8TH INTERNATIONAL CONGRESS
53ª JORNADAS NACIONALES
SEVILLA 15/17 OCTUBRE 2026
SOCIDROGALCOHOL
Sociedad Científica Española de Estudios sobre el Alcohol, el Alcoholismo y las otras Toxicomanías

Predictores de la gravedad de la adicción al juego de azar en una muestra clínica en tratamiento

Carral-Hormigo, Coral[1]; González-Roz, Alba[1]; Iza-Fernández, Clara[1]; Weidberg, Sara[1]; García-Pérez, Ángel[1]; Secades-Villa, Roberto[1]; López-Fernández, Iván[2].

[1]Grupo de Investigación en Conductas Adictivas (GCA), Universidad de Oviedo (Oviedo, España).

[2]LARPA: Ludópatas Asociados en Rehabilitación del Principado de Asturias (Oviedo, España).

INTRODUCCIÓN

El juego problemático afecta al 1,4% de la población española entre 15 y 64 años[1].

Los estudios realizados en muestras clínicas de pacientes en tratamiento son escasos.

OBJETIVO

Examinar los correlatos de la gravedad de la adicción al juego incluyendo variables **sociodemográficas**, **psicológicas** y **relacionadas con el juego** en una muestra de pacientes en tratamiento.

MÉTODO

Muestra

45 usuarios

Edad media = 42,6 (*DT* = 14,6)

88,9% hombres

En tratamiento por trastorno de juego en la asociación LARPA (*Ludópatas Asociados en Rehabilitación del Principado de Asturias*)

Instrumentos

- **G-SAS:** Escala para la Evaluación de los Síntomas del Trastorno por Juego (Diaz-Sanahuja et al., 2023).
- **GACS:** Escala de Craving para el Juego (Young & Wohl, 2009).
- **GBQ:** Cuestionario de Creencias del Jugador (Ubillos-Landa et al., 2024).
- **PHQ-9:** Cuestionario de Salud del Paciente (González-Blanch et al., 2018).

Análisis

Coeficientes de correlación de Spearman y regresión lineal múltiple.

RESULTADOS

La gravedad de los síntomas de la adicción al juego se asoció positivamente con la puntuación del craving total (*ρ* = 0,316; p = 0,036), especialmente con la dimensión de deseo por jugar (*ρ* = 0,426; *p* =0,004).

	Gravedad del juego (G-SAS)	Craving (GACS)	Creencias sobre el juego (GBQ)	PHQ-9
Gravedad del juego (G-SAS)	1,00	0,32*	0,21	0,29
Craving (GACS)	0,32*	1,00	0,52***	0,36*
Creencias relacionadas con el juego (GBQ)	0,21	0,52***	1,00	0,46**
PHQ-9	0,29	0,36*	0,46**	1,00

Nota. * p < .05, **p < .01, *** p < .001

En la regresión lineal múltiple, el modelo final explicó el **55% de la varianza** de la gravedad de la adicción al juego **(R^2 corregida = 0,55; F(2, 41) = 27,8; *p* < 0,001)**.

Las variables predictoras fueron el ⚄ **deseo por jugar (ß = 0,628; p < 0,001)** y el ♀ **sexo (ß = 0,975; *p* = 0,005)**, observándose puntuaciones más elevadas en las mujeres.

CONCLUSIONES

- El **craving** fue el principal predictor de la gravedad de los síntomas del trastorno por juego, especialmente la dimensión de **deseo por jugar[2].**
- Aunque la sintomatología depresiva y las distorsiones cognitivas se asociaron significativamente con la gravedad, no contribuyeron significativamente a su predicción en el modelo.
- Estos resultados refuerzan la importancia de desarrollar **intervenciones transdiagnósticas** que aborden tanto **factores emocionales como variables específicas implicadas en el mantenimiento del trastorno por juego**, incorporando una perspectiva de género.

REFERENCIAS

[1]Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones. (2025). *Informe sobre adicciones comportamentales y otros trastornos adictivos 2025: Indicador admitidos a tratamiento por adicciones comportamentales. Juego de azar, uso de videojuegos, uso problemático de internet y otros trastornos adictivos en las encuestas de drogas en España EDADES, ESTUDES y en los indicadores del OEDA*. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, Ministerio de Sanidad.

[2]Westerberg, T., Håkansson, A., & Berglund, K. (2026). The role of craving in gambling behavior: Examining its relevance and links to psychological distress, personality, and demographics. *BMC Psychology, 14*, 74. https://doi.org/10.1186/s40359-025-03816-4

Correspondencia: Grupo de Investigación en Conductas Adictivas de la Universidad de Oviedo grupoca@uniovi.es

Financiado por el Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030.
Ref: SUBV25/00023