

Motivos de juego, predictores del juego problemático y diferencias con el consumo problemático de alcohol

Gambling motives, problem gambling predictors and differences from problematic alcohol use

Javier Esparza-Reig^a, Manuel Martí-Vilar^b y Francisco González-Sala^c

^a Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación, Facultad de Psicología y Logopedia, Universitat de València. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0693-2963>

^b Profesor Titular de Universidad. Departamento de Psicología Básica, Facultad de Psicología y Logopedia, Universitat de València. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3305-2996>

^c PDI Contratado Doctor. Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación, Facultad de Psicología y Logopedia, Universitat de València. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4124-7459>

Recibido: 16/12/2020 · Aceptado: 04/06/2021

Resumen

A pesar de la gravedad del juego problemático, la relación que guarda con muchos factores todavía no ha sido estudiada. Esta investigación perseguía, por un lado, comprobar la capacidad predictora del motivo de mejora sobre el juego problemático, siendo el juego irresponsable un mediador en esta relación. Por otro lado, analizar si los factores predictores del juego problemático lo son del consumo problemático de alcohol. La muestra estuvo compuesta por 258 adultos (59.5% mujeres) con una edad media de 20.95 años ($SD= 2.19$). Se aplicaron cuestionarios para medir los problemas de juego, los problemas con el alcohol, los motivos para jugar, la depresión, el afrontamiento del estrés, la conducta prosocial y la susceptibilidad al efecto marco; y se analizaron las correlaciones, regresiones lineales múltiples y un modelo de mediación simple. Los resultados indican por un lado que el 32.45% de la varianza de los problemas con el juego es explicada por los motivos de juego, mediando la cantidad máxima de dinero apostado esta relación; por otro lado, un modelo integrador que explica el 16.8% de los problemas de juego, no funciona en la adicción al alcohol. Los resultados aportan un nuevo modelo explicativo del juego problemático y recalcan la necesidad de que la intervención en estos problemas se desarrolle atendiendo a las características propias de esta adicción. Estos hallazgos resultan de relevancia en el campo de la salud por su aportación a los programas de prevención e intervención.

Palabras Clave

Juego problemático; adicción; motivos de juego; abuso de alcohol; prevención; predictores.

— Correspondencia:

Manuel Martí Vilar

Email: Manuel.Marti-Vilar@uv.es



Abstract

Despite the seriousness of problem gambling, its relationship with many factors has not yet been studied. This investigation sought, on the one hand, to verify the predictability of improvement over problem gambling, with irresponsible gambling being a mediator in this relationship. In addition, we sought to analyze whether predictors of problem gambling are related to problematic alcohol use. The sample consisted of 258 adults (59.5% women) with an average age of 20.95 years ($SD = 2.19$). Questionnaires were applied to measure gambling addiction, alcohol addiction, reasons for gambling, depression, coping with stress, prosocial behavior, and susceptibility to framing; and correlations, multiple linear regressions and a simple mediation model were analyzed. Results indicated on the one hand that 32.45% of variance in problem gambling is explained by reasons for gambling, with the maximum amount of money bet mediating this relation. On the other hand, an integrative model that explains 16.8% of problem gambling does not work for alcohol addiction. The results provide a new explanatory model of problem gambling and emphasize the need for interventions in problem gambling to be developed in accordance with the special characteristics of this addiction. These findings are relevant in the field of health psychology for their potential contribution to prevention and intervention programs.

Key Words

Problem gambling; addiction; gambling motives; alcohol abuse; predictors.

La adicción a los juegos de azar se define por un patrón de juego desadaptativo y persistente en la vida de las personas, que puede llegar a generar problemas clínicos (Rash, Weinstock y Van Pattern, 2016). Su relevancia ha llevado a que esta sea la primera adicción reconocida por el DSM-5 sin estar relacionada con el uso de sustancias. Por otro lado, presenta una elevada comorbilidad con las patologías de abuso de sustancias, con las que comparte en gran medida diagnóstico y bases neurológicas (Mann, Fauth-Buhler, Higuchi, Potenza y Saunders, 2016). Por ejemplo, existe una relación directa entre los problemas con el juego y los problemas con el consumo de alcohol (Zavala, 2018), y parece haber más problemas con el juego entre las personas con problemas de adicción al

alcohol que en las personas sin estos problemas (Bodor, Ricijas, Zoricic, Hundric y Filipic, 2018).

Además de esta relación positiva, ambas patologías comparten una sintomatología similar, presentando quienes las padecen signos de depresión, ansiedad y personalidad antisocial (Hugget, Winiger, Corley, Hewitt y Stallings, 2019). Sin embargo, a pesar de las características que ambas adicciones comparten, difieren en su desarrollo (Edgerton, Keough y Roberts, 2019). Estas diferencias podrían derivarse de procesos divergentes implicados en el desarrollo de la personalidad, ya que existen diferencias en los rasgos de personalidad que se asocian a diferentes adicciones (Zilberman, Yadid, Efrati, Neumark y Rassovsky, 2018).



Los motivos que conducen al problema

Los motivos por los que las personas juegan parecen estar relacionados con el desarrollo de problemas de adicción al juego (Esparza-Reig, Martí-Vilar y González-Sala, 2021; MacLaren, Ellery y Knoll, 2015). Jugar en búsqueda de emociones positivas, rasgo asociado con el refuerzo positivo interno, parece ser uno de los motivos más relacionados con el juego problemático (Barrault, Mathieu, Brunault y Varescon, 2019; Esparza-Reig et al., 2021; Grande-Gosende, Martínez-Loredo y Fernández-Hermida, 2019; MacLaren, Harrigan y Dixon, 2012). Esta relación también se ha encontrado con jugar por motivos económicos (Barrault et al., 2019), jugar como mecanismo de afrontar el estrés (Grande-Gosende et al., 2019; MacLaren et al., 2012) y jugar por motivos sociales (Grande-Gosende et al., 2019). Por otro lado, las distorsiones cognitivas sobre el juego, el juego irresponsable, los problemas de salud y los factores cognitivos y sociales, también han mostrado ser predictores de la adicción al juego (Esparza-Reig, González-Sala y Martí-Vilar, 2020).

Factores involucrados en los problemas con el juego

Dado el impacto que los problemas con el juego tienen en la sociedad, desde la Psicología se ha estudiado extensamente los factores involucrados en estos problemas. La relación entre la depresión y los problemas de adicción a sustancias (Moustafa et al., 2020) o conductas adictivas (Haand y Zhao, 2020) es una de las más estudiadas. El caso de los problemas

con el juego no es diferente, y su relación con la depresión ha sido ampliamente investigada (p.e., Altintas, 2018; Churchill y Farrell, 2018).

El juego problemático y la depresión están directamente relacionados, y se ha encontrado evidencia que sitúa a los problemas con el juego como predictores de la depresión y viceversa (Altintas, 2018; Churchill y Farrell, 2018; Vaughan y Flack, 2021), por lo que parece existir una retroalimentación positiva entre ambas. A pesar del hecho de que la investigación de la relación entre la depresión y el juego problemático deja clara la elevada comorbilidad entre ambas patologías, la causa de esta relación todavía no está clara (Krause et al., 2018).

Algunas investigaciones recientes (p.e., Schulter et al., 2019; Takamatsu, Martens y Arterberry, 2016) sugieren que la relación entre ambas se encuentra mediada por el uso de técnicas desadaptativas de afrontamiento del estrés, como evitar hacer frente a los problemas. Por esta razón, es importante que, en el caso de las personas que presenten ambos problemas, el tratamiento también trabaje en las estrategias de afrontamiento al estrés (Edgerton, Keough y Roberts, 2018).

Dejando de lado los problemas de depresión, existe una relación directa entre los problemas en la conducta de juego y las estrategias de afrontamiento del estrés (Reid, Di Tirro y Fong, 2014). Esta relación se refleja en el hecho de que las personas con problemas de juego parecen mostrar técnicas de afrontamiento del estrés más desadaptativas que aquellas personas que no presentan estos problemas (Slecza, Braun, Grune, Buhringer y Kraus, 2016; Sydonas, Anagnostopoulos, Niakas y Triadafyllidou, 2016).



El presente estudio

Los objetivos de esta investigación son, en primer lugar, comprobar si el hecho de que las personas jueguen en búsqueda de emociones positivas actuará como predictor de los problemas con el juego, actuando la cantidad máxima de dinero apostada como mediadora de esta relación. El segundo objetivo es analizar en qué medida el modelo integrativo diseñado por Esparza-Reig et al. (2020) funciona en el caso de los problemas de consumo de alcohol.

La hipótesis 1 plantea que jugar en búsqueda de emociones positivas será un predictor del juego problemático, con el juego irresponsable (medido por la cantidad máxima de dinero apostada) como mediador en esta relación. La hipótesis 2 plantea que el modelo integrativo de factores de la salud, sociales y cognitivos no será predictor del consumo problemático de alcohol, a pesar de estar relacionado con el juego problemático.

MÉTODO

Participantes

La muestra final consistió en 258 participantes entre 18 y 26 años. El 59.5% de los participantes fueron mujeres ($n=153$) y la edad media de la muestra completa fue 20.95 años ($SD=2.19$). Las características sociodemográficas completas de la muestra se presentan en la tabla 1.

Instrumentos

Para medir el juego problemático se aplicó el South Oaks Gambling Screen (SOGS; Lesieur y Blume, 1987) en su versión validada en España (Echeburúa Odriozola, Báez Gallo, Fernández-Montalvo y Páez Rovira, 1994). Esta se compone por 20 ítems (principalmente dicotómicos) y el rango de las puntuaciones va desde 0 hasta 19; puntua-

Tabla 1. Características sociodemográficas

Características	Total (n = 258)
Mujeres (%)	153 (59.5%)
Edad media (SD)	20.95 (2.19)
Nacionalidad (%)	
Española	249 (96.5%)
Otra	9 (3.5%)
Estado civil (%)	
Soltero/a	150 (58.2%)
En una relación	102 (39.5%)
Casado/a	6 (2.3%)
Situación laboral (%)	
Desempleado/a	183 (71%)
Trabajador/a a tiempo parcial	66 (25.6%)
Trabajador/a a tiempo completo	9 (3.5%)



ciones superiores a 4 indican posibles problemas con el juego. Esta versión evalúa los problemas con el juego a lo largo de toda la vida de las personas. El valor del alfa de Cronbach en este cuestionario fue de .80. Adicionalmente, los participantes también indicaron la cantidad máxima de dinero que habían llegado a apostar en una misma vez.

El Alcohol Identification Disorders Questionnaire (AUDIT; Saunders, Aasland, Babor, de la Fuente y Grant, 1993) se aplicó para medir el uso problemático de alcohol. Esta escala está formada por 10 ítems que miden los problemas relacionados con el alcohol. El valor del alfa de Cronbach para este cuestionario fue de .76.

Para evaluar los motivos por los que las personas juegan, se aplicó el Gambling Motives Questionnaire (GMQ; Stewart y Zack, 2008) en su versión validada al español (Cerdà Salom, Nebot Ibáñez, Campos Bacas y Quero Castellano, 2016). Esta escala tipo Likert está formada por 15 ítems que se agrupan en tres factores: búsqueda de emociones positivas, motivos sociales y mecanismo de afrontamiento. La estructura factorial fue la utilizada por Grande-Gosende, Martínez-Loredo y Fernández-Hermida (2019), ya que fue la que mejor ajustaba con esta muestra. Los análisis se llevaron a cabo únicamente con la subescala de búsqueda de emociones positivas, que obtuvo un alfa de Cronbach de .90.

El Cuestionario Básico de Depresión (CBD; Peñate, 2001), validado en población española, se utilizó para medir la depresión. Este instrumento plantea una serie de 21 cuestiones relacionadas con síntomas típicos de la depresión, presentados en formato Likert de 4 alternativas. El CBD ha mostrado buenas propiedades psicométricas y es válido para el diagnóstico específico del trastorno de depresión frente al trastorno de

ansiedad (Guillot-Valdés, Guillen-Riquelme y Buela-Casal, 2019). El alfa de Cronbach para este cuestionario fue de .87.

El afrontamiento del estrés se midió mediante el Cuestionario de Afrontamiento del Estrés (CAE; Sandín y Chorot, 2003), validado en población española. Este cuestionario está formado por 42 ítems agrupados en 7 factores que miden diferentes técnicas de afrontamiento del estrés. En este caso, solamente se utilizó la subescala de estrés, ya que fue la única significativa en el modelo desarrollado por Esparza-Reig et al. (2020). El valor del alfa de Cronbach en esta subescala fue de .95.

Para medir la conducta prosocial se aplicó la Escala de Prosocialidad de Caprara, Steca, Zelli, y Capanna (2005) en su versión adaptada desarrollada por Martí-Vilar, Merino-Soto y Rodríguez (2020). Esta escala se compone por 16 ítems de tipo Likert que miden la conducta prosocial en jóvenes y adultos. El valor del alfa de Cronbach fue de .89.

Para medir la susceptibilidad al efecto marco se aplicaron las partes 2 y 4 del inventario desarrollado por Lepore (2019). Este inventario presenta una serie de 5 escenarios (en cada parte) en los que las personas deben tomar decisiones sobre cuestiones económicas o de vida o muerte. Las respuestas son dicotómicas: cuanto más se acerque la puntuación media a 1 m mayor será la susceptibilidad al efecto marco de las personas.

Procedimiento

Este estudio transversal forma parte de una investigación mayor que busca explicar el funcionamiento de los problemas de adicción al juego y sus consecuencias; ésta cuenta con la aprobación del comité de ética de la Universitat de València (número de procedimiento 1040164). Los cuestionarios se aplicaron



entre mayo y diciembre de 2019 en papel y en presencia de uno de los investigadores, con una duración media de unos 50-60 minutos. La muestra se recogió en la Universitat de València, siendo todos los participantes estudiantes universitarios. Los participantes no recibieron incentivos y firmaron un consentimiento informado antes de comenzar.

Análisis

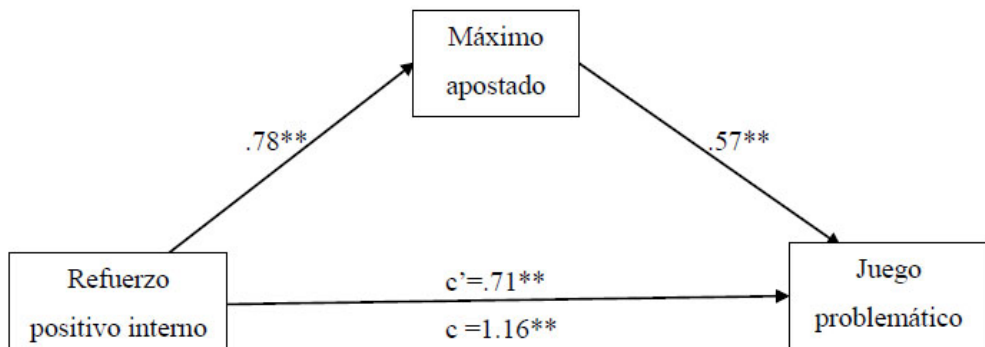
En primer lugar, se analizó la distribución y la frecuencia de respuesta en cada una de las variables medidas. Seguidamente, se llevaron a cabo análisis de correlaciones de Pearson para explorar la relación entre el uso problemático de alcohol y el juego problemático. Posteriormente se llevaron a cabo una serie de regresiones lineales simples y múltiples entre las variables relevantes; por último, se analizó un modelo de mediación simple. Los análisis estadísticos se llevaron a cabo mediante el programa SPSS 20.0, utilizando adicionalmente una macro para el modelo de mediación.

RESULTADOS

Búsqueda de emociones positivas y juego

En primer lugar, se realizó un análisis de regresión simple en el que el juego problemático fue la variable dependiente y la búsqueda de emociones positivas fue la variable independiente. La pendiente fue significativa, $\beta = .47$, $t(1) = 8.58$, $p < .01$, por lo que la relación lineal entre el juego problemático y la búsqueda de emociones positivas se aceptó. El valor de R^2 fue de .22 y los datos cumplieron los supuestos de los modelos de regresión lineales. Seguidamente se llevó a cabo un modelo de mediación simple (figura 1) en el que la búsqueda de emociones positivas era predictora del juego problemático, con la cantidad máxima de dinero apostada como mediadora de esta relación. El modelo explicó el 32.5% de la varianza ($p < .01$) y el efecto indirecto fue .45 ($p < .01$).

Figura 1. Modelo de regresión mediada



** $p < .001$; c' = efecto directo; c = efecto con variable mediadora.



Factores relacionados con la salud, sociales y cognitivos en los problemas de adicción al juego

Se llevó a cabo un análisis de correlación de Pearson entre los problemas con el juego y el consumo problemático de alcohol. Ambas variables mostraron una relación directa ($r = .14, p < .05$). Seguidamente, se llevó a cabo un modelo de regresión lineal múltiple en la que los problemas con el juego fueron la variable dependiente y las variables independientes fueron los factores relacionados con la salud (depresión y afrontamiento del estrés), factores sociales (conducta prosocial) y factores cognitivos (susceptibilidad al efecto marco).

El modelo de regresión resultó estadísticamente significativo, $F(4) = 8.08, p < .01$, y todas las variables predictoras (tabla 2) fueron significativas en el modelo. El valor de R^2 corregido fue de .17, indicando que el 17% de la varianza en el juego problemático fue explicado por la varianza en las

variables predictoras. Los análisis de los residuos indicaron que los datos cumplieron los supuestos de los modelos de regresiones lineales.

Finalmente, este modelo de regresión múltiple se volvió a aplicar con la diferencia de que la variable dependiente sería el consumo problemático de alcohol. En este caso, utilizando el método de pasos sucesivos, las variables de susceptibilidad al efecto marco y recurrir a la religión para afrontar el estrés fueron eliminadas; por lo tanto, el modelo final incluyó únicamente la depresión y la conducta prosocial.

El modelo fue estadísticamente significativo, $F(2) = 4.84, p < .01$ (ver tabla 3). El valor de R^2 corregido fue de .029, indicando que el 2.9% de la varianza en el consumo problemático de alcohol fue explicada por la varianza en las variables predictoras. Los análisis de los residuos indicaron que los datos cumplieron los supuestos de los modelos de regresión lineales.

Tabla 2. Modelo de regresión lineal múltiple con el juego problemático

Predictor	β	t	P
Depresión	.24	3.01	< .01
Susceptibilidad al efecto marco	.25	3.27	< .01
Conducta prosocial	-.18	-2.28	< .05
Religión	.17	2.18	< .05

Tabla 3. Modelo de regresión lineal múltiple con el uso problemático de alcohol

Predictor	β	t	P
Depresión	.13	2.06	< .05
Conducta prosocial	-.15	-2.38	< .05



DISCUSIÓN

Esta investigación pretendía profundizar en el conocimiento sobre el juego problemático, especialmente en ciertos aspectos de estos problemas que pueden ayudar a mejorar los programas de prevención e intervención en estos problemas de adicción. La hipótesis 1 planteaba que, al igual que en el caso de las distorsiones cognitivas en el estudio de Esparza-Reig et al. (2020), jugar en búsqueda de emociones positivas estaría relacionado con el juego problemático (MacLaren et al., 2015), estando esta relación mediada por la cantidad máxima de dinero apostada. Los resultados corroboran esta hipótesis, ya que este motivo de juego (Barrault et al., 2019; Esparza-Reig et al., 2021; Grande-Gosende et al., 2019; MacLaren et al., 2012) predijo el 22% de la varianza del juego problemático, y esta cifra aumentó a 32.45% al incluir la cantidad máxima de dinero apostada como mediadora.

La hipótesis 2 argumentaba que el modelo integrador planteado por Esparza-Reig et al. (2020) para explicar el juego problemático no funcionaría en el caso del consumo problemático de alcohol, siendo ambas actividades (los juegos de azar y el consumo de alcohol) actividades legales en España y estando directamente relacionadas. Los resultados de esta investigación son consistentes con la hipótesis, ya que a pesar de que ambas problemáticas estuvieron directamente relacionadas (Bodor et al., 2018; Hugget et al., 2019; Zavala, 2018), el modelo explicó únicamente menos del 3% del consumo problemático de alcohol, mientras que en el juego problemático explicó más del 15% de la varianza. Además, se ha encontrado que mientras la conducta prosocial (Esparza-Reig, 2020; Paleologou et al., 2019) y la depresión (Altintas, 2018; Churchill, & Farrell, 2018;

Vaughan y Flack, 2021) son predictores en ambos problemas de adicción, recurrir a la religión como forma de afrontar el estrés y la susceptibilidad al efecto marco no fueron predictores en el caso del consumo problemático de alcohol. A pesar de las similitudes entre ambas, parece existir diferentes procesos y características en cada adicción que no pueden ser generalizados a la otra (Edgerton et al., 2019; Zilberman et al., 2018).

A partir de los hallazgos de esta investigación, se puede concluir que se debe prestar atención a los motivos de juego en el desarrollo e implementación de programas de intervención o prevención en los problemas de adicción al juego. Nuestros resultados muestran que jugar en búsqueda de emociones positivas está directamente relacionado con el desarrollo de problemas con el juego, lo que se puede agravar en presencia de problemas conductuales o problemas con la regulación de la conducta de juego. Además, los resultados sustentan la idea de que los programas deben diseñarse atendiendo a las características específicas de los problemas de adicción al juego. Deberíamos tratar de evitar recurrir al uso de modelos que han demostrado ser útiles en el tratamiento de otras adicciones (a pesar de que estas puedan estar relacionadas con la adicción al juego), sin probar antes su efectividad en el caso específico de la adicción al juego.

Esta investigación cuenta con la limitación de no incluir en la muestra a población mayor, a pesar de que ellos también presentan conductas de juego problemático. Esta limitación es común en las investigaciones sobre la adicción al juego y, en futuros estudios, sería interesante replicar este modelo en población adulta. Por otro lado, otra limitación de esta investigación es no incluir datos sobre la religión de los participantes para anali-



zar si existen diferencias en base a ello en el caso del afrontamiento del estrés. Además, en futuros estudios se podrían considerar otras variables como el número de años que los participantes llevan jugando o la edad a la que comenzaron.

En conclusión, esta investigación profundiza en el fenómeno del juego problemático, destacando la importancia de los motivos por los que las personas juegan y enfatizando la necesidad de atender a todos los factores implicados en el juego problemático cuando se desarrollan programas de intervención y prevención. Los hallazgos resultan relevantes para los distintos profesionales que trabajan en esta problemática.

Declaración de intereses: ninguna.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Altintas, M. (2018). Anxiety, depression, rumination and impulsivity in patients with gambling disorder. *Cukurova Medical Journal*, 43(3), 624-633. <https://doi.org/10.17826/cumj.356820>
- Barrault, S., Mathieu, S., Brunault, P. y Varescon, I. (2019). Does gambling type moderate the links between problem gambling, emotion regulation, anxiety, depression and gambling motives. *International Gambling Studies*, 19(1), 54-68. <https://doi.org/10.1080/14459795.2018.1501403>
- Bodor, D., Ricijas, N., Zoricic, Z., Hundric, D. D. y Filipcic, I. (2018). Prevalence of pathological gambling among alcohol addicts in outpatient treatment in the city of Zagreb: A cross-sectional study. *Psychiatria Danubina*, 30(3), 348-355. <https://doi.org/10.24869/psyd.2018.348>
- Caprara, G. V., Steca, P., Zelli, A. y Capanza, C. (2005). A new scale for measuring adults' prosocialness. *European Journal of Psychological Assessment*, 21(2), 77-89. <https://doi.org/10.1027/1015-5759.21.2.77>
- Cerdá Salom, C., Nebot Ibáñez, S., Campos Bacas, D. y Quero Castellano, S. (2016). Validación española del cuestionario de motivos para el juego (GMQ) en población general. *Agora de Salud*, 3, 95-102. <https://doi.org/10.6035/AgoraSalut.2016.3.10>
- Churchill, S. A. y Farrell, L. (2018). The impact of gambling on depression: new evidence from England and Scotland. *Economic Modeling*, 68, 475-483. <https://doi.org/10.1016/j.econmod.2017.08.021>
- Echeburúa Odriozola, E., Báez Gallo, C., Fernández-Montalvo, J. y Páez Rovira, D. (1994). Cuestionario de juego patológico de south oaks (SOGS): Validación española. *Análisis y Modificación de Conducta*, 20(74), 769-791.
- Edgerton, J. D., Keough, M. T. y Roberts, L. W. (2018). Co-development of problem gambling and depression symptoms in emerging adults: A parallel-process latent class growth model. *Journal of Gambling Studies*, 34(3), 949-968. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9760-4>
- Edgerton, J. D., Keough, M. T. y Roberts, L. W. (2019). An exploratory study of alcohol dependence and problem gambling co-development trajectories in young adults. *International Gambling Studies*, 19(1), 1-21. <https://doi.org/10.1080/14459795.2018.1497070>
- Esparza-Reig, J. (2020). La conducta prosocial como factor protector de los problemas de adicción al juego en universitarios.



- Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria, 14(1), e1197. <https://doi.org/10.19083/ridu.2020.1197>
- Esparza-Reig, J., González-Sala, F. y Martí-Vilar, M. (2020). *Health, social and cognitive factors in gambling addiction*. Artículo enviado para su publicación.
- Esparza-Reig, J., Martí-Vilar, M. y González-Sala, M. (2021). Motives for gambling, cognitive distortions, and irresponsible gambling: Proposal for an explanatory model of gambling addiction in university students. *Journal of Addictive Diseases*. Publicación anticipada en línea. <https://doi.org/10.1080/10550887.2021.1922048>
- Grande-Gosende, A., Martínez-Loredo, V. y Ramon Fernández-Hermida, J. (2019). Gambling motives questionnaire validation in adolescents: Differences based on gambling severity and activities. *Adicciones*, 31(3), 212-220. <https://doi.org/10.20882/adicciones.1057>
- Guillot-Valdes, M., Guillen-Riquelme, A. y Buela-Casal, G. (2019). Reliability and validity of the basic depression questionnaire. *International Journal of Clinical and Health Psychology*, 19(3), 243-250. <https://doi.org/10.1016/j.ijchp.2019.07.002>
- Haand, R. y Zhao, S. W. (2020). The relationship between social media addiction and depression: a quantitative study among university students in Khost, Afghanistan. *International Journal of Adolescence and Youth*, 25(1), 780-786. <https://doi.org/10.1080/02673843.2020.1741407>
- Huggett, S. B., Winiger, E. A., Corley, R. P., Hewitt, J. K. y Stallings, M. C. (2019). Alcohol use, psychiatric disorders and gambling behaviors: A multi-sample study testing causal relationships via the co-twin control design. *Addictive Behaviors*, 93, 173-179. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.01.024>
- Krause, K., Bischof, A., Lewin, S., Guertler, D., Rumpf, H. J., John, U. y Meyer, C. (2018). Explaining the relation between pathological gambling and depression: Rumination as an underlying common cause. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(2), 384-391. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.38>
- Lepore, W. (2018). *Government attention on wicked problems (dissertation)*. University of Victoria, Victoria, Canada.
- Lesieur, H. R. y Blume, S. B. (1987). The south oaks gambling screen (sogs) - a new instrument for the identification of pathological gamblers. *American Journal of Psychiatry*, 144(9), 1184-1188.
- MacLaren, V. V., Harrigan, K. A. y Dixon, M. (2012). Gambling motives and symptoms of problem gambling in frequent slots players. *Journal of Gambling Issues*, 27. <https://doi.org/10.4309/jgi.2012.27.8>
- MacLaren, V., Ellery, M. y Knoll, T. (2015). Personality, gambling motives and cognitive distortions in electronic gambling machine players. *Personality and Individual Differences*, 73, 24-28. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2014.09.019>
- Mann, K., Fauth-Buehler, M., Higuchi, S., Potenza, M. N. y Saunders, J. B. (2016). Pathological gambling: A behavioral addiction. *World Psychiatry*, 15(3), 297-298. <https://doi.org/10.1002/wps.20373>
- Martí-Vilar, M., Merino-Soto, C. y Rodríguez, L. M. (2020). Measurement invariance of the prosocial behavior scale in three hispanic countries (Argentina, Spain, and Peru). *Frontiers in Psychology*, 11, (29). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00029>



- Moustafa, A. A., Tindle, R., Cashel, S., Parkes, D., Mohamed, E. y Hamza, E. A. (2020). Bidirectional relationship between heroin addiction and depression: Behavioural and neural studies. *Current Psychology*. Publicación anticipada en línea. <https://doi.org/10.1007/s12144-020-01032-4>
- Orazi, D. C., Lei, J. y Bove, L. L. (2015). The nature and framing of gambling consequences in advertising. *Journal of Business Research*, 68(10), 2049-2056. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2015.03.002>
- Paleologou, A., Lazaratou, H., Anagnostopoulos, D., Economou, M., Malliori, M., Papadimitriou, G. y Papageorgiou, C. (2019). Problem gambling and concurrent emotional/behavioral problems among Greek adolescents. *Turk Pedriatri Arsivi-Turkish Archives of Pediatrics*, 54(3), 166-172. <https://doi.org/10.14744/TurkPediatrArs.2019.56254>
- Peñate, W. (dir.) (2001). Presentación de un cuestionario básico para evaluar los síntomas genuinos de la depresión. *Análisis y Modificación de Conducta*, 27, 679-731.
- Rash, C. J., Weinstock, J. y 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>
- Reid, R. C., Di Tirro, C. y Fong, T. W. (2014). Mindfulness in patients with gambling disorders. *Journal of Social Work Practice in the Addictions*, 14(4), 327-337. <https://doi.org/10.1080/1533256X.2014.958493>
- Rodríguez, L. M., Martí-Vilar, M., Esparza Reig, J. y Mesurado, B. (2019). Empathy as a predictor of prosocial behavior and the perceived seriousness of delinquent acts: A cross-cultural comparison of Argentina and Spain. *Ethics & Behavior*. Publicación anticipada en línea. <https://doi.org/10.1080/10508422.2019.1705159>
- Sandín, B. y Chorot, P. (2003). Cuestionario de afrontamiento del estrés (CAE): Desarrollo y validación preliminar. *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 8(1), 39-54. <https://doi.org/10.5944/rppc.vol.8.num.1.2003.3941>
- Saunders, J. B., Aasland, O. G., Babor, T. F., de la Fuente, J. R. y Grant, M. (1993). Development of the alcohol use disorders identification test (AUDIT): WHO collaborative project on early detection of persons with harmful alcohol consumption--II. *Addiction*, 88(6), 791-804. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.1993.tb02093.x>
- Schluter, M. G., Kim, H. S., Poole, J. C., Hodgins, D. C., McGrath, D. S., Dobson, K. S. y Tavares, 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>
- Slecza, P., Braun, B., Grune, B., Buhringer, G. y Kraus L. (2016). Proactive coping and gambling disorder among young men. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(4), 639-648. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.080>
- Stewart, S. H. y Zack, M. (2008). Development and psychometric evaluation of a three-dimensional gambling motives questionnaire. *Addiction*, 103(7), 1110-1117. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2008.02235.x>
- Syndonas, S., Anagnostopoulos, F., Niakas, D. y Triadafyllidou, S. (2016). Problem gambling: gambling and coping strategies of casino gamblers. *Archives of Hellenic Medicine*, 33(4), 506-518.



- Takamatsu, S. K., Martens, M. P. y Arterberry, B. J. (2016). Depressive symptoms and gambling behavior: mediating role of coping motivation and gambling refusal self-efficacy. *Journal of Gambling Studies*, 32(2). <https://doi.org/10.1007/s10899-015-9562-x>
- Takeuchi, H., Tsurumi, K., Murao, T., Mizuta, H., Kawada, R., Murai, T. y Takahashi, H. (2020). Framing effects on financial and health problems in gambling disorder. *Addictive Behaviors*, 110, e106502. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106502>
- Tversky, A. y Kahneman, D. (1981). The framing of decision and the psychology of choice. *Science*, 211, 453-458. <https://doi.org/10.1126/science.7455683>
- Vaughan, E. y Flack, M. (2021). Depression symptoms, problem gambling and the role of escape and excitement gambling outcomes expectancies. *Journal of Gambling Studies*. Publicación anticipada en línea. <https://doi.org/10.1007/s10899-021-10032-3>
- Zavala, E. (2018). Assessing the role of gambling on problematic alcohol consumption by police officers. *Journal of Gambling Studies*, 34(3), 659-672. <https://doi.org/10.1007/s10899-017-9725-z>
- Zilberman, N., Yadid, G., Efrati, Y., Neumark, Y. y Rassovsky, Y. (2018). Personality profiles of substance and behavioral addictions. *Addictive Behaviors*, 82, 174-181. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2018.03.007>