



ESTUDIO PRELIMINAR DE LA UTILIZACIÓN DE LOS JUEGOS ONLINE ENTRE ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS CON Y SIN DISCAPACIDAD

RAQUEL SURIÁ-MARTÍNEZ¹, ESTHER VILLEGAS CASTRILLO¹, CARMEN LÓPEZ-SÁNCHEZ¹, CARMEN CARRETÓN BALLESTER¹, FERNANDO GARCÍA-CASTILLO¹
¹ Universidad de Alicante, España

PALABRAS CLAVE

*Adicción al juego en línea
Estudiantes con discapacidad
Factores de riesgo
Intervención
Tratamiento
Prevención
Concienciación*

RESUMEN

Esta investigación forma parte de un proyecto concedido por el Ministerio de Consumo (2023) y está dirigida a conocer el grado de uso, abuso o adicción que tiene la población de estudiantes universitarios de la universidad de Alicante con y sin discapacidad, así como explorar la percepción de sus comportamientos de riesgo en el juego y apuestas online. 370 estudiantes colaboraron cumplimentando un cuestionario. Los resultados indicaron que los estudiantes no juegan con mucha asiduidad, observándose mayor hábito de juego el grupo con discapacidad. Sería interesante que la universidad ofreciera asesoramiento y apoyo diseñados para prevenir problemas de juego.

Recibido: 15 / 05 / 2024
Aceptado: 03 / 07 / 2024

1. Introducción

La adicción a los juegos se ha convertido en un problema cada vez más preocupante en la sociedad contemporánea, y los estudiantes no son inmunes a este fenómeno. A medida que la tecnología avanza y los juegos en línea se vuelven más accesibles, es crucial comprender cómo esta población enfrenta los desafíos relacionados con la adicción a los juegos y cómo abordarlos de manera efectiva (Håkansson y Ford, 2019; Larsson y Håkansson, 2022). Así, la adicción a las apuestas en estudiantes, también conocida como ludopatía, es un trastorno caracterizado por un patrón de comportamiento compulsivo y descontrolado relacionado con las apuestas, que resulta en consecuencias negativas significativas en la vida del estudiante. Este tipo de adicción puede manifestarse en diversas formas de juego, como las apuestas deportivas, los juegos de casino, las loterías y el póquer, entre otros.

Este tipo de adicciones no químicas, también conocidas como adicciones comportamentales o procesales, son patrones de comportamiento compulsivo y descontrolado que generan dependencia y causan daño a nivel psicológico, emocional, social o físico. A diferencia de las adicciones químicas, que implican el consumo de sustancias adictivas como drogas o alcohol, las adicciones no químicas están relacionadas con actividades o comportamientos específicos.

Hay una variedad de juegos y tipos de apuestas disponibles en línea, que van desde los juegos de azar tradicionales hasta las apuestas deportivas y los juegos de habilidad. La industria del juego en línea es muy variada y en constante evolución, con nuevos juegos y modalidades que se desarrollan continuamente para satisfacer las demandas y preferencias de los jugadores.

Tal y como describe la American Psychiatric Association (APA, 2013), en su Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-V), entre los elementos clave que caracterizan la adicción a los juegos en línea incluyen problemas obsesivos, incapacidad para controlar la frecuencia, la duración o la intensidad del juego, priorización del juego sobre otras actividades, se necesita jugar durante períodos cada vez más largos o con mayor frecuencia para experimentar la misma sensación de satisfacción o la persona experimenta síntomas físicos o psicológicos desagradables, como irritabilidad, ansiedad o depresión, cuando intenta reducir o detener el juego, y, a su vez, puede minimizar o negar el impacto negativo que el juego en línea tiene en su vida, justificando su comportamiento o racionalizando su necesidad de jugar.

La prevalencia del juego online problemático en jóvenes universitarios puede variar según la región, la cultura y otros factores, pero es un tema de creciente preocupación en muchas partes del mundo internet (Krishnamurthy y Chetlapalli, 2015; López-Fernández et al., 2018; Pino et al., 2021). Varios estudios han examinado esta cuestión y han encontrado tasas significativas de juego problemático entre los jóvenes universitarios.

Por ejemplo, un estudio realizado en Estados Unidos encontró que aproximadamente el 10% de los estudiantes universitarios informaron haber experimentado problemas relacionados con el juego en línea en el año 2020 (Brime et al. en de Jesús, J., 2021). Otro estudio en Europa encontró que alrededor del 5% de los estudiantes universitarios eran jugadores patológicos y que un porcentaje aún mayor mostraba signos de problemas relacionados con el juego (Tristán et al., en González-Álvarez, 2022).

En general, la disponibilidad y accesibilidad de los juegos de azar en línea, junto con factores como el estrés académico, la presión de los compañeros y la facilidad para ocultar el problema, pueden contribuir al aumento del juego online problemático entre los jóvenes universitarios (González-Bueso et al., 2018; Martín-Labora, 2005). Además, la naturaleza inmersiva y altamente estimulante de muchos juegos de azar en línea puede hacer que sea especialmente difícil para los jóvenes moderar su participación y reconocer cuándo están desarrollando un problema.

Al atender a la problemática derivada de la adicción a los juegos en línea, ésta puede tener serias consecuencias para la salud mental, emocional, social y física de la persona afectada. Asimismo, la comorbilidad de la ludopatía en estudiantes es una preocupación importante en el ámbito de la salud mental (Håkansson y Ford, 2019; Larsson y Håkansson, 2022). Los estudiantes que experimentan problemas de juego pueden estar en mayor riesgo de desarrollar otros trastornos mentales, como la depresión, la ansiedad, el trastorno por déficit de atención e hiperactividad o el abuso de sustancias (Babić et al., 2018; Larsson y Håkansson, 2022; Tristán et al., 2021).

Hay varios factores que pueden contribuir a la comorbilidad de la ludopatía en estudiantes. Por ejemplo, el estrés académico, la presión social y el acceso fácil a los juegos de azar en línea pueden

aumentar la vulnerabilidad de los estudiantes a desarrollar problemas de juego y a experimentar otros trastornos mentales.

Otras variables como las de personalidad pueden influir en el juego patológico como la impulsividad (Matheson et al, 2021; Medina-Ortiz et al., 2021; Miller et al., 2022; Small et al., 2022). Los jóvenes con altos niveles de impulsividad tienden a actuar sin pensar en las consecuencias a largo plazo. Esto puede hacer que sean más propensos a participar en comportamientos de juego problemáticos, ya que pueden sucumbir fácilmente a la tentación de apostar sin considerar las consecuencias negativas (Mehroof y Griffiths, 2010; Widyanto y Griffiths, 2006). Asimismo, la búsqueda de sensaciones, en este sentido, los jóvenes que buscan emociones intensas y nuevas experiencias pueden ser más propensas a participar en el juego patológico como una forma de satisfacer su necesidad de estimulación (Echeburúa y Corral, 2010; Muñoz-Rivas et al., 2010). Otros autores señalan el neuroticismo como factor influyente, así, los jóvenes con altos niveles de neuroticismo pueden ser más propensos a experimentar emociones negativas, como ansiedad y depresión, lo que puede aumentar su vulnerabilidad al juego patológico como una forma de afrontamiento (Sundqvist y Rosendahl, 2019; Wejbera et al., 2021). Por último, la baja tolerancia a la frustración es otro factor relevante según multitud de autores. Se han obtenido relaciones entre baja tolerancia a la frustración con dificultades para lidiar con la pérdida en el juego y pueden seguir jugando en un intento de recuperar lo perdido, derivando en comportamientos de juego problemáticos.

Al atender a otras variables que pueden incidir o tener mayor vulnerabilidad a una participación del juego problemático, y que, en otros espacios virtuales parece tener mayor incidencia es el colectivo de estudiantes con discapacidad (Krishnamurthy y Chetlapalli, 2015; Pino et al., 2021). El tema del juego en línea, incluidas las apuestas online, entre estudiantes con discapacidad es particularmente relevante, ya que pueden enfrentar desafíos adicionales que los hacen más vulnerables a desarrollar problemas de juego (Mateu-Mateu y Navarro-Gómez, 2015; Níguez y Sanmartín., 2021).

Algunos de los factores que pueden contribuir a la participación en apuestas online entre estudiantes con discapacidad incluyen algunas características como, por ejemplo, la fácil accesibilidad. Así, las plataformas de juego en línea pueden ser accesibles para personas con discapacidad, lo que facilita su participación. Otro factor de mayor vulnerabilidad es el aislamiento social. En este sentido, algunos estudiantes con discapacidad pueden experimentar aislamiento social y pueden recurrir al juego en línea como una forma de escape o entretenimiento. También la falta de oportunidades de empleo, ya que, las personas con discapacidad a menudo enfrentan barreras para el empleo, lo que puede aumentar la atracción de las apuestas en línea como una forma de obtener ingresos (Mateu y Gómez, 2015). Relacionado con esto, pueden optar por mayores desafíos financieros, lo que puede hacer que los juegos y apuestas en línea parezcan una forma atractiva de obtener dinero rápido. Finalmente, algunos estudiantes con discapacidad pueden enfrentar estigma social o baja autoestima, lo que puede hacer que recurran al juego en línea como una forma de escapar de sus problemas (Níguez y Sanmartín., 2021).

Estos factores podrían incurrir en que los estudiantes con discapacidad sean más susceptibles a los efectos negativos del juego en línea, y tener recursos más limitados para hacer frente a las consecuencias económicas, emocionales y sociales del juego problemático (García-Ruiz y Bonilla del Río, 2020; Irlles y Perona, 2019).

A partir de estas consideraciones y dada la laguna existente sobre la participación problemática de este colectivo de estudiantes, el objetivo del estudio consiste en conocer si existen diferencias en el grado de uso, abuso o adicción que tienen los estudiantes universitarios con y sin discapacidad que juegan y/o apuestan por internet. Este objetivo general se desglosa en los siguientes objetivos específicos:

1. Averiguar si existen diferencias en el perfil de uso, abuso y/o adicción en el alumnado con y sin discapacidad de la población universitaria.
2. Comparar qué aspectos de la realización de esta práctica son comportamientos perjudiciales para los estudiantes con y sin discapacidad.
3. Explorar si existe relación entre el uso problemático del juego y sus comportamientos perjudiciales hacia el juego entre los estudiantes con y sin discapacidad.

2. Método

2.1. Participantes

En este estudio han participado un total de 369 participantes, de los cuales 58 tenían entre 18 y 22 años, 158 entre 23 y 27, 81 de 28 a 33, 37 van de los 34 a los 38 y 33 de los 39 a los 44 años. En cuanto al sexo, 277 han sido hombres y 112, mujeres. Por otro lado 301 no tienen discapacidad y 68, si que indican alguna tipología de discapacidad.

Tabla 1. Frecuencia y porcentaje de participantes

Perfil sociodemográfico		N	%
Edad	18 a 22	58	15,7
	23 a 27	158	42,8
	28 a 33	81	22,0
	34 a 38	37	10,0
	39 a 44	36	9,4
Sexo	Hombre	257	69,6
	Mujer	112	30,4
Discapacidad	Sin discapacidad	301	81,6
	Con discapacidad	68	18,4
	Total	369	100,0

Fuente: Elaboración propia, 2024.

2.2. Instrumentos

1. El instrumento empleado ha sido una ficha de recogida de datos sociodemográficos de los estudiantes.
2. Cuestionario destinado al perfil de utilización, tiempo y preferencias de juegos y apuestas.
3. Massachusetts Gambling Screen (Shaffer et al., 1994; Secades y Villa, 1998).

2.3. Diseño

Nuestra investigación se basa en un diseño transversal, no probabilístico e intencional, puesto que la muestra pertenece a contextos concretos (ámbito universitario). Por otro lado, no se distribuye la población al azar puesto que los estudiantes fueron agrupados en función de tener o no discapacidad.

2.4. Procedimiento

El procedimiento de recogida de información consistió en la aplicación del cuestionario a la muestra de alumnos. La muestra fue seleccionada entre enero y febrero del 2024, teniendo previamente el consentimiento informado de los participantes del estudio. El acceso fue relativamente sencillo, la muestra procedía de titulaciones universitarias de la Universidad de Alicante. El cuestionario se alojó en Google y a través de la colaboración del Vicerrectorado de Investigación fue anunciado en el campus para su difusión. El tiempo estimado de aplicación fue aproximadamente de 10 minutos.

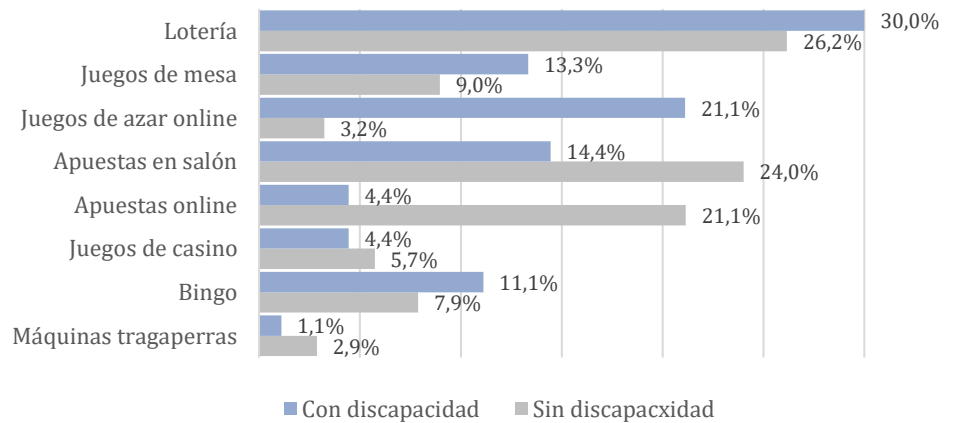
2.5. Análisis estadístico

Para examinar los datos sociodemográficos hallamos las frecuencias y porcentajes. Para hallar las comparaciones entre los grupos en los diferentes ítems de la escala de evaluación, se analizaron utilizando la *t* de Student para 2 muestras independientes. Posteriormente se hallaron las correlaciones con el índice de correlación de Pearson.

3. Resultados

En primer lugar, y, al atender al tipo de juego que frecuentan participar, se reflejan mayores porcentajes en el juego a la lotería en todos los estudiantes, observándose diferencias estadísticamente entre los estudiantes con y sin discapacidad en los juegos de azar online y en los juegos de mesa y el bingo, tipología de juegos que prefieren los estudiantes con discapacidad y las apuestas de salón y online, que prefieren los estudiantes sin discapacidad.

Figura 1. Preferencias en tipos de juego



Fuente: Elaboración propia, 2024.

Al examinar la frecuencia con la que suelen jugar los estudiantes, se observa que los porcentajes más elevados se sitúan entre alguna vez al mes y alguna vez al año, reflejándose que los estudiantes con discapacidad presentan mayores porcentajes de juego más habitual de forma semanal que el grupo de estudiantes sin discapacidad ($p<.05$).

Tabla 2. Frecuencia en juegos

¿Con qué frecuencia juegas?							
	Alguna vez al año	Alguna vez al mes	Alguna vez a la semana	Varias veces a la semana	Todos los días	Varias veces al día	Total
Sin disc	72	129	44	22	7	5	279
	25,8%	46,2%	15,8%	7,9%	2,5%	1,8%	100,0%
Con disc	18	27	24	14	4	3	90
	20,0%	30,0%	26,7%	15,6%	4,4%	3,3%	100,0%
Total	90	156	68	36	11	8	369
	24,4%	42,3%	18,4%	9,8%	3,0%	2,2%	100,0%

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Con respecto a las motivaciones a jugar, la mayoría juega por motivos económicos, es decir, por ganar dinero, reflejándose mayor tendencia en los estudiantes con discapacidad en jugar porque les entretiene y porque gusta el riesgo, mientras que los estudiantes sin discapacidad indican que les divierte jugar, indicándose diferencias estadísticamente significativas en estas preferencias ($p<.001$).

Tabla 3. Motivación por jugar

¿Qué te motiva a jugar?					
	Por entretenerme	Porque me divierte	Por ganar dinero	Porque me encanta el riesgo	Total
Sin disc	42 15,1%	91 32,6%	138 49,5%	8 2,9%	279 100,0%
Con disc	19 21,1%	17 18,9%	41 45,6%	13 14,1%	90 100,0%
Total	61 16,5%	108 29,3%	179 48,5%	21 5,7%	369 100,0%

Fuente: Elaboración propia, 2024.

En referencia al dinero que invierten en el juego, los mayores porcentajes se aglutinan en un gasto de 30 euros como máximo, indicando que invierte más de 120 euros el 5.4% de los estudiantes, señalándose diferencias en los estudiantes con discapacidad, que indica el 8.9% gastar más de ese dinero frente al 4.3% de los estudiantes sin discapacidad ($p<.048$).

Tabla 4. Inversión en juegos

¿Cuánto dinero has apostado en los últimos 12 meses?							
	Un euro o menos	Entre 2 y 6 euros	Entre 6 y 30 euros	Entre 30 y 60 euros	Entre 60 y 120 euros	Más de 120 euros	Total
Sin disc	78 28,0%	99 35,5%	65 23,3%	23 8,2%	2 0,7%	12 4,3%	279 100,0%
Con disc	11 12,2%	39 43,3%	22 24,4%	9 10,0%	1 1,1%	8 8,9%	90 100,0%
Total	89 24,1%	138 37,4%	87 23,6%	32 8,7%	3 0,8%	20 5,4%	369 100,0%

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Al atender a las creencias y comportamientos que perciben de su conducta de juego, se observan diferencias estadísticamente significativas en ambos grupos algunas dimensiones. Así, por ejemplo, suelen jugar más para recuperar lo perdido ($p<.001$), sentirse mal por gastar dinero ($p<.001$), y jugar o apostar más de lo que tenían pensado ($p<.001$), en mayor medida el grupo de estudiantes sin discapacidad.

Tabla 5. Creencias hacia sus comportamientos de juego

	Sin disc	Con disc	T
¿Alguna vez has jugado para recuperar lo que has perdido?	M 1,63 D.T. ,49	1,51 ,50	.045
¿Alguna vez te has sentido mal por gastar dinero apostando?	M 1,85 D.T. ,49	1,62 ,66	.001
¿Alguna vez has jugado más de lo que tenías pensado?	M 1,86 D.T. ,65	1,51 ,52	.000
¿Alguna vez has pedido o robado dinero para apostar o devolver tus deudas?	M 1,51 D.T. ,50	1,42 ,49	.108
¿Alguna vez has faltado a clase o tus planes familiares o personales por jugar o apostar?	M 1,51 D.T. ,50	1,42 ,49	.136

Fuente: Elaboración propia, 2024.

En lo referente a la relación entre las variables, se observa altas relaciones entre la frecuencia en jugar y apostar con la cantidad de dinero que apuestan (.188, $p < .001$). Asimismo, se encuentran relaciones entre jugar para recuperar lo perdido con sentirse mal por jugar (.320, $p < .001$), con el hecho de tener que pedir o robar para jugar (.743, $p < .001$), y con faltar a clases, obligaciones o citas por ir a jugar (.768, $p < .001$). En lo concerniente a los sentimientos o remordimientos por apostar, se observa relación con pedir o robar para jugar (.376, $p < .001$), y con faltar a las obligaciones o citas (.362, $p < .001$), finalmente, la relación más fuerte se produce entre faltar a obligaciones por jugar y tener que pedir o robar para jugar (.978, $p < .001$).

Tabla 6. Correlaciones entre la frecuencia de juego y creencias y comportamientos de juego

	Frec jugar	Jugar para recuperar	Sentirse mal por apostar	pedir o robar para apostar	Faltar a obligaciones o citas por jugar
Frecuencia jugar	1	-,010	-,050	,019	,007
Jugar para recuperar	-	1	,320**	,743**	,768**
Sentirse mal por apostar	-	-	1	,376**	,362**
Pedir o robar para apostar	-	-	-	1	,978**
Faltar a obligaciones o citas por jugar	-	-	-	-	1

Fuente: Elaboración propia, 2024.

4. Discusión

Este trabajo se dirige a explorar la actividad de los juegos y apuestas online en los estudiantes universitarios, en concreto, conocer, si ciertas variables como la discapacidad, puede ser un factor que influya en la participación en estos entornos. Así, si bien es cierto que el juego en línea ha sido una actividad popular entre los estudiantes universitarios durante años, y las tendencias en este ámbito están siempre evolucionando.

En este sentido, los resultados reflejan que, si bien, no existen altos porcentajes de estudiantes que jueguen de manera abusiva (e.g. todos los días), si hay un pequeño número de participantes que reflejan dedicar varios días a la semana a este tipo de ocio. El aumento en el juego online entre esta población ha incrementado de forma notable. Como la literatura publicada refiere, hay varios factores que pueden contribuir a este fenómeno (Balanzá-Martínez et al., 2020; Blasco et al., 2021; Fazeli et al., 2020; Medina-Ortiz et al., 2021). Por ejemplo, el fácil acceso a dispositivos conectados a internet y la disponibilidad de juegos en línea pueden hacer que sea tentador para los estudiantes pasar largas horas jugando en lugar de dedicarse a sus responsabilidades académicas. Además, el estrés académico y las presiones sociales pueden llevar a algunos estudiantes a buscar escapes en el juego en línea como una forma de relajarse o evadirse de sus problemas.

Esto se refleja ligeramente más en los estudiantes con discapacidad. En línea con otros autores, las plataformas de juegos y apuestas en línea pueden ofrecer ventajas de accesibilidad, 24h al día, si tener que desplazarse, lo que facilita el conectar sin limitaciones de movilidad (García-Ruiz y Bonilla del Río, 2020; Pallesen et al., 2021; Pino et al., 2021). También se ha planteado la hipótesis de que los juegos de azar por Internet pueden resultar particularmente atractivos para muchos grupos vulnerables, como los que pasan largos períodos de tiempo en casa, como, por ejemplo, los estudiantes con discapacidad, jóvenes que por sus circunstancias pueden permanecer más socialmente más tiempo solos en sus hogares (Corney y Davis 2010; McCormack et al., 2013; Pino et al., 2021).

Con respecto al dinero invertido, los resultados son coherentes con el tiempo que dedican al juego, así, se observa que la mayoría no suele gastar más de 30 euros al año, observándose un pequeño repunte en los que invierten más de 120 euros, reflejándose que un 8.9% del grupo de estudiantes con discapacidad indica gastar esta cantidad, frente al 4.3% de estudiantes sin discapacidad.

Esto podría dar respaldo al observar el motivo por el que juegan, reflejándose que alrededor del 25% participa en estos espacios porque les encanta el riesgo. Este dato es interesante, puesto que, junto con las características atractivas de esta recreación y la facilidad de acceso puede convertirse en un ciclo

perjudicial si el juego se vuelve adictivo y comienza a interferir en sus actividades diarias, es decir, con su rendimiento académico, salud mental y relaciones personales.

A su vez, y en la misma dirección de otras investigaciones, el colectivo de estudiantes con discapacidad puede ser especialmente vulnerables a los problemas relacionados con el juego, ya que pueden enfrentar desafíos adicionales en sus vidas que podrían aumentar su susceptibilidad a desarrollar problemas de juego (McCormack et al., 2013; Pallesen et al., 2021; Pino et al., 2021; Pitt et al., 2021).

A partir de estos resultados, y, aunque en los resultados no se muestre una tendencia pronunciada al juego patológico en los participantes, los estudiantes con y sin discapacidad si perciben cierta preocupación o malestar por sus conductas de juego, reflejando la mayoría algunas ideas preocupantes como sentirse mal por gastar dinero, o comportamientos que si son incluidos en la clasificación del DSM-V como conductas definitorias del juego patológico, como gastar más de lo que tenían pensado o pedir o robar para jugar.

Por tanto, y aunque no se reflejen en los resultados del estudio unas conductas extremadamente preocupantes, si hemos encontrado un pequeño porcentaje de estudiantes que pueden ser proclives a desarrollarse como jugadores patológicos, evidenciándose más en los estudiantes con discapacidad. Por tal motivo, y, dada la creciente evolución a la comercialización y legalización de estos espacios virtuales, sería importante que las universidades y las autoridades educativas estén atentas a este problema y trabajen en medidas preventivas y de intervención. Esto podría incluir campañas de concientización sobre los riesgos del juego excesivo, la promoción de estilos de vida equilibrados que incluyan tiempo para el estudio, el trabajo y el ocio responsable, así como también proporcionar recursos y apoyo para aquellos estudiantes que puedan estar luchando con una adicción al juego.

También es crucial que los propios estudiantes sean educados sobre los riesgos asociados con el juego en línea y se les anime a buscar ayuda si sienten que están perdiendo el control. La apertura del diálogo y el apoyo mutuo entre compañeros pueden ser fundamentales en la prevención y tratamiento de la adicción al juego. En última instancia, abordar este problema requiere un esfuerzo colaborativo entre las instituciones educativas, los estudiantes y sus familias para garantizar un entorno universitario saludable y productivo.

Centrándonos en el colectivo de estudiantes con discapacidad, sería necesario ofrecer servicios de asesoramiento y apoyo emocional específicamente diseñados para estudiantes con discapacidad que puedan estar experimentando problemas de juego. A su vez, crear oportunidades de empleo y actividades sociales inclusivas para estudiantes con discapacidad para reducir el aislamiento social y proporcionar alternativas saludables al juego en línea. De manera paralela, trabajar en colaboración con organizaciones de discapacidad para desarrollar estrategias y recursos específicos para abordar el juego en línea entre estudiantes con discapacidad.

A pesar de la relevancia del presente estudio, no hay que pasar por alto varias limitaciones que podrían afectar la validez y la generalización de los resultados de un estudio con esta población y metodología. En primer lugar, el tamaño de la muestra. Un estudio con solo 370 participantes puede no ser representativo de la población de estudiantes universitarios en general. La muestra puede ser demasiado pequeña para detectar efectos pequeños o diferencias significativas. Asimismo, la generalización. Dado que el estudio se limita a estudiantes universitarios con y sin discapacidad, los hallazgos pueden no ser generalizables a otros grupos de edad, niveles educativos o contextos culturales. Con respecto al cuestionario y sesgo de respuesta. Los resultados del cuestionario pueden estar sesgados por la tendencia de los participantes a responder de manera socialmente deseable o a exagerar o minimizar sus problemas de adicción al juego en línea. Tampoco hay que obviar la autoselección de la muestra. Los estudiantes que aceptan participar en el estudio pueden tener características diferentes a aquellos que deciden no participar, lo que podría sesgar los resultados. Finalmente, la falta de diversidad. La muestra puede carecer de diversidad en términos de tipos de discapacidad, gravedad de la discapacidad, género, etnia u otros factores importantes que podrían influir en la adicción al juego online.

Para abordar estas limitaciones, sería útil realizar un estudio con una muestra más grande y diversa, utilizar múltiples métodos de recopilación de datos (por ejemplo, entrevistas cualitativas además de cuestionarios), y asegurarse de adaptar los instrumentos de medición para abordar las necesidades específicas de las personas con discapacidad. Al abordar estos problemas de manera proactiva y

proporcionar el apoyo necesario, podemos ayudar a prevenir el juego problemático y promover el bienestar de todos los estudiantes, incluidos aquellos con discapacidad.

5. Agradecimientos

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

Referencias

- APA. (2013). American psychiatric association explains DSM-5. *Bmj*, 346.
- Babic Perhoc, A., Osmanovic Barilar, J., Knezovic, A., Farkas, V., Bagaric, R., Svarc, A., Grunblatt, E., Riederer, P., & Salkovic-Petrisic, M. (2019). Cognitive, behavioral and metabolic effects of oral galactose treatment in the transgenic Tg2576 mice. *Neuropharmacology*, 148, 50–67. <https://doi.org/10.1016/j.neuropharm.2018.12.018>
- Babić, M., Čerkez Zovko, I., Martinac, M., Babić, R., Katić, S., & Lukanović, B. (2018). Relationship between physical exercise and mental health of students. *Zdravstveni glasnik, Zdravstveni Glasnik*, 4(2), 33-43. <https://doi.org/10.47960/2303-8616.2018.8.33>
- Balanzá-Martínez, V., Atienza-Carbonell, B., Kapczynski, F., & De Boni, R. B. (2020). Lifestyle behaviours during the COVID-19 – time to connect. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 141(5), 399-400. <https://doi.org/10.1111/acps.13177>
- 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://www.sanidad.gob.es/biblioPublic/publicaciones/recursos_propios/resp/revista_cdrom/VOL95/ORIGINALES/RS95C_202101015.pdf
- Corney, R., y Davis, J. (2010). The attractions and risks of Internet gambling for women: A qualitative study. *Journal of Gambling Issues*, 24(24), 121-139. <https://doi.org/10.4309/jgi.2010.24.8>
- de Jesus, J. C. R. (2021). Alcohol, tabaco y drogas ilegales en España. *Ciencia Jurídica y sostenibilidad. Revista Audiovisual de Investigación*, 1(4). <http://www.journal.alliancefordailyjustice.org/index.php/cienciajuridicaysostenibilidad/article/view/29>
- Echeburúa, E., y De Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías ya las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 91-96. <https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/196/186>
- 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, 100307. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100322>
- García-Ruiz, R., y Bonilla del Río, M. (2020). Alfabetización mediática y discapacidad: una apuesta necesaria para la inclusión social y digital. Alfabetización mediática y discapacidad: una apuesta necesaria para la inclusión social y digital. En Editorial Universidad Santiago de Cali eBooks (pp. 60-95). <https://doi.org/10.35985/9789585583610>
- González Álvarez, S., Solabarrieta Eizaguirre, J., & Ruiz-Narezo, M. (2022). Uso y abuso de videojuegos en jóvenes vascos de 12 a 22 años. En A. B. Barragán Martín, M. d. M. Molero Jurado, Á. Martos Martínez, M. d. M. Simón Márquez & M. d. C. Pérez Fuentes (Eds.) *Investigando la Salud a lo largo del Ciclo Vital: Nuevos retos y actualizaciones*. (pp. 89-100). <https://doi.org/10.2307/j.ctv36k5bxbm.1189-99>
- González-Bueso, V., Santamaría, J. J., Fernández, D., Merino, L., Montero, E., & 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>
- Håkansson, A., & Ford, M. (2019). The general population's view on where to seek treatment for gambling disorder—a general population survey. *Psychology Research and Behavior Management*, 12, 1137-1146. <https://doi.org/10.2147/prbm.s226982>
- Infante-Moro, A., Infante-Moro, J. C., & Gallardo-Pérez, J. (2021). Análisis de las competencias digitales en el Máster de Turismo de la Universidad de Huelva. *Campus Virtuales*, 10(2), 141-151.

- Irles, D. L., & Perona, V. C. (2019). Prevención del juego de apuestas en adolescentes: ensayo piloto de la eficacia de un programa escolar. *Revista de psicología clínica con niños y adolescentes*, 6(3), 55-61. <https://doi.org/10.21134/rpcna.2019.06.2.1>
- Krishnamurthy, S., & 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>
- Larsson, L., & Håkansson, A. (2022). Mental illness and socio-economic situation of women and men diagnosed with gambling disorder (GD) in Sweden-nationwide case-control study. *Plos one*, 17(10), e0274064. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0274064>
- López Fernández, V., Arias Castro, C. C., González Restrepo, K. J., & García Santana, K. (2018). Un estudio de la relación entre la empatía y la creatividad en alumnos de Colombia y sus implicaciones educativas. *Revista Complutense de educación*, 29(4), 1133-1149. <https://doi.org/10.5209/RCED.54881>
- Martín-Labora, R. (2005). *Las nuevas tecnologías en la educación*. Madrid: Fundación AUNA. https://www.telecentros.info/pdfs/05_06_05_tec_edu.pdf
- Mateu-Mateu, J. M., & Navarro-Gómez, N. (2015). Claves y evidencias del uso de las TIC en trastorno mental. *Psychology, Society y Education*, 7(1), 85-95. <https://doi.org/10.25115/psye.v7i1.542>
- Matheson, F. I., Dastoori, P., Hahmann, T., Woodhall-Melnik, J., Guilcher, S. J. T., & Hamilton-Wright, S. (2021). Prevalence of problem gambling among women using shelter and drop-in services. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 20, 2436-2447. <https://doi.org/10.1007/s11469-021-00524-z>
- McCormack, A., Shorter, G. W., & Griffiths, M. D. (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., & 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>
- Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, 13(3), 313-316. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0229>
- Miller, M., Albarracín, M., Pitliya, R. J., Kiefer, A., Mago, J., Gorman, C., Friston, K. J., & Ramstead, M. J. D. (2022). Resilience and active inference. *Frontiers In Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1059117>
- Muñoz-Rivas, M. J., Fernández, L., & Gámez-Guadix, M. (2010). Analysis of the indicators of pathological Internet use in Spanish university students. *The Spanish Journal of Psychology*, 13(2), 697-707. <https://doi.org/10.1017/s1138741600002365>
- Ñíguez, M. D., & Sanmartín, L. P. Los efectos de la Covid-19 y los peligros de adicción juvenil en relación al juego patológico. *Investigaciones sobre las consecuencias sociales, políticas, económicas y en la organización escolar*, 61.
- 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, 597615. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.597615>
- Pino, Osuna, M. J., Herruzo, Pino, C., Jurado, V. L., & Herruzo, Cabrera, J. (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>
- Pitt, F., Dixon, R., & 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>
- Roehr, B. (2013). American psychiatric association explains DSM-5. *Bmj*, 346.

- Secades, R. & Villa, A. (1998). *El juego patológico. Prevención, evaluación y tratamiento en la adolescencia*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Shaffer, H. J., LaBrie, R., Scanlan, K. M. & Cummings, T. N. (1994). Pathological gambling among adolescents: Massachusetts Gambling Screen (MAGS). *Journal of Gambling Studies*, 10(4), 339-362. <https://doi.org/10.1007/bf02104901>
- Small, G. W., Lee, J., Kaufman, A., Jalil, J., Siddarth, P., Gaddipati, H., Moody, T., y Bookheimer, S. (2022). Brain health and consequences of digital technology use. *Dialogues in Clinical Neuroscience*, 22(2), 179–187. <https://doi.org/10.31887/DCNS.2020.22.2/gsmall>
- Sundqvist, K., y Rosendahl, I. (2019). Problem gambling and psychiatric comorbidity—risk and temporal Sequencing among women and men: Results from the Swelogs case-control study. *Journal of gambling studies*, 35, 757-771. <https://doi.org/10.1007/s10899-019-09851-2>
- Tristán, C., Brime, B., Llorens, N., García, N., León, L., López, M., Molina, M., & Sánchez, E. (2021). *Informe sobre Adicciones Comportamentales 2020*. Ministerio de Sanidad. https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2021_Informe_adicciones_comportamentales.pdf
- Wejbera, M., Wölfling, K., Dreier, M., Michal, M., Brähler, E., Wiltink, J., ... y Beutel, M. E. (2021). Risk factors, physical and mental health burden of male and female pathological gamblers in the German general population aged 40–80. *BMC psychiatry*, 21, 1-10. <https://doi.org/10.1186/s12888-021-03110-8>
- Widyanto, L., & Griffiths, M. (2006). 'Internet addiction': a critical review. *International Journal of mental health and Addiction*, 4, 31-51. <https://doi.org/10.1007/s11469-006-9009-9>