

EL JUEGO PATOLÓGICO

Consellería de Sanidade. Dirección Xeral de Saúde Pública, Santiago de Compostela. Galicia, España.

Resumen: El juego es, en sus diversas modalidades, una actividad normal y positiva en el desarrollo de las personas. En 2017 el 60,2 % de la población de 15 a 64 años refiere haber jugado a juegos con dinero (63,5% en hombres y 56,9% en mujeres) y más del 70% de los jóvenes entre los 6 y los 24 años han jugado a videojuegos. Juego patológico hace referencia a un patrón de juego problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo. La 5ª edición del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5) incluye como novedad una nueva categoría denominada "trastorno por juego en internet". El aspecto nuclear de los patrones de conducta disfuncionales relacionados con el juego es la pérdida del control sobre la actividad, que continúa a pesar de las consecuencias negativas que esta le produce. Existen diversas herramientas de cribado de patrones de juego patológico, algunas de ellas diseñadas específicamente para jóvenes.

Palabras clave: Juego patológico, ludopatía, jóvenes, cribado, apuestas, videojuegos.

GAMBLING DISORDER

Abstract: Playing, in its various forms, is a normal and positive activity in the development of the individual. In 2017, 60.2% of the population aged between 15 and 64 years old reported having played games with money (63.5% in men and 56.9% in women) and more than 70% of young people aged between 6 and 24 years old have played video games. Gambling disorder refers to persistent and recurrent problematic gambling behaviours leading to clinically significant impairment or distress. The 5th edition of the Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5) includes a new category called "Internet Gaming Disorder". The core aspect of dysfunctional gambling behaviour patterns is the loss of control over this activity, which continues despite its negative consequences. There are several screening tools for pathological gambling patterns, some of them designed specifically for young people.

Keywords: Gambling, youth, screening, betting, videogames.

EL JUEGO PATOLÓGICO

O JOGO PATOLÓGICO

Resumo: O jogo é, nas suas diversas modalidades, uma atividade normal e positiva no desenvolvimento das pessoas. Em 2017, 60,2% da população de 15 a 64 anos refere ter jogado jogos com dinheiro (63,5% em homens e 56,9% em mulheres) e mais de 70% dos jovens entre os 6 e os 24 anos jogaram videojogos. O jogo patológico refere-se a um padrão de jogo problemático persistente e recorrente que causa deterioração ou mal-estar clinicamente significativo. A 5.ª edição do Manual Diagnóstico e Estatístico de Distúrbios Mentais (DSM-5) inclui como novidade uma nova categoria denominada “distúrbio por jogo na Internet”. O aspeto nuclear dos padrões de comportamento disfuncionais relacionados com o jogo é a perda de controlo sobre a atividade, que continua apesar das suas consequências negativas. Existem diversas ferramentas de triagem de padrões de jogo patológico, algumas delas concebidas especificamente para jovens.

Palavras-chave: Jogo patológico, dependência do jogo, juventude, triagem, apostas, jogos de vídeo.

EL JUEGO PATOLÓGICO

INTRODUCCIÓN

El juego es, en sus diversas modalidades, una actividad normal y positiva en el desarrollo de las personas. Permite su crecimiento psicológico y social y facilita la interiorización de normas sociales y de convivencia. El juego patológico se suele asociar con los juegos de azar que cuentan con un incentivo económico y, sin embargo, también se puede dar en aquellos tipos de juegos que no lo tienen y suponen un mero pasatiempo en sí mismos (como los videojuegos).

El Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones elaboró recientemente un informe sobre adicciones comportamentales utilizando información de las encuestas EDADES y ESTUDES (Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, 2019). Según este documento en 2017 el 60,2 % de la población de 15 a 64 años refiere haber jugado a juegos con dinero (63,5% en hombres y 56,9% en mujeres). Se observa una gran diferencia entre el juego con dinero online, con una prevalencia de juego en el último año de sólo el 3,5%, y el juego de manera presencial, con una prevalencia del 59,5% en el último año. Respecto al tipo de juegos utilizados, se aprecia cómo entre aquellos que juegan de manera presencial, predominan las personas que juegan a la lotería convencional o a loterías instantáneas, mientras que el juego más practicado entre los que juegan online es la apuesta deportiva. Analizando los datos de la encuesta EDADES 2017 este informe estima que, entre las personas que refieren haber jugado dinero en los 12 meses anteriores a la encuesta, el 15,4% realizarían un juego problemático y el 9,3% presentan un posible trastorno por juego. Estos datos suponen, extrapolando a la población española de 15 a 64 años, que el 0,4% de personas realizan un juego problemático y un 0,3% tienen un posible trastorno del juego (Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, 2019).

Diversas encuestas señalan además que la mayoría de la población joven utiliza habitualmente videojuegos, empleando en algunos casos cantidades de tiempo significativas. Según un informe de 2012 (Interactive Software Federation of Europe, 2012), uno de cada cuatro ciudadanos ha jugado a videojuegos en la última semana y más del 70% de los jóvenes entre los 6 y los 24 años han jugado a videojuegos. España se sitúa en la media europea de uso, y los videojuegos son la primera opción de ocio audiovisual, con una facturación de 1.083 millones de euros en 2015. Diversos estudios determinan que entre el 9 y el 23% de los jóvenes españoles juegan a diario, aumentando la proporción durante el fin de semana. El tiempo dedicado a los videojuegos aumenta con la edad, hasta las 5,16 horas a la semana de media (Lloret Irlés, Morell Gomis, Marzo Campos, & Tirado González, 2018).

Es un hecho que en las últimas décadas (especialmente en los últimos años) ha aumentado significativamente la preocupación de la sociedad sobre sus potenciales efectos negativos (Gentile et al., 2017).

EL JUEGO PATOLÓGICO

EL JUEGO PATOLÓGICO

El juego patológico y sus repercusiones sociosanitarias es un tema que empezó a recibir atención de la comunidad científica a partir de mediados de los años 70 del siglo pasado. Sin embargo su reconocimiento oficial no se produjo hasta 1980, cuando la Asociación de Psiquiatría Americana (APA) lo incluyó en la tercera revisión de su Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM) como una de sus categorías dentro de los trastornos del control de impulsos no clasificados en otros apartados (American Psychiatric Association, 1980). La Organización Mundial de la Salud (OMS), incluyó por primera vez en su Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE) esta categoría diagnóstica en la décima revisión (World Health Organization, 2004), en este caso también como un trastorno del control de los impulsos. Así, hasta la aparición del DSM-III, los autores que estudiaban este trastorno se referían a él con nombres como “juego neurótico”, “juego compulsivo”, “juego excesivo”, “juego adictivo” y también “juego patológico” (Sánchez Hervas, 2003).

En 2013 el DSM-5 (American Psychiatric Association, 2013) incluye al juego patológico dentro de una nueva categoría denominada “trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos”. Dentro de ella diferencia a los trastornos relacionados con sustancias del juego patológico (la única “adicción conductual” reconocida hasta el momento). Este cambio del DSM-5 con respecto a las ediciones anteriores refleja la idea de que los comportamientos del juego activan sistemas de recompensa similares a los activados por las drogas, pues producen algunos síntomas comportamentales similares a los trastornos relacionados con el consumo de sustancias (Sociedad Española de Toxicomanías., 1999) (Sánchez Hervas, 2003).

De este modo, al hablar de juego patológico se hace referencia a un patrón de juego problemático persistente y recurrente (que no se explica mejor por la presencia de un episodio maníaco), que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo y se manifiesta porque el individuo presenta cuatro (o más) de los criterios enumerados en la Tabla 1. Criterios diagnósticos del trastorno de juego patológico. DSM-5, 1 durante un periodo de 12 meses.

Tabla 1. Criterios diagnósticos del trastorno de juego patológico. DSM-5

Criterios diagnósticos del trastorno de juego patológico. DSM-5
1. Necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada.
2. Está nervioso o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego.
3. Ha hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito.
4. A menudo tiene la mente ocupada en las apuestas (p. ej. reviviendo continuamente con la imaginación experiencias de apuestas pasadas, condicionando o planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar).
5. A menudo apuesta cuando siente desasosiego (p. ej. desamparo, culpabilidad, ansiedad, depresión).
6. Después de perder dinero en las apuestas, suele volver otro día para intentar ganar (“recuperar” las pérdidas).
7. Miente para ocultar su grado de implicación en el juego.

EL JUEGO PATOLÓGICO

8. Ha puesto en peligro o ha perdido una relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego.
9. Cuenta con los demás para que le den dinero para aliviar su situación financiera desesperada provocada por el juego.

EL JUEGO SIN CONTRAPRESTACIÓN ECONÓMICA PATOLÓGICO

Como se puede apreciar este trastorno se refiere exclusivamente al juego de apuestas. Todo lo que tiene que ver con juego sin contraprestación económica no entraría dentro de esta categoría. El grupo de trabajo de la actualización entendió que en el momento de la publicación no había evidencia suficiente sobre si los problemas relacionados con el juego sin contraprestación económica constituyen una patología mental única ni sobre los criterios diagnósticos para clasificarla.

No obstante reconocieron que existe una categoría diagnóstica, que denominan “trastorno por juego en internet”, que requiere de más investigaciones. El grupo de trabajo entiende que debe ser un patrón de comportamiento recurrente y persistente que conlleva un deterioro o malestar clínicamente significativo en varios aspectos o áreas de la vida de la persona. No obstante esta categoría se circunscribe a las actividades de juego en internet o cualquier otro dispositivo electrónico y excluye los problemas derivados del uso general de internet, las redes sociales y los smartphones, así como las apuestas online. La Tabla 2. Criterios diagnósticos del trastorno por juego en internet. DSM-5, incluye el listado de síntomas para esta categoría diagnóstica. El diagnóstico requiere la presencia de 5 o más síntomas a lo largo de 1 año. (American Psychiatric Association, 2013).

Tabla 2. Criterios diagnósticos del trastorno por juego en internet. DSM-5

Criterios diagnósticos del trastorno por juego en internet. DSM-5

1. Preocupación con el patrón de juego
2. Síntomas de abstinencia cuando se retiran los juegos o no es posible jugar (tristeza, ansiedad, irritabilidad)
3. Tolerancia (necesidad de pasar más tiempo jugando para satisfacer el impulso)
4. Incapacidad para reducir el tiempo de juego, intentos fallidos de dejar de jugar
5. Renuncia a la realización de otras actividades, pérdida de interés en actividades anteriormente placenteras debido al patrón de juego
6. Continuar jugando a pesar de los problemas
7. Engañar a familiares u otras personas sobre la cantidad de tiempo que pasa jugando
8. Jugar para aliviar estados de ánimo negativos, como la culpa o la desesperanza
9. Poner en riesgo, haber arriesgado o perdido un trabajo o una relación debido al juego

EL JUEGO PATOLÓGICO

Por su parte, la CIE-11 (World Health Organization, 2018), que entrará en vigor en 2022, incorpora una clasificación muy similar a la del DSM-5. En el apartado “Trastornos debidos al consumo de sustancias o a comportamientos adictivos” incorpora el subapartado de “Trastornos debidos a comportamientos adictivos” donde incluye dos categorías diagnósticas, en función de si el patrón de comportamiento se refiere al juego de apuestas o al uso de videojuegos:

1. Trastorno por juego de apuestas.
2. Trastorno por uso de videojuegos.

En ambos casos el patrón de comportamiento persistente o recurrente puede referirse a una actividad en línea o sin conexión. En la Tabla 3. Criterios diagnósticos de los trastornos por juego de apuestas y uso de videojuegos. CIE-11, se detallan los criterios comunes para ambas categorías diagnósticas.

Tabla 3. Criterios diagnósticos de los trastornos por juego de apuestas y uso de videojuegos. CIE-11

Criterios diagnósticos de los trastornos por juego de apuestas y uso de videojuegos. CIE-11
<ol style="list-style-type: none">1. Patrón de comportamiento manifestado por:<ol style="list-style-type: none">a) Deterioro en el control sobre el juego (por ejemplo, inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto)b) Incremento en la prioridad dada al juego al grado que se antepone a otros intereses y actividades de la vida diariac) Continuación o incremento del juego a pesar de que tenga consecuencias negativas2. El patrón de comportamiento es lo suficientemente grave como para dar lugar a un deterioro significativo a nivel personal, familiar, social, educativo, ocupacional o en otras áreas importantes de funcionamiento3. El patrón de comportamiento puede ser continuo o episódico y recurrente, y generalmente es evidente durante un período de al menos 12 meses para que se asigne el diagnóstico, aunque la duración requerida puede acortarse si se cumplen todos los requisitos de diagnóstico y los síntomas son graves

La mayoría de las personas jugadoras patológicas refieren que han empezado a jugar en la adolescencia. Diversos estudios informan de una edad media de inicio de 13 años (la mitad lo hace entre los 11 y los 19 años, aún que hasta un tercio lo hace incluso antes de los 10 años). La investigación señala que los patrones de juego se establecen durante la etapa infantil y van evolucionando a medida que la persona crece y tiene acceso a dinero y a las diferentes modalidades de juego (Gupta & Pinzon, 2012). De este modo el juego patológico forma parte de un continuo que va desde el patrón de juego adaptativo y no problemático (en el que se encuentra la mayoría de la población), hasta el juego patológico, con un abanico de grados intermedios.

EL JUEGO PATOLÓGICO

La literatura señala que existen ciertas características que podrían constituir factores de riesgo de desarrollar problemas relacionados con el juego, como los problemas del estado de ánimo, las pérdidas y los trastornos adaptativos, los abusos, la baja autoestima, la impulsividad, los rasgos de personalidad antisocial o la presencia de problemas de aprendizaje. En el caso de las personas más jóvenes influye también la tendencia habitual a asumir riesgos y la inmadurez de la capacidad de toma de decisiones (Gupta & Pinzon, 2012).

El aspecto nuclear de los patrones de conducta disfuncionales relacionados con el juego es la relación de dependencia que la persona establece con la conducta implicada, esto es, la pérdida del control sobre la actividad, que continúa a pesar de las consecuencias negativas que esta le produce. Con carácter general, tal y como se ha ido viendo, la sintomatología relacionada suele ser la siguiente:

1. Deseo intenso o necesidad de realizar la actividad e irritabilidad y malestar ante la imposibilidad de realizarla.
2. Necesidad de incrementar el tiempo dedicado a la actividad.
3. Pérdida progresiva del control sobre la actividad.
4. Focalización progresiva de las relaciones, actividades e intereses entorno a la actividad y abandono de otros intereses, relaciones y actividades previas (familiares, académicas, laborales y de ocio y tiempo libre).
5. Negación de la problemática existente, a pesar de las advertencias del entorno.

CRIBADO DEL JUEGO PATOLÓGICO Y DEL TRASTORNO POR JUEGO EN INTERNET

Al margen de los criterios diagnósticos del DSM ya comentados, existen diversas herramientas de cribado de patrones de juego patológico, algunas de ellas diseñadas específicamente para jóvenes. Es el caso del Cuestionario de cribado de juego patológico en población adolescente (South Oaks Gambling Screen-Revised for Adolescents, SOGS-RA) (Becoña, 1997). Como se puede ver en la Tabla 4. Cuestionario de cribado de juego patológico en población adolescente (SOGS-RA), se trata de una escala de cribado de juego patológico, compuesta por 12 ítems. El ítem 1 consta de 4 alternativas de respuesta (todo el tiempo; la mayor parte del tiempo; en algún momento; nunca) y el resto de dos alternativas (sí/no). Cada respuesta afirmativa puntúa 1 punto (y “todo el tiempo” y “la mayor parte del tiempo” en el caso del ítem 1). El resto puntúan 0.

Las puntuaciones se clasifican en 3 categorías: no jugador o sin problemas de juego (0-1 respuestas afirmativas), jugador en riesgo (2-3 respuestas afirmativas) y jugador problema (4 o más respuestas afirmativas). Previsiblemente las personas clasificadas como jugadoras problema estarán teniendo problemas con el juego que les estarían repercutiendo negativamente en su funcionamiento cotidiano, mientras que las personas jugadoras en riesgo estarían en un estadio menos grave, pero su patrón de juego les podría causar problemas en el futuro.

EL JUEGO PATOLÓGICO

Tabla 4. Cuestionario de cribado de juego patológico en población adolescente (SOGS-RA)

Cuestionario de cribado de juego patológico en población adolescente (SOGS-RA)
En el último año:
1. ¿Con qué frecuencia has vuelto a jugar otro día para recuperar el dinero perdido?
2. Si has apostado dinero, ¿siempre dices que has ganado aunque en realidad hubieses perdido?
3. ¿Alguna vez te ha causado problemas (como discusiones con tu familia o amistades), o problemas en la escuela o en el trabajo?
4. ¿Has jugado alguna vez más de lo que tenías planeado?
5. ¿Alguien te ha criticado por tu juego o te ha dicho que tenías un problema con el juego, a pesar de que creas que no es cierto?
6. ¿Alguna vez te has sentido mal por la cantidad de dinero apostada o por lo que ocurre cuando apuestas dinero?
7. ¿Has sentido alguna vez que te gustaría dejar de jugar pero no te has sentido capaz de hacerlo?
8. ¿Le has ocultado alguna vez a tu familia o amistades boletos, billetes de lotería, dinero ganado en el juego o otros signos de haber jugado?
9. ¿Has tenido alguna vez discusiones sobre dinero con tu familia o amistades que se centraron en el juego?
10. ¿Has pedido dinero para jugar y no lo has devuelto?
11. ¿Has faltado alguna vez a la escuela o al trabajo debido al juego?
12. ¿Has pedido prestado dinero o has robado algo para jugar o pagar deudas causadas por el juego?

Existen herramientas más cortas, como la Escala breve sobre juego patológico adolescente (Brief Adolescent Gambling Screen, BAGS), que es un cuestionario específico para jóvenes, compuesto por 3 ítems con 4 opciones de respuesta (0 nunca; 1 casi nunca; 2 algunas veces; 3 con frecuencia). Una puntuación total de 2 o más indicaría la necesidad de realizar una valoración más pormenorizada de esa persona. Se trata de una escala de reciente creación, que aún no está validada en población española, por lo que se propone su uso como guía para la valoración del patrón de juego en un contexto de tiempo limitado. En la Tabla 5. Escala breve de cribado del juego patológico adolescente (BAGS), se enumeran los 3 ítems que la componen.

Tabla 5. Escala breve de cribado del juego patológico adolescente (BAGS)

Escala breve de cribado del juego patológico adolescente (BAGS)
1. ¿Con qué frecuencia has sentido que podrías tener un problema con las apuestas?
2. ¿Con qué frecuencia has ocultado las apuestas que has hecho a tus padres, familiares o profesorado?
3. ¿Con qué frecuencia has evitado quedar con amistades que no apostaron para hacerlo con otras que sí lo hacen?

EL JUEGO PATOLÓGICO

En lo que respecta al trastorno por juego en internet, al tratarse de una categoría de reciente creación, la Asociación de Pediatría Americana concluye en su informe sobre este trastorno en adolescentes (Gentile et al., 2017) que en este momento sería prematuro emitir una recomendación acerca del uso generalizado de una herramienta de cribado en concreto, sin embargo refiere que una de las utilizadas es la Escala de cribado del trastorno por juego en internet (IGD) (Lemmens, Valkenburg, & Gentile, 2015), que se limita a trasladar a preguntas cada uno de los 9 criterios diagnósticos recogidos en el DSM-5. De este modo la escala está compuesta por 9 ítems con dos opciones de respuesta (sí o no) y, a partir de 5 respuestas afirmativas, podría considerarse que el paciente tiene un problema con su patrón de juego en internet.

TRATAMIENTO

La literatura científica recoge un conjunto de intervenciones de ayuda a personas con problemas de juego. Estas incluyen tratamientos farmacológicos, psicológicos y de carácter social. Un trabajo canadiense de reciente elaboración (Problem Gambling Research and Treatment Centre, 2011) realizó una revisión de la evidencia disponible en relación con las diferentes opciones de intervención (dirigida a población general). En la Tabla 6. Recopilación de la evidencia sobre las diferentes opciones terapéuticas en relación con el juego patológico, se recoge un resumen de las recomendaciones.

Tabla 6. Recopilación de la evidencia sobre las diferentes opciones terapéuticas en relación con el juego patológico

Recomendación	Evidencia de la recomendación
La terapia cognitivo-conductual individual o grupal debe usarse para reducir el juego patológico, la gravedad del patrón de juego y la angustia psicológica en personas con problemas de juego	B
La técnica de entrevista motivacional y la terapia de mejora motivacional deben usarse para reducir el juego patológico y la gravedad del patrón de juego en personas con problemas de juego	B
Las intervenciones psicológicas realizadas por profesionales deben usarse para reducir la gravedad del problema y el patrón de juego patológico en personas con problemas de juego	B
Las intervenciones psicológicas administradas por un profesional deben priorizarse sobre las intervenciones psicológicas de autoayuda para reducir la gravedad del problema y el patrón de juego patológico en personas con problemas de juego	B
Las intervenciones psicológicas grupales podrían usarse para reducir el patrón de juego patológico y la gravedad del problema en personas con problemas de juego	C
Los fármacos antidepresivos no deben ser utilizados de forma aislada para reducir la gravedad del problema en personas con problemas de juego patológico	B
La naltrexona podría ser utilizada como herramienta farmacológica para reducir la gravedad del problema en personas con problemas de juego patológico	C

Fuente: (Problem Gambling Research and Treatment Centre, 2011)

EL JUEGO PATOLÓGICO

RECURSOS

Profesionales

- Manual de intervención en juego patológico (Servicio Extremeño de Salud). Disponible en <http://www.drogasextremadura.com/archivos/manual.pdf>
- Guía clínica: actuar ante el juego patológico (Junta de Andalucía). Disponible en http://www.ipbscordoba.es/uploads/Documentos/2016/GUIA_CLINICA_JUEGO_PATOLÓGICO.pdf
- Todo lo que los clínicos deben saber acerca de los trastornos del juego (National Center for Responsible Gaming, en inglés). Disponible en <http://www.ncrg.org/sites/default/files/uploads/docs/monographs/ncrgmonograph7final.pdf>

Pacientes y familias

- Guía Jugando a perder, la ludopatía (Departamento de Sanidad del Gobierno Vasco). Disponible en https://psicopedia.org/wp-content/uploads/2013/09/ludopatia_PDF.pdf

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

American Psychiatric Association. (1980). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (3rd Edition). In *American Psychiatric Association*. Retrieved from [https://www.scirp.org/\(S\(351jmbntvnsjt1aadkposzje\)\)/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=947108](https://www.scirp.org/(S(351jmbntvnsjt1aadkposzje))/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=947108)

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>

Becoña, E. (1997). Pathological Gambling in Spanish Children and Adolescents: An Emerging Problem. *Psychological Reports*, 81(1), 275–287. <https://doi.org/10.2466/pr0.1997.81.1.275>

Gentile, D. A., Bailey, K., Bavelier, D., Funk Brockmyer, J., Cash, H., Coyne, S. M., ... Young, K. (2017). Internet Gaming Disorder in Children and Adolescents. In *PEDIATRICS* (Vol. 140). Retrieved from www.aappublications.org/news

Gupta, R., & Pinzon, J. (2012). Gambling in children and adolescents. *Paediatrics & Child Health*, 17(5), 263–264. <https://doi.org/10.1093/pch/17.5.263>

Interactive Software Federation of Europe. (2012). Representing the European video games industry. Retrieved February 17, 2020, from Representing the European video games industry website: <https://www.isfe.eu/>

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). The internet gaming disorder scale. *Psychological Assessment*, 27(2), 567–582. <https://doi.org/10.1037/pas0000062>

Lloret Irlles, D., Morell Gomis, R., Marzo Campos, J. C., & Tirado González, S. (2018). Spanish validation of Game Addiction Scale for Adolescents (GASA). *Atencion Primaria*, 50(6), 350–358. <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015>

Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones. (2019). Informe sobre Adicciones Comportamentales. Juego y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y adicciones en España EDADES y ESTUDES. In *Informe sobre Adicciones Comportamentales. Juego y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y adicciones en España EDADES y ESTUDES*. Retrieved from http://www.pnsd.mscbs.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2019_Informe_adicciones_comportamentales.pdf

Problem Gambling Research and Treatment Centre. (2011). Guideline for Screening , Assessment and Treatment in Problem Gambling. In *Problem Gambling Research and Treatment Centre*. Retrieved from <http://www.nhmrc.gov.au>

Sánchez Hervas, E. (2003). Juego patológico: un trastorno emergente. *Trastornos Adictivos*, 5(2), 75–87. Retrieved from <http://www.elsevier.es/es-revista-trastornos-adictivos-182-articulo-juego-patologico-un-trastorno-emergente-13045096>

Sociedad Española de Toxicomanías., E. (1999). Trastornos adictivos órgano oficial de la Sociedad Española de Toxicomanías. In *Trastornos Adictivos* (Vol. 5). Retrieved from <http://www.elsevier.es/es-revista-trastornos-adictivos-182-articulo-juego-patologico-un-trastorno-emergente-13045096>

World Health Organization. (2004). *ICD-10 : international statistical classification of diseases*

EL JUEGO PATOLÓGICO

and related health problems : tenth revision (2nd ed, p. Spanish version, 1st edition published by PAHO as). 2nd ed, p. Spanish version, 1st edition published by PAHO as. World Health Organization.

World Health Organization. (2018). WHO | International classification of diseases for mortality and morbidity statistics, 11th Revision (ICD-11). WHO.

EL JUEGO PATOLÓGICO

RINSAD

La *Revista Infancia y Salud (RINSAD)*, ISSN: 2695-2785, surge de la colaboración entre administraciones Portugal, Galicia, Castilla y León, Extremadura y Andalucía dentro del proyecto [Interreg España-Portugal RISCAR](#) y tiene como objetivo la divulgación de artículos científica relacionados con la salud infantil, aportando a los investigadores y profesionales de la materia una base científica donde conocer los avances en sus respectivos campos.

El proyecto RISCAR está cofinanciado por el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER) a través del Programa Interreg V-A España-Portugal (POCTEP) 2014-2020, con un presupuesto total de 649.699 €.

Revista fruto del proyecto [Interreg España - Portugal RISCAR](#) con la [Universidad de Cádiz](#) y el [Departamento Enfermería y Fisioterapia del Universidad de Cádiz](#).

Las obra publicadas en la revista RINSAD están bajo licencia de [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-ShareALike 4.0 Internacional](#).