

DATOS BÁSICOS DEL PROYECTO

Número de expediente: 2020I007

Entidad: Universidad de la Iglesia de Deusto

Tipo de investigación: Investigación cuantitativa y cualitativa

Nombre del proyecto: Factores de vulnerabilidad psicológicos, familiares y sociales asociados a la problemática de juego en mujeres: repercusión del COVID-19

IP: Paula Jauregui Bilbao

Número de anualidades y concesión para cada año:

1ª anualidad: 16774,7 €

2ª anualidad: 5533,14 €

3ª anualidad: 5994,48 €

Total concedido: 28302,32 €

RESUMEN DEL PROYECTO (MÁXIMO 500 PALABRAS):

Este proyecto profundiza en los factores de vulnerabilidad psicológicos, familiares y sociales asociados a la problemática de juego en la situación de covid-19, especialmente en mujeres jugadoras. La problemática de juego patológico es una realidad compleja que está afectada por factores de índole diferente. La pandemia del Covid-19 ha supuesto un cambio en nuestros hábitos de vida y relaciones que se ha visto especialmente afectada por un periodo de confinamiento. Según la Dirección General de Ordenación del Juego, en el primer semestre del 2020 en general los depósitos, es decir, el dinero que gastan los jugadores bajó en febrero, pero tuvo una fuerte subida en marzo. Es necesario hacer estudios para ver el efecto del confinamiento, así como las medidas de restricción de la publicidad, especialmente en el juego on line. Por otro lado, las mujeres han sufrido principalmente las consecuencias de la situación del Covid-19. En general, las crisis sanitarias y humanitarias afectan especialmente a los grupos más vulnerables, agudizándose las desigualdades existentes entre géneros. El impacto negativo en materia de género de este tipo de emergencias es especialmente notable, recurrente y complejo, por lo que requiere de un análisis específico. En el caso de las mujeres jugadoras, además, poseen niveles más altos de depresión y ansiedad, siendo también muy elevado el estigma social. Además, según datos de la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados (2019) a pesar de su prevalencia, un 10% como máximo de mujeres con esta problemática busca tratamiento. Este dato es especialmente preocupante porque indica que falta todavía mucha investigación para conocer las características concretas de la mujer ludópata, menos estudiada aún que el hombre ludópata. Como consecuencia, este estudio pone acento especialmente a la mujer ludópata y a la situación del Covid-19. Para ello contará con la participación de 100 mujeres diagnosticadas de trastorno por juego de azar, y 100 hombres diagnosticados y 500 mujeres sin diagnóstico como grupos de contraste. Se empleará una metodología mixta, con un primer estudio con metodología cuantitativa y un segundo estudio con metodología cualitativa.