

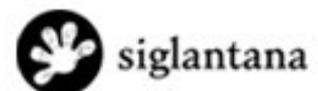


CONDUCTAS ADICTIVAS COMPORTAMENTALES

NOTÍCIAS SOBRE CONDUCTAS ADICTIVAS COMPORTAMENTALES Nº 0

Vega González, Verónica Ferrer, Susana Jiménez

Consejo de Redacción. Sección de Conductas Adictivas Comportamentales.





Noticias sobre conductas adictivas comportamentales

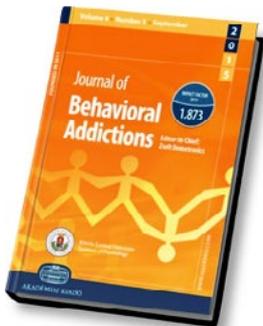
Vega González, Verónica Ferrer, Susana Jiménez

ASOCIACIÓN ENTRE ADICCIÓN A INTERNET Y TRASTORNOS DE PERSONALIDAD EN UNA MUESTRA DE POBLACIÓN GENERAL

THE ASSOCIATION BETWEEN INTERNET ADDICTION AND PERSONALITY DISORDERS IN A GENERAL POPULATION-BASED SAMPLE

Sina Zadra, Gallus Bischof, Bettina Besser, Anja Bischof, Christian Meyer, Ulrich John, Hans-Jürgen Rump

Journal of Behavioral Addictions. 2016;5(4):691-699.



Los datos publicados sobre personas afectadas por adicción a Internet (AI) y su asociación con factores de personalidad son escasos; además, los estudios previos están ampliamente limitados por las muestras clínicas y las medidas insuficientes sobre la adicción.

El objetivo del presente estudio consistió en analizar las asociaciones entre trastornos de

personalidad y AI utilizando una muestra derivada de la población general con una amplia gama de edades. Se realizó un análisis transversal de una muestra de 168 personas alemanas con elevados niveles de uso excesivo de Internet (86 de ellos varones y 71 cumpliendo criterios para AI). Estas 168 personas se extrajeron de una muestra de población general compuesta por 15023 sujetos. Los problemas de adicción se evaluaron con una entrevista completa y estandarizada utilizando una estructura de entrevista de diagnóstico internacional y los criterios de Internet Gaming Disorder del DSM-5. También se evaluaron la impulsividad, el trastorno por déficit de atención e hiperactividad, y la autoestima.

Los participantes con AI mostraron mayores frecuencias de trastornos de la personalidad (29,6%) en comparación con aquellos sin AI (9,3%, $p < 0,001$). En los varones con AI, los trastornos de la personalidad de cluster C fueron más frecuentes que entre los hombres no adictos. También se encontraron tasas de remisión de AI más bajas en pacientes con un trastorno de personalidad de cluster B adicional cuando se comparaban con pacientes solo afectados por AI. Los trastornos de personalidad se asociaron significativamente con AI en el análisis multivariante.

Los autores acaban concluyendo que es necesario considerar la comorbilidad de AI con los trastornos de la personalidad en la prevención y el tratamiento de este trastorno.

VALIDACIÓN ESPAÑOLA DEL CUESTIONARIO INTERNET GAMING DISORDER-20 (IGD-20)

SPANISH VALIDATION OF THE INTERNET GAMING DISORDER-20 (IGD-20) TEST

Hector Fuster, Xavier Carbonell, Halley M. Pontes, Mark D. Griffiths

Computers in Human Behavior. 2016;56:215-224.



En los últimos años, el juego problemático y adictivo a videojuegos ha sido un fenómeno de creciente preocupación en todo el mundo. Tanto es así que la última edición del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales de la Asociación Psiquiátrica Americana (DSM-5) incluyó el Internet Gaming Disorder (IGD) como un área que necesita más investigación empírica. El cuestionario

Internet Gaming Disorder-20 (IGD-20) se desarrolló como una herramienta válida y confiable para evaluar este trastorno, pero no se encontraba validado en población española. El objetivo del presente estudio fue validar la versión española del test IGD-20 y analizar los diferentes perfiles encontrados en una muestra de 1074 jugadores de videojuegos de habla hispana.

Los autores, mediante un análisis factorial confirmatorio encuentran que la validez de la versión española del test IGD-20 es satisfactoria y hallan una estructura de seis factores (saliencia, modificación del estado de ánimo, tolerancia, retirada, conflicto y recaída). Mediante un análisis de perfil latente, los autores muestran cinco clases de jugadores de videojuegos diferentes. La clase de "jugadores desordenados" comprendía el 2,6% de los participantes. En base a esta clase, los análisis de sensibilidad y especificidad mostraron un punto de corte empírico adecuado de 75 (de 100).

Los autores concluyen que la versión española de la prueba IGD-20 es válida y confiable, y puede utilizarse en la investigación de IGD entre las poblaciones de habla hispana.



Noticias sobre conductas adictivas comportamentales

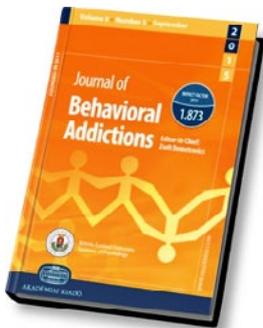
Vega González, Verónica Ferrer, Susana Jiménez

DISTORSIONES COGNITIVAS Y TDAH EN JUGADORES PATOLÓGICOS. UN ESTUDIO NACIONAL DE COHORTES CASO-CONTROL LONGITUDINAL

COGNITIVE DISTORTIONS AND ADHD IN PATHOLOGICAL GAMBLING: A NATIONAL LONGITUDINAL CASE-CONTROL COHORT STUDY

Lucia Romo, Cindy Legauffre, Alice Guilleux, Marc Va-
lleur, David Magalon, Mélina Fatséas, Isabelle Ché-
reau-Boudet, Amandine Luquiens, Jean-Luc Vénisse,
Grall- Marie Bronnec, Gaëlle Challet-Bouju

Journal of Behavioral Addictions. 2016;5(4):649-657.



Investigaciones anteriores sobre la toma de decisiones en jugadores patológicos han demostrado la importancia de las distorsiones cognitivas en este trastorno. Sumado a esto, el TDAH se ha encontrado asociado en un amplio porcentaje de pacientes con este problema. La combinación de ambos factores puede determinar la gravedad del juego patológico.

Los autores se propusieron evaluar el segundo objetivo del estudio, que consistió en evaluar los vínculos entre las trayectorias de juego de los pacientes y el trastorno de déficit de atención e hiperactividad (TDAH).

La muestra utilizada fue de 628 jugadores problemáticos y no problemáticos de ambos sexos entre 18 y 65 años de edad, quienes informaron haber jugado por lo menos una ocasión durante el año anterior. Los datos abarcaron las características sociodemográficas, los hábitos de juego, el South Oaks Gambling Screen, la Gambling Attitudes and Beliefs Survey-23, la Wender Utah Rating Scale-Child, y la Adult ADHD Self-report Scale.

Los autores hallaron que las distorsiones cognitivas con mayor correlación con la gravedad del trastorno del juego fueron Chasing y Emotions. Estas dos dimensiones fueron capaces de distinguir entre los jugadores problemáticos que buscaban tratamiento y los que no. Aunque la edad de inicio del juego y la duración de la práctica del juego no estaban asociadas con el nivel de distorsiones cognitivas, un período de abstinencia de al menos un mes se asoció con un menor nivel de estas cogniciones. La presencia de TDAH resultó estar asociada con un mayor nivel de distorsiones cognitivas.

Los autores concluyeron que el trabajo cognitivo es esencial para la prevención y el tratamiento del juego patológico. La instauración de un período de abstinencia de al menos un mes bajo supervisión médica podría ser una ventaja terapéutica prometedora para reducir los pensamientos erróneos relacionados con el juego y para mejorar las estrategias de cuidado de los jugadores patológicos.

LOS CIRCUITOS DE RECOMPENSA, SALIENCIA Y REDES DE ATENCIÓN SE ACTIVAN POR LA EXPERIENCIA RELIGIOSA EN MORMONES DEVOTOS

REWARD, SALIENCE, AND ATTENTIONAL NETWORKS ARE ACTIVATED BY RELIGIOUS EXPERIENCE IN DEVOUT MORMONS

Michael A. Ferguson, Jared A. Nielsen, Jace B. King,
Li Dai, Danielle M. Giangrosso, Rachel Holman,
Julie R. Korenberg and Jeffrey S. Anderson

Social Neuroscience. 2016;1-13.



Las diferentes experiencias religiosas y espirituales comparten elementos fenomenológicos en las diferentes culturas y cultos, incluyendo un profundo sentido de estado de ánimo elevado (euforia), percepción noética, infabilidad y sentido de integración con uno mismo y con los otros miembros de ese culto religioso. Sentimientos similares se han descrito en asociación con el amor romántico y parental, la recompensa y los estados eufóricos inducidos por las drogas, sugiriendo mecanismos neuronales comunes para estas experiencias. El objetivo de los autores del presente estudio fue determinar qué redes y circuitos cerebrales están involucrados en la representación de los sentimientos espirituales en un grupo de devotos mormones.

Durante exploraciones de fMRI, 19 miembros jóvenes adultos de la iglesia mormona (incluyendo 7 mujeres y 12 hombres) realizaron cuatro tareas en respuesta a contenidos destinados a evocar sentimientos espirituales. Los participantes debían apretar un botón si



Noticias sobre conductas adictivas comportamentales

Vega González, Verónica Ferrer, Susana Jiménez

en ese momento sentían un poderoso sentimiento religioso. Durante la parte inicial de las pruebas, a los participantes (cada uno de los cuales era un antiguo misionero a tiempo completo) se les mostraron una serie de citas, cada una seguida de la pregunta "¿Estás sintiendo el espíritu?". Los participantes respondieron con respuestas que van desde "No siento nada" hasta "Sentimiento muy fuerte".

Los resultados mostraron que los sentimientos espirituales se asociaban de forma reproducible con la activación en el núcleo accumbens, una región crítica del cerebro para procesar la recompensa también activada en adicciones a sustancias y comportamentales. La actividad de pico ocurrió aproximadamente 1-3 segundos antes de que los participantes apretaran el botón y se replicó en cada una de las cuatro tareas. Además de los circuitos de recompensa del cerebro, los sentimientos espirituales estaban asociados con la corteza prefrontal medial y las regiones cerebrales asociadas con la atención enfocada.

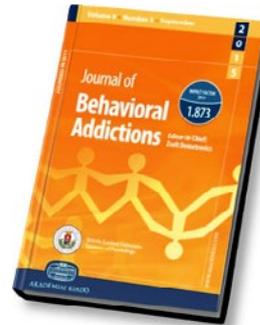
Los autores concluyen que la asociación de ideas abstractas y circuitos de recompensa cerebral pueden interactuar con procesamiento frontal de atención y emoción, sugiriendo un mecanismo por el cual los conceptos doctrinales de estos grupos religiosos pueden llegar a ser intrínsecamente gratificantes y motivar el comportamiento en individuos religiosos.

RECOMPENSA Y SENSIBILIDAD AL CASTIGO EN MUJERES CON TRASTORNO DE JUEGO O COMPRA COMPULSIVA. IMPLICACIONES EN LOS RESULTADOS DEL TRATAMIENTO

REWARD AND PUNISHMENT SENSITIVITY IN WOMEN WITH GAMBLING DISORDER OR COMPULSIVE BUYING: IMPLICATIONS IN TREATMENT OUTCOME

Gemma Mestre-Bach, Roser Granero, Trevor Steward, Fernando Fernández-Aranda, Marta Baño, Neus Aymamí, Mónica Gómez-Peña, Zaida Agüera, Núria Mallorquí-Bagué, Laura Moragas, Amparo del Pino-Gutiérrez, Carles Soriano-Mas, Juan Francisco Navas, José C. Perales, José M. Menchón, Susana Jiménez-Murcia

Journal of Behavioral Addictions. 2016;5(4):658-665.



La teoría de la sensibilidad del refuerzo de Grey se ha aplicado extensamente en diversas poblaciones clínicas, aun así pocos estudios han divulgado evidencia empírica basada en esta teoría aplicada a resultados del tratamiento en pacientes con trastorno de juego (TJ) y compra compulsiva (CC). El primer objetivo de los autores de este trabajo fue explorar la asociación

entre variables clínicas y los rasgos de personalidad con los niveles de recompensa y sensibilidad al castigo en mujeres con TJ y CC; el segundo objetivo fue determinar la capacidad predictiva de los niveles de recompensa y sensibilidad al castigo para los resultados a corto plazo en una intervención de terapia cognitivo-conductual (TCC).

La muestra se compuso de 88 mujeres, 61 de ellas cumplieron criterios diagnósticos de TJ y 27 de ellas los cumplieron para CC. La intervención cognitivo-conductual consistió en 12 sesiones de carácter semanal. Los autores utilizaron datos sobre rasgos de personalidad de las pacientes, sobre niveles de recompensa y sensibilidad al castigo, psicopatología general y propia de cada trastorno (TJ y CC) y factores sociodemográficos.

Altos niveles de recompensa y sensibilidad al castigo se asociaron con una mayor psicopatología en ambos trastornos, y fueron un factor de riesgo para el abandono del tratamiento en el grupo de CC. En el grupo de TJ, puntuaciones de sensibilidad de recompensa más altas aumentaron el riesgo de abandono escolar.

Los autores concluyen que tanto la sensibilidad a la recompensa como la sensibilidad al castigo condicionan de manera independiente la respuesta de los pacientes al tratamiento de estas adicciones conductuales. Por lo tanto, las intervenciones de carácter cognitivo-conductual para tales adicciones podrían potenciarse teniendo en cuenta los niveles de recompensa y sensibilidad al castigo.