



Sintomatología psicopatología en estudiantes universitarios con y sin discapacidad participantes de juegos y apuestas online

Psychopathological symptoms among university students with and without disabilities involved in online gambling and gaming

Autores

Raquel Suriá-Martínez ¹
 Fernando García-Castillo ²
 Carmen López-Sánchez ³
 Jose Antonio García del Castillo ⁴

^{1, 2, 3} Universidad de Alicante
 (España)
⁴ Universidad Miguel Hernández
 (España)

Autor de correspondencia:
 Raquel Suriá-Martínez
 Raquel.suria@ua.es

Recibido: 15-07-25
 Aceptado: 25-09-25

Cómo citar en APA

Suriá-Martínez, R., García-Castillo, F., López-Sánchez, C., & García del Castillo, J. A. (2025). Sintomatología psicopatología en estudiantes universitarios con y sin discapacidad participantes de juegos y apuestas online. *Retos*, 73, 715-730.
<https://doi.org/10.47197/retos.v73.117143>

Resumen

Introducción: el juego y las apuestas online suponen un riesgo creciente entre los jóvenes universitarios, especialmente en poblaciones vulnerables.

Objetivos: averiguar si existe un perfil de riesgo de adicción entre la población de estudiantes universitarios con y sin discapacidad que participan en juegos y apuestas online. A su vez, explorar si entre esta población hay diferencias estadísticamente significativas entre tener o no discapacidad y sintomatología psicopatológica. Por último, analizar la sintomatología psicopatológica en función del perfil de riesgo de los jugadores problemáticos con y sin discapacidad. **Metodología:** participaron 704 estudiantes universitarios (135 con discapacidad y 569 sin discapacidad). El rango de edad fue 18 a 40 años ($M = 23.58$; $DT = 4.26$). Cumplimentaron un cuestionario diseñado ad hoc para el perfil de jugador y el Cuestionario de síntomas psicopatológicos (SAS-45).

Resultados: la mayoría de los jugadores se clasificó como sin riesgo (51.8%), seguidos por jugadores en riesgo (39.1%), con problemas (7.5%) y patológicos (1.6%). Los estudiantes con discapacidad mostraron mayor prevalencia de perfiles problemáticos ($X^2_{17} = 22.95$, $p < .05$, $\Phi = 0.28$). Se halló una asociación positiva entre la frecuencia de juego y síntomas psicopatológicos, especialmente ansiedad ($r = .76$), fobia ($r = .53$) y depresión ($r = .48$), obteniendo puntuaciones más altas en ansiedad, obsesión, depresión y fobia los estudiantes con discapacidad. **Discusión:** los resultados obtenidos en esta investigación muestran la necesidad de que los responsables planteen soluciones a estos problemas de forma integral.

Conclusiones: se plantea la necesidad de poner en marcha recursos que incidan en estudiantes con discapacidad, en los que se promuevan alternativas saludables de entretenimiento y manejo del estrés.

Palabras clave

Discapacidad; conductas de juego; estudiantes universitarios; intervención; sintomatología psicopatológica.

Abstract

Introduction: Online gambling and betting represent an increasing risk among university students, especially within vulnerable populations.

Objectives: To determine whether there is an addiction risk profile among university students with and without disabilities who participate in online gambling and betting. Additionally, to explore whether there are statistically significant differences in psychopathological symptoms between students with and without disabilities. Lastly, to analyze psychopathological symptomatology according to the risk profile of problematic gamblers, both with and without disabilities.

Methodology: A total of 704 university students participated (135 with disabilities and 569 without disabilities). The age range was 18 to 40 years ($M = 23.58$; $SD = 4.26$). Completed an ad hoc questionnaire designed to assess gambling profiles and the Symptom Assessment Scale (SAS-45).

Results: The majority of players were classified as no-risk (51.8%), followed by at-risk players (39.1%), problem players (7.5%), and pathological players (1.6%). Students with disabilities showed a higher prevalence of problematic profiles ($X^2(17) = 22.95$, $p < .05$, $\Phi = 0.28$). A positive association was found between gaming frequency and psychopathological symptoms, especially anxiety ($r = .76$), phobia ($r = .53$), and depression ($r = .48$), with students with disabilities scoring higher in anxiety, obsession, depression, and phobia.

Discussion: The results of this study highlight the need for those responsible to implement comprehensive solutions to address these issues.

Conclusions: There is a clear need to implement resources targeting students with disabilities, promoting healthy entertainment alternatives and stress management strategies.

Keywords

Disability; gambling behavior; university students; intervention; psychopathological symptoms.



Introducción

En la era digital contemporánea, el entretenimiento online se ha vuelto una parte esencial en la vida de los jóvenes. Desde el auge de las redes sociales hasta la popularidad de los juegos y apuestas en línea, los jóvenes de hoy están sumergidos en un mundo virtual que ofrece una amplia variedad de actividades recreativas.

En cuanto a las preferencias de ocio, la evidencia empírica indica que los juegos online, especialmente las nuevas modalidades como los juegos de casino online (blackjack, ruleta, tragaperras), el póquer y otro tipo de juegos, como las apuestas deportivas (legalizados por la Ley 13/2011 de regulación del juego por el Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, 2011), son los más atractivos y demandados por la población juvenil (Labrador et al., 2021). A pesar de la demanda y la disponibilidad de estos juegos, su uso indebido y excesivo puede acarrear diversos problemas personales y sociales (Beranuy et al., 2009; Echeburúa y Corral, 2010; Seo et al., 2009; Shaw y Black, 2008; Zboralski et al., 2009). De hecho, no es sorprendente que cada vez más jóvenes centren sus actividades y vida social en la web, aumentando las horas frente al ordenador y disminuyendo el tiempo dedicado a otras actividades (González-Bueso et al., 2018; González, 2020; Krishnamurthy y Chetlapalli, 2015; Prieto Andreu, 2024; Suriá et al., 2024).

En el análisis de la adicción a juegos online en estudiantes universitarios, los marcos teóricos sobre adicciones conductuales y vulnerabilidad juvenil ofrecen un sustento conceptual clave. La literatura sugiere que los juegos online y las apuestas por Internet funcionan como reforzadores positivos (placer, gratificación inmediata) y negativos (escape de la ansiedad o del malestar), generando conductas persistentes que interfieren con las actividades cotidianas. Esto coincide con el planteamiento de la teoría de la adicción a Internet y juegos online (Young, 1998; Kuss et al., 2013), que explica cómo la interacción repetida con estos estímulos digitales puede transformarse en un patrón compulsivo de uso.

Por otra parte, desde la teoría del desarrollo psicosocial, se reconoce que la etapa juvenil universitaria se caracteriza por la búsqueda de autonomía y la construcción de la identidad, en un contexto donde el autocontrol aún no está plenamente desarrollado y la percepción del riesgo es limitada. Estas condiciones incrementan la vulnerabilidad de los estudiantes frente a conductas adictivas, especialmente cuando encuentran en los juegos online un espacio de validación, logro o escape emocional (Casey et al., 2005).

Asimismo, la teoría del apego permite comprender cómo los estilos de apego inseguros se asocian con mayor probabilidad de presentar síntomas de ansiedad, depresión y baja regulación emocional. En este sentido, la participación excesiva en juegos y apuestas online puede convertirse en una vía de compensación afectiva para estudiantes con dificultades en sus vínculos interpersonales, exacerbando la sintomatología psicopatológica (Holgado-Tello et al., 2019).

Finalmente, el modelo biopsicosocial ofrece una visión integradora al articular factores individuales (discapacidad, personalidad, autoestima), sociales (presión mediática, accesibilidad a Internet, normas culturales) y psicológicos (ansiedad, depresión, hostilidad). Este modelo no solo explica la predisposición al desarrollo de conductas adictivas, sino que también sustenta el uso de instrumentos como el SA-45 para evaluar la sintomatología psicopatológica en estudiantes universitarios con y sin discapacidad (Echeburúa y Corral, 2010; Moro et al., 2024).

En conjunto, estos modelos teóricos permiten comprender de manera amplia la complejidad de la adicción a juegos online. Mientras la teoría de la adicción a Internet explica la recurrencia y el refuerzo de la conducta, la teoría del desarrollo psicosocial muestra la fragilidad propia de la etapa juvenil, la teoría del apego evidencia la influencia de la seguridad afectiva en la regulación emocional y el modelo biopsicosocial integra los diferentes niveles de riesgo. Esta perspectiva multidimensional pone de relieve que la adicción no es producto de un único factor, sino del entrelazamiento de vulnerabilidades personales, contextuales y emocionales, que en estudiantes universitarios con discapacidad pueden acentuarse, incrementando el riesgo de consecuencias psicopatológicas significativas.

La literatura sobre la problemática de los estudiantes universitarios muestra una tendencia creciente en problemas de salud mental relacionados con conductas adictivas. Diversos estudios han identificado que los estudiantes universitarios pueden ser especialmente susceptibles a desarrollar adicciones a los juegos y apuestas debido a factores como el estrés académico, la búsqueda de gratificación instantánea

y la presión social (Medina Ortiz et al., 2020; Martín-Labora, 2005; Miller et al., 2022). Asimismo, este colectivo es particularmente vulnerable debido a la flexibilidad de sus horarios académicos y la falta de supervisión adulta en sus actividades online. Además, la etapa juvenil es un periodo en el que estos jóvenes, son especialmente más vulnerables para el desarrollo de adicciones, dado que la percepción de riesgo y el autocontrol cognitivo no están completamente desarrollados (Casey et al., 2005), lo que facilita la participación en juegos y apuestas online sin la percepción real del peligro de adicción (Kuss et al., 2013).

La OMS ha reconocido como una adicción los juegos y apuestas online en el CIE-11 (Clasificación Internacional de Enfermedades). Esta adicción conlleva un comportamiento de juego persistente con alta frecuencia que anula las actividades cotidianas de la persona. Con relación a esta última área, hay multitud de estudios que investigan la asociación entre estudiantes universitarios y síntomas psicopatológicos, destacando que la ansiedad y la depresión son los problemas de mayor prevalencia (Holgado-Tello et al., 2019; Miller et al., 2022; Moro et al., 2024; Vallejos-Flores et al., 2022). En estas investigaciones se señala que la ansiedad y la depresión son los problemas de mayor prevalencia. Para profundizar en la problemática psicopatológica del contexto universitario, la mayoría de autores han recurrido a instrumentos como el SA-45 (Symptom Assessment-45 Questionnaire). Este cuestionario, derivado del SCL-90, evalúa nueve dimensiones de síntomas psicopatológicos incluyen: somatización, obsesión-compulsión, depresión, ansiedad, hostilidad, ansiedad fóbica, sensibilidad interpersonal, ideación paranoide y psicoticismo. Las investigaciones indican que el SA-45 es una herramienta confiable para medir estos síntomas en contextos universitarios (Moro et al., 2024; Vallejos-Flores et al., 2022).

Así, por ejemplo, en un estudio realizado en una universidad privada de Arequipa, se encontró que los estilos de apego inseguros en los estudiantes están significativamente relacionados con la aparición de síntomas psicopatológicos medidos por el SA-45. Específicamente, los estudiantes con estilos de apego inseguros mostraron mayores niveles de ansiedad, depresión y otros síntomas psicopatológicos en comparación con aquellos con estilos de apego seguros (Holgado-Tello et al., 2019).

Si bien existe una laguna en estudios que relacionen específicamente el SA-45 con la adicción a juegos y apuestas en estudiantes universitarios, es evidente que los comportamientos adictivos pueden exacerbar síntomas psicopatológicos y que instrumentos como el SA-45 son útiles para evaluar el estado mental de individuos con adicciones.

En este sentido, la literatura sobre la problemática psicopatológica derivada de los juegos online se ha orientado hacia variables sociodemográficas como la edad (Beranuy et al., 2009; Labrador y Villadangos, 2010) o el género (Estévez et al., 2009; Muñoz-Rivas et al., 2003; Sánchez-Martínez y Otero, 2009) como posibles factores de riesgo. En lo que respecta a la edad, el uso abusivo de juegos y apuestas en línea se ha convertido en un desafío para los profesionales de la salud, siendo cada vez más frecuente entre la etapa adolescente y juvenil, quienes muestran los porcentajes más altos de uso problemático de Internet (Krishnamurthy y Chetlapalli, 2015; Osuna et al., 2021). En este contexto, varios estudios de prevalencia señalan que un porcentaje considerable de estudiantes universitarios muestra adicción a Internet, con cifras que oscilan entre el 3.2% (Kuss et al., 2013) y el 11% (Shao et al., 2018).

En lo referente al género, los datos recientes de prevalencia señalan que aproximadamente entre el 60-65% de los hombres y el 50-55% de las mujeres con edades comprendidas entre 15 y 64 años, indican haber participado en juegos de azar en Internet. Se observa una ligera disminución del trastorno en hombres y un pequeño aumento en mujeres (PNsD, 2022).

Otras características específicas de personalidad, así como déficits en relaciones interpersonales, aumentan la vulnerabilidad al uso excesivo de Internet y juegos en línea (Muñoz-Rivas et al., 2010; Ortiz de Gortari y Diseth, 2022). Otros autores destacan que los déficits y desajustes en las relaciones interpersonales son variables de riesgo que incrementan la vulnerabilidad a desarrollar conductas adictivas (Echeburúa y Corral, 2010; Muñoz-Rivas et al., 2010).

Asimismo, condiciones que afectan a la normalidad del estado físico como puede suceder con enfermedades estigmatizantes (Høybye et al., 2005) y discapacidades (Finn, 1999) pueden contribuir al uso excesivo de Internet (Krishnamurthy y Chetlapalli, 2015; Osuna et al., 2021; Pallesen et al., 2021; Pitt et al., 2021). En el caso de jóvenes con discapacidad, el acceso a recursos en línea facilita cambios significativos en su vida, especialmente en áreas académicas (Alcantud et al., 2016), sociales (Palomino y Ruiz, 2014), laborales (Cuervo y Menéndez, 2005) y recreativas (García-Ruiz y Bonilla del Río, 2020). Aunque



la mayoría de estudios se centran en personas con enfermedades mentales, también se ha detectado juego problemático en personas con discapacidades físicas, sensoriales e intelectuales, aunque la literatura sobre jóvenes con discapacidad y juego online es escasa (McCormack et al, 2013; Pallesen et al., 2021; Pitt et al., 2021; Solish et al., 2010), no existiendo estudios específicos en nuestro país.

Focalizando en los juegos y apuestas en línea y los estudiantes con discapacidad, el acceso a plataformas de juego online se ha facilitado enormemente, llevando el juego a la intimidad de nuestros dispositivos personales. Cuando el juego recreativo se convierte en patológico, los daños biopsicosociales son inevitables (Balanzá-Martínez et al., 2020; Blasco et al., 2021; Fazeli et al., 2020; Medina-Ortiz et al., 2020; Moro et al., 2021). Esta mayor vulnerabilidad se explica por varias razones. En primer lugar, el acceso a plataformas de juegos y apuestas online elimina barreras físicas y sociales, permitiendo que los jóvenes con discapacidad participen en actividades recreativas desde la comodidad de su hogar, lo que incrementa la exposición y la frecuencia de interacción con estos entornos virtuales. En segundo lugar, las limitaciones funcionales o sociales propias de algunas discapacidades pueden llevar a un aislamiento relativo, haciendo que las interacciones virtuales, incluido el juego online, se conviertan en una fuente principal de entretenimiento y conexión social (Suriá Martínez, 2023). Además, la facilidad de acceso y la oferta constante de estímulos reforzadores, combinada con la menor supervisión adulta y la necesidad de gratificación inmediata, aumenta la probabilidad de desarrollar patrones de uso problemático o conductas adictivas. Por último, los jóvenes con discapacidad pueden presentar factores psicológicos adicionales, como ansiedad, baja autoestima o dificultades en el manejo del estrés, que potencian la búsqueda de refugio o compensación a través de los juegos y apuestas online, intensificando la vulnerabilidad biopsicosocial ya señalada.

A pesar de las repercusiones del uso excesivo en los espacios virtuales, es evidente el acoso mediático por parte de las plataformas de juegos y apuestas online, que bombardean a los usuarios con anuncios llamativos. Esto hace que la población juvenil, así como aquellos con discapacidades, sean especialmente vulnerables (Mateu y Gómez, 2015; Pitt et al., 2021; Solish et al., 2010).

Aunque hay una falta de publicaciones que profundicen en la participación problemática de jóvenes con discapacidad a los juegos y apuestas online, esta investigación se centra principalmente en los estudiantes con discapacidad como un grupo diana debido a la vulnerabilidad de los jóvenes estudiantes universitarios al uso excesivo de estos juegos así como por la facilidad de acceso que tienen los estudiantes con discapacidad a Internet, lo que puede hacer que estos espacios virtuales sean más atractivos y aumenten la posibilidad de desarrollar comportamientos adictivos.

Abordar el estudio en población universitaria es crucial para generar un ambiente que promueva el bienestar y desarrollo personal de los estudiantes. La transición a la universidad requiere un mayor nivel de autonomía, responsabilidad y logros, lo que puede convertir este ciclo educativo en un escenario para el desarrollo personal y psicosocial, o en un espacio problemático y generador de conductas de riesgo.

A partir de estas consideraciones, el objetivo de esta investigación consiste en averiguar si los estudiantes con y sin discapacidad que participan en juegos de azar y apuestas a través de Internet presentan algún tipo de sintomatología psicopatológica. Al revisar la literatura publicada sobre las adicciones, vemos que se enfatiza en la comorbilidad de problemas psicológicos y de la salud en estudiantes que presentan otros tipos de adicción, sin embargo, existe una laguna sobre publicaciones que examinen si la variable discapacidad puede influir en el nivel de participación y en sintomatología psicopatológica, por tanto, los objetivos concretos son los siguientes:

1. Identificar si existe un perfil de riesgo de adicción entre los estudiantes universitarios con y sin discapacidad que participan en juegos y apuestas online.
2. Analizar la relación entre la sintomatología psicopatológica (ansiedad, depresión, obsesión-compulsión, entre otras) y el perfil de riesgo de los jugadores universitarios.
3. Comparar las posibles diferencias en la sintomatología psicopatológica entre estudiantes universitarios con discapacidad y sin discapacidad que participan en juegos y apuestas online.

De estos objetivos se desprenden las siguientes Hipótesis de investigación:

H1. Se espera que los estudiantes universitarios que participan en juegos y apuestas online presenten un perfil de riesgo de adicción, independientemente de si tienen o no discapacidad.



H2. La presencia de sintomatología psicopatológica estará positivamente asociada con un mayor perfil de riesgo de adicción en los estudiantes universitarios.

H3. Los estudiantes universitarios con discapacidad presentarán niveles más elevados de sintomatología psicopatológica vinculada al riesgo de adicción en comparación con aquellos sin discapacidad.

Método

Participantes

El presente estudio utilizó un muestreo por conveniencia, seleccionado por la accesibilidad y disponibilidad de los participantes, lo que permitió obtener un número amplio de respuestas en un tiempo reducido y con recursos limitados. Este procedimiento resulta especialmente adecuado para los objetivos exploratorios del estudio, centrados en analizar relaciones entre variables más que en establecer estimaciones poblacionales. La muestra estuvo compuesta por 704 estudiantes universitarios de 25 universidades públicas y privadas de España, recogida a través de un cuestionario online. Las mujeres representaron el 24.9% ($n = 175$) de la muestra y los hombres el 75.1% ($n = 529$). La edad de los participantes varió entre 18 y 33 años, distribuidos de la siguiente manera: el 24.1% tenía entre 18 y 22 años, el 38.9% entre 23 y 27 años y el 37%, entre 28 y 33 años; el 93.5% de la muestra son estudiantes de grado: 31.1% de 1º, 14.3% de 2º, 12.6% de 3º, 35.4% de 4º y el 6.5% estudiantes de posgrado y/o másteres y el 18.5% ($n = 130$) de la muestra indica tener algún tipo de discapacidad reconocida: 8.7% motora, 3.7% mental, 3.0% auditiva, 1.7% cognitiva y 1.4% visual.

Instrumentos

- Para recoger los datos se creó un cuestionario *ad hoc* que incluyó el perfil sociodemográfico de los estudiantes en el que se incluía la edad, sexo y si tenían una discapacidad reconocida con un grado igual o mayor del 33%. Este porcentaje es el que queda regulado en la valoración estipulada por el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales (España), en el Real Decreto 1971/1999, de 23 de diciembre, por el que se determina el reconocimiento de discapacidad.

- Para la evaluación del perfil de riesgo en juegos y apuestas online se elaboró un cuestionario *ad hoc*, diseñado específicamente para este estudio a partir de los criterios diagnósticos del DSM-V sobre los trastornos relacionados con el juego. Este cuestionario tuvo como objetivo clasificar a los participantes en diferentes categorías de riesgo en función de la frecuencia de participación en juegos online, distinguiendo entre jugador sin riesgo (alguna vez al mes), jugador en riesgo (alguna vez a la semana), jugador con problemas (varias veces a la semana) y jugador patológico (todos los días o varias veces al día). Si bien esta categorización no cuenta con un fundamento teórico sólido ni con una validación empírica específica, se consideró adecuada para este estudio debido a su simplicidad, claridad y aplicabilidad práctica, lo que permitió operacionalizar el riesgo de manera comprensible en una población amplia de estudiantes universitarios. Además, esta clasificación ha sido utilizada de forma exploratoria en estudios previos sobre conductas adictivas, lo que proporciona un punto de partida razonable para la detección de perfiles de riesgo. En este sentido, el empleo de la frecuencia como criterio central responde al carácter exploratorio y descriptivo de la investigación, reconociendo que futuros trabajos deberán contrastar esta tipología con instrumentos estandarizados y validados que permitan fortalecer su validez externa. En cuanto a sus propiedades psicométricas, el cuestionario mostró una adecuada validez de contenido, avalada por un panel de expertos en psicología clínica y adicciones, y una sólida validez teórica al estar sustentado en la literatura previa sobre adicciones conductuales. Respecto a la fiabilidad, el instrumento obtuvo un coeficiente α de Cronbach = 0,81, lo que indica una consistencia interna satisfactoria para su uso en estudios exploratorios. En conjunto, este cuestionario permitió operacionalizar el riesgo de adicción en términos de frecuencia de uso, garantizando estándares mínimos de validez y fiabilidad en su aplicación.

- Para evaluar la sintomatología psicopatológica se utilizó el Cuestionario de Evaluación de Síntomas (Symptom Assessment - 45 Questionnaire, SA-45; Davison et al., 1997), mediante la versión adaptada al español por Sandín et al. (2008). Consta de 45 ítems en una escala de autoinforme. Analiza nueve dimensiones mediante 5 ítems cada una en un formato tipo Likert que abarca el continuo de 0 (nada en

absoluto) a 4 (mucho o extremadamente). La escala informa sobre la frecuencia en la que los adolescentes experimentaron, durante la última semana, alguno de los síntomas psicopatológicos siguientes: depresión, hostilidad, ansiedad, somatización, obsesión-compulsión, sensibilidad interpersonal, ansiedad fóbica (agorafobia), ideación paranoide y psicoticismo.

Con respecto a las propiedades psicométricas de la escala original, los autores aportan evidencia de su fiabilidad y validez utilizando muestras de población adulta e infantojuvenil tanto clínica como no clínica. Para el presente trabajo también se obtuvieron valores adecuados de confiabilidad: depresión (.75), hostilidad (.80), ansiedad (.77), sensibilidad interpersonal (.77), somatización (.80), psicoticismo (.71), obsesivo-compulsivo (.73), ansiedad fóbica (.80) e ideación paranoide (.70).

Procedimiento

El estudio se llevó a cabo mediante un diseño de carácter exploratorio. El cuestionario fue elaborado en formato digital y alojado en la plataforma Google Forms, lo que permitió un acceso amplio y flexible a los participantes. Para su difusión, se contó con la colaboración de los Servicios de Apoyo al Estudiante y de los Vicerrectorados de Investigación de diversas universidades públicas y privadas de España, quienes facilitaron su anuncio y distribución a través de los campus virtuales e institucionales. La participación fue voluntaria, anónima y confidencial, y se solicitó a los estudiantes que indicaran si contaban con una discapacidad reconocida, señalando el tipo (motora, mental, auditiva, cognitiva o visual). No obstante, es importante señalar que el estudio no verificó documentalmente la condición de discapacidad declarada por los participantes, sino que se basó en el autorreporte como criterio de identificación, limitación metodológica que debe considerarse al interpretar los resultados.

Antes de iniciar el cuestionario, los estudiantes debían aceptar un consentimiento informado digital, en el que se explicaban los objetivos de la investigación, la voluntariedad de la participación, la posibilidad de abandonar el estudio en cualquier momento sin consecuencias y las garantías de confidencialidad de los datos. Asimismo, el estudio contó con la aprobación del Comité de Ética de la universidad coordinadora, asegurando que el procedimiento cumpliera con los principios éticos de la investigación en seres humanos establecidos en la Declaración de Helsinki.

Diseño

Para este estudio, se seleccionaron estudiantes universitarios agrupados según si tenían o no discapacidad, utilizando un diseño transversal con un enfoque intencional y no probabilístico. Este tipo de diseño es útil para examinar grupos específicos dentro de contextos particulares, como el entorno universitario.

Análisis de datos

- Para el primer objetivo, tras clasificar a los participantes en cuatro categorías según su nivel de problemática con el juego basado en la frecuencia de participación [jugador sin riesgo (N = 365 / 51,8%), jugador en riesgo (N = 275 / 39,1%), jugador con problemas (N = 53 / 7,5%) y jugador patológico (N = 11 / 1,6%)], se empleó la prueba de Chi-cuadrado (χ^2) para verificar la existencia de diferencias estadísticamente significativas entre los grupos. Dado el desbalance entre categorías, se revisaron los supuestos de la prueba, incluyendo el tamaño esperado de las celdas y la independencia de las observaciones, asegurando la validez de los resultados. Además, se realizó un análisis de poder estadístico, confirmando que el estudio contaba con un poder adecuado ($\geq 0,80$) para detectar diferencias significativas.

- Para el segundo objetivo, que consistió en determinar si existían diferencias estadísticamente significativas en los promedios de las nueve dimensiones del cuestionario SA-45 en función de la condición de discapacidad de los estudiantes, se aplicó la prueba T de Student sobre el total de la muestra (N = 704). Esta prueba permitió comparar los puntajes medios de estudiantes con y sin discapacidad en las dimensiones de somatización, obsesión-compulsión, depresión, ansiedad, hostilidad, ansiedad fóbica, sensibilidad interpersonal, ideación paranoide y psicoticismo.

- Finalmente, para el tercer objetivo, orientado a examinar la relación entre la sintomatología psicopatológica y el perfil de jugador, se utilizó el coeficiente de correlación de Pearson, evaluando la asociación lineal entre las puntuaciones obtenidas en las nueve dimensiones del SA-45 y las categorías de riesgo de adicción establecidas a partir del cuestionario ad hoc.

Resultados

Perfil de jugador de riesgo

Siguiendo los criterios del DSM-V, en el que se establece el riesgo de adicción en función de la frecuencia de participación se creó un perfil de jugador de riesgo. De este modo, al examinar la mayor o menor frecuencia entre los jugadores, se observó que un 51.8% de los jugadores no mostraron riesgo (participan alguna vez al mes), 39.8% son jugadores con perfil de riesgo (alguna vez a la semana), 6.8% son jugadores con problemas (varias veces a la semana) y el 1.6% serían jugadores patológicos (Σ todos los días, varias veces al día). Así, la muestra quedó distribuida en cuatro categorías según su nivel de problemática con el juego: jugador sin riesgo (N = 365 / 51.8%, jugador en riesgo (N = 275 / 39.1%), jugador con problemas (N = 53 / 7.5%) y jugador patológico (N = 11 / 1.6%).

Al centrar los resultados en las prevalencias de juego preocupantes en función de tener o no discapacidad, los análisis mostraron mayor porcentaje (11.1%) en los estudiantes con discapacidad en los perfiles problemáticos: observándose un perfil de jugadores con problemas (9.2%) y de jugadores patológicos (1.5%), ($X^2_{17} = 22.95$, $p < .05$, $\Phi = 0.28$).

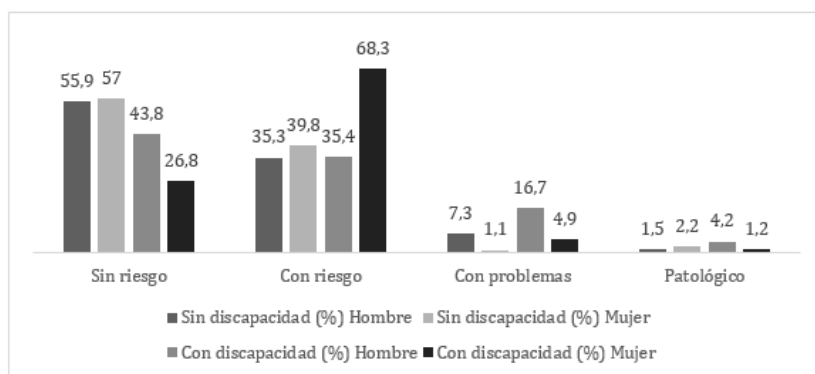
Tabla 1. Test de homogeneidad (X^2) tipo de jugador de riesgo en función de tener o no discapacidad

Perfil de jugador	Sin discapacidad		Con discapacidad		Total		Significación estadística		
	N	%	N	%	N	%	X^2	Phi	V Cramer
Jugador sin riesgo	322	56.10	43	33.10	365	51.80	22.95**	.28**	.29**
Jugador en riesgo	207	36.11	73	56.20	280	39.80			
Jugador con problemas	36	6.30	12	9.29	48	6.80			
Jugador patológico	9	1.60	2	1.50	11	1.60			
	574	100	130	100	704	100			

** = $p < .001$, * = $p > .05$.

En este sentido, se introdujo en el análisis la variable sexo y se realizó un nuevo test para cada una de las submuestras (Sin discapacidad / Con discapacidad), sin desprenderse diferencias estadísticamente significativas por sexo entre las personas sin discapacidad, pero sí entre las personas con discapacidad (Figura 1), con un tamaño del efecto moderado ($X^2 = 13.79$, $p = .00$, $V = .32$) y observándose en los perfiles problemáticos (Σ Con problemas, patológico) un mayor peso entre los hombres (20.9%) que entre las mujeres (6.1%).

Figura 1. Porcentaje en tipo de jugador de riesgo en función del sexo



Fuente propia

Asociación entre participación y síntomas psicopatológicos

Al analizar las asociaciones entre el nivel de participación en los juegos online y las puntuaciones en la escala total de síntomas psicopatológicos, se encontró una asociación positiva (Tabla 2). Esto indica que

una mayor participación se relaciona con un incremento de síntomas problemáticos, observándose una mayor relación en síntomas como inquietud, preocupación, ansiedad, depresión y psicoticismo.

Así, al atender a cada dimensión, se observaron relaciones especialmente en síntomas como la ansiedad, la preocupación, la depresión y sensibilidad interpersonal.

Los datos revelan que algunas dimensiones presentan correlaciones particularmente fuertes con la frecuencia de participación. Por ejemplo, la correlación entre frecuencia de juego y ansiedad, reflejándose una correlación de $r = .76$, ($p < .001$), mientras que la fobia mostró un valor de $r = .53$, ($p < .001$). Con respecto a la depresión y a la somatización, aunque con una correlación más moderada [$r = .48$, ($p < .001$), y $r = .47$, ($p < .001$), respectivamente], también se relaciona significativamente con la frecuencia de juego.

En la misma dirección se observa que la sensibilidad interpersonal se relaciona con la frecuencia de juego ($r = .42$, $p < .001$). Por último, los síntomas compulsivos mostraron asociación con la participación ($r = .37$, $p < .001$)

Tabla 2. Correlaciones entre participación en juegos online y dimensiones psicopatológicas

	Frecuencia juego								
Hostilidad	.14								
Somatización	.47**	1							
Depresión	.48**	.46**	1						
Compulsión	.37**	.13*	.18**	1					
Ansiedad	.76**	.78**	.54**	.09	1				
Sensibilidad	.42**	.13*	.19**	.01	.13**	1			
Fobia	.53**	.63**	.68**	.07	.79**	.09	1		
Paranoica	.17	.74**	.49**	.03	.69**	.04	.74**	1	
Psicoticismo	.24	.82**	.56**	.04	.76**	.04	.82**	.91**	1

** = $p < .001$, * = $p > .05$.

Sintomatología psicopatológica en función de tener o no discapacidad

Los resultados del tercer objetivo, averiguar si existen diferencias estadísticamente significativas entre los promedios obtenidos en las nueve dimensiones del cuestionario SA-45 en función de si los estudiantes tienen la condición de discapacidad o no, los estudiantes con discapacidad mostraron promedios más elevados en las dimensiones Ansiedad ($M = 2.49$; $DT = 1.04$), Obsesivo (2.32 ; $DT = .94$), Depresión ($M = 2.30$; $DT = 1.14$), y Fobia ($M = 2.16$; $DT = 1.00$), no observándose diferencias estadísticamente significativas en las demás dimensiones entre el grupo de estudiantes con discapacidad y sin discapacidad (Tabla 3).

Tabla 3. Análisis descriptivo dimensiones sintomatología psicopatológica- personas sin y con discapacidad

	Sin discapacidad		Con discapacidad		t	p	d
	M	DT	M	DT			
Hostilidad	2.12	1.20	1.92	1.06	1.76	.06	.17
Somatización	1.85	.71	1.84	.70	.09	.92	.00
Depresión	2.09	.93	2.30	1.19	-2.11	.03*	.20
Obsesivo	2.23	.85	2.32	.96	-1.01	.04*	.19
Ansiedad	2.32	.92	2.49	1.40	-1.76	.04*	.21
Sensibilidad	1.88	.75	1.88	.75	.01	.98	.00
Fobia	1.99	.87	2.16	1.00	-1.89	.05*	.17
Paranoide	1.65	.69	1.71	.73	-.76	.45	.07
Psicoticismo	1.63	.65	1.69	.71	-.49	.34	.08
ISG	1.97	.67	2.03	.71	-.86	.38	.08

Escala: 1 = ausencia total a 5 = máxima intensidad. ** = $p < .001$; * = $p > .05$. Tamaño del efecto (d): .20 (pequeño). .50 mediano. .80 grande

Discusión

El aumento de la oferta de juegos legalizados y la proliferación de plataformas de juego online han creado un entorno propicio para la participación de los jóvenes en estas actividades. Sin embargo, para ciertos grupos, como los jóvenes universitarios con discapacidad, la participación en estos juegos puede



verse incrementada por características inherentes a la discapacidad. Por tanto, desde este trabajo se pretende comprobar si la discapacidad puede ser un factor de riesgo para la participación en juegos y apuestas online. De este objetivo general se derivaban tres objetivos específicos consistentes en el análisis de la tipología de jugador de riesgo de los estudiantes con y sin discapacidad, en el análisis comparativo de las diferencias en sintomatología psicopatológica en función de tener o no discapacidad, y finalmente, en el estudio de los síntomas psicopatológicos en función de la tipología de jugador de riesgo.

En lo que respecta al primer objetivo, examinar el perfil de jugador de riesgo, los resultados reflejan que, aproximadamente un 25% de los estudiantes mostró una frecuencia de participación moderada, moderadamente alta y alta. Al analizar la variable de discapacidad, se observa que los estudiantes con discapacidad presentan una mayor frecuencia de participación que el grupo de estudiantes sin este hándicap en las categorías moderadamente alta y alta. Estos resultados pueden explicarse a la luz del modelo biopsicosocial, ya que factores individuales como la discapacidad, combinados con la accesibilidad a Internet y las limitaciones sociales, incrementan la vulnerabilidad a conductas adictivas. Asimismo, la teoría del desarrollo psicosocial sugiere que la etapa universitaria, caracterizada por un autocontrol en desarrollo y una percepción de riesgo limitada, potencia la participación excesiva en entornos virtuales. En línea con autores como Pino et al. (2023), este sentido, aunque no es posible establecer relaciones causales por el diseño del estudio, los hallazgos indican que un porcentaje moderado de estudiantes con discapacidad se encuentra dentro de perfiles de riesgo elevado. Esto se alinea con la teoría de la adicción a Internet y juegos online, que postula que la búsqueda de gratificación inmediata y la recurrencia de conductas reforzadas positiva o negativamente promueven la persistencia del juego en individuos vulnerables.

Diversos estudios han demostrado que los juegos de azar en línea pueden ser especialmente atractivos para grupos vulnerables, como aquellos que pasan mucho tiempo en casa. Esto incluye a estudiantes con discapacidad quienes, debido a sus circunstancias, pueden pasar más tiempo solos en sus hogares y tener más oportunidades de conectarse a Internet y acceder a estos espacios recreativos (Corney y Davis, 2010; Griffiths y Parke, 2010; McCormack et al., 2013; Pino et al., 2023). Desde la perspectiva del modelo biopsicosocial, estas condiciones ambientales y sociales interactúan con factores individuales, incrementando la vulnerabilidad de estos estudiantes frente al juego online (Echeburúa y Corral, 2010; Moro et al., 2024).

En este contexto, varios autores indican que los juegos en línea se han convertido en una forma de entretenimiento y socialización para los jóvenes puesto que pueden ofrecer a los estudiantes con discapacidad una manera de conectarse con amigos y participar en actividades lúdicas sin las limitaciones físicas que enfrentan en otros entornos sociales (Pallesen et al., 2021; Suriá et al., 2024), proporcionándoles acceso a actividades recreativas que podrían ser más difíciles en entornos físicos. Este fenómeno puede entenderse también a través de la teoría del apego, ya que los estudiantes con estilos de apego inseguros podrían buscar estas interacciones virtuales para satisfacer necesidades sociales y emocionales, compensando deficiencias en relaciones cara a cara.

Otros autores sugieren que la participación excesiva podría explicarse por la vía de escape que pueden encontrar en este ocio virtual para escapar de las realidades de su discapacidad y de las limitaciones diarias, ofreciendo una distracción temporal de los desafíos físicos o emocionales que enfrentan estos estudiantes (Duplaga y Sluzc, 2019; McCormack et al., 2013; Morahan-Martin y Schumacher, 2003). Esto se relaciona con la teoría de la adicción a Internet y juegos online, que postula que el refuerzo negativo, es decir, la reducción del malestar emocional al participar en el juego, contribuye a la consolidación de conductas adictivas. Tras revisar la escasa literatura sobre la adicción a Internet en población de estudiantes con discapacidad, los resultados del estudio coinciden con otros autores. Así, por ejemplo, Suriá (2015) se centró en el análisis comparativo del uso abusivo de la red en una muestra de jóvenes universitarios con y sin discapacidad. Los resultados, reflejaron la existencia de una cierta inclinación del colectivo con discapacidad por el uso de este recurso con respecto a la recreación social y lúdica online, así como su acceso como estrategia de entretenimiento y ocio. Los resultados mostraron que les generaba algún tipo de malestar o dependencia si no conectaban, concluyendo que los jóvenes con discapacidad, usuarios habituales de la red, reconocieron de alguna manera, consecuencias negativas sobre sus vidas. Este hallazgo puede integrarse en el marco biopsicosocial, donde la interacción de factores individuales, sociales y psicológicos genera un mayor riesgo de adicción y sintomatología asociada.

En otro estudio internacional llevado a cabo por McCormack et al. (2013), se examinaron las características y predictores de los juegos en línea de los jugadores problemáticos en comparación con los no problemáticos. Sus resultados mostraron que los jugadores con mayor problemática adictiva fueron más propensos a ser jóvenes, varones, fumadores, participar en estos espacios solos y tener una discapacidad. Esto refuerza la idea de que la vulnerabilidad juvenil y la interacción de factores individuales y ambientales explican los perfiles de riesgo observados, en consonancia con la teoría del desarrollo psicosocial y el modelo biopsicosocial (Echeburúa y Corral, 2010; Moro et al., 2024).

Finalmente, en otro estudio europeo realizado por Pallesen et al. (2021), analizaron los cambios a lo largo del tiempo e identificaron predictores de juegos en línea entre tres muestras representativas noruegas durante un período de 6 años (2013-2019). Los predictores constantes de juego en línea fueron ser jóvenes estudiantes, de género masculino, estar desempleados y tener discapacidad. Esto refuerza la hipótesis de que múltiples factores de riesgo interactúan, apoyando un enfoque integrador como el modelo biopsicosocial, donde la vulnerabilidad individual y el contexto social determinan la propensión al juego problemático.

Respecto al segundo objetivo, los análisis mostraron una asociación positiva entre la frecuencia de participación en juegos online, medida a través del perfil de jugador, y la presencia de síntomas psicopatológicos, especialmente en las dimensiones de ansiedad, depresión y comportamientos obsesivo-compulsivos. Estos resultados sugieren que los estudiantes que juegan con mayor frecuencia pueden presentar niveles más elevados de sintomatología, pero no permiten concluir que el juego online sea la causa de dichos síntomas. En esta dirección, investigaciones epidemiológicas similares han encontrado porcentajes parecidos de juego problemático entre los jóvenes españoles (Becona et al., 2001; Blasco et al., 2021; Chóliz y Lamas, 2017; González-Roz et al., 2017; Labrador et al., 2021; Lloret et al., 2016). La literatura indica que la combinación de vulnerabilidad juvenil, factores individuales y presión social aumenta la susceptibilidad a desarrollar comportamientos adictivos, como se refleja en la teoría del desarrollo psicosocial y el modelo biopsicosocial. En línea con estos resultados, la literatura destaca que adolescentes y jóvenes universitarios desarrollan adicciones más rápidamente que otras adicciones como el alcohol o el tabaco (Bahrainian et al., 2014; Kumar et al., 2019; Li y Mau, 2018; Marín-Díaz et al., 2019; Neverkovich et al., 2018). Las apuestas deportivas y el juego online son especialmente preocupantes, ya que pueden provocar problemas sociales y de salud significativos. En este sentido, tal y como refiere la teoría del apego, los estilos de relación inseguros pueden potenciar la ansiedad y la depresión, y la participación excesiva en juegos online puede funcionar como una estrategia de afrontamiento, reforzando la conexión entre juego y sintomatología. Asimismo, la teoría de la adicción a Internet sugiere que el refuerzo positivo y negativo de la conducta de juego contribuye a la persistencia de estos síntomas.

En lo que refiere a la problemática relacionada con la salud, numerosos estudios advierten de los peligros del uso asiduo y continuado de estos espacios recreativos de Internet, señalando desajustes emocionales, conductuales y cognitivos que pueden perjudicar y destruir a la persona (Ortiz de Gortari y Diseth, 2022). La ludopatía es ya conocida por sus graves consecuencias, y los juegos de azar online pueden suponer una amenaza para todos los aspectos de las actividades de los jóvenes, facilitando factores clave en el desarrollo de cualquier adicción (Carcelén-García et al., 2023; García, 2018; González-Vallés et al., 2021; Li y Wang, 2013; Vázquez-Fernández et al., 2020).

Así, esta adicción comportamental se asocia con repercusiones negativas tanto a nivel personal, como familiar y social (Muñoz-Rivas et al., 2010), y de su salud (Lam, 2014; Scott y Porter-Armstrong, 2013), observándose una alta comorbilidad con problemática psicopatológica (Fernández et al., 2019), así como una reducción en el autocontrol (Dinh et al., 2014), alteraciones de sueño y alimentación (Baggio et al., 2018; Marcos y Chóliz, 2021), así como aislamiento y pérdida de amistades (González-Vallés et al., 2021).

Por tanto, hay evidencia suficiente de que el uso excesivo de estos juegos desencadena un desajuste en todas las áreas del afectado, asociándose a una mayor prevalencia en problemas psicopatológicos, especialmente en trastornos clínicos graves afectivos o del estado de ánimo (Muñoz-Rivas et al., 2010; Ortiz de Gortari y Diseth, 2022). Síntomas como ansiedad, depresión, agresividad e impulsividad son las de mayor prevalencia entre los jóvenes jugadores patológicos (Carcelén-García et al., 2023; García, 2018; Rachubińska et al., 2021; Thapar y Jain, 2022; Yin et al., 2023).

En cuanto al tercer objetivo del estudio, los estudiantes con discapacidad presentaron puntuaciones medias más elevadas en algunas dimensiones del SA-45 —como ansiedad, depresión, comportamiento obsesivo y fobia— en comparación con los estudiantes sin discapacidad. Esto refleja una asociación observacional entre la condición de discapacidad y ciertos síntomas psicopatológicos en estudiantes con perfiles de juego más problemáticos, aunque no se pueden establecer relaciones causales. Desde la perspectiva del modelo biopsicosocial, estas diferencias pueden explicarse por la interacción de factores individuales (discapacidad, personalidad, autoestima), sociales (aislamiento, menor participación en entornos presenciales) y psicológicos (ansiedad, depresión), que aumentan la vulnerabilidad a conductas adictivas y a la aparición de sintomatología psicopatológica. En base a esto, podría ser una explicación plausible que estos estudiantes utilizaran los juegos y apuestas en línea como una estrategia para manejar el estrés y la ansiedad asociados con su discapacidad, aunque es importante considerar que, si este uso se intensifica hasta convertirse en un patrón excesivo o adictivo, podría agravar su condición psicológica. Asimismo, es posible que exista una comorbilidad más pronunciada en estudiantes con discapacidad, debido al solapamiento de otros problemas derivados de su situación. Esto se alinea con hallazgos de investigadores que indican que la falta de autoconcepto, estrategias de afrontamiento basadas en la evitación y la reducción de redes sociales tradicionales interactúan con mayores puntuaciones en sintomatología psicopatológica, como predice el modelo biopsicosocial (Echeburúa y Corral, 2010; Moro et al., 2024).

A su vez, esta propuesta se alinea con hallazgos de otros investigadores, quienes señalan que factores como la falta de autoconcepto, el uso de estrategias de afrontamiento basadas en la evitación o la reducción de redes sociales tradicionales pueden interactuar con puntuaciones más elevadas en sintomatología psicopatológica en comparación con sus compañeros sin discapacidad (Pérez y Garaigordobil, 2007; Sánchez et al., 2022; Suriá Martínez y Ortigosa Quiles, 2022).

Conclusiones

A partir de los resultados obtenidos, se observó que, aunque los estudiantes universitarios con discapacidad no presentaron en general una mayor frecuencia de participación en juegos en línea, sí mostraron una mayor tendencia a ubicarse en perfiles de jugadores problemáticos en comparación con sus pares sin discapacidad. Esta tendencia podría explicarse por factores como el mayor tiempo que estos estudiantes pasan en casa y las oportunidades adicionales para conectarse a Internet, encontrando en los juegos online una forma accesible de entretenimiento y socialización.

No obstante, este estudio presentó diversas limitaciones que deben considerarse al interpretar los hallazgos y al generalizar los resultados. En primer lugar, se identificaron inconsistencias numéricas y problemas metodológicos, como la autoselección de la muestra y el desbalance entre categorías de jugadores, lo que puede haber afectado la representatividad de los datos. El cuestionario se basó en autorreporte, por lo que los resultados podrían estar influenciados por sesgos de deseabilidad social, llevando a que los participantes exageren o minimicen sus problemas de adicción. Otra limitación es el tamaño y la composición de la muestra, restringida únicamente a población universitaria, con escasa diversidad en términos de tipos y grados de discapacidad, género, etnia u otros factores que podrían influir en la adicción al juego en línea.

Para paliar estas limitaciones, sería recomendable ampliar el tamaño muestral, incluir muestras más diversas y emplear métodos complementarios de verificación, como registros académicos o institucionales, para confirmar la condición de discapacidad. Además, es importante desarrollar intervenciones personalizadas que aborden las necesidades específicas de los estudiantes universitarios con discapacidad, particularmente las mujeres, enfocadas en la prevención de la adicción a los juegos en línea y en el tratamiento de los síntomas psicopatológicos asociados. Desde las instituciones educativas y organizaciones de salud, resulta relevante implementar programas de apoyo que incluyan asesoramiento psicológico, talleres sobre uso responsable de la tecnología y actividades alternativas de ocio. Finalmente, los servicios de apoyo universitario pueden fomentar la educación y concientización sobre los riesgos de la adicción a los juegos en línea, promoviendo un uso saludable de la tecnología y proporcionando información sobre cómo buscar ayuda en caso de presentar problemas relacionados con el juego.

Agradecimientos

Nuestro más sincero agradecimiento a los estudiantes universitarios que participaron en este estudio. Su colaboración desinteresada y compromiso con la investigación han sido fundamentales para el desarrollo de esta investigación.

Financiación

El presente trabajo es un análisis preliminar del proyecto de i+d, concedido por el ministerio de consumo (2023-2024), denominado "Diversidad y adicción a juegos y apuestas online: análisis comparativo entre estudiantes universitarios con y sin discapacidad".

Referencias

- Alcantud, F., Alonso, Y. y Mata, S. (2016). Prevalencia de los trastornos del espectro autista: revisión de datos. *Siglo Cero*, 47(4), 7–26. <https://doi.org/10.14201/scero2016474726>
- Baggio, S., Starcevic, V., Studer, J., Simon, O., Gainsbury, S. M., Gmel, G. y Billieux, J. (2018). Technology-mediated addictive behaviors constitute a spectrum of related yet distinct conditions: A network perspective. *Psychology of Addictive Behaviors*, 32(5), 564–572. <https://doi.org/10.1037/ad0000379>
- Bahrainian, S.A., Alizadeh, K.H., Raeisoon, M.R., Gorji, O.H. y Khazaei, A. (2014). Relationship of Internet addiction with self-esteem and depression in university students. *J Prev Med Hyg*. 55(3), 86-9. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4718307/>
- Balanzá-Martínez, V., Atienza-Carbonell, B., Kapczinski, F. y De Boni, R. B. (2020). Lifestyle behaviours during the COVID-19-time to connect. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 141(5), 399. <https://doi.org/10.1111/acps.13177>
- Beranuy, M., Chamarro, A., Graner, C. y Carbonell, X. (2009). Validación de dos escalas breves para evaluar la adicción a Internet y el abuso de móvil. *Psicothema*, 21(3), 480–485. <https://reunido.uniovi.es/index.php/PST/article/view/8783>
- Blasco, V. J. V., Sellés, P. M., Folgar, M. I., Silvestre, V. V., Blay, P. y Martínez, A. V. (2021). Impacto de las medidas de confinamiento durante la pandemia de Covid-19 en el consumo de riesgo de alcohol. *Revista Española de Salud Pública*, 95, 140. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7957689>
- Carcelén-García, S., Narros-González, M.J. y Galmes-Cerezo, M. (2023). Digital vulnerability in young people: gender, age and online participation patterns, *International Journal of Adolescence and Youth*, 28(1), 2287115, <https://doi.org/10.1080/02673843.2023.2287115>
- Caro, C. y Plaza de la Hoz, J. (2016). Intervención educativa familiar y terapia sistémica en la adicción adolescente a internet: fundamentación teórica. *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía (REOP)*, 27(1), 99-113. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=338246652007>
- Casey, B. J., Tottenham, N., Liston, C. y Durston, S. (2005). Imaging the developing brain: what have we learned about cognitive development?. *Trends in cognitive sciences*, 9(3), 104-110. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2005.01.011>
- Choliz, M. y 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>
- Corney, R. y Davis, J. (2010). Female frequent Internet gamblers: a qualitative study investigating the role of family, social situation and work. *Community, Work & Family*, 13(3), 291–309. <https://doi.org/10.1080/13668803.2010.488088>
- Cuervo, M. R. V. y Menéndez, A. J. L. (2005). Una aproximación a la brecha digital por discapacidad. El caso de la Unión Europea. *Boletín económico de ICE*, (2834). <https://revistasice.com/index.php/BICE/article/view/3752>
- Davison, M.L., Bershadsky, B., Bieber, J., Silversmith, D., Maruish, M. y Kane, R.L. (1997). Development of a Brief, Multidimensional, Self-Report Instrument for Treatment Outcomes Assessment in Psychiatric Settings: Preliminary Findings. *Assessment*, 4(3), 259-276. <https://doi.org/10.1177/107319119700400306>



- Dinh, J.E., Lord, R.G., Gardner, W.L., Meuser, J.D., Liden, R.C. y Hu, J. (2014). Leadership theory and research in the new millennium: Current theoretical trends and changing perspectives. *Leadership Quarterly*, 25(1), 36-62. <https://doi.org/10.1016/j.LEAQUA.2013.11.005>
- Duplaga M. y Szulc K., (2019). The association of internet use with wellbeing, mental health and health behaviours of per-sons with disabilities. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(18), 3252. <https://doi.org/10.3390/ijerph16183252>
- Echeburúa, E., y de Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 91-95. <https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/196>
- Estévez, L., Bayón, C., de la Cruz, J. y Fernández-Liria, A. (2009). Uso y abuso de Internet en adolescentes. En E. Echeburúa, F.J. Labrador y E. Becoña (eds.). *Adicción a las nuevas tecnologías* (pp. 101-130). Pirámide.
- Fazeli, S., Zeidi, I. M., Lin, C. Y., Namdar, P., Griffiths, M. D., Ahorsu, D. K. y Pakpour, A. H. (2020). Depression, anxiety, and stress mediate the associations between internet gaming disorder, insomnia, and quality of life during the COVID-19 outbreak. *Addictive Behaviors Reports*, 12(1), 100307. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100307>
- Fernández, I., Benaldo, M., Labrador, F., Estupiñá, F. y Labrador, M. (2019). Factores que interfieren en el curso del tratamiento de los problemas de ansiedad: la prolongación y la terminación prematura del tratamiento. *Papeles del Psicólogo / Psychologist Papers*, 40(1), 15-20. <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2019.2876>
- Finn, P., Justus, A. y Mazas, C. (1999). Working memory, executive processes and the effects of alcohol on Go/No-Go learning: testing a model of behavioral regulation and impulsivity. *Psychopharmacology*, 146(1), 465-472. <https://doi.org/10.1007/PL00005492>
- García, L.R. (2018). Apuestas deportivas online: percepción adolescente y regulación publicitaria. *Methados, Revista de Ciencias Sociales*, 6(1), 139-148. <https://doi.org/10.17502/m.rcs.v6i1.207>
- García-Ruíz, R. y Bonilla-del-Río, M. (2020). Alfabetización mediática y discapacidad: una apuesta necesaria para la inclusión social y digital. En: Muñoz-Borja, P. (Ed. científica). *Discapacidad y TIC: estrategias de equidad, participación e inclusión* (pp. 60-95). Editorial Universidad Santiago de Cali.
- González-Bueso, V., Santamaría, J. J., Fernández, D., Merino, L., Montero, E. y Ribas, J. (2018). Association between internet gaming disorder or pathological video-game use and comorbid psychopathology: a comprehensive review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(4), 668. <https://doi.org/10.3390/ijerph15040668>
- González-Vallés, J., Barquero, J., Caldevilla, D. y Barrientos, A. (2021). Tipsters and Addiction in Spain. Young People's Perception of Influencers on Online Sports Gambling. *Int. J. Environ. Res. Public Health*, 18(11), 6152. <https://doi.org/10.3390/ijerph18116152>
- Griffiths, M. D. y Parke, J. (2010). Adolescent gambling on the internet: A review. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 22(1), 59-75. https://www.researchgate.net/publication/44619700_Adolescent_gambling_on_the_internet_A_review
- Holgado-Tello, F. P., Vila, E. y Barbero, M. I. (2019). Factor structure of the Symptom Assessment-45 Questionnaire (SA-45). *Acción Psicológica*, 16(1), 31-42. <https://dx.doi.org/10.5944/ap.16.1.22048>
- Høybye, M. T., Johansen, C. y Tjørnhøj-Thomsen, T. (2005). Online interaction. Effects of storytelling in an internet breast cancer support group. *Psycho-Oncology: Journal of the Psychological, Social and Behavioral Dimensions of Cancer*, 14(3), 211-220. <https://doi.org/10.1002/pon.837>
- Koşan, Y. y Ulaş, S. (2023). Mediating Effect of Self-Regulation on the Relationship Between Digital Game Addiction and School Refusal in Adolescents. *Journal of STEM Teacher Institutes*, 3(2), 75-86. https://www.researchgate.net/publication/374808720_Mediating_Effect_of_Self-Regulation_on_the_Relationship_Between_Digital_Game_Addiction_and_School_Refusal_in_Adolescents
- Krishnamurthy, S. y Chetlapalli, S. K. (2015). Internet addiction: Prevalence and risk factors: A cross-sectional study among college students in Bengaluru, the Silicon Valley of India. *Indian Journal of Public Health*, 59(2), 115-121. <https://doi.org/10.4103/0019-557X.157531>

- Kumar, N., Kumar, A., Mahto, S.K., Kandpal, M., Deshpande, S.N. y Tanwar, P. (2019). Prevalence of excessive internet use and its correlation with associated psychopathology in 11th and 12th grade students. *Gen Psychiatr.* 32(2), e100001. <https://doi.org/10.1136/gpsych-2018-100001>
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D. y Binder, J. F. (2013). Internet addiction in students: Prevalence and risk factors. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 959-966. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.12.024>
- Labrador, F. J., Estupiñá, F. J., Vallejo-Achón, M., Sánchez-Iglesias, I., González-Álvarez, M., Fernández-Arias, I., ... y Bernaldo-de-Quir, M. (2021). Exposición de jóvenes y adolescentes a la publicidad de los juegos de azar: una revisión sistemática. *Anales de Psicología/Annals of Psychology*, 37(1), 149-160. <https://doi.org/10.6018/analesps.428921>
- Labrador, F.J. y Villadongos, S. (2010). Menores y nuevas tecnologías: conductas indicadoras de posible problema de adicción. *Psicothema*, 22(2), 180-188. <https://www.psicothema.com/pi?pii=3713>
- Lam, L.T. (2014). Internet Gaming Addiction, Problematic Use of the Internet, and Sleep Problems: A Systematic Review. *Curr Psychiatry Rep* 16, 444. <https://doi.org/10.1007/s11920-014-0444-1>
- Li, H. y Wang, S. (2013). The role of cognitive distortion in online game addiction among chinese adolescents. *Children and Youth Services Review*, 35(9), 1468-1475. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2013.05.021>
- Li, J. y Mau, W. (2018). Application of an ecological approach to examine online activities and Internet addiction among college students. *Journal of Counselor Practice*, 9(2), 1-22. https://www.researchgate.net/publication/329787798_Application_of_an_ecological_approach_to_examine_online_activities_and_Internet_addiction_among_college_students
- Marcos, M. y Chóliz, M. (2021). TecnoTest: desarrollo de una herramienta de screening de adicciones tecnológicas y juego. *Adicciones*, 35(3), 235-248. <https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/1380/1276>
- Marín-Díaz, V., Vega-Gea, E. y Passey, D. (2019). Determination of problematic use of social networks by university students. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22(2), 135-152. <http://dx.doi.org/10.5944/ried.22.2.23289>
- Mateu-Mateu, J. M. y Navarro-Gómez, N. (2015). Claves y evidencias del uso de las TIC en trastorno mental. *Psychology, Society y Education*, 7(1), 85-95. <https://ojs.ual.es/ojs/index.php/psye/article/view/542>
- Martín-Labora, R. (2005). *Las nuevas tecnologías en la educación*. Fundación AUNA. https://www.telecentros.info/pdfs/05_06_05_tec_edu.pdf
- McCormack, A., Shorter, G. y Griffiths, M. (2013). An examination of participation in online gambling activities and the relationship with problem gambling. *Journal of Behavioral Addictions* 2(1), 31-41. <https://doi.org/10.1556/JBA.2.2013.1.5>
- Medina Ortiz, O., Araque Castellanos, F., Ruiz Domínguez, L., Riaño Garzón, M. y Bermudez, V. (2020). Trastornos del sueño a consecuencia de la pandemia por COVID-19. *Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Pública*, 37(4), 755-761. <https://doi.org/10.17843/rpmesp.2020.374.6360>
- Miller M., Albarracin M., Pitliya R.J., Kiefer A., Mago J., Gorman C., Friston K.J. y Ramstead M.J.D. (2022) Resilience and active inference. *Front. Psychol.* 13(1), 1059117. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1059117>
- Morahan-Martin, J. y Schumacher, P. (2003). Loneliness and social uses of the Internet. *Computers in Human Behavior*, 19(6), 659-671. [https://doi.org/10.1016/S0747-5632\(03\)00040-2](https://doi.org/10.1016/S0747-5632(03)00040-2)
- Moro, L. F., Martínez-Lorca, M., Criado-Álvarez, J. J., Romo, R. A. y Martínez-Lorca, A. (2024). Salud mental, habilidades emocionales, empáticas y de afrontamiento de los estudiantes universitarios del Grado de Logopedia. *Revista de Logopedia, Foniatría y Audiología*, 44(2), 100476. <http://dx.doi.org/10.1016/j.rlfa.2024.100476>
- Muñoz-Rivas, M. J., Gámez-Guadix, M., Graña, J. L., & Fernández, L. (2010). Violencia en el noviazgo y consumo de alcohol y drogas ilegales entre adolescentes y jóvenes españoles. *Adicciones*, 22(2), 125-134. <http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.201>
- Muñoz-Rivas, M., Navarro Perales, M. y Ortega de Pablo, N. (2003). Patrones de uso de Internet en población universitaria española. *Adicciones*, 15(2), 137-144. <http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.437>
- Neverkovich, S., Bubnova, I., Kosarenko, N., Sakhieva, R., Sizova, Z., Zakharova, V. y Sergeeva, M. (2019). Students' Internet Addiction: Study and Prevention. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(4), 1483-1495. <https://doi.org/10.29333/ejmste/83723>



- Ortiz de Gortari, A. y Diseth, A. (2022). Multidimensional assessment of ggame transfer phenomena: Intrusive cognitions, perceptual distortions, hallucinations and dissociations. *Frontiers Psychology*, 13(1). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.896238>
- Osuna, M. J. P., Pino, C. H., Jurado, V. L. y Cabrera, J. H. (2021). Uso problemático de Internet y problemas psicológicos entre estudiantes universitarios con discapacidad. *Adicciones*, 35(2), 177-184. <https://doi.org/10.20882/adicciones.1574>
- Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Morken, A. M., Engebø, J., Kaur, P. y Erevik, E. K. (2021). Changes over time and predictors of online gambling in three Norwegian population studies 2013–2019. *Frontiers in Psychiatry*, 12(1), 597615. <https://psycnet.apa.org/doi/10.3389/fpsyg.2021.597615>
- Palomino, M. D. C. P. y Ruíz, M. J. C. (2014). Estudio piloto sobre el uso de las redes sociales en jóvenes con discapacidad intelectual. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 48(1), a277. <https://doi.org/10.21556/edutec.2014.48.179>
- Pérez, J. I. y Garaigordobil, M. (2007). Discapacidad motriz: autoconcepto, autoestima y síntomas psicopatológicos. *Estudios de Psicología*, 28(3), 343-357. <https://doi.org/10.1174/021093907782506434>
- Pino, M.J., Herruzo, C., Lucena, V. y Herruzo, J. (2023). Uso problemático de Internet y problemas psicológicos entre estudiantes universitarios con discapacidad. *Adicciones*, 35(2), 177-184. <https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/1574/1242>
- Pitt, F., Dixon, R. y Vialle, W. (2021). The transition experiences of students with disabilities moving from primary to secondary schools in NSW, Australia. *International Journal of Inclusive Education*, 25(7), 779-794. <https://doi.org/10.1080/13603116.2019.1572797>
- PNsD (2022). *Informe 2022. Alcohol, tabaco y otras drogas ilegales en España*. Observatorio Español de las Drogas y Las Adicciones. Ministerio de Sanidad. <https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/informesEstadisticas/pdf/2022OEDA-INFORME.pdf>
- Prieto Andreu, J. M. (2024). Paleocontacto GT: fusionando ejercicio físico con un juego de mesa (GT Paleocontact: fusing physical exercise with a board game). *Retos*, 59, 892–902. <https://doi.org/10.47197/retos.v59.107734>
- Rachubińska, K., Cybulska, A.M. y Grochans, E. (2021). The relationship between loneliness, depression, internet and social media addiction among young Polish women. *Eur Rev Med Pharmacol Sci.*, 25(4), 1982-1989. https://doi.org/10.26355/eurrev_202102_25099
- Rosario-Rodríguez, A., González-Rivera, J. A., Cruz-Santos, A. y Rodríguez-Ríos, L. (2020). Demandas tecnológicas, académicas y psicológicas en estudiantes universitarios durante la pandemia por COVID-19. *Revista Caribeña de Psicología*, 4(2), 176-185. <https://doi.org/10.37226/rcp.v4i2.4915>
- Sánchez, C., Vilaseca, C. y Serrano, J. (2022). Interseccionalidad: la discriminación múltiple desde una perspectiva de género. *Revista Crítica de la Historia de las Relaciones Laborales y de la Política Social*, 14(1), 71-81. <https://revistasdederecho.com/numero-14-ano-2022/>
- Sánchez-Martínez, M. y Otero, A. (2009). Factors associated with cell phone use in adolescents in the community of Madrid (Spain). *CyberPsychology y Behavior*, 12(2), 131-137. <https://doi.org/10.1089/cpb.2008.0164>
- Sandín, B., Valiente, R., Chorot, P., Santed, M.A. y Lostao, L. (2008). SA-45: forma abreviada del SCL-90. *Psicothema*, 20(2), 290-296. <https://reunido.uniovi.es/index.php/PST/article/view/8657>
- Scott, J. y Porter, A. (2013). Impact of Multiplayer Online Role-Playing Games upon the Psychosocial Well-Being of Adolescents and Young Adults: Reviewing the Evidence. *Psychiatry Journal*, 2013(1), 464685. <https://doi.org/10.1155/2013/464685>
- Seo, J. H., Shim, H., y Back, J. (2009). Consensus of high-order linear systems using dynamic output feedback compensator: Low gain approach. *Automatica*, 45(11), 2659-2664. <https://doi.org/10.1016/j.automatica.2009.07.022>
- Shao, Y. J., Zheng, T., Wang, Y. Q., Liu, L., Chen, Y. y Yao, Y. S. (2018). Internet addiction detection rate among college students in the People's Republic of China: a meta-analysis. *Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health*, 12(1), 1-10. <https://doi.org/10.1186/s13034-018-0231-6>
- Shaw, M. y Black, D. W. (2008). Internet addiction: definition, assessment, epidemiology and clinical management. *CNS drugs*, 22, 353-365. <https://doi.org/10.2165/00023210-200822050-00001>
- Solish, A., Perry, A. y Minnes, P. (2010). Participation of children with and without disabilities in social, recreational and leisure activities. *Journal of Applied Research in Intellectual Disabilities*, 23(3), 226-236. <https://doi.org/10.1111/j.1468-3148.2009.00525.x>

- Sumiyana, S. Pratiwi, I., Hadi, C., Utami, E. y Saputra, M. (2022). Students' game addiction caused by multi-constructs and multi-dimensions: Self-controls, cognitive biases and opportunistic behaviours. *Frontiers Education*, 7. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.966079>
- Suriá Martínez, R. (2023). Relación entre dimensiones de autoeficacia y metas académicas en estudiantes universitarios con movilidad reducida (Relationship between dimensions of self-efficacy and academic goals in university students with reduced mobility). *Retos*, 48, 420-428. <https://doi.org/10.47197/retos.v48.97029>
- Suriá Martínez, R.; Villegas Castrillo, E.; López-Sánchez, C.; Carretón Ballester, C.; García-Castillo, F. Estudio preliminar de la utilización de los juegos online entre estudiantes universitarios con y sin discapacidad. *International Visual Culture Review*, 16(5), 239-250.
- Suriá, R. (2015). Redes sociales online y perfiles resilientes en estudiantes universitarios con discapacidad. *Anuario de Psicología/The UB Journal of Psychology*, 45(3), 317-330. <https://raco.cat/index.php/AnuarioPsicologia/article/view/303462>
- Suriá, R. y Ortigosa, J. M. O. (2022). Perfiles de estilos de afrontamiento y relación con el rendimiento académico de estudiantes universitarios con discapacidad. *Psicología conductual/Behavioral Psychology: Revista Internacional de Psicología Clínica y de la Salud*, 30(3), 727-742. <https://doi.org/10.51668/bp.8322308s>
- Thapar, R. y Jain, S. (2022). Personality correlates of internet addiction among smartphone addicted female adolescents. *International Journal of Education and Management Studies*, 12(2), 137-145. <https://mail.i-scholar.in/index.php/injems/article/view/215792>
- Vallejos-Flores, M. A., Capa-Luque, W., Baca, G. R., Chávez, A., Evangelina, M., & Flernández, R. M. (2022). Sintomatología psicopatológica como mediador entre las emociones negativas y satisfacción con la vida en población peruana en el contexto de la COVID-19. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 41(5), 372-379. https://www.researchgate.net/publication/364950449_Psychopathological_symptomatology_as_a_mediator_between_negative_emotions_and_life_satisfaction_in_Peruvian_population_in_the_context_of_COVID-19
- Vázquez-Fernández, M.J. y Barrera, E. (2020). El juego on-line en España y las apuestas deportivas: Los jóvenes como nuevos perfiles con ludopatía. *Salud y Drogas/Health and Addictions*, 20(2), 61-69. <https://doi.org/10.21134/haaj.v20i2.500>
- Yin, J., Yue, C., Song, Z., Sun, X. y Wen, X. (2023). The comparative effects of Tai chi versus non-mindful exercise on measures of anxiety, depression and general mental health: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Affective Disorders* 337(15), 202-214. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2023.05.037>
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology & Behavior*, 1(3), 237-244. <https://doi.org/10.1089/cpb.1998.1.237>
- Zboralski, K., Orzechowska, A., Talarowska, M., Damosz, A., Janiak, A., Janiak, M., ... y Gałęcki, P. (2009). The prevalence of computer and Internet addiction among pupils. *Advances in Hygiene and Experimental Medicine*, 63(1), 8-12. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/19252459/>

Datos de los/as autores/as y traductor/a:

Raquel Suriá-Martínez
Fernando García-Castillo López
Carmen López Sánchez
José Antonio García del Castillo

Raquel.suria@ua.es
fgarciadelcastillo@ua.es
mc.lopez@ua.es
jagr@umh.es

Autor/a
Autor/a
Autor/a
Autor/a

