

Propiedades psicométricas del Cuestionario Diagnóstico de Juego Patológico Online en adolescentes

Autor/a: Priscila María Pérez Rodríguez (UNIR, España)

Director/a de TFM: Dr. Joaquín Manuel González Cabrera, Universidad Internacional de La Rioja (UNIR)

Introducción: El juego patológico ha experimentado importantes cambios con la aparición de los juegos *online*. Si bien los juegos de apuestas a través de Internet están cada vez más presentes en nuestra sociedad, no existen muchos estudios acerca de esta problemática, especialmente entre la población adolescente, ni se tiene constancia de ningún cuestionario diagnóstico previo a esta investigación. El objetivo principal de este estudio ha sido realizar el diseño y validación del Cuestionario Diagnóstico de Juego Patológico Online (OGD-Q). **Marco Teórico:** El desarrollo de las tecnologías ha propiciado la aparición de nuevas modalidades de juego de azar. Estos juegos son más accesibles que nunca a través de Internet, permitiendo a los menores participar en juegos de apuestas *online* con poco control o restricciones. Los constructos principales de estudio han sido el juego patológico *online*, el uso problemático de Internet, el trastorno por videojuegos *online*, y los síntomas y consecuencias del juego problemático *online*. **Metodología:** Se realizó un estudio instrumental con una muestra de 2691 alumnos (1268 hombres y 1423 mujeres) de Educación Secundaria Obligatoria pertenecientes a siete Comunidades Autónomas españolas, y con edades comprendidas entre los 11 y los 21 años. Se llevó a cabo un muestreo no probabilístico de tipo incidental. Se realizó el cálculo de los estadísticos descriptivos de las puntuaciones de la versión española del OGD-Q, así como el estudio de las prevalencias, analizando las diferencias en función del sexo, la edad y el curso académico. Para el estudio de validez interna, mediante análisis factorial exploratorio, el método de extracción de factores utilizado fue Componentes Principales con rotación Oblimin. Para la validez convergente se analizaron las correlaciones de Pearson entre la puntuación total del OGD-Q, y los instrumentos Online Gambling Symptom Assessment Scale (OGSAS), Internet Gaming Disorder Scale (IGD-20) y Escala de Uso Problemático y Generalizado de Internet (GPIUS2). Atendiendo a la afectación psicológica de los jugadores patológicos *online*, se evaluaron las dimensiones "ansiedad", "depresión" y "estrés" del Depression, Anxiety Stress Scale-21 (DASS-21). **Resultados:** El análisis factorial exploratorio informó de una solución con un solo factor que explicó el 68.6% de la varianza total. El alfa de Cronbach fue .95 y el coeficiente omega .95. Se obtuvieron indicadores de convergencia del OGD-Q con la versión española del IGD-20 ($r=.242$; $p < .001$), y con el cuestionario OGSAS ($r=.704$; $p < .001$). Los participantes clasificados con problemas o en riesgo de Trastorno de Juego en Línea presentaron significativamente más estrés, ansiedad y depresión en comparación con aquellos que no presentaron este problema. El estudio refleja que el 1.67% de la muestra total presenta problemas de juego patológico *online* mientras que el 0.56% está en riesgo de presentar este problema. **Conclusiones:** Se ha desarrollado un cuestionario adaptado para adolescentes españoles que presenta valores adecuados de validez y fiabilidad, y se han cumplido los objetivos marcados en el presente estudio. Se han encontrado correlaciones entre el OGD-Q y otros cuestionarios relevantes en los constructos de juego patológico, trastorno por videojuegos *online*, y uso problemático de Internet. Los datos de prevalencia ponen de manifiesto que el juego de azar *online* en adolescentes

españoles es un problema grave considerando que los menores de edad no pueden apostar legalmente y que, por tanto, no deberían padecer ningún tipo de aproximación a estas problemáticas.

Palabras clave: juego patológico *online*, cuestionario, adolescencia, adicción, Internet.