ISSN 2529-9824

Artículo de Investigación

Distorsiones cognitivas en la adicción al juego online: un análisis basado en el género de los estudiantes universitarios

Cognitive Distortions in Online Gaming Addiction: A Gender-Based Analysis of University Students

Juan Andrés Samaniego Gisbert[1]**:** Universidad Isabel I, España.
juanandres.samaniego@ui1.es
Raquel Suriá Martínez: Universidad de Alicante, España.
raquel.suria@ua.es
Nerea Ibañez Torres: Universidad de Alicante, España.
nit3@alu.ua.es

Fecha de Recepción: 06/01/2025

Fecha de Aceptación: 08/02/2025

Fecha de Publicación: 13/02/2025

Cómo citar el artículo

Samaniego Gisbert, J. A., Suriá Martínez, R. e Ibañez Torres, N. (2025). Distorsiones cognitivas en la adicción al juego online: un análisis basado en el género de los estudiantes universitarios [Cognitive Distortions in Online Gaming Addiction: A Gender-Based Analysis of University Students]. *European Public & Social Innovation Review*, 10, 1-15. https://doi.org/10.31637/epsir-2025-1653

Resumen:
Introducción: La adicción al juego online es un fenómeno en crecimiento que afecta a personas de todas las edades. Este estudio examina las distorsiones cognitivas relacionadas con el género entre estudiantes universitarios que participan en juegos online y su relación con la frecuencia de participación. **Metodología:** Participaron 382 estudiantes, de entre 18 y 33 años, de los cuales 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. Los estudiantes completaron un cuestionario sobre sus hábitos de juego y el Gamblers Belief's Questionnaire (QBG), que mide distorsiones cognitivas como la "ilusión de control" y la "perseverancia en el juego". **Resultados**: Los resultados reflejaron que los hombres puntuaron más alto en ambos factores. Además, se encontraron relaciones positivas entre la frecuencia de juego y el número de distorsiones cognitivas. **Discusión:** Estos hallazgos

[1] **Autor Correspondiente:** Juan Andrés Samaniego Gisbert. Universidad Isabel I (España).

sugieren que las intervenciones y estrategias de prevención de la adicción al juego online deben considerar las diferencias de género y adaptar los enfoques de tratamiento a las necesidades específicas de cada grupo. Se recomienda seguir investigando los mecanismos que explican estas diferencias para desarrollar intervenciones más efectivas.

Palabras clave: juegos online; adicción; creencias erróneas; género; estudiantes; comportamental; juego patológico; ludopatía.

Abstract
Introduction: Online gaming addiction is a growing phenomenon affecting people of all ages. This study examines gender-related cognitive distortions among university students who participate in online gaming and their relationship with participation frequency. **Methodology:** A total of 382 students aged 18 to 33 participated, with 24.1% being between 18 and 22 years old, 38.9% between 23 and 27, and 37% between 28 and 33. Students completed a questionnaire on their gaming habits and the Gamblers Belief's Questionnaire (QBG), which measures cognitive distortions such as "illusion of control" and "perseverance in gaming." **Results:** The results showed that male students scored higher in both factors. Additionally, positive correlations were found between gaming frequency and the number of cognitive distortions. **Discussion:** These findings suggest that interventions and prevention strategies for online gaming addiction should consider gender differences and adapt treatment approaches to the specific needs of each group. Further research is recommended to better understand the mechanisms underlying these differences and develop more effective interventions.

Keywords: online games; addiction, erroneous beliefs; gender; students; behavioral; pathological gambling; gambling addiction.

1. Introducción

La adicción al juego online es un fenómeno creciente que afecta a personas de todas las edades en todo el mundo. El juego online no solo ha crecido debido a su fácil accesibilidad, sino también por la omnipresencia de los dispositivos móviles y la cultura del entretenimiento digital. Esta tendencia ha facilitado que los estudiantes universitarios, un grupo demográfico vulnerable debido a su etapa de desarrollo y transición a la vida adulta, se involucren en actividades de juego que pueden parecer inofensivas pero que, a largo plazo, pueden desembocar en comportamientos adictivos.

La combinación de recompensas inmediatas y la ilusión de control en los juegos de azar en línea genera un entorno ideal para que los jugadores refuercen sus creencias erróneas y perpetúen su comportamiento de juego. Además, el anonimato y la facilidad con la que se puede jugar en línea pueden aumentar la frecuencia del juego, lo que contribuye aún más al desarrollo de la adicción. La facilidad de acceso, la omnipresencia de las plataformas digitales y la atractiva combinación de competencia, recompensa inmediata y entretenimiento han hecho que el juego en línea se convierta en una actividad cada vez más popular, especialmente entre los estudiantes universitarios (Griffiths, 2015).

Además de su atractivo inmediato, las características psicológicas y sociales que sustentan las conductas adictivas han sido objeto de un extenso análisis en la literatura científica. Las distorsiones cognitivas, definidas como interpretaciones erróneas o sesgadas de la realidad, han sido identificadas como factores cruciales en la génesis y mantenimiento de conductas adictivas, no solo en el contexto de los juegos de azar, sino también en otras adicciones conductuales y de sustancias.

Según Beck *et al.* (1993), estas distorsiones incluyen la tendencia a magnificar el control personal sobre los eventos y minimizar la influencia de factores externos o aleatorios. En el caso de los juegos en línea, este patrón se exacerba por la naturaleza interactiva de los mismos, que fomenta una falsa percepción de influencia directa en los resultados.

En el ámbito de las adicciones conductuales, como la adicción a los videojuegos y las redes sociales, también se han identificado distorsiones cognitivas similares. Los estudios de King *et al.* (2010) y Gentile (2011) han resaltado cómo los jugadores adictos suelen subestimar el tiempo y el dinero invertidos en la actividad, al tiempo que sobrestiman su capacidad para controlar la duración o intensidad del juego.

Estos sesgos cognitivos pueden resultar en un ciclo autoperpetuador de juego que se vuelve difícil de romper sin intervención externa. La ilusión de control es particularmente prevalente en los juegos online debido a la omnipresencia de elementos que permiten personalizar la experiencia de juego, como la elección de avatar, los tiempos de respuesta o la selección de estrategias. Todo esto contribuye a reforzar la idea de que el jugador tiene control sobre los resultados del juego, a pesar de que el azar juega un papel predominante en estos sistemas (Goodie y Fortune, 2013).

En el contexto del juego online, es importante también considerar la dimensión social. Los juegos multijugador en línea (MMORPG) y los juegos competitivos de apuestas han creado comunidades enteras basadas en la competición y la gratificación inmediata. La participación activa en estas comunidades puede llevar a la internalización de creencias erróneas que refuerzan la adicción, como la falsa percepción de éxito sostenido, la comparación social constante y la tendencia a minimizar las pérdidas. Griffiths (2015) subraya que estos aspectos sociales son especialmente problemáticos para los jugadores jóvenes, quienes aún están desarrollando su sentido de autocontrol y regulación emocional.

Sin embargo, uno de los aspectos menos explorados de esta problemática es cómo las distorsiones cognitivas, entendidas como creencias irracionales o sesgadas que alteran la percepción de la realidad, pueden influir en la adicción al juego online. Estas distorsiones no solo afectan la forma en que los individuos perciben el juego, sino que también pueden variar en función del género, introduciendo diferencias en cómo hombres y mujeres experimentan y gestionan la adicción al juego (Toneatto *et al.*, 1997). La investigación previa sobre las adicciones conductuales ha mostrado consistentemente que las distorsiones cognitivas juegan un papel central en la exacerbación de estos trastornos, no solo en los juegos de azar, sino también en comportamientos compulsivos como las compras, la alimentación y el uso de internet (Cunningham-Williams *et al.*, 2005).

De hecho, las distorsiones como la ilusión de control, la falacia del jugador y la percepción selectiva, identificadas en el contexto del juego online, tienen paralelismos en otras formas de comportamiento adictivo. Por ejemplo, en la adicción a las compras, los individuos suelen creer que tienen más control sobre sus impulsos de compra de lo que realmente tienen, lo que refuerza sus hábitos de consumo problemático (Fortune y Goodie, 2012). Otro aspecto relevante de la literatura reciente es la creciente atención a las diferencias de género en la manifestación de adicciones conductuales. Los estudios de Barrault y Varescon (2017) y McCarthy *et al.* (2018) han demostrado que hombres y mujeres no solo participan en actividades de juego de manera diferente, sino que también pueden tener diferentes tipos de distorsiones cognitivas asociadas a estas actividades.

Mientras que los hombres tienden a mostrar más distorsiones relacionadas con el control y la competencia, como la ilusión de control y la perseverancia, las mujeres a menudo experimentan distorsiones vinculadas a factores emocionales o sociales. En el contexto de la adicción al juego, las mujeres pueden jugar para reducir el estrés o para sentirse integradas en un grupo social, mientras que los hombres tienden a jugar con el fin de ganar y sobresalir en competencias (Nower *et al.*, 2018).

Estas diferencias no solo afectan la forma en que hombres y mujeres interpretan su participación en los juegos, sino también su capacidad para reconocer y abordar las conductas problemáticas. En estudios clínicos, los hombres adictos al juego suelen minimizar la gravedad de su problema, confiando en sus habilidades percibidas para recuperar las pérdidas mediante la perseverancia. En contraste, las mujeres suelen subestimar sus habilidades, pero continúan jugando debido a motivaciones emocionales, como el alivio de la ansiedad o la depresión (McCarthy *et al.*, 2018).

Estas distorsiones juegan un papel crucial en el desarrollo y la perpetuación de la adicción al juego, ya que influyen en la manera en que los jugadores interpretan los resultados y sus probabilidades de éxito (Ladouceur *et al.*, 2004). Entre las creencias erróneas más presentes entre los jugadores, la evidencia empírica señala algunas de las distorsiones cognitivas más comunes en los juegos de azar online:

Así, la ilusión de control es una distorsión cognitiva en la que el jugador cree que tiene más influencia sobre el resultado de un juego de azar de la que realmente posee (Langer, 1975). Esto es común en juegos como el póker o las apuestas deportivas, donde el jugador puede sentir que sus habilidades o estrategias tienen un impacto significativo en el resultado, cuando en realidad el azar juega un papel fundamental. En los juegos en línea, esta ilusión puede verse reforzada por elementos interactivos que dan una falsa sensación de control, como la elección de números o la velocidad de juego (Griffiths, 1994; Langer, 1975).

La segunda más presente es la falacia del jugador (o "error del apostador") es la creencia errónea de que si un evento ha ocurrido con mayor frecuencia de lo esperado en el pasado (por ejemplo, una racha de derrotas), está "debido" a cambiar en el futuro (es decir, una victoria es inminente). Esto puede llevar a los jugadores a continuar apostando después de una serie de pérdidas, convencidos de que la próxima apuesta les traerá la recompensa esperada (Toneatto *et al.*, 1997). En los juegos de azar online, donde los resultados son aleatorios, esta falacia puede mantener a los jugadores atrapados en ciclos de pérdidas.

Asimismo, el sesgo de retrospectiva es la tendencia a creer que un evento era predecible después de que ya ha ocurrido (Sharpe, 2002). En los juegos de azar online, los jugadores pueden pensar que "sabían" que un cierto resultado iba a suceder después de que se revela el resultado, lo que puede reforzar la creencia de que tienen habilidades predictivas en situaciones que son completamente aleatorias. Este sesgo puede llevar a los jugadores a sobreestimar su capacidad para ganar en futuras apuestas (Markham *et al.*, 2014; Xian *et al.*, 2008).

Otra distorsión frecuente es la percepción selectiva ocurre cuando los jugadores prestan más atención a las victorias y minimizan o ignoran las pérdidas (Fortune y Goodie, 2012). En los juegos de azar online, esto puede manifestarse cuando los jugadores recuerdan con mayor claridad las veces que ganaron grandes cantidades de dinero, pero olvidan rápidamente las veces que perdieron. Este tipo de distorsión cognitiva refuerza la creencia de que el jugador es más exitoso de lo que realmente es y puede llevar a una mayor persistencia en el juego (Goodie y Fortune, 2013; Jefferson y Nicki, 2003).

Esta última creencia guarda relación con el llamado error de atribución, el cual se refiere a la tendencia a atribuir los éxitos a las propias habilidades y los fracasos a factores externos, como la mala suerte. En los juegos de azar online, los jugadores pueden interpretar sus victorias como prueba de su habilidad o inteligencia, mientras que culpan a la "mala suerte" o a las circunstancias externas de sus pérdidas. Este error cognitivo puede perpetuar la adicción al juego, ya que los jugadores se sienten motivados a seguir jugando bajo la falsa creencia de que tienen control sobre los resultados.

Finalmente, muchos jugadores creen en la existencia de patrones o secuencias en juegos que son completamente aleatorios, como las tragamonedas o la ruleta. Este tipo de distorsión cognitiva lleva a los jugadores a pensar que ciertos números o combinaciones están "destinados" a aparecer debido a patrones previos, lo que les lleva a realizar apuestas basadas en esas falsas expectativas. En los juegos de azar online, los algoritmos aleatorios aseguran que no haya patrones predecibles, pero esta creencia persiste entre muchos jugadores.

En definitiva, todas estas distorsiones cognitivas no solo fomentan la participación continua en el juego, sino que también pueden dificultar que los jugadores reconozcan el problema y busquen ayuda. Los juegos de azar en línea, con su accesibilidad y disponibilidad 24/7, exacerban estas distorsiones al ofrecer un entorno en el que es fácil perder la noción del tiempo y el dinero gastado. El anonimato y la rapidez de los juegos online también refuerzan estos pensamientos irracionales, lo que puede llevar a una mayor propensión a desarrollar una adicción (King *et al.*, 2010).

La tecnología ha desempeñado un papel fundamental en la transformación del entorno del juego, facilitando la creación de experiencias altamente personalizadas y ajustadas a las preferencias de los jugadores. Los algoritmos utilizados en los juegos online no solo ajustan la dificultad en función del rendimiento del jugador, sino que también adaptan la experiencia para maximizar la interacción y, potencialmente, el tiempo de juego. Estos algoritmos, diseñados para ofrecer recompensas intermitentes y refuerzos positivos, son conocidos por manipular el sistema de recompensas cerebrales, similar a cómo lo hacen las sustancias adictivas como la nicotina o las drogas (Griffiths, 2015).

A medida que las plataformas de juego en línea han evolucionado, han introducido elementos como las microtransacciones y los sistemas de recompensas que imitan los mecanismos psicológicos presentes en los casinos físicos. Los jugadores pueden sentirse motivados a continuar jugando no solo por la posibilidad de ganar dinero, sino también por obtener recompensas digitales, como niveles adicionales o bienes virtuales. Este refuerzo constante y la gratificación inmediata están diseñados para mantener al jugador involucrado, aumentando la probabilidad de que desarrolle comportamientos adictivos.

Además, la accesibilidad de los juegos en línea, junto con la disponibilidad 24/7, puede llevar a los jugadores a desarrollar una relación problemática con el juego. King *et al.* (2010) señalan que la falta de interacción cara a cara y la posibilidad de mantener el anonimato en los juegos en línea refuerzan estas distorsiones cognitivas, haciendo que los jugadores se sientan menos responsables de sus acciones y más propensos a continuar jugando en exceso. La cultura digital actual, que fomenta la competencia y la recompensa instantánea, no solo amplifica estas distorsiones, sino que también diluye la percepción del riesgo, especialmente entre los jugadores jóvenes, como los estudiantes universitarios, que aún están desarrollando su capacidad de autocontrol y regulación emocional.

Centrándonos en el contexto de los estudiantes universitarios, quienes se encuentran en una etapa de desarrollo donde la identidad, la autonomía y la exploración de nuevas experiencias son aspectos fundamentales, las distorsiones cognitivas pueden desempeñar un papel clave en la propensión a desarrollar comportamientos adictivos (Griffiths, 2015).

El perfil del jugador universitario es particularmente relevante cuando se examina la relación entre la adicción al juego y las distorsiones cognitivas. Este grupo demográfico se encuentra en una etapa de transición entre la adolescencia y la adultez, lo que conlleva una serie de vulnerabilidades psicológicas. La búsqueda de autonomía, la presión social y el deseo de explorar nuevas experiencias hacen que los estudiantes universitarios sean propensos a comportamientos de riesgo, incluyendo el juego online. Los estudios han demostrado que los jóvenes adultos, en particular los estudiantes universitarios, están más predispuestos a experimentar problemas con el juego debido a su inmadurez en el control de impulsos y su tendencia a subestimar los riesgos asociados con el juego (King *et al.*, 2010).

Estos jóvenes también tienden a ser más susceptibles a las influencias sociales que fomentan el comportamiento de riesgo. El entorno universitario, caracterizado por la competencia académica, el estrés y la búsqueda de aceptación social, puede actuar como un catalizador para la participación en el juego. Al mismo tiempo, los estudiantes suelen subestimar los riesgos a largo plazo de sus comportamientos, enfocándose en la gratificación inmediata. Como señaló Griffiths (2015), los estudiantes universitarios son un grupo especialmente vulnerable a las distorsiones cognitivas relacionadas con el juego, ya que estas creencias irracionales sobre el control y las probabilidades pueden verse exacerbadas por su falta de experiencia y madurez.

Estas distorsiones suelen manifestarse en pensamientos como la ilusión de control, donde el jugador cree erróneamente que tiene más control sobre el resultado de lo que realmente es posible, o la atribución sesgada, en la que se perciben los éxitos como fruto de habilidades propias y las derrotas como mala suerte o factores externos (Myrseth *et al.*, 2010).

El análisis basado en el género se vuelve crucial al considerar que las investigaciones previas han sugerido que hombres y mujeres pueden experimentar y expresar la adicción al juego de manera diferente. Por ejemplo, algunos estudios indican que los hombres tienden a mostrar una mayor predisposición hacia los juegos competitivos y basados en habilidades, lo que podría estar vinculado a una mayor frecuencia de distorsiones cognitivas relacionadas con la ilusión de control (Barrault y Varescon, 2017). En cambio, las mujeres, aunque participan en los juegos en línea, pueden experimentar distorsiones cognitivas de manera distinta, posiblemente relacionadas con la motivación emocional o social detrás de su participación (McCarthy *et al.*, 2018; Nower *et al.*, 2018), e incluso el juego patológico a menudo coexiste con otros trastornos de salud mental (Petry, 2005).

Este trabajo busca examinar estas distorsiones cognitivas en función del género en estudiantes universitarios que participan en juegos online. A través de un análisis cuantitativo, se pretende identificar patrones y diferencias en las creencias irracionales que sostienen la adicción al juego entre hombres y mujeres, explorando cómo estas creencias se relacionan con la frecuencia y la intensidad de la participación en estos espacios de recreación digital. Con ello, se pretende proporcionar una comprensión más completa de este fenómeno, que pueda servir como base para desarrollar intervenciones y estrategias de prevención más efectivas, adaptadas a las necesidades específicas de cada género.

2. Metodología

2.1. Participantes

Este trabajo se basa en el análisis de los datos obtenidos de una muestra de 382 estudiantes universitarios de diversas universidades de la provincia de Alicante. Los participantes fueron seleccionados a través de un muestreo de conveniencia y mediante un cuestionario en línea disponible desde enero hasta marzo de 2024. En cuanto a la distribución de la muestra, el 24,9% eran mujeres (175 personas) y el 75,1% hombres (529 personas). La edad de los participantes oscilaba entre los 18 y 33 años, con la siguiente distribución: 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.

2.2. Procedimiento

La recolección de datos se realizó a través de un cuestionario dirigido a un grupo de estudiantes seleccionados entre enero y marzo de 2023. La muestra estuvo compuesta por estudiantes de distintas titulaciones universitarias pertenecientes a las instituciones participantes. Antes de invitar a los estudiantes a unirse al estudio, se contactó con los responsables académicos para que publicaran el enlace del cuestionario en la página web de la universidad. El cuestionario fue alojado en *Google Forms* y se promocionó en el campus universitario. Completarlo llevaba un tiempo estimado de alrededor de 10 minutos.

Previamente, el estudio fue sometido a revisión por el comité de ética de la Universidad de Alicante, con el fin de garantizar el cumplimiento de las normas éticas de la investigación. Como parte del proceso, se obtuvo el consentimiento informado de los participantes, asegurando que estaban plenamente informados acerca de los objetivos del estudio, los procedimientos involucrados, y cualquier posible riesgo o beneficio asociado con su participación. También se implementaron medidas para resguardar la privacidad y confidencialidad de la información recopilada. La aprobación del Comité de Ética certifica que el estudio fue diseñado y ejecutado de manera que se respetan los derechos y el bienestar de los participantes. Además, se firmó un acuerdo de que los datos se utilizarían exclusivamente para fines de investigación, preservando el anonimato de los mismos.

2.3. Instrumento

Para evaluar las distorsiones cognitivas asociadas a los problemas de juego, se utilizó una versión adaptada del cuestionario de creencias de jugadores, conocido como "Gamblers Belief Questionnaire (GBQ)" (Steenbergh *et al.*, 2002). Este cuestionario consta de 21 ítems, que se califican en una escala de respuesta que va desde 1 = nada en absoluto hasta 5 = mucho/extremo. Los resultados del GBQ se obtienen sumando las puntuaciones de los ítems, lo que permite calcular una puntuación total y puntuaciones específicas para cada uno de los dos factores identificados. En cuanto a sus propiedades psicométricas, el análisis factorial exploratorio reveló dos factores que explican el 53,55% de la varianza.

El primer factor, denominado "suerte/perseverancia", explica el 45,78% de la varianza. El segundo factor, que abarca el 7,77% de la varianza, se refiere a la "ilusión de control". Puntuaciones más elevadas reflejan una mayor presencia de creencias irracionales relacionadas con el control personal y la suerte en el juego. La versión original del GBQ mostró una consistencia interna de .92 y una confiabilidad test-retest de .77. Cabe destacar que, si bien el Cuestionario de creencias de los jugadores (GBQ, por sus siglas en inglés) es una herramienta con buen índice de fiabilidad, su validez en contextos de juego en línea no ha sido completamente establecida.

Los entornos de juego en línea difieren significativamente de los entornos de juego tradicionales, ya que a menudo involucran factores como el anonimato, la velocidad de juego y la ausencia de señales físicas. Estas distinciones podrían influir en cómo se manifiestan las distorsiones cognitivas y, por lo tanto, la aplicabilidad del GBQ en estos entornos debería examinarse más a fondo.

2.4. Análisis de datos

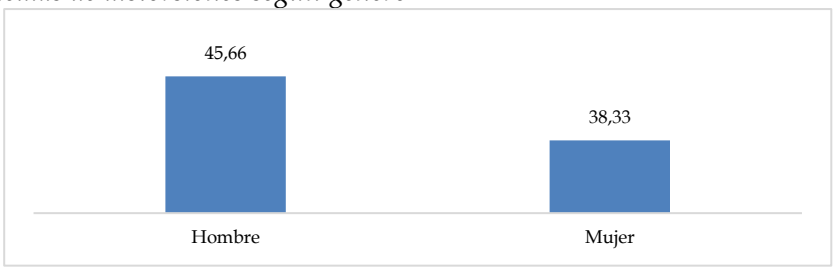
La obtención de los datos sociodemográficos fue a través de las frecuencias y porcentajes. Para comparar las puntuaciones medias en las dimensiones de la escala de distorsiones cognitivas entre grupos en función del género se utilizó la t de Student.

3. Resultados

Así, los análisis indicaron diferencias significativas en distorsiones para la variable género [t(1) = 4.831, p < .029], observándose mayores puntuaciones medias en la escala total en los hombres (M = 45.66, DT = 23.72), que las mujeres (M = 38.33, DT = 20.90), observándose una magnitud de diferencias pequeña (d = 0.33).

Figura 1.

Puntuaciones medias de distorsiones según género



Fuente: Elaboración propia (2024).

Al atender a las puntuaciones medias de los grupos en el factor "ilusión de control" según el género, la t de Student los resultados señalaron diferencias estadísticamente significativas en el factor [$t_{(1)}$ = 7.944; p <.05]; mostrándose mayores puntuaciones en las mujeres (M = 1.56, DT = .49), que en los hombres (M = 1.34, DT = .47), (d = 0.46).

En lo relativo a las puntuaciones medias de los grupos en el factor "perseverancia" según el género se observaron diferencias estadísticamente significativas en el factor [$t_{(1)}$ = 7.398; p < .05], observándose mayores puntuaciones en el grupo de hombres (M = 1.57, DT = .81), que en el grupo de género femenino (M = 1.33, DT = .44), con una magnitud de esas diferencias pequeña (d = 0.37).

Tabla 1.

Dimensiones de distorsiones cognitivas según género

Ilusión de control			Perseverancia		
Género	M	DT	*M*	*DT*	*N*
Hombre	1.34	.47	1.57	.81	261
Mujer	1.56	.49	1.33	.47	121
Total	1.41	.49	1.49	.73	382

Fuente: Elaboración propia (2024).

4. Discusión

El juego patológico ha sido ampliamente investigado en el contexto de las distorsiones cognitivas, que son creencias irracionales o erróneas sobre las probabilidades y el control en los juegos de azar. Estas distorsiones pueden manifestarse de diferentes formas, como la ilusión de control, donde los jugadores creen tener influencia sobre los resultados del azar, y la perseverancia, que implica continuar jugando con la esperanza de recuperar pérdidas. El presente artículo ha explorado cómo estas distorsiones cognitivas varían según el género, con el fin de comprender mejor las diferencias en el comportamiento de juego entre hombres y mujeres.

Así, los resultados del análisis revelan diferencias significativas en las distorsiones cognitivas relacionadas con el juego en función del género. En términos generales, los hombres presentan puntuaciones medias más altas en la escala total que las mujeres, lo que sugiere que los hombres tienden a tener más distorsiones cognitivas sobre el juego en comparación con las mujeres. Aunque esta diferencia es significativa ($p < .029$), la magnitud de la diferencia es pequeña ($d = 0.33$), lo que indica que, aunque existe una variación en las creencias irracionales entre géneros, no es extremadamente marcada.

Los resultados obtenidos en este estudio subrayan la importancia de desarrollar estrategias preventivas y terapéuticas que consideren las diferencias de género en las distorsiones cognitivas relacionadas con el juego online. Las diferencias observadas entre hombres y mujeres sugieren que las intervenciones deben personalizarse no solo para abordar las creencias erróneas, sino también para tener en cuenta las motivaciones específicas que impulsan a cada género hacia el juego problemático.

Por ejemplo, las intervenciones dirigidas a hombres podrían enfocarse en desmitificar la percepción de control y competencia, mientras que aquellas dirigidas a mujeres podrían centrarse en la naturaleza emocional del juego, fomentando la búsqueda de alternativas para lidiar con el estrés y la ansiedad. Además, dado que las distorsiones cognitivas se ven exacerbadas por la omnipresencia de las plataformas de juego online, sería útil explorar el potencial de tecnologías emergentes, como aplicaciones de salud mental y herramientas de autorregulación, para mitigar estas distorsiones y reducir el comportamiento de juego patológico.

Cuando se examinan los factores específicos, se observan diferencias más notables. Estas diferencias de género pueden estar influidas por factores culturales, sociales o emocionales. Por ejemplo, las mujeres pueden ser más propensas a la 'ilusión de control' debido a las expectativas sociales que enfatizan el control y la responsabilidad en ciertos ámbitos. Por el contrario, la mayor perseverancia de los hombres en el juego podría estar vinculada a un enfoque competitivo, que se fomenta socialmente como un atributo masculino.

En el factor “ilusión de control”, las mujeres obtienen puntuaciones significativamente más altas que los hombres, con una diferencia estadísticamente significativa ($p < .05$) y una magnitud moderada ($d = 0.46$). Esto sugiere que, en promedio, las mujeres pueden ser más propensas a la ilusión de control en el contexto de los juegos de azar, lo que implica una creencia equivocada en su capacidad para influir en los resultados del juego.

Por otro lado, en el factor de “perseverancia”, los hombres presentan puntuaciones significativamente más altas que las mujeres, lo que también es estadísticamente significativo ($p < .05$) aunque la magnitud de la diferencia es pequeña ($d = 0.37$). Esto indica que los hombres tienden a perseverar más en el juego, posiblemente debido a una mayor confianza en la suerte o en la capacidad de superar las pérdidas a través de la persistencia. Es interesante destacar cómo estas distorsiones cognitivas pueden tener raíces en las diferencias sociales y culturales entre géneros.

Los hombres, debido a la competitividad socialmente aceptada, pueden desarrollar una mayor confianza en su habilidad para 'dominar' los juegos de azar, lo que se refleja en sus mayores puntuaciones en perseverancia. En contraposición, las mujeres, influenciadas por expectativas sociales que enfatizan el control, pueden sentir que tienen más capacidad de influir en los resultados, lo que explica su mayor tendencia a la ilusión de control. Estos resultados tienen implicaciones directas para el desarrollo de programas de intervención: los hombres podrían beneficiarse de programas que desmitificaran la habilidad percibida en el juego, mientras que las mujeres podrían necesitar enfoques que resalten la naturaleza puramente aleatoria de estos juegos.

En conjunto, estos hallazgos destacan la presencia de diferencias de género en las creencias irracionales relacionadas con el juego, con los hombres mostrando una mayor tendencia general a las distorsiones cognitivas, especialmente en el factor de perseverancia, y las mujeres destacando en el factor de ilusión de control. A pesar de que las diferencias en tamaño del efecto son moderadas o pequeñas, estos resultados podrían tener implicaciones para el diseño de intervenciones preventivas y educativas dirigidas a abordar las creencias erróneas sobre el juego en función del género.

Aunque se encontraron diferencias significativas entre los participantes masculinos y femeninos en términos de distorsiones cognitivas, es importante destacar que los tamaños del efecto fueron pequeños. Esto sugiere que, si bien el género puede desempeñar un papel en el desarrollo de distorsiones relacionadas con el juego, la importancia práctica de estas diferencias puede ser limitada. Las investigaciones futuras deberían explorar si otros factores, como las influencias culturales o los perfiles psicológicos, contribuyen de manera más sustancial a estas variaciones.

Los hallazgos de este estudio subrayan la importancia de considerar el género al abordar el problema del abuso de juegos online en entornos universitarios. Si bien tanto hombres como mujeres pueden estar en riesgo de desarrollar adicción a los juegos online, es posible que las manifestaciones y los efectos de esta adicción difieran entre los géneros. Por lo tanto, las intervenciones y políticas de prevención deben ser sensibles al género y tener en cuenta las necesidades específicas de cada grupo.

Aunque la muestra estaba compuesta por un 75% de hombres y un 25% de mujeres, lo que puede limitar la generalización de los resultados, esta distribución por género refleja tendencias más amplias en la conducta de juego. Sin embargo, es importante señalar que la participación en el juego entre las mujeres ha ido creciendo exponencialmente.

Según la encuesta EDADES (2022), la prevalencia de conductas de juego en mujeres aumentó un 17% durante la última década. Esto sugiere que, si bien los hombres siguen dominando la muestra, el aumento de las conductas relacionadas con el juego entre las mujeres hace que esta sea un área crítica para futuras investigaciones.

Se necesita más investigación para comprender mejor las diferencias de género en el abuso de juegos online y su impacto en la salud mental de los estudiantes universitarios. Esto puede incluir estudios longitudinales que examinen cómo estas relaciones cambian con el tiempo, así como investigaciones cualitativas que exploren las experiencias subjetivas de hombres y mujeres con respecto al uso de juegos online. Al comprender mejor estas dinámicas, podemos desarrollar intervenciones más efectivas para abordar el problema del abuso de juegos online y promover la salud mental en la población estudiantil.

5. Conclusiones

Este estudio contribuye al creciente cuerpo de investigación que explora las diferencias de género en las distorsiones cognitivas relacionadas con los juegos de azar. Este estudio ha demostrado que las diferencias de género en las distorsiones cognitivas tienen implicaciones importantes para el desarrollo de intervenciones adaptadas. Aunque el tamaño del efecto encontrado en las diferencias de género es relativamente pequeño, esto no invalida la relevancia práctica de los resultados. Las pequeñas diferencias pueden tener un impacto considerable cuando se traducen en intervenciones personalizadas.

En particular, los programas basados en género pueden ser una herramienta eficaz para la prevención del juego problemático. Estos programas deben considerar las necesidades específicas de hombres y mujeres, como abordar la perseverancia en los hombres y la ilusión de control en las mujeres, adaptando las estrategias de intervención a las características cognitivas y emocionales de cada grupo. Si bien los hombres muestran una mayor tendencia general a las distorsiones cognitivas, las mujeres destacan en el factor de ilusión de control. Comprender estas diferencias es crucial para diseñar intervenciones efectivas que puedan reducir el riesgo de comportamientos problemáticos de juego en ambos géneros.

Las conclusiones de este estudio aportan importantes implicaciones para el desarrollo de políticas públicas y programas educativos enfocados en la prevención del juego patológico. Dado el creciente acceso y la prevalencia del juego online entre los estudiantes universitarios, es crucial que las instituciones académicas y los organismos de salud mental desarrollen programas de concienciación sobre las distorsiones cognitivas asociadas con este tipo de juegos.

Además, las políticas de regulación del juego online deben considerar la inclusión de herramientas que limiten el tiempo de juego y alerten a los usuarios sobre los riesgos de desarrollar comportamientos problemáticos. Investigaciones futuras deberían centrarse en explorar intervenciones preventivas basadas en evidencia que aborden de manera específica las diferencias de género, con el fin de ofrecer soluciones más efectivas y personalizadas que puedan ayudar a reducir la incidencia del juego patológico entre los jóvenes universitarios.

6. Referencias

Barrault, S. y Varescon, I. (2017). Distorted cognitions and gambling among women: New perspectives on cognitive vulnerability. *Journal of Gambling Studies*, *33*(1), 45-59. https://doi.org/10.1007/s10899-016-9612-3

Beck, A. T., Freeman, A. y Davis, D. D. (1993). *Terapia cognitiva de los trastornos de la personalidad*. Guilfo.

Cunningham-Williams, R. M., Cottler, L. B., Compton, W. M. y Spitznagel, E. L. (2005). Taking chances: Problem gamblers and mental health disorders—Results from the St. Louis Epidemiologic Catchment Area Study. *American Journal of Public Health*, *85*(1), 56-62. https://doi.org/10.2105/AJPH.85.1.56

Fortune, E. E. y Goodie, A. S. (2012). Cognitive distortions as a component and treatment focus of pathological gambling: A review. *Psychology of Addictive Behaviors*, *26*(2), 298-310. https://doi.org/10.1037/a0026422

Gentile, D. A. (2011). Las múltiples dimensiones de los efectos de los videojuegos. *Child Development Perspectives*, 5. https://doi.org/10.111/j.175-8606.2011.incógnita

Goodie, A. S. y Fortune, E. E. (2012). Distorsiones cognitivas como componente y foco de tratamiento del juego patológico: una revisión. *Psicología de las Conductas Adictivas*. https://doi.org/10.1037/a

Goodie, A. S. y Fortune, E. E. (2013). Measuring cognitive distortions in pathological gambling: Review and meta-analyses. *Psychology of Addictive Behaviors*, *27*(3), 730-743. https://doi.org/10.1037/a0031892

Griffiths, M. D. (1994). The role of cognitive bias and skill in fruit machine gambling. *British Journal of Psychology*, *85*(3), 351-369. https://doi.org/10.1111/j.2044-8295.1994.tb02529.x

Griffiths, M. D. (2015). Online gambling addiction: The relationship between internet gambling and disordered gambling. *Current Addiction Reports*, *2*(2), 185-193. https://doi.org/10.1007/s40429-015-0057-8

Jefferson, S. E. y Nicki, R. M. (2003). A comparison of cognitive models of gambling behaviour. *Journal of Gambling Studies*, *19*(4), 411-434. https://doi.org/10.1023/B:JOGS.0000004271.34971.39

King, D. L., Delfabbro, P. H. y Griffiths, M. D. (2010). Cognitive-behavioral approaches to the prevention and treatment of Internet gaming disorder. *Journal of Adolescent Health*, *48*(3), 11-15. https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2010.06.002

Ladouceur, R., Sylvain, C., Boutin, C. y Doucet, C. (2004). Cognitive treatment of pathological gamblers. *Journal of Nervous and Mental Disease*, *192*(10), 662-667. https://doi.org/10.1097/01.nmd.0000144695.33653.33

Langer, E. J. (1975). The illusion of control. *Journal of Personality and Social Psychology*, *32*(2), 311-328. https://doi.org/10.1037/0022-3514.32.2.311

Markham, F., Young, M. y Doran, B. (2014). The relationship between player losses and gambling-related harm: Evidence from nationally representative cross-sectional surveys in four countries. *Addiction*, *109*(1), 134-142. https://doi.org/10.1111/add.12378

McCarthy, S., Thomas, S. L., Randle, M. y Bestman, A. (2018). Women and gambling-related harm: A narrative literature review and implications for research, policy, and practice. *Journal of Gambling Issues*, 39, 1-22. https://doi.org/10.4309/jgi.2018.39.1

Myrseth, H., Brunborg, G. S. y Eidem, M. (2010). The relationship between cognitive distortions and problem gambling in a clinical sample. *Journal of Gambling Studies*, *26*(4), 675-684. https://doi.org/10.1007/s10899-010-9182-5

Nower, L., Derevensky, J. L. y Gupta, R. (2018). Gender differences in the development of adolescent gambling behaviors. *Journal of Gambling Issues*, *2*(1), 25-47. https://doi.org/10.4309/jgi.2000.2.6

Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones. (2022). *Encuesta sobre alcohol y otras drogas en España (EDADES), 2022*. Ministerio de Sanidad, Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas. https://pnsd.sanid.gob.es/pr/hermana/sistema/enc.htm

Petry, N. M. (2005). *Pathological gambling: Etiology, comorbidity, and treatment*. American Psychological Association. https://doi.org/10.1037/10894-000

Sharpe, L. (2002). A reformulated cognitive-behavioral model of problem gambling: A biopsychosocial perspective. *Clinical Psychology Review*, *22*(1), 1-25. https://doi.org/10.1016/S0272-7358(01)00087-8

Toneatto, T., Blitz-Miller, T., Calderwood, K., Dragonetti, R. y Tsanos, A. (1997). Cognitive distortions in heavy gambling. *Journal of Gambling Studies*, *13*(3), 253-266. https://doi.org/10.1023/A:1024983300428

Xian, H., Shah, K. R., Phillips, K. A. y Scherrer, J. F. (2008). Cognitive biases and the persistence of gambling behavior. *Journal of Addictive Disorders*, *27*(1), 21-33. https://doi.org/10.1080/10550880802122650

CONTRIBUCIONES DE AUTORES/AS, FINANCIACIÓN Y AGRADECIMIENTOS

Contribuciones de los/as autores/as:

Conceptualización: Samaniego Gisbert, Juan Andrés; **Análisis formal:** Suriá Martínez, Raquel; **Curación de datos:** Suriá Martínez, Raquel**; Redacción-Preparación del borrador original:** Samaniego Gisbert, Juan Andrés; Suriá Martínez, Raquel; Ibáñez Torres, Nerea. **Redacción-Re- visión y Edición:** Samaniego Gisbert, Juan Andrés; **Todos los/as autores/as han leído y aceptado la versión publicada del manuscrito:** Samaniego Gisbert, Juan Andrés; Suriá Martínez, Raquel; Ibáñez Torres, Nerea.

Agradecimientos: A todos y cada uno de los participantes, así como a todo el equipo que colaboró para que esta investigación saliera adelante.

AUTOR/ES:

Juan Andrés Samaniego Gisbert
Universidad Isabel I, España.

Juan Andrés Samaniego Gisbert es psicólogo con experiencia clínica, especializado en procesos psicológicos básicos, neuropsicología y psicología forense. Es Graduado en Psicología por la UNED y tiene un Máster en Psicología General Sanitaria por la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR). También ha sido acreditado como experto en psicología forense por el Consejo General de Colegios de Psicólogos. Actualmente, está realizando su doctorado en Psicología en la Universidad de Alicante, centrándose en la intervención en trastornos del comportamiento y la aplicación de TIC en la educación para personas con discapacidad. A nivel docente, imparte clases en el Máster en Psicología Forense y en el Grado en Psicología de la Universidad Isabel I.
juanandres.samaniego@ui1.es

Orcid ID: https://orcid.org/0000-0002-3953-032X
Google Scholar: Juan Andrés Samaniego Gisbert en Google Scholar

Raquel Suriá Martínez
Universidad de Alicante, España.

Raquel Suriá Martínez es doctora en Psicología por la Universidad de Alicante, con Premio Extraordinario de Doctorado. Actualmente es profesora titular en el Departamento de Comunicación y Psicología Social y tutora en la UNED. Sus principales áreas de investigación son la inclusión psicosocial de jóvenes con discapacidad y los efectos de la violencia de género en menores. Ha publicado más de 80 artículos científicos y ha presentado más de 100 trabajos en congresos nacionales e internacionales. Su investigación ha sido ampliamente reconocida, acumulando más de 2300 citas y un índice H de 27.
raquel.suria@ua.es

Índice H: 27
Orcid ID: https://orcid.org/0000-0001-9968-9730

Nerea Ibáñez Torres
Universidad de Alicante, España.

Nerea Ibáñez Torres es graduada en Psicología por la UNED, con un Máster en Psicología General Sanitaria por la Universidad CEU Cardenal Herrera y doctoranda en la Universidad de Alicante. Se especializa en el tratamiento de trastornos mentales, intervención en violencia de género y apoyo psicológico en el ámbito deportivo. Su práctica clínica incluye la terapia individual y de pareja, con énfasis en la regulación emocional y el tratamiento del trauma. Además, ha colaborado como tutora de prácticas en diversas universidades y ha participado en proyectos de investigación sobre salud mental y deporte.
nit3@alu.ua.es

Orcid ID: https://orcid.org/0000-0002-2814-2807