

Propiedades psicométricas del Cuestionario Diagnóstico de Juego Patológico Online en adolescentes

TRABAJO DE FINAL DE ESTUDIOS
Máster Universitario en Métodos de Investigación en Educación
Presentado por: Priscila María Pérez-Rodríguez
Dirigido por: Joaquín Manuel González-Cabrera

Madrid, 2021

INTRODUCCIÓN

- El juego patológico tiene una gran relevancia a nivel clínico y social.
- Internet ha favorecido la aparición y el acceso a nuevas modalidades de juego.
- Los menores de edad no pueden apostar
- No existe un cuestionario diagnóstico para evaluar esta problemática, especialmente en adolescentes.
- OBJETIVOS:
 - Analizar propiedades psicométricas del Cuestionario Diagnóstico de Juego Patológico Online.
 - Identificar relaciones del juego patológico online con otros constructos.
 - Obtener criterios diagnósticos del juego patológico online para establecer una prevalencia del problema.

MARCO TEÓRICO

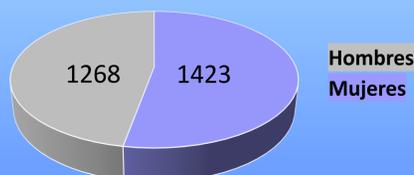
- La llegada de Internet y de los teléfonos inteligentes pone un terminal de juegos al alcance de cualquier persona (Phillips et al., 2014).
- Los síntomas clínicos del juego patológico son similares a los presentes en el alcoholismo/drogadicción. Con el juego de azar se activan los mismos circuitos cerebrales de recompensa que se activan con las drogas (Chóliz y Lamas, 2017).

Constructos relevantes:



METODOLOGÍA

- Estudio instrumental
- 2691 estudiantes de ESO
- 7 Comunidades Autónomas españolas
- Edades: 11 – 21 años



INSTRUMENTOS

Cuestionario Diagnóstico de Juego Patológico Online, OGD-Q (González-Cabrera et al., 2020)

- 11 ítems
- 1 único factor

Online Gambling Symptom Assessment Scale, OGSAS (Kalkan y Griffiths, 2018)

Versión española del Internet Gaming Disorder Scale, IGD-20 (Fuster et al., 2016)

Versión española de la Escala de Uso Problemático y Generalizado de Internet, GPIUS2 (Gámez-Guadix et al., 2013)

Versión española del Depression, Anxiety Stress Scale-21, DASS-21 (Daza et al., 2002)

RESULTADOS

Cuestionario unidimensional de 11 ítems → 68,6% de la varianza total

Alfa de Cronbach .95 / Coeficiente omega .95

Convergencia OGD-Q e IGD-20: (r=.242; p <.001)

Convergencia OGD-Q y OGSAS: (r=.704; p <.001)

⬆️ Ansiedad, depresión y estrés en sujetos con problemas o en riesgo

Problema de juego patológico online
(≥ 4 ítems positivos durante más de 6 meses)

1.67% de la muestra total
5,1% de los que alguna vez han jugado

Riesgo de juego patológico online
(≥ 4 ítems positivos en los últimos 6 meses)

0.56% de la muestra total
1,7% de los que alguna vez han jugado

CONCLUSIONES

• Criterios para diferenciar entre personas con problemas y personas en riesgo de padecerlo.

• Resultados en línea con los obtenidos por otros estudios que no diferenciaban entre juego online y juego tradicional.

• Cuestionario adaptado para adolescentes con adecuados valores de fiabilidad y validez.

• El juego de azar online en adolescentes españoles es un problema grave.

• Se puede concluir de forma general que se han cumplido los objetivos marcados para el presente estudio.

⚠️ No pueden apostar legalmente.

⚠️ No deberían padecer ningún tipo de aproximación a estas problemáticas.

REFERENCIAS

- Chóliz, M., & Lamas, J. (2017). ¡Hagan juego menores! Frecuencia de juego en menores de edad y su relación con indicadores de adicción al juego. *Revista española de drogodependencias*, 42(1), 34-47. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6012664>
- Daza, P., Novy, D.M., Stanley, M.A., & Averill, P. (2002). The Depression Anxiety Stress Scale-21: Spanish translation and validation with a Hispanic sample. *Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment*, 24(3), 195-205. <https://doi.org/10.1023/a:1016014818163>
- Fuster, H., Carbonell, X., Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2016). Spanish validation of the Internet Gaming Disorder-20 (IGD-20) Test. *Computers in Human Behavior*, 56, 215-224. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.050>
- Gámez-Guadix, G., Orue, I., & Calvete, E. (2013). Evaluation of the cognitive-behavioral model of generalized and problematic Internet use in Spanish adolescents. *Psicothema* 25(3), 299-306. <http://www.psicothema.com/pdf/4114.pdf>
- González-Cabrera, J., Machimbarrena, J. M., Beranuy, M., Pérez-Rodríguez, P., Fernández-González, L., & Calvete, E. (2020). Design and Measurement Properties of the Online Gambling Disorder Questionnaire (OGD-Q) in Spanish Adolescents. *Journal of Clinical Medicine*, 9(1), 120. <https://doi.org/10.3390/jcm9010120>
- Kalkan B., & Griffiths, M.D. (2018). The Psychometric Properties of the Online Gambling Symptom Assessment Scale (OGSAS). *International Journal Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9981-x>
- Phillips, J., Sargeant J., Ogeil R., Chow Y., & Blaszczynski, A. (2014). Self-Reported Gambling Problems and Digital Traces. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking* 17(12), 742-748. <https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0369>