducida a jugar. Al igual que en los antecedentes distantes, se pueden dividir en sociales y personales. Por un lado, están los antecedentes sociales inmediatos que hacen referencia al ambiente en el que se encuentra la persona. Como son la disponibilidad y la accesibilidad que tiene el jugador en ese determinado instante, interpretar el juego como forma de ocio, etc. Por otro lado, se encuentran los antecedentes personales inmediatos que se refieren a las particularidades de la persona, que van a hacer que se vea incitada a jugar. Como son el consumo de sustancias, circunstancias de la vida del individuo, el beneficio obtenido si jugase, etc. (Chóliz y Herdoiza, 2020).

Como resultado se encuentran las consecuencias del juego, debido a que la disposición y acción de jugar es una actuación adictiva. Puesto que la posibilidad de que se produzca de nuevo esa conducta está mediada por el beneficio que puede obtener, el estado en el que se juega y el refuerzo (Chóliz y Herdoiza, 2020). Los autores Chóliz y Herdoiza (2020) categorizan los factores presentes para que el jugador reitere la conducta en 5 grupos. El primer grupo, es la actividad de juego que hace referencia a la recompensa que obtiene el jugador de apostar, aumentando la dopamina (neurotransmisor responsable de las adicciones) por el área tegmental

ventral. Relacionándose con el craving, mediante dos opciones: sacar beneficios o perder lo apostado. Por ello, apostar es una conducta que se reitera, dado el refuerzo que se produce y los factores implicados (tolerancia o síndrome de abstinencia). El segundo grupo, es el reforzamiento positivo refiriéndose a la oportunidad de poder obtener beneficio económico. Aquí, se incluye la competitividad que tiene la persona (por el desafío del juego) y el déficit en el aplazamiento de la gratificación (juegos con beneficios inmediatos). El tercer grupo, es el refuerzo negativo haciendo referencia a cuando la conducta de apostar se ha adoptado como hábito, se reitera, por lo que las pérdidas cada vez son mayores. Cada vez que el jugador pierde, quiere decir que próximamente ganará, debido al patrón aleatorio que se da en los juegos de apuesta. El cuarto grupo, son los sesgos cognitivos que se encuentran en la conducta adictiva al juego, debido a la forma en la que inducen a apostar o encuentran explicaciones para las pérdidas, por lo que mantienen la conducta problema (Jacobsen et al., 2007). Por último, están los estímulos condicionados, son los estímulos que rodean a la conducta de apostar y se condicionan, lo que implica que dan una respuesta condicionada compensatoria. Estos son los causantes del craving y del síndrome de abstinencia. Dichos estímulos son la presencia del juego, el momento del juego, los beneficios, etc. (Chóliz y Herdoiza, 2020).

Por otro lado, está el modelo cognitivo-conductual de Dong y Potenza (2014) para el trastorno por videojuegos. Se compone de 3 partes: el impulso motivacional relacionado con la recompensa, la función ejecutiva/control cognitivo que se encuentra reducida para actuar sobre los impulsos motivaciones y toma de decisiones que lleva a una conducta reiterada en los videojuegos (Figura 2) (Anexo 2).

El impulso motivacional en los jugadores - que muestran el trastorno por videojuegos - presenta un incremento en la perceptibilidad en lo referente a la recompensa. Y, por el contrario, una reducción de esa perceptibilidad a las pérdidas que pueden tener en las ganancias. Esta conducta de juego es interpretada como una

actividad placentera, debido a que la persona posee control y ganancia de forma rápida (Dong et al., 2011, 2012, 2013 citado por Dong y Potenza, 2014; Leung, 2004).

Por otro lado, los sistemas ejecutivos mediante el control cognitivo y conductual actúan sobre los impulsos motivacionales. Como resultado el individuo puede cohibir los deseos y a su vez dominar las conductas que tienen como fin obtener recompensas. En los jugadores se ha evidenciado una disminución de las habilidades de inhibición de respuesta y control cognitivo (Dong et al., 2010, 2011, 2014, citado por Dong y Potenza, 2014; Everitt et al., 2007; Goldstein y Volkow, 2011; Sofouglu et al., 2013 citados por citado por Dong y Potenza, 2014; Dong y Potenza, 2014).

Como último factor, se encuentra la toma de decisiones. Se ha comprobado que los jugadores no son conscientes de las consecuencias a largo plazo que implica el participar en juegos para obtener de forma inminente una experiencia gratificante (Fioros y Siomos, 2012, citado por Dong y Potenza, 2014).

Como consecuencia, en los jugadores se incrementan sus deseos de jugar, debido a la mayor intensidad proporcionada por la recompensa durante las experiencias gratificantes. Por tanto, una falta en el control ejecutivo de la persona puede dar lugar a una deficiencia en el control de los deseos, lo que hace que no se puedan mantener el control sobre los impulsos y lleven a jugar al individuo. Esto provoca que las decisiones tomadas vayan encaminadas en la consecución de experiencias gratificantes a corto plazo, excluyendo las consecuencias que esto puede derivar a largo plazo (Dong y Potenza, 2014).

Ambos modelos se construyen desde la rama cognitivo-conductual, diferenciándose en los factores que llevan a la persona a jugar, aunque ambos hacen hincapié en el papel que tienen en la adicción el refuerzo tanto positivo como negativo y en los sesgos cognitivos que se encuentran presentes en el jugador. Así como en los

procesos de craving como uno de los detonantes centrales del juego y el consumo de videojuegos.

3.1.4. Factores asociados al juego

Los factores incluidos en el juego patológico se dividen en 3 grandes grupos: factores de riesgo, factores de mantenimiento y factores de protección (Domínguez, 2007).

Los factores de riesgo pueden categorizarse en personales, familiares y socioambientales. Los factores de riesgo personales hacen referencia a las características de la persona y que pueden conducir a la utilización del juego como medio de evasión de la realidad (Domínguez, 2009). Estos a su vez, se disponen en 4 categorías. En primer lugar, se encuentran las características de personalidad, donde destaca el alto nivel de neuroticismo y extraversión de las personas jugadoras (Secades y Villa, 1998, citado por Domínguez, 2009). En segundo lugar, están los factores biológicos que destacan el Síndrome de Personalidad Adictiva (APS). Este se manifiesta en las personas que muestran cambios de manera permanente en la activación psicológica, incrementando el riesgo a la hora de poder desarrollar una dependencia (Domínguez, 2009; Jacobs, 1986). En tercer lugar, se encuentran los factores de aprendizaje que se focalizan en modelado de las figuras de referencia para la persona afectada (Domínguez, 2009; Robert y Botella, 1994). Finalmente, se encuentran las variables cognitivas que engloban a las ideas irracionales y distorsionadas, además, de erróneas. Como resultado el jugador aumenta las expectativas de control que ejerce sobre el juego (Domínguez, 2009; Echeburúa, 1992).

Como segundos factores de riesgo se encuentran los familiares. Los cuales incluyen las relaciones deficitarias entre padres e hijos, problemas de pareja en el sistema familiar, exceso en el consumo de sustancias de los progenitores y una

economía familiar limitada. El último factor de riesgo es el socioambiental. Destacando de este, la gran disponibilidad para apostar como la normalidad a nivel social y cultural de estos comportamientos (Allcock, 1986, citado por Domínguez, 2009; Robert y Botella, 1994).

Según Domínguez (2009) refiere 4 grupos que se encuentran englobados en los factores de mantenimiento. En primer lugar, se encuentran los refuerzos positivos y negativos. Los refuerzos positivos se refieren a los beneficios que la persona obtiene de apostar, estos se muestran de forma intermitente aumentando el arousal de la persona. En cambio, los negativos se refieren a la conducta de juego como la forma que tiene el individuo de evadirse de situaciones o emociones desagradables. En segundo lugar, están los estímulos discriminativos que captan la atención de la persona fomentando la conducta de juego. En tercer lugar, se encuentran los sesgos cognitivos haciendo alusión a los pensamientos erróneos que tiene la persona acerca del juego, viéndolos como normalizados. Finalmente, se encuentran la falta de habilidades para afrontar el deseo de jugar.

Por último, se encuentran los factores de protección. Categorizados en 4 grupos: valores alternativos (abstenerse del juego y objetivos a largo plazo), actividades alternativas (socializar), integración familiar (adecuada estructura familiar y relación entre los miembros del sistema familiar) y entorno y prevención de adicciones desde tempranas edades (Domínguez, 2009).

Los factores en el trastorno por videojuegos se dividen de igual modo que los de juego patológico: riesgo, mantenimiento y protección (Echeburúa, 2012).

Los factores de riesgo hacen alusión a la disposición que tiene la persona para poder desarrollar una adicción. A su vez, se clasifican en personales, familiares y sociales. Los personales hacen referencia a las características de personalidad o las emociones que intensifican la vulnerabilidad psicológica para las adicciones (Echeburúa, 2012). Los familiares refieren al contexto de crianza de la persona. Englobando factores como una educación y comunicación familiar rígida, como

consecuencia la persona transgrede las normas, generando en esta rabia y rencor. Por el contrario, un contexto familiar permisivo o desestructurado, el efecto causado puede generar personas egocéntricas, caprichosas e impulsivas. Por último, los sociales que refieren a la situación social de la persona. Pudiendo encontrarse en una incomunicación social o con más personas que se exceden en el uso del juego, como consecuencia pudiendo desarrollar una adicción (Echeburúa, 2012; Echeburúa y Requesens, 2012).

Los factores de protección son los que previenen de la adicción al juego, se dividen en recursos personales y recursos familiares. Los recursos personales engloban una autoestima adecuada, habilidades sociales que favorecen el desarrollo de la autoestima, capacidad de solución de problemas como de control de emociones y habilidades de afrontamiento del estrés. En cambio, los recursos familiares hacen referencia a un adecuado contexto familiar, con espacio para la expresión de emociones. Además, modelado del comportamiento apropiado de las figuras de referencia (Echeburúa, 2012).

Los factores de mantenimiento en este trastorno son equivalentes a los factores del juego patológico. Comprendiéndose el refuerzo positivo y negativo, los sesgos cognitivos, el deseo de jugar y los estímulos discriminativos. Por lo tanto, se ha constatado que los factores asociados al juego se agrupan en 3 grandes categorías: de riesgo, de protección y de mantenimiento.

3.2. La severidad en el juego

La severidad en el juego, estudiada como la gravedad de la adicción en el juego es un ámbito que aún no se encuentra definido completamente. La mayoría de los estudios lo relacionan con variables concretas como son la edad, el sexo de la persona, tener pareja, depresión, ansiedad, etc. (Alessi y Petry, 2003; Michalczuk et al., 2011; Moragas et al., 2015; Pilatti et al., 2020; Schluter et al., 2019; Yakovenko y Hodgins, 2018). No hay una definición de la severidad o los distintos tipos de grado de

la adicción por lo que puede pasar un jugador. Por ello, a continuación, se ha realizado una recopilación de los estudios más recientes que mencionan la severidad en el juego, pero en relación a las variables de la persona o a comorbilidades con el trastorno.

Según el estudio de Moragas et al. (2015) ciertos juegos de apuestas estratégicas, como son el casino y el póquer, tienen relación con la gravedad del comportamiento adictivo. Se encontró que a una edad avanzada es mayor la gravedad de la adicción al juego, en cambio la soltería se relaciona con una menor gravedad del juego. La búsqueda de emociones produce una mayor severidad en el juego, así como conductas evitativas de emociones desagradables. Además, se ha observado que la edad de inicio y la actual del jugador también son predictores de la severidad del juego. También, se encontró que el tener pareja y un mayor nivel de educación está relacionado con una mayor gravedad del juego.

Por otro lado, se ha podido comprobar que las personas que presentan problemas con el juego y depresión tienen mayores niveles de severidad en el juego, siendo mediadores los rasgos de impulsividad y las estrategias de afrontamiento (Schluter et al., 2019; Yakovenko y Hodgins, 2018).

Diferentes estudios (Alessi y Petry, 2003; Michalczuk et al., 2011; Pilatti et al., 2020) recogen que cuantos más sesgos cognitivos relacionados con el juego mayor es la severidad en el juego, al igual ocurre con la impulsividad.

3.3. Relación entre severidad y craving

El craving es el deseo agudo por realizar la conducta de juego, esto se encuentra ocasionado por pensamientos, situaciones pasadas, ciertos estímulos o situaciones y emociones desagradables. Si no se lleva a cabo la conducta, la persona experimenta una fuerte angustia tanto a nivel físico como psicológico. Es una

sensación muy difícil de controlar para la persona jugadora (Becoña, 2016; Bobes et al., 2011).

En las adicciones es frecuente su aparición, pudiendo alternar en intensidad y relevancia. Su duración varía entre ser breve o extenderse en el tiempo, manifestándose de manera puntual o reiteradamente. El craving es un factor muy importante en las adicciones, encontrándose involucrado en el desarrollo, mantenimiento y siendo causa habitual de recaídas (Becoña, 2016; Cornil et al., 2017).

Beck et al. (1999) enumeran 4 tipos de craving: respuesta a la abstinencia (aparece cuando hay un descenso en la gratificación de la conducta de juego y aumenta el malestar por no realizar la conducta problema), respuesta a la carencia de gratificación (falta de situaciones que le supongan un entretenimiento), respuesta condicionada a estímulos relacionados con el juego y respuesta a deseos gratificantes (asociación de una experiencia agradable con la acción de juego). Cabe destacar que estos tipos de craving son relacionados con el consumo de sustancias, por lo que se ha realizado una adaptación a las adicciones comportamentales, en este caso con la adicción al juego.

Una vez explicado qué es el craving y cómo puede aparecer, es importante conocer la relación entre este y la adicción al juego. El craving está relacionado con la incapacidad de soportar la demora en la gratificación que obtienen con el juego, además está relacionado con el grado de severidad del trastorno. Donde el jugador adicto se encuentra más predispuesto a conseguir la gratificación que busca, frente a los jugadores problemáticos y no problemáticos (Ciccarelli et al., 2019).

Realizando una aproximación de los resultados referentes al craving en adicciones con sustancias del estudio de Jiménez et al. (2002), se puede hipotetizar que el craving en la adicción al juego puede revelar distintos factores del juego. Estos son el refuerzo, la dependencia, la tolerancia, la abstinencia y los pensamientos

relacionados con la conducta del juego. Lo que está relacionado con la severidad que pueda presentar el jugador en función del desarrollo de estos factores.

No obstante, la gran parte de los estudios sobre el craving se encuentran dirigidos en el enfoque biomédico de la adicción, centrándose en las semejanzas a nivel fisiológico y cerebral entre el juego y las adicciones con sustancias (Limbrick et al., 2017; Zhang et al., 2016). Por ello, faltan aún investigaciones que aborden el craving como proceso cognitivo, afectivo o motivacional. Ya que la mayoría de las investigaciones sobre el craving son en adicciones con sustancias que han sido extrapoladas al juego.

3.4. El papel de la regulación emocional en el juego

Para poder hablar del papel que tiene la RE en el juego, primero hay que entender qué y cómo es lo que hace que una persona tenga una emoción. Es una secuencia sencilla, empieza con una situación (interna o externa) que es significativa para dicha persona, por lo que se presta atención. Lo que da lugar a que realicemos evaluaciones sobre esa situación, estas evaluaciones ocasionan inclinaciones de respuestas emocionales (pudiendo variar en la intensidad). Dichas respuestas emocionales generan cambios a 3 niveles: fisiológicos, conductuales y subjetivos. Estas respuestas emocionales también actúan sobre la situación (Baños et al., 2020; Gross y Thompson, 2007).

Aquí, es donde entran los procesos de RE, que influyen en las respuestas emocionales del individuo. Concretamente, la RE es la agrupación de procesos que ocurren en la persona para que se pueda prestar atención, calificar y dirigir la corriente de las emociones que se poseen en función de las necesidades, propósitos y requerimientos que se presenten en ese momento. Por lo tanto, la RE hace que se pueda intervenir sobre las respuestas emocionales que se tienen ante ciertas

situaciones (Baños et al., 2020; Gross, et al, 2011). La RE, a su vez, puede ir dirigida a distintos objetivos. Como señalan Sheppes et al. (2015) el objetivo puede ir conducido a producir un cambio en el individuo que tiene la emoción (intrínseco) o, por el contrario, producirlo en otro individuo (extrínseco). Además, el objetivo puede ir enfocado a que la persona se sienta mejor o no tan mal a corto plazo o, por otro lado, enfocarse a largo plazo variando las emociones mediante la motivación instrumental. Cabe añadir, que puede darse de forma explícita (deliberado) o implícita (inconsciente). Todo ello, puede dar lugar a que se incrementen o se aminoren las respuestas emocionales (intensidad, duración y frecuencia) (Baños et al., 2020).

Además, es importante saber que una ineficaz RE es un factor de riesgo para que una adicción aparezca y se mantenga en el tiempo (Sancho et al., 2019). Se han obtenido resultados que indican que el jugar de manera reiterada y extendida en el tiempo podría dar lugar a que la persona presente dificultades emocionales, con áreas deterioradas y las consecuencias negativas que esto acarrea. Esto sugiere que un déficit en la RE contribuye a que se pueda desarrollar una adicción con el juego (Yen et al., 2017).

Se ha podido comprobar que los individuos con problemas de RE recurren a comportamientos desadaptativos como medio de evitación de sus emociones. Con respecto a los jugadores, casi todos ellos tienen deficiencias en la RE, refiriendo mayores dificultades a la hora de identificar, expresar emociones, aceptarlas y describirlas. Además, usarían el juego como forma de evadirse de situaciones y sentimientos desagradables (forma de afrontamiento) (Nöel et al., 2018; Sancho et al., 2019; Williams, 2012). Según Shead et al. (2008) el juego se ha usado como forma de intentar obtener estados de ánimo agradables, destacando las dificultades que tienen esas personas para poder realizar una RE (Estévez et al., 2014).

A su vez, se ha comprobado que los jugadores tienen dificultades para poder elegir estrategias eficaces de RE, lo que hace que sus respuestas emocionales no sean adecuadas con la situación y que esto de lugar a una mala toma de decisiones.

Además, padecen un déficit en su confianza para poder controlar su comportamiento con el juego, sobre todo a la hora de dejar de jugar cuando perciben emociones intensas (Rogier y Velotti, 2018). La RE influye en la toma de decisiones del individuo, de forma que tomar una decisión determinada puede estar relacionado con obtener un castigo o una recompensa, lo que da lugar a experimentar emociones negativas o positivas respectivamente (Mestre et al., 2020).

Además, según las investigaciones de Williams et al. (2012) y Quintero et al. (2020) los jugadores utilizan con menos frecuencia estrategias adaptativas de reevaluación cognitiva, por el contrario, haciendo un mayor uso de las estrategias desadaptativas, como es la supresión emocional o cognitiva.

Cabe destacar, que no hay resultados concluyentes sobre cómo el problema con el juego da lugar un déficit en la RE. La mayoría de los estudios realizados están relacionados con rasgos de personalidad, impulsividad en el juego, experiencias tempranas o comorbilidades debido a una mala RE (Jauregui et al., 2016; Navas et al., 2017; Poole et al., 2017; Rogier et al., 2019; Yen et al., 2017).

Hasta la fecha, la literatura encontrada muestra diferentes líneas de investigación en lo que refiere al juego. En su mayoría relacionan la severidad en el juego con variables específicas de la persona como son la edad, el sexo, tener pareja, depresión, ansiedad, etc. (Alessi y Petry, 2003; Michalczuk et al., 2011; Moragas et al., 2015; Pilatti et al., 2020; Schluter et al., 2019; Yakovenko y Hodgins, 2018). La asociación entre craving y la severidad se muestra en pocos estudios relacionándolo con la adicción a sustancias, pero no con las adicciones comportamentales (Jiménez et al., 2002). De hecho, con la RE ocurre algo similar. Los estudios publicados relacionan la RE con rasgos de personalidad, impulsividad, experiencias tempranas o comorbilidades (Jauregui et al., 2016; Navas et al., 2017; Poole et al., 2017; Rogier et al., 2019; Yen et al., 2017). Estos estudios sugieren que la investigación de la relación entre las tres variables de severidad, craving y RE en lo que refiere al juego no se ha

realizado aún, por lo que se encuentra un vacío en lo referente a esta parte dentro del ámbito de la investigación.

Por lo tanto, en el presente estudio se quiere comprobar si la RE es una variable mediadora entre la severidad y el craving en el juego en población adulta. Además, de investigar la interacción que se encuentran entre estas 3 variables. Se planteó la hipótesis de que, la RE tiene un papel importante entre la severidad del juego y los procesos de craving.

4. Método

4.1. Participantes

La muestra estuvo formada por un total de 138 participantes (79% mujeres y 21% hombres) con edades comprendidas entre los 18 y 54 años ($M = 23,42$; $DT = 6,64$) residentes en el territorio español que participaron voluntariamente en el estudio. El único criterio de inclusión era que los participantes hubieran jugado (apostando) o hubieran jugado a videojuegos al menos una vez en su vida, y ser mayor de 18 años. Los participantes firmaron el consentimiento informado previamente a participar en el estudio (Anexo 3).

4.2. Diseño

El presente estudio es de carácter transversal correlacional donde se evaluaron una serie de variables como los procesos de craving, la severidad en el juego y la RE de la persona.

4.3. Instrumentos

South Oaks gambling Screen (SOGS) (Lesieur y Blume, 1987 -adaptación española de Echeburúa et al., 1994). Empleado para evaluar el grado de severidad, la

frecuencia en la conducta de juego y la forma de obtención del dinero empleado para jugar. Consta de 22 ítems, con dos alternativas de respuesta (Sí/No) (Anexo 4).

Emotion Regulation Questionnaire (ERQ) (Gross y John, 2003- adaptación Española de Cabello et al., 2013). Este cuestionario tipo Likert se compone de 10 ítems, 6 de ellos evalúan la reevaluación cognitiva y otros 4 la supresión emocional. La modalidad de respuesta se compone de una escala tipo Likert de 7 opciones, siendo el 1 = muy en desacuerdo y el 7 = muy de acuerdo (Anexo 5). Cuestionario estandarizado y publicado, la consistencia interna es de 0,79 para la reevaluación cognitiva y 0,75 para la supresión emocional. En este estudio la fiabilidad fue buena para ambas escalas ($\alpha = 0,81$ y $\alpha = 0,79$ respectivamente).

Criterios DSM-5 IGD (APA, 2013 – adaptación de González et al., 2020). Dicha medida evalúa los criterios propuestos del DSM-5 para la adicción a los videojuegos. Este cuestionario se constituye por 9 ítems referidos a: la preocupación con respecto al juego, nivel de tolerancia, el retraimiento, intentos fallidos de controlar el problema, pérdida de interés en otras actividades, uso excesivo a pesar de las consecuencias negativas, engaños, evasión y deterioro funcional. Modalidad de respuesta con dos alternativas (Sí/No) (Anexo 6). La consistencia interna del cuestionario en este estudio es adecuada ($\alpha = 0,71$).

Gambling/gaming craving scale (Quintero et al., 2020). El cuestionario está formado por 3 ítems tipo Likert. En el presente estudio, el participante evaluaba de 0 (nada) a 100 (mucho) su grado de acuerdo con cada ítem. El primer ítem evalúa los impulsos, el segundo la compulsividad por los estímulos y el tercero el sesgo atencional. Cada ítem es igual para ambos cuestionarios a excepción de que se especifica para qué juego es (juego de azar o videojuegos) (Anexo 7). Este cuestionario fue realizado para el estudio de Quintero et al., 2020. La consistencia interna del cuestionario es de 0,86. En el presente estudio fue baja para los juegos de azar y buena para los videojuegos ($\alpha = 0,66$ para juegos de azar y $\alpha = 0,85$ para videojuegos).

4.3.1. Metodología de investigación.

Las bases de datos utilizadas fueron Google Académico, Pubmed, PsycINFO, SciELO, Dialnet y Elviesier. Los términos de búsqueda empleados fueron múltiples combinaciones que incluyen los siguientes términos: juego patológico, trastorno por videojuegos, adicción al juego, adicción a los videojuegos, gambling disorder, internet gaming disorder, prevalence, types of gambling, types of internet gaming disorder, factores-factors del juego, severidad-severity, craving-deseo-ansia, emotion regulation-regulación emocional, entre muchas otras.

4.4. Procedimiento

4.4.1. Procedimiento de recogida de datos

El cuestionario online se realizó a través de la plataforma Qualtrics (Qualtrics, 2020). Este cuestionario fue enviado por varias redes sociales, como son Instagram, Twitter y WhatsApp obteniendo la muestra a través de un proceso de bola de nieve.

4.4.2. Procedimiento de análisis de datos

Con la finalidad de analizar la relación mediadora entre la RE, el craving y la severidad del juego se realizó un modelo mediacional siguiendo el modelo de Hayes (Hayes, 2013). Siendo la variable independiente la severidad, la dependiente el craving y la mediadora la RE. Para ello, en primer lugar, se realizaron una serie de análisis donde se comprobó la relación existente entre las variables a través de correlaciones bivariadas de Pearson.

A continuación, se realizaron los análisis mediacionales entre las 3 variables. Para esto, primero se calculó la posible relación entre la variable mediadora y la variable independiente (ruta *a*). En segundo lugar, se analizó la posible relación entre la variable mediadora y dependiente (ruta *b*). El último análisis se realizó entre la variable independiente y la variable dependiente (ruta *c*). Por último, se calculó la

relación entre la variable independiente y la dependiente al introducir la variable mediadora (ruta c'). Al introducir, la variable mediadora (ruta c') en la relación entre la variable dependiente y la independiente (ruta c) es cuando se permite analizar si la relación entre la variable dependiente y la independiente está mediada por la variable mediadora. Una vez realizado este análisis, el efecto que origina la variable independiente sobre la variable dependiente (coeficiente c) se divide en dos efectos. El efecto indirecto (coeficiente axb) y el efecto directo (coeficiente c'). El coeficiente axb posibilita examinar si la relación entre la variable independiente y la variable dependiente se encuentra mediada por la variable mediadora. Por ello, como último análisis, se comprobó el efecto indirecto axb (Hayes, 2013).

Para realizar los análisis mencionados anteriormente, se utilizaron técnicas de bootstrapping. Con un intervalo de 8 dígitos al 95% de confianza (Hayes, 2013).

5. Resultados

5.1. Relación entre craving, severidad y regulación emocional

5.1.1. Relaciones entre craving, severidad y supresión/reevaluación en juegos de azar

Como se puede observar en la Tabla 3 para la supresión, los resultados no mostraron relaciones significativas entre las variables objeto de estudio. Más concretamente, no hubo relación significativa entre severidad y craving, además mostraron correlaciones inversas ($r = -.135$; $p = .115$) de igual manera ocurre entre craving y supresión emocional ($r = -.079$; $p = .358$). Entre severidad y supresión tampoco hubo una relación significativa, pero en este caso la correlación fue directa ($r = .058$; $p = .500$).

Tabla 3.

Correlaciones entre craving, severidad y supresión (RE) en juegos de azar

	Severidad	Craving	Supresión
Severidad	-	-.135	.058
Craving		-	-.079
Supresión			-

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

En la tabla 4 para la reevaluación en los juegos de azar, se pudo observar que los resultados mostraron relaciones no significativas entre las distintas variables. Concretamente, entre severidad y craving mostraron una relación no significativa y correlaciones inversas ($r = -.135$; $p = .115$), al igual ocurre con los resultados entre la craving-reevaluación ($r = -.132$; $p = .122$) y severidad-reevaluación, a diferencia que esta última mostró una correlación directa ($r = .107$; $p = .212$).

Tabla 4.

Correlaciones entre craving, severidad y reevaluación (RE) en juegos de azar

	Severidad	Craving	Reevaluación
Severidad	-	-.135	.107
Craving		-	-.132
Reevaluación			-

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

Los resultados encontrados parecen señalar que no hay relaciones entre las variables en relación a los juegos de azar. Por tanto, el modelo mediacional planteado en la hipótesis no ha sido analizado (severidad \rightarrow supresión/reevaluación \rightarrow craving).

5.1.2. Relaciones entre craving, severidad y supresión/reevaluación en videojuegos

En relación a los videojuegos se observó que hay relaciones significativas entre las variables analizadas. Más concretamente, se observó una relación significativa entre severidad y craving, además de correlaciones directas ($r = .666$; $p < .001$), de igual manera sucede entre severidad-supresión ($r = .346$; $p < .001$) y craving-supresión ($r = .334$; $p < .001$) (Tabla 5).

Tabla 5.

Correlaciones entre craving, severidad y supresión (RE) en videojuegos

	Severidad	Craving	Supresión
Severidad	-	.666**	.346**
Craving		-	.334**
Supresión			-

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

En la tabla 6, se muestran los valores para la reevaluación en los videojuegos. Se pudo observar relaciones significativas entre dos de las variables. Concretamente, los resultados mostraron una relación significativa entre severidad-craving con una correlación directa ($r = .666$; $p < .001$) y severidad-reevaluación, por el contrario, esta correlación fue inversa ($r = -.186$; $p = .029$). Por el contrario, no hay una relación significativa entre craving-reevaluación y mostró una correlación inversa ($r = -.145$; $p = .090$).

Tabla 6.

Correlaciones entre craving, severidad y reevaluación (RE) en videojuegos

	Severidad	Craving	Reevaluación
Severidad	-	.666**	-.186*
Craving		-	-.145
Reevaluación			-

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

Los resultados obtenidos muestran que la severidad, el craving y la supresión tienen una relación significativa con una correlación directa entre las 3 variables. Esto parece indicar que cuanto más aumenta una variable más aumentan las otras. Sin embargo, los datos hallados con la severidad, el craving y la reevaluación muestran que solo hay relaciones significativas entre severidad-craving y severidad-reevaluación, siendo la única correlación directa la existente entre severidad-craving. Lo que indica que a más severidad mayor craving en el sujeto. Por otro lado, muestran dos correlaciones inversas entre severidad-reevaluación y craving-reevaluación. Lo que parece mostrar que a más severidad menos es utilizada la reevaluación, ocurriendo lo mismo con el craving, a más craving menos reevaluación. Por lo tanto, se va a proceder a realizar los dos modelos mediacionales hipotetizados (severidad → supresión/reevaluación → craving).

5.2. Análisis mediacional de bootstrapping

5.2.1. Modelo mediacional: severidad → supresión/reevaluación → craving para videojuegos

Como se puede observar en la Tabla 7 los resultados muestran que la severidad en el juego predice la activación o puesta en marcha de los procesos de supresión emocional (ruta a; $IC = .61736960; 1.66887842$) y un aumento del craving

(ruta *c*; *IC* = 23.4214915; 34.39658580). Además, al añadir la variable mediadora (supresión) en el modelo mediacional, los datos mostraron que la relación entre supresión y craving no es significativa (ruta *b*; *IC* = -.21990108; 3.29453010). Por lo tanto, no se encontró ningún tipo de factor mediacional de la supresión emocional.

Tabla 7.

Análisis Mediacional para videojuegos

	Intervalo de confianza			
	<i>IC</i> = 95%			
	Coeficiente	SE	Límite Inferior	Límite Superior
Ruta <i>a</i> (severidad → supresión)	1.14312401	.26585977	.61736960	1.66887842*
Ruta <i>b</i> (supresión → craving)	1.53731451	.88851726	-.21990108	3.29453010
Ruta <i>c</i> (severidad → craving)	28.90903865	2.77490404	23.42149151	34.39658580**
<i>c'</i> (efecto directo)	27.15169752	2.93606296	21.34506229	32.95833275**
<i>axb</i> (efecto indirecto)	1.75734113	1.11659935	-.15947638	4.27117025

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

En la Tabla 8 los resultados muestran que la severidad en el juego predice la supresión o anulación de los procesos de reevaluación cognitiva (ruta *a*; *IC* = -1.61218233; -.08888309) y un aumento del craving (ruta *c*; *IC* = 23.42149151; 34.39658580). Además, al añadir la variable mediadora (reevaluación) en el modelo mediacional, los datos mostraron que la relación entre reevaluación y craving no es

significativa (ruta *b*; *IC* = -1.43154594; 1.02015935). Por ello, no se encontró ningún tipo de factor mediacional de la supresión emocional.

Tabla 8.

Análisis Mediacional para videojuegos

	Intervalo de confianza			
	<i>IC</i> = 95%			
	Coeficiente	SE	Límite Inferior	Límite Superior
Ruta <i>a</i> (severidad → reevaluación)	-.85053271	.38514559	-1.61218233	-.08888309*
Ruta <i>b</i> (reevaluación → craving)	-.20569330	.61983927	-1.43154594	1.02015935
Ruta <i>c</i> (severidad → craving)	28.90903865	2.77490404	23.42149151	34.39658580**
<i>c'</i> (efecto directo)	28.73408978	2.83350324	23.13028633	34.33789323**
<i>axb</i> (efecto indirecto)	.17494888	.62096975	-1.07022271	1.48768464

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

6. Discusión

El objetivo del presente estudio fue analizar por medio de un análisis mediacional la posible relación entre la severidad, el craving y la RE (supresión/reevaluación), siendo la RE una variable mediadora entre la severidad del juego y los procesos de craving. Para esto, era necesario analizar las posibles relaciones existentes entre las 3 variables. A nivel general, se hipotetizaba que a mayor severidad en el juego habría una menor reevaluación y, por lo tanto, mayores niveles de craving en la persona. Por el contrario, a mayor severidad en el juego habría una mayor supresión, por lo tanto, mayores niveles de craving.

Sin embargo, los análisis realizados muestran que la hipótesis planteada no se cumple. En primer lugar, se observaron resultados contrarios a los hipotetizados para los juegos de azar. La hipótesis inicial suponía que los procesos de RE (supresión/reevaluación) eran una variable mediadora entre la severidad y el craving. Por el contrario, los datos obtenidos muestran que estas tres variables no se encuentran significativamente relacionadas, por lo tanto, no influyen unas en otras. No se han encontrado estudios que relacionen estas variables de forma conjunta. Por tanto, las investigaciones realizadas sobre la severidad en el juego se relacionan, entre otras, con personas con problemas y depresión. De manera que estas poseen mayores niveles de severidad, mediando en los mismos los rasgos de impulsividad y las estrategias de afrontamiento (Schluter et al., 2019; Yakovenko y Hodgins, 2018). Otros estudios con perspectivas teóricas diferentes apuntan que los sesgos cognitivos y la impulsividad se encuentran relacionados con la severidad (Alessi y Petry, 2003; Michalczuk et al., 2011; Pilatti et al., 2020). En cuanto a la relación del craving con la severidad faltan estudios que constaten la relación de estas variables en el ámbito de las adicciones comportamentales. Sin embargo, los estudios de Sancho et al. (2019) abalan que una ineficaz RE es un factor de riesgo para la aparición de una adicción, lo que es contradictorio con los resultados obtenidos debido a que parece no existir relación entre la RE y la severidad- craving. Aun así, cabe destacar que no existen

resultados concluyentes sobre la importancia de la RE en el juego y cómo esto puede relacionarse con la severidad y el craving.

Por otro lado, con respecto a los videojuegos, tal y como se hipotetizaba, los resultados indican relaciones significativas y directas entre las tres variables mencionadas anteriormente. Concretamente, entre la severidad en el juego y los procesos de craving existe una relación directa. Indicando que a mayor severidad mayor es el craving que pueda presentar la persona afectada. En este sentido, estudios previos (Ciccarelli et al., 2019) han mostrado que el craving está relacionado con el grado de severidad de la adicción, debido a la incapacidad de soportar no obtener la gratificación obtenida con la conducta de juego. De hecho, distintos factores relacionados con el juego, como son la dependencia, abstinencia, tolerancia, etc. están incluidos con los procesos de craving, que a su vez se encuentran relacionados con la severidad que presenta la persona en función del desarrollo de dichos factores (Jiménez et al., 2002). Cabe destacar, que esta última parte es una aproximación de los estudios realizados en adicciones con sustancias, debido a la escasez para encontrar estudios que relacionen estas dos variables.

En lo que refiere a la relación entre severidad y supresión, los datos obtenidos muestran correlaciones directas y significativas entre ambas variables. Estos resultados van en línea de lo hipotetizado, ya que a una mayor severidad del trastorno habría una mayor activación de los procesos de supresión emocional. Estos resultados, son acordes a los encontrados en investigaciones previas, como son las de los autores Noël et al. (2018), Sancho et al. (2019) y Williams (2012) donde refieren el uso del juego como manera de evasión frente a situaciones o emociones desagradables. Otros estudios realizados en esta misma línea (Mestre et al., 2020) afirman que la RE influye en las decisiones que toma el individuo, por lo que, en este caso, las decisiones irían en la dirección de omitir castigos, y, por tanto, emociones negativas.

Respecto a la relación entre supresión y craving, los resultados obtenidos muestran una correlación directa, pero no significativa. Si este resultado fuese interpretado como aproximadamente tendencial, los resultados obtenidos irían en línea de la hipótesis propuesta. Indicando que la activación de los procesos de supresión emocional aumenta el craving que posee la persona. Esta relación no se ha visto en estudios previos, por lo que faltaría investigación acerca de la existencia de la relación y lo que implica.

En lo que se refiere a los videojuegos, la hipótesis planteada también se comprobó para la parte de reevaluación cognitiva de la RE. Se ha podido comprobar que la hipótesis propuesta no se cumple. Por un lado, hay correlaciones significativas entre la severidad y el craving y entre severidad y reevaluación. Por el otro lado, no se encuentra una correlación significativa entre el craving y la reevaluación. La relación entre severidad y reevaluación es inversa, de manera que al aumentar la severidad del juego disminuyen los procesos de reevaluación cognitiva. Estos resultados obtenidos coinciden en parte con los encontrados en el estudio de Estévez et al. (2014), donde destacan que el juego es utilizado para la obtención de gratificaciones en el estado de ánimo suprimiendo una RE eficaz.

Los resultados obtenidos en la relación entre severidad y craving muestran una correlación directa, por lo que al aumentar la severidad en el juego aumentan los procesos de craving. Los resultados encontrados van en línea con estudios previos, (Ciccarelli et al., 2019), en este se encuentra que el craving está relacionado con el grado de severidad.

Respecto a la relación entre reevaluación y craving, los datos obtenidos muestran una correlación inversa y no significativa.

Por tanto, se puede concluir que la hipótesis propuesta, en la que la RE tiene un papel mediador entre la severidad y los procesos de craving no se ha cumplido. En este estudio en concreto no se ha podido comprobar debido a que no hay un efecto indirecto de la RE sobre la severidad y el craving. Se sugiere comprobar el papel de la

RE en posteriores estudios, debido a que el estudio puede contener limitaciones que han podido afectar a sus resultados.

Por otro lado, con respecto a las limitaciones que muestra el presente estudio se destacan varias propuestas a mejorar. En primer lugar, dicha investigación presenta una muestra de población general reducida, por lo que al incrementar el tamaño de la muestra podrían obtenerse otros resultados, así como más fiables. En segundo lugar, el cuestionario fue distribuido mediante un enlace, dicho enlace estaba constituido por varios cuestionarios con más de una hora de duración para su realización. Al ser varios cuestionarios, se pudo producir fatiga al realizarlo, por lo que puede que haya respuestas que no se contestasen de manera adecuada. En tercer lugar, la fiabilidad de varios de los cuestionarios empleados no resultó tan alta como se esperaba. En cuarto lugar, se destaca el reducido margen de tiempo en el que el cuestionario estuvo disponible para completarlo. Finalmente, otra limitación, fue que la participación en el estudio incluía a toda persona que hubiese jugado al menos una vez a juegos de azar o videojuegos, por lo que puede ser que no mostrasen severidad o craving con respecto al juego. Todo ello puede haber afectado a los resultados finales del estudio, por lo que se sugiere llevar a cabo otras investigaciones en el que se tengan en cuenta dichas limitaciones.

Por último, a pesar de la ausencia de modelos mediacionales significativos en el presente estudio, cabe destacar que la relación entre estas variables de manera conjunta no se había estudiado hasta ahora. Además, parece ser que pocos estudios han tratado de relacionar la severidad y el craving, lo que sucede de igual forma con la RE y la severidad y la RE y el craving. Por este motivo se sugiere, llevar a cabo otras investigaciones de carácter similar en población general con un tamaño de muestra mayor. Este tipo de estudios pueden llevar a una mejor comprensión de las adicciones comportamentales, de los trastornos del juego y de los mecanismos subyacentes que se pueden tener para desarrollar en menor o mayor medida la adicción al juego.

7. Referencias

- Alessi, S. y Petry, N. (2003). Pathological gambling severity is associated with impulsivity in a delay discounting procedure. *Behavioural Processes*, 64(3), 345- 354. [https://doi.org/10.1016/S0376-6357\(03\)00150-5](https://doi.org/10.1016/S0376-6357(03)00150-5)
- American Psychiatric Association. (2013). *Manual de Diagnóstico Diferencial de los Trastornos Mentales. DSM-5*. Masson.
- Baños, R., Galdón, J. y García, A. (2020). Adicciones comportamentales en A. Belloch, B. Sandín y F. Ramos. (Ed), *Manual de psicopatología* (pp. 349). McGraw Hill.
- Beck, A., Wright, F., Newman, C. y Liese, B. (1999). *Terapia cognitiva de las drogodependencias*. Paidós.
- Becoña, E. (2016). *Trastornos adictivos*. Editorial Síntesis.
- Belloch, A., Sandín, B. y Ramos, F. (2020). *Manual de psicopatología*. McGraw Hill.
- Bobes, J., Casas, M. y Gutiérrez, M. (2011). *Manual de trastornos adictivos*. Enfoque Editorial.
- Cabello, R., Salguero, J., Fernández, P. y Gross, J. (2013). A Spanish Adaptation of the Emotion Regulation Questionnaire. *European Journal of Psychological Assessment*, 29, 234-240. <https://doi.org/10.1027/1015-5759/a000150>
- Calado, F. Y Griffiths. (2016). Problem gambling worldwide: An update and systematic review of empirical research (2000–2015). *Journal Behavioral Addictions*, 5(4), 592-613. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.073>

- Carbonell, X. (2020). El diagnóstico de adicción a videojuegos en el DSM-5 y la CIE-11: retos y oportunidades para clínicos. *Papeles del psicólogo*, 41(3), 211-218. <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2020.2935>
- Carbonell, X., Talam, A., Beranuy, M., Oberst, U. y Graner, C. (2009). Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online. *Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 25, 201-220. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3101263>
- Chóliz, M. (2010). Mobile phone addiction: A point of issue. *Addiction*, 105(2), 373-374. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2009.02854.x>
- Chóliz, M. (2016). Regular el juego para prevenir la adicción: hoy más necesario que nunca. *Adicciones*, 28(3), 174-181. <https://www.redalyc.org/pdf/2891/289145913007.pdf>
- Chóliz, M. y Herdoiza, P. (2020). Adicciones comportamentales en A. Belloch, B. Sandín y F. Ramos. (Ed), *Manual de psicopatología* (pp. 522). McGraw Hill.
- Ciccarelli, M., Cosenza, M., D'Olimpio, F., Griffiths, M. y Nigro, G. (2019). An experimental investigation of the role of delay discounting and craving in gambling chasing behavior. *Addictive Behaviors*, 93, 250-256. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.02.002>
- Cornil, A., Lopez, O., Devos, G., Timary, P. Goudriaan, A. y Billieux, J. (2017). Exploring gambling craving through the elaborated intrusion theory of desire: a mixed methods approach. *International Gambling Studies*, 18(1), 1-21. <http://doi.org/10.1080/14459795.2017.1368686>
- Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, k., Farkas, J., Griffiths, M., Pápay, O., Kökönyei, G., Felvinczi, K. y Oláh, A. (2012). The Development of the

Problematic Online Gaming Questionnaire (POGQ). *PLos One*, 7(5), 1-9.

<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0036417>

Derevensky, J., Hayman, V. y Gilbeau, L. (2019). Behavioral Addictions: Excessive Gambling, Gaming, Internet, and Smartphone Use Among Children and Adolescents. *Pediatric Clinics of North America*, 66(6), 1163-1182.

<https://doi.org/10.1016/j.pcl.2019.08.008>

Dirección General para las Drogodependencias y Adicciones. (2016). *Guía clínica: actuar ante el juego patológico*. Junta de Andalucía.

http://www.ipbscordoba.es/uploads/Documentos/2016/GUIA_CLINICA_JUEGO_PATOLOGICO.pdf

Domínguez, A. (2007). Factores implicados en el juego patológico. En S. Moreno Mariscal, *Guía clínica: Actuar ante el juego patológico*. (pp. 49-57). Consejería para la Igualdad y Bienestar Social de la Junta de Andalucía.

Domínguez, A. (2009). Epidemiología y factores implicados en el juego patológico. *Apuntes de Psicología*, 27(1), 3-20.

<http://www.apuntesdepsicologia.es/index.php/revista/article/view/171>

Dong, G. y Potenza, M. N. (2014). A cognitive-behavioral model of Internet gaming disorder: theoretical underpinnings and clinical implications. *Journal of Psychiatric Research*, 58, 7-11.

<https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2014.07.005>

Echeburúa, E. (1992). Psicopatología, variables de personalidad y vulnerabilidad al juego patológico. *Psicothema*, 4, 7-20.

<http://www.psicothema.com/psicothema.asp?id=812>

Echeburúa, E. (2000). *¿Adicciones...sin drogas? Las nuevas adicciones: Juego, Sexo, Comida, Compras, Trabajo, Internet...* Colección Preguntas.

Echeburúa, E. (2012). Factores de riesgo y factores de protección en la adicción a las nuevas tecnologías y redes sociales en jóvenes y adolescentes. *Revista Española de Drogodependencia*, 37(4), 435-447.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4113810>

Echeburúa, E. y Requesens, A. (2012). *Adicción a las redes sociales y a las nuevas tecnologías en jóvenes y adolescentes. Guía para educadores*. Pirámide.

Echeburúa, E., Báez, C., Fernández-Montalvo, J. y Pérez, D. (1994). Cuestionario de juego patológico de South Oaks (SOGS): Validación española [South Oaks Gambling Screen (SOGS): Spanish validation]. *Análisis y Modificación de Conducta*, 20, 769–791.

https://www.researchgate.net/publication/234736399_Cuestionario_de_Juego_Patologico_de_South_Oaks_SOGS_validacion_espanola

Echeburúa, E., Salaberría, K. y Cruz, M. (2014). Nuevos retos en el tratamiento del juego patológico. *Terapia Psicológica*, 32(1), 31-40.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5298882>

Entertainment Software Association. (2019). *Essential Facts. About the Computer and Video Game Industry*. <https://www.theesa.com/esa-research/2020-essential-facts-about-the-video-game-industry/>

Estévez, A., Herrero, D., Sarabia, I. y Jáuregui, P. (2014). El papel mediador de la regulación emocional entre el juego patológico, uso abusivo de Internet y videojuegos y la sintomatología disfuncional en jóvenes y adolescentes. *Adicciones*, 26(4), 282-290. <https://doi.org/10.20882/adicciones.26>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [Unicef]. (2017). *Estado mundial de la infancia 2017: Niños en un mundo digital*.

<https://www.unicef.org/media/48611/file>

González, V., Santamaría, J., Oliveras, I., Fernández, D., Montero, E., Baño, M., Jiménez, S., Del Pino, A. y Ribas, J. (2020). Internet Gaming Disorder Clustering Based on Personality Traits in Adolescents, and Its Relation with Comorbid Psychological Symptoms. *International journal of environmental research and public health*, 17(5), 1516-1529.

<https://doi.org/10.3390/ijerph17051516>

Griffiths, M. (2000). Does Internet and Computer “Addiction” Exist? Some Case Study Evidence. *CyberPsychology and Behavior*, 3(2), 211-218.

<http://doi.org/10.1089/109493100316067>

Griffiths, M. (2005). A “components” model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197.

<https://doi.org/10.1080/14659890500114359>

Gross, J. J. y Thompson, R. A. (2007). Emotion regulation: Conceptual foundations. In J. J. Gross (Ed.), *Handbook of emotion regulation* (pp. 3-24). Guilford Press.

Gross, J., Sheppes, G. y Urry, H. (2011). Cognition and Emotion Lecture at the 2010 SPSP Emotion Preconference. Emotion generation and emotion regulation: A distinction we should make (carefully). *Cognition and Emotion*, 25, 765-781.

<http://doi.org/10.1080/02699931.2011.555753>

Gross, J.J. y 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>

Gupta, R. y Derevensky, J. (1996). The relationship between gambling and videogame playing behavior in children and adolescents. *Journal of Gambling Studies*, 12, 375-395. <https://doi.org/10.1007/BF01539183>

Hayes, A. F. (2013). *Introduction to mediation, moderation, and conditional process analysis: A regression-based approach*. Guilford Press.

Infocop. (20 de junio de 2018). *La OMS publica la versión final de la CIE-11*. Consejo General de la Psicología de España.

http://www.infocop.es/view_article.asp?id=7548

Jacobs, D. (1986). A general theory of addictions: A new theoretical model. *Journal of Gambling Behavior*, 2, 15-31. <https://doi.org/10.1007/BF01539183>

Jacobsen, L. H., Knudsen, A. K., Krogh, E., Pallesen, S. y Molde, H. (2007). An overview of cognitive mechanisms in pathological gambling. *Nordic Psychology*, 59, 347-361. <https://doi.org/10.1027/1901-2276.59.4.347>

Jauregui, P., Estévez, A. y Urbiola, I. (2016). Pathological Gambling and Associated Drug and Alcohol Abuse, Emotion Regulation, and Anxious-Depressive Symptomatology. *Journal of Behavioral Addictions* 5(2), 251-260.

<https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.038>

Jiménez, M., Graña, J. y Rubio, G. (2002). Modelos teóricos de conceptualización del craving. *Trastornos Adictivos*, 4(4), 209-215. <https://www.elsevier.es/es-revista-trastornos-adictivos-182-pdf-13041847>

- Lesieur, H. R. y Blume, S. B. (1987). South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *American Journal of Psychiatry*, 144, 1184–1188. <http://doi.org/10.1176/ajp.144.9.1184>
- Leung, L. (2004). Net-generation attributes and seductive properties of the internet as predictors of online activities and internet addiction. *CyberPsychology y Behavior*, 7, 333-348. <https://doi.org/10.1089/1094931041291303>
- Limbrick, E., Mick, I., Cocks, R., McGonigle, J., Sharman, S., Goldstone, A., Stokes, P., Waldman, A., Erritzoe, D., Bowden-Jones, H., Nutt, D., Lingford, A. y Clark, L. (2017). Neural substrates of cue reactivity and craving in gambling disorder. *Translational Psychiatry*, 7, 1-10. <https://doi.org/10.1038/tp.2016.256>
- López, H. y Estévez, A. (2019). ¿Está aumentando la población con adicción al juego? *Norte de salud mental*, 60(16), 77-83. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7099343>
- Mestre, G., Fernández, F., Jiménez, S. y Potenza, M. (2020). Emotional regulation in gambling disorder. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 31, 102-108. <https://doi.org/10.1016/j.cobeha.2020.03.004>
- Michalczuk, R., Bowden, H., Verdejo, A. y Clark, L. (2011). Impulsivity and cognitive distortions in pathological gamblers attending the UK National Problem Gambling Clinic: a preliminary report. *Psychological Medicine*, 41(12), 2625-2635. <https://doi.org/10.1017/S003329171100095X>
- Mihara, S. y 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>

- Ministerio de Sanidad de España. (2019). *Informe sobre Adicciones comportamentales*.
https://pnsd.sanidad.gob.es/eu/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2019_Informe_adicciones_comportamentales_2.pdf
- Moragas, L., Granero, R., Stinchfield, R., Fernández, F., Fröberg, F., Aymamí, N., Gómez, M., Fagundo, A., Islam, M., Pino, A., Agüera, Z., Savvidou, L., Arcelus, J., Witcomb, G., Sauchelli, S., Menchón, J. y Jiménez, S. (2015). Comparative analysis of distinct phenotypes in gambling disorder based on gambling preferences. *BMC Psychiatry*, 15(86), 1-11. <https://doi.org/10.1186/s12888-015-0459-0>
- Morales, D., Montoya, L., Gallego, P. y Bohórquez, M. (2016). El proceso de evaluación, diagnóstico e intervención psicológica en la vigorexia como una adicción comportamental. *Psyconex*, 8(13), 1-11.
<https://revistas.udea.edu.co/index.php/Psyconex/article/view/326993/20784216>
- Navas, J., Contreras, O., Verdejo, J., Perandrés, A., Albein, N., Verdejo, A. y Perales, J. (2017). Trait and neurobiological underpinnings of negative emotion regulation in gambling disorder. *Addiction*, 112(6), 1086-1094.
<https://doi.org/10.1111/add.13751>
- Noël, X., Saeremans, M., Komreich, C., Bechara, A., Jaafari, N. y Fantini-Hauwel, C. (2018). On the processes underlying the relationship between alexithymia and gambling severity. *Journal of Gambling Studies*, 34(4), 1049–1066.
<https://doi.org/10.1007/s10899-017-9715-1>
- Organización Mundial de la Salud (OMS). (1994). *Lexicon of psychiatric and mental health terms*.

<https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/39342/924154466X.pdf?sequence=1>

Organización Mundial de la Salud (OMS). (2019). The CIE-11. *Classification of Mental and Behavioural Disorders: Clinical, Description and Diagnostic Guidelines*.

<https://icd.who.int/browse11/l-m/en>

Pawlikowski, M. y Brand, M. (2011). Excessive Internet gaming and decision making:

Do excessive World of Warcraft players have problems in decision making under risky conditions? *Psychiatry Research*, 188(3), 428–433.

<https://doi.org/10.1016/j.psychres.2011.05.017>

Pilatti, A., Michelini, Y. y Pautassi, R. (2020). Juegos de apuestas

en estudiantes universitarios: diferencias en impulsividad, distorsiones cognitivas y severidad en función del tipo de apuestas. *Revista CES Psicología*,

13(2), 46-60. <http://dx.doi.org/10.21615/cesp.13.2.4>

Poole, J., Kim, H., Dobson, K. y Hodgins, D. (2017). Adverse Childhood Experiences and Disordered Gambling: Assessing the Mediating Role of Emotion

Dysregulation. *Journal of Gambling Studies*, 33, 1187-1200.

<http://doi.org/10.1007/s10899-017-9680-8>

Potenza, M., Balodis, I., Derevensky, J., Grant, J., Petry, N., Verdejo, A. y Yip, S.

(2019) Gambling Disorder. *Nature Reviews*, 5(51), 1-21.

<https://doi.org/10.1038/s41572-019-0099-7>

Qualtrics. (2020). *Software de encuestas y gestión de la experiencia*.

https://nirakaraucmlab.eu.qualtrics.com/jfe/form/SV_d7ocwRsrnFubQN

Quintero, M., Navas, J. y Perales, J. (2020). The associative underpinnings of negative urgency and its role in problematic gambling behavior. *Addictive Behaviors*, 111, 1-9. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106533>

Robert, C. y Botella, C. (1994). Trastornos de control de impulsos: el juego patológico. En A. Belloch, B. Sandín y F. Ramos, *Manual de Psicopatología* (pp. 559-594). McGraw-Hill.

Rogier, G. y Velotti, P. (2018). Conceptualizing gambling disorder with the process model of emotion regulation. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(2), 239-251. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.52>

Rogier, G., Beomonte, S. y Velotti, P. (2019). Pathological personality facets and emotion (dys)regulation in gambling disorder. *Scandinavian Journal of Psychology*, 61(2), 1-9. <https://doi.org/10.1111/sjop.12579>

Sancho, M., de Gracia, M., Granero, R., González, S., Sánchez, I., Fernández, F., Trujols, J., Mallorquí, N., Mestre, G., del Pino, A., Mena, T., Vintró, C., Steward, T., Aymamí, N., Gómez, M., Menchón, J. y Jiménez, S. (2019). Differences in Emotion Regulation Considering Gender, Age, and Gambling Preferences in a Sample of Gambling Disorder Patients. *Frontiers in Psychiatry*, 10(625), 1-9. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2019.00625>

Schluter, M., Kim, H., Poole, J., Hodgins, D., McGrath, D., Dobson, K. y Taveres, H. (2019). Gambling-related cognitive distortions mediate the relationship between depression and disordered gambling severity. *Addictive Behaviors*, 90, 318-323. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2018.11.038>

Shaffer, H. y Hall, M. (2002). The Natural History of Gambling and Drinking Problems Among Casino Employees. *The Journal of Social Psychology*, 142(4), 405-424.
<https://doi.org/10.1080/00224540209603909>

Shead, N., Callan, M. y Hodgins, D. (2008). Probability discounting among gamblers: Differences across problem gambling severity and affect-regulation expectancies. *Personality and Individual Differences*, 45, 536-541.
<https://doi.org/10.1016/j.paid.2008.06.008>

Sheppes, G., Suri, G. y Gross, J. J. (2015). Emotion regulation and psycho pathology. *Annual Review of Clinical Psychology*, 2, 379-405.
<https://doi.org/10.1146/annurev-clinpsy-032814-112739>

Sobrinho, O., de Cosmilas, A., Gómez, V., García, C., Sala, R. y Ballesteros, M. (2006). *Adicciones comportamentales. Conductas socioculturales*.
<https://psiquiatria.com/bibliopsiquis/adicciones-comportamentales-conductas-socioculturales/>

Williams, A., Grisham, J., Erskine, A. y Cassidy, E. (2012). Deficits in emotion regulation associated with pathological gambling. *British Journal of Clinical Psychology*, 51(2), 223–238. <https://doi.org/10.1111/j.2044-8260.2011.02022.x>

Yakovenko, I. y Hodgins, D. (2018). A scoping review of comorbidity in individuals with disordered gambling. *International Gambling Studies*, 18(1), 143-172.
<https://doi.org/10.1080/14459795.2017.1364400>

Yen, J., Yeh, Y., Wang, P., Liu, T., Chen, Y. y Ko, C. (2017). Emotional Regulation in Young Adults with Internet Gaming Disorder. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(1), 1-11.
<https://doi.org/10.3390/ijerph15010030>

Zajac, K., Ginley, M. y Chang, R. (2019). Treatments of internet gaming disorder: a systematic review of the evidence. *Expert Review of Neurotherapeutics*, 20(1), 85-93. <https://doi.org/10.1080/14737175.2020.1671824>

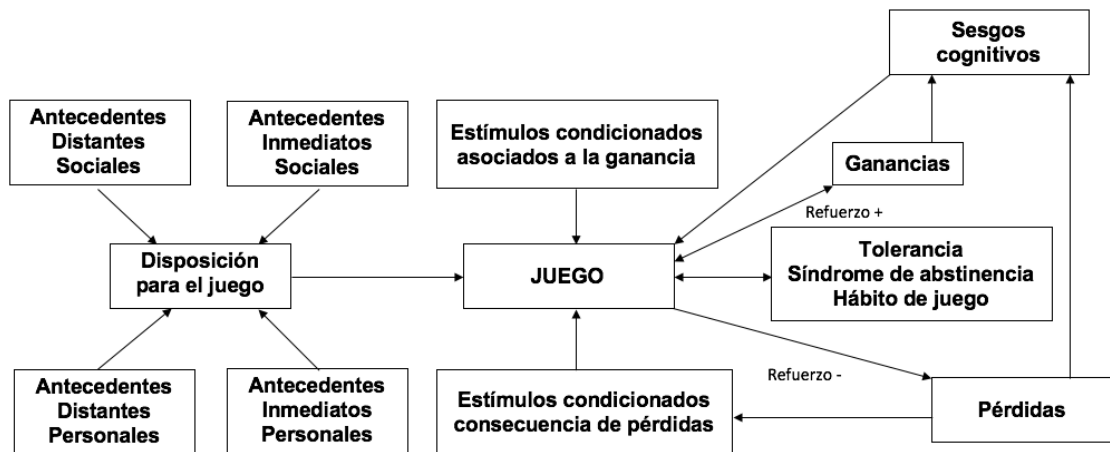
Zhang, J., Yao, Y., Potenza, M., Xia, C., Lan, J., Liu, L., Wang, L., Liu, B., Ma, S. y Fang, X. (2016). Effects of craving behavioral intervention on neural substrates of cue-induced craving in Internet gaming disorder. *NeuroImage: Clinical*, 12, 591-599. <http://doi.org/10.1016/j.nicl.2016.09.004>

8. Anexos

Anexo 1.

Figura 1.

Modelo explicativo del juego patológico

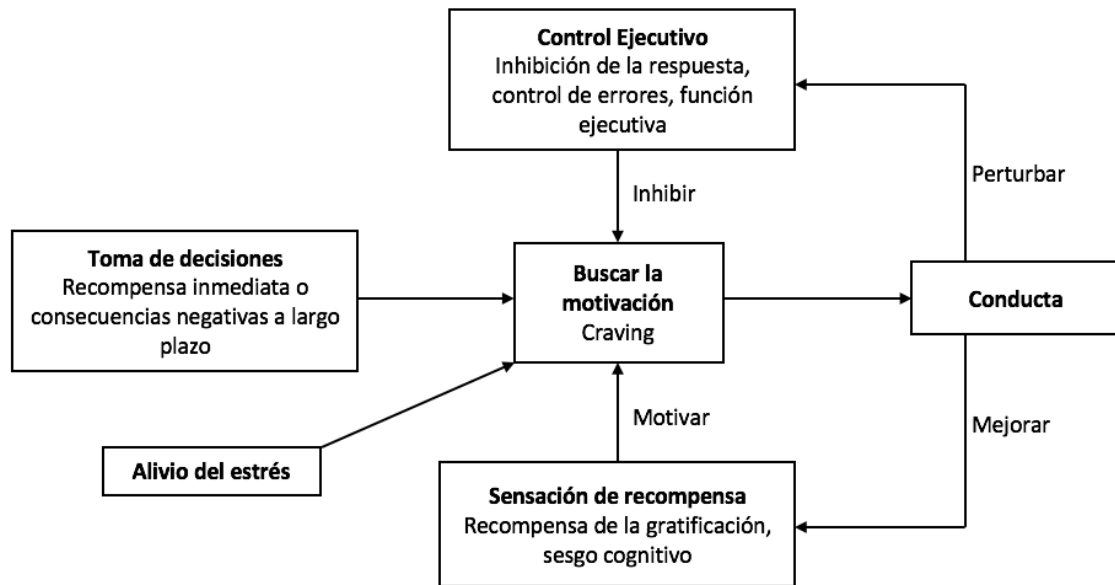


Nota. Adaptado de *Manual de psicopatología* (p. 522), por M. Chóliz y P. Herdoiza, 2020, McGraw Hill.

Anexo 2.

Figura 2.

Modelo explicativo del trastorno por videojuegos



Nota. Adaptado de “A cognitive-behavioral model of Internet gaming disorder: theoretical underpinnings and clinical implications” (p. 11), por G. Dong y M. N. Potenza, 2014, *Journal of Psychiatric Research*, 58.

Anexo 3.

Consentimiento informado.



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:

Anexo 4.

Cuestionario South Oaks Gambling Screen (SOGS) (Lesieur y Blume, 1987 - adaptación española de Echeburúa et al., 1994).

1. Cuándo usted juega dinero, ¿con qué frecuencia vuelve otra vez a jugar para recuperar lo perdido?
 - Inserte frecuencia
2. ¿Ha afirmado usted alguna vez haber ganado dinero en el juego cuando en realidad había perdido?
 - Nunca
 - Sí, pero menos de la mitad de las veces que he perdido
 - La mayoría de veces
3. ¿Cree usted que tiene o ha tenido alguna vez problemas con el juego?
 - No
 - Ahora no, pero en el pasado sí
 - Ahora sí
4. ¿Ha jugado alguna vez más dinero de lo que tenía pensado?
 - Sí
 - No
5. ¿Le ha criticado la gente por jugar dinero o le ha dicho alguien que tenía un problema de juego, a pesar de que usted cree que no es cierto?
 - Sí
 - No
6. ¿Se ha sentido alguna vez culpable por jugar o por lo que le ocurre cuando juega?
 - Sí
 - No
7. ¿Ha intentado alguna vez dejar de jugar y no ha sido capaz de ello?
 - Sí
 - No
8. ¿Ha ocultado alguna vez a su pareja, a sus hijos o a otros seres queridos billetes de lotería, fichas de apuestas, dinero obtenido en el juego u otros signos de juego?
 - Sí
 - No
9. ¿Ha discutido alguna vez con las personas con que convive sobre la forma de administrar el dinero?
 - Sí
 - No
10. (Si ha respondido sí a la pregunta anterior) ¿Se ha centrado alguna vez las discusiones de dinero sobre el juego?
 - Sí
 - No
11. ¿Ha pedido en alguna ocasión dinero prestado a alguien y no se lo ha devuelto a causa del juego?
 - Sí
 - No
12. ¿Ha perdido alguna vez tiempo de trabajo o de clase debido al juego?
 - Sí
 - No

13. Si ha pedido dinero prestado para jugar o pagar deudas, ¿a quién se lo ha pedido o de dónde lo ha obtenido? Nunca he pedido dinero prestado
- Sí
 - No
14. Si ha pedido dinero prestado para jugar o pagar deudas, ¿a quién se lo ha pedido o de dónde lo ha obtenido? El dinero de casa
- Sí
 - No
15. Si ha pedido dinero prestado para jugar o pagar deudas, ¿a quién se lo ha pedido o de dónde lo ha obtenido? A mi pareja
- Sí
 - No
16. Si ha pedido dinero prestado para jugar o pagar deudas, ¿a quién se lo ha pedido o de dónde lo ha obtenido? A otros familiares
- Sí
 - No
17. Si ha pedido dinero prestado para jugar o pagar deudas, ¿a quién se lo ha pedido o de dónde lo ha obtenido? Del banco y cajas de ahorro
- Sí
 - No
18. Si ha pedido dinero prestado para jugar o pagar deudas, ¿a quién se lo ha pedido o de dónde lo ha obtenido? De tarjetas de crédito
- Sí
 - No
19. Si ha pedido dinero prestado para jugar o pagar deudas, ¿a quién se lo ha pedido o de dónde lo ha obtenido? De prestamistas
- Sí
 - No
20. Si ha pedido dinero prestado para jugar o pagar deudas, ¿a quién se lo ha pedido o de dónde lo ha obtenido? De la venta de propiedades personales o familiares
- Sí
 - No
21. Si ha pedido dinero prestado para jugar o pagar deudas, ¿a quién se lo ha pedido o de dónde lo ha obtenido? De la firma de cheques falsos o de extender cheques sin fondos
- Sí
 - No
22. Si ha pedido dinero prestado para jugar o pagar deudas, ¿a quién se lo ha pedido o de dónde lo ha obtenido? De una cuenta de crédito en el mismo casino
- Sí
 - No

Anexo 5.

Cuestionario Emotion Regulation Questionnaire (ERQ) (Gross y John, 2003- adaptación Española de Cabello et al., 2013).

1	2	3	4	5	6	7
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ligeramente en desacuerdo	Ni acuerdo ni en desacuerdo	Ligeramente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

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

Anexo 6.

Criterios DSM-5 IGD (APA, 2013 – adaptación de González et al., 2020).

		SÍ	NO
1.	¿Pasa mucho tiempo pensando sobre los juegos, incluso cuando no está jugando, o planificando cuando podrá jugar la próxima vez?		
2.	¿Se siente inquieto, irritable, de mal humor, enojado, ansioso o triste cuando intenta reducir o parar de jugar o cuando no le es posible jugar?		
3.	¿Siente la necesidad de jugar por más tiempo, jugar a juegos más emocionantes o utilizar un equipo más potente para obtener el mismo nivel de excitación que tenía antes?		
4.	¿Siente que tendría que jugar menos, pero es incapaz de reducir la cantidad de tiempo que pasa jugando?		
5.	¿Ha perdido interés o ha reducido la participación en otras actividades recreativas (aficiones reuniones con amigos) debido a los juegos?		
6.	¿Continúa jugando a pesar de ser consciente de las consecuencias negativas, como no dormir lo suficiente, llegar tarde a la escuela/trabajo, gastar demasiado dinero, tener discusiones con los demás o descuidar obligaciones importantes?		
7.	¿Miente a familiares, amigos u otras personas acerca de la cantidad de juego o intenta que la familia o amigos no sepan cuánto juega?		
8.	¿Juega para escapar u olvidar problemas personales o para aliviar sentimientos desagradables como la culpa, la ansiedad, la indefensión o la depresión?		
9.	¿Corre el riesgo de perder relaciones significativas, oportunidades de trabajo, de estudios o profesionales a causa del juego?		

Anexo 7.

Cuestionario Gambling craving scale (Quintero et al., 2020).

1.	En ocasiones En ocasiones, no puedo evitar sentir un deseo intenso de jugar a juegos de azar. - Deslice la barra para hacer su elección (1-100)
2.	Algunas situaciones, acontecimientos o estímulos a menudo me incitan a jugar a juegos de azar, aunque no lo hubiera planeado. - Deslice la barra para hacer su elección (1-100)
3.	Las situaciones, acontecimientos o estímulos relacionados con el juego de azar captan inmediatamente mi atención. - Deslice la barra para hacer su elección (1-100)

Cuestionario Gaming craving scale (Quintero et al., 2020).

1.	En ocasiones, no puedo evitar sentir un deseo intenso de jugar a VIDEOJUEGOS. - Deslice la barra para hacer su elección (1-100)
2.	Algunas situaciones, acontecimientos o estímulos a menudo me incitan a jugar a VIDEOJUEGOS, aunque no lo hubiera planeado. - Deslice la barra para hacer su elección (1-100)
3.	Las situaciones, acontecimientos o estímulos relacionados con LOS VIDEOJUEGOS captan inmediatamente mi atención. - Deslice la barra para hacer su elección (1-100)