

DATOS BÁSICOS DEL PROYECTO

Número de expediente: 2020I015

Entidad: Universitat Jaume I

Tipo de investigación: e-salud

Nombre del proyecto: Innovaciones tecnológicas para el abordaje del Juego Patológico: Internet como herramienta de tratamiento en un estudio controlado aleatorizado

IP: Juana María Bretón López

Número de anualidades y concesión para cada año:

1ª anualidad: 35.346,19 €

2ª anualidad: 10.366,78 €

3ª anualidad: 4.362,68 €

Total concedido: 50.075,65 €

RESUMEN DEL PROYECTO (MÁXIMO 500 PALABRAS):

El juego patológico (JP) o trastorno por juego es un problema de salud importante reconocido por la OMS cuya prevalencia en España es alta y se prevé que tienda a aumentar en el futuro. El tratamiento de elección es la exposición con prevención de respuesta, que ha demostrado su utilidad. Sin embargo, tan solo un pequeño porcentaje de pacientes afectados solicitan tratamiento psicológico, debido al estigma o la falta de acceso a los tratamientos. Dentro del ámbito de los tratamientos psicológicos y el uso de la tecnología, Internet se ha convertido en una de las herramientas más prometedoras y que ofrece una nueva forma de dispensar los tratamientos. El uso de Internet para proporcionar tratamiento de un modo auto-aplicado es una línea de investigación muy novedosa a nivel internacional. Teniendo en cuenta los retos de la diseminación y los millones de personas que necesitan ayuda resulta imperativo avanzar en esta línea de investigación. **Objetivo.** Desarrollar mediante el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) un programa de intervención para JP basado en la evidencia científica y evaluar la eficacia y eficiencia preliminar del programa a través de un estudio controlado. **Metodología.** Se llevará a cabo un estudio controlado aleatorizado y para ello se prevé un tamaño muestral de 134 participantes (jugadores patológicos), distribuidos en dos grupos: grupo de intervención (N=67) y grupo control lista de espera (N=67). La intervención incluye 8 módulos y está basada en la terapia cognitivo-conductual (TCC) y en extensiones e innovaciones de la TCC. Incluirá diferentes herramientas transversales (p.ej., retroalimentación sobre el periodo de abstinencia, recordatorios, alertas al terapeuta en caso de que jueguen). Se considerará como medida de resultado primaria el cuestionario de pensamientos relacionados con el Juego (GRCS; Raylu y Oei,2004) y la escala de evaluación de los síntomas de juego (G-SAS; Kim, Grant, Potenza, Blanco, y Hollander, 2009). Otras medidas que se evaluarán serán la gravedad, autoeficacia para resistir el impulso por jugar, preparación para el cambio, síntomas de ansiedad y depresión, dificultades en regulación emocional, afecto positivo y negativo, impulsividad y calidad de vida. Los análisis estadísticos cuantitativos se llevarán a cabo empleando el software informático SPSS.