ESTIGMA A LES ADDICCIONS SENSE SUBSTÀNCIA: UNA REVISIÓ INTEGRADORA

Dalila Eslava Pérez, Andrea Vázquez-Martínez i Víctor José Villanueva-Blasco

Grup d'Investigació en Salut i Ajust Psicosocial (*GI-*SAPS).

Universitat Internacional de València

1. INTRODUCCIÓ

Les addiccions sense substància, molt especialment el trastorn del joc (*gambling disorder*) i, més recentment, el trastorn per ús de videojocs, han sigut reconegudes com a problemes de salut mental d'interès creixent per a la salut pública, les polítiques i la clínica (APA, 2013; OMS, 2022). Tot i que la literatura sobre estigma ha prestat històricament més atenció a les addiccions amb substància, les conductes addictives sense substància no són alienes a l'estigma i presenten matisos propis. De fet, les addiccions amb substància solen ser de les condicions més estigmatitzades en comparació amb altres malalties físiques i mentals, la qual cosa obliga a preguntar-se en quina mesura estos patrons es traslladen al terreny de les addiccions comportamentals (Kilian et al., 2021). Villanueva-Blasco et al., (2025) van realitzar una revisió de la literatura existent compilant-la per a una millor comprensió d'este fenomen. En termes pràctics, l'estigma comporta un doble impacte. D'una banda, s'associa a estereotips, prejudicis i discriminació en la comunitat. Per un altre, eixos missatges poden ser interioritzats i convertir-se en autoestigma, amb efectes nocius sobre l'autoestima, l'expectativa de canvi i la busca d'ajuda. Estes dinàmiques estan ben documentades en el joc problemàtic i comencen a perfilar-se en l'ús problemàtic de videojocs, amb implicacions clíniques i de política pública rellevants.

2. DESENVOLUPAMENT

2.1 Marcs explicatius

Dos marcs teòrics ajuden a entendre per què emergixen actituds estigmatitzants. La teoria de l'atribució proposa que les reaccions socials varien segons es percep la causa i el

control del problema: quan la conducta es jutja baix control personal, augmenta l'atribució de responsabilitat, l'enuig i el desig de càstig (Weiner, 1986, 1995; Weiner et al., 1988). En addiccions comportamentals, la població tendix a considerar-les més controlables que altres malalties, i fins i tot més que les addiccions amb substància, reforçant la culpabilització de l'afectat (Brown & Russell, 2019; Hing et al., 2015, 2016d; Konkolÿ Thege et al., 2015).

La hipòtesi de l'avaluació del perill assenyala que, quan es percep a una persona com a perillosa, augmenta el rebuig i la discriminació (Corrigan et al., 2003). No obstant això, en addiccions comportamentals l'evidència suggerix que la perillositat percebuda no ocupa un lloc central, ni en jugadors problemàtics ni en persones amb ús problemàtic de videojocs, per la qual cosa este mecanisme sembla menys determinant que en altres trastorns (Casale et al., 2023; Hing et al., 2016d).

2.2 Estigma públic i autoestigma en el joc d'atzar

La investigació sobre estigma s'ha concentrat en el joc problemàtic, amb troballes consistents. Les persones afectades reporten impacte negatiu en les esferes laboral i familiar, i referixen sentir-se jutjades com a "febles" o "sense autocontrol", la qual cosa conduïx a rebuig social i dificultat per a sostindre relacions pròximes (Hing et al., 2015, 2016c; Rolando et al., 2023). Este estigma extern pot internalitzar-se en forma de vergonya i autoatribució de fracàs, alimentant l'autoestigma (Baxter et al., 2016; Hing et al., 2016b). Una conseqüència clau és l'ocultació de la conducta, que retarda la busca d'ajuda i perpetua el problema (Hing et al., 2011, *2016d).

L'ocultació afavorix l'aïllament i la busca de companyia únicament en cercles de joc, on disminuïx la sensació de juí, però es reforcen normes i contextos que mantenen l'addicció (Eldredge et al., 2016; Hing et al., 2015; Russell et al., 2018). Estes dinàmiques suggerixen la necessitat de millorar el reconeixement primerenc de senyals, però amb cura: no tota conscienciació reduïx estigma. De fet, unes certes campanyes poden tindre efectes iatrogènics i enfortir estereotips (Brown & Russell, 2019; Miller et al., 2016; Miller & Thomas, 2017; Thomas et al., 2016).

2.3 El paper problemàtic del discurs del "joc responsable"

La narrativa de "joc responsable", estesa a política i indústria, emfatitza el control individual i separa a jugadors "responsables" i "irresponsables". Des del marc d'atribució,

desplaça l'atenció de factors estructurals (com a disponibilitat, màrqueting o disseny del producte) cap a la culpa individual, i moltes persones afectades perceben este discurs com especialment estigmatitzant (Miller et al., 2014, 2016; Miller & Thomas, 2017). Diversos autors recomanen revisar o abandonar este enfocament per a no reforçar la culpabilització i, en canvi, promoure perspectives de salut pública i responsabilitat compartida (govern–indústria–comunitat) (Miller et al., 2016; Miller & Thomas, 2017).

2.4 Diferències de gènere i grups en situació de vulnerabilitat

Les dones amb problemes de joc experimenten una "doble penalització": ser dona i jugadora. Per a evitar el juí, trien espais discrets i esquiven locals on han patit comentaris despectius; a més, la seua conducta s'interpreta com una transgressió dels rols de gènere, activant estereotips de "mala mare", "irresponsable" o "egoista" (Casey, 2006; Estévez et al., 2023; Holdsworth et al., 2012; Martínez-Redondo & Arostegui-Santamaría, 2021). Esta pressió augmenta l'autoestigma, dificulta la busca de suport i s'associa a un pitjor pronòstic i desenllaç, amb el suïcidi reportat com a principal causa de mort en dones amb addicció a joc (Althaus et al., 2021; Desai & Potenza, 2008; Hing et al., 2016d; Hing & Russell, 2017). A més, les xarxes de suport varien per gènere: les dones reporten suports més limitats o fins i tot menyspreu en la parella, mentre que els homes reben amb major freqüència suports familiars (Làmines et al., 2018; Martínez-Redondo & Luján-Acevedo, 2020; Rius-Buitrago et al., 2021; Weinstock et al., 2011).

També s'observa que persones amb baixos ingressos i minories enfronten major estigmatització i pitjor accés a tractament, probablement per diferències educatives i actituds menys estigmatitzants en els grups de major nivell socioeconòmic (Holdsworth et al., 2015; Horch & Hodgins, 2015).

2.5 Estigma i trastorn per ús de videojocs

La discussió sobre el "*gaming disorder*" s'ha intensificat amb la seua inclusió al DSM-5 (com a condició per a estudi, "*Internet Gaming Disorder*") i la seua incorporació formal a la CIE-11 (OMS, 2022). Si bé esta classificació pot legitimar la intervenció i orientar recursos, també ha suscitat preocupació per una possible sobrepatologització: on traçar la línia per a establir el trastorn clínic? (Aarseth et al., 2017; Ferguson & Colwell, 2020). Alguns autors advertixen que etiquetar erròniament a jugadors molt implicats, però no problemàtics, podria generar estigma, encara que uns altres subratllen que, en balanç, el

marc diagnòstic oferix beneficis (protocols millorats, prevenció) i que l'etiqueta "addicció a videojocs" per sí sola no sembla elevar l'estigma públic de manera decisiva (Galanis et al., 2021, 2023; Pontes et al., 2022).

En termes de percepció social, l'ús problemàtic de videojocs sol considerar-se controlable, evocant reaccions d'ira i culpabilització cap a la persona que juga (Casale et al., 2023). Tot i que, en general, sembla menys estigmatitzant que el joc problemàtic (Peter et al., 2018), l'adopció de microtransaccions (p. ex., caixes de botí) i de mecàniques similars a les d'atzar pot estar convergint els dos mons, amb potencial impacte en l'estigma i en les actituds de busca d'ajuda, sent un camp que requerix més investigació empírica.

2.6 Conseqüències clíniques i barreres d'accés

L'autoestigma obstaculitza la recuperació, promou l'ocultació, reduïx l'autoeficàcia percebuda i desincentiva la busca d'ajuda; alhora, sostenir el secret manté ansietat i estrès (Corrigan et al., 2009, 2013; Hing & Russell, 2017). Revelar el problema, malgrat que pot implicar desaprovació, sovint reduïx la càrrega del secret i facilita suport de la xarxa social, millorant qualitat de vida (Corrigan et al., 2010). En joc problemàtic, la vergonya i la por al juí són barreres freqüents per a la cerca d'ajuda; per contra, el contacte amb tractament s'associa amb menor percepció d'estereotips (Hing et al., 2014; Hing & Russell, 2017; Nuske & Hing, 2013).

També pot existir estigma de proveïdor. Una part del personal sanitari expressa dubtes sobre la consideració del trastorn per videojocs com a problema de salut mental i mostra menor disposició a tractar-ho, la qual cosa interferix en l'accés i pot reforçar autoestigma (Dullur & Hi ha, 2017; Rolando et al., 2023). Per això, abordar explícitament l'estigma des de l'inici del tractament podria millorar adherència i resultats. Els servicis en línia i d'abast comunitari resulten útils per als qui eviten l'atenció presencial per temor al juí (Hing & Russell, 2017; Rodda et al., 2013).

2.7 Què funciona per a reduir l'estigma

L'evidència, derivada de salut mental i adaptada a joc/videojocs, apunta a estratègies complementàries:

1) Contacte (*contact-based interventions*). Involucren interaccions estructurades entre població general i persones en recuperació, promovent empatia i reduint

ansietat; la seua efectivitat depèn del nivell de consciència social i pot requerir ajustos per a evitar dinàmiques paternalistes (Arbreda-Flórez & Stuart, 2012; Corrigan et al., 2012; Corrigan & Fong, 2014; Hing et al., 2016c; Holmes et al., 1999; Thornicroft et al., 2016).

2) Educació. Aporta informació verídica sobre bases i curs del trastorn, i corregix creences errònies (p. ex., "n'hi ha prou amb voler parar"); no obstant això, si la comunicació accentua diferències entre "ells" i "nosaltres", pot augmentar el distanciament social (Arbreda-Flórez & Stuart, 2012; Eldredge et al., 2016; Holmes et al., 1999; Palmer et al., 2018).
3) Llenguatge centrat en la persona. Evitar etiquetes pejoratives i l'èmfasi en "responsabilitat personal" reduïx actituds negatives; es recomana terminologia inclusiva, centrada en la persona i la seua recuperació (Healy et al., 2022; Miller & Thomas, 2017).
4) Defensa/*Advocacy*. Reenquadra el problema com a assumpte de justícia social, visibilitza el paper d'indústria i reguladors, i redistribuïx la responsabilitat, reduint la càrrega moral sobre l'individu (Arbreda-Flórez & Stuart, 2012; Hancock & Smith, 2017; Miller & Thomas, 2017; Thomas et al., 2016).
5) Pràctica centrada en la persona i enfocament familiar. En addiccions conductuals, involucrar a la família és clau per la seua influència en l'evolució del problema; una relació terapèutica basada en respecte, compassió i participació activa del pacient millora resultats (Bonnaire et al., 2019; Li et al., 2019; Sharma et al., 2015).

En general, és improbable que una única modalitat d'intervenció aborde tots els components de l'estigma (públic, autoestigma, estructural). Es recomana un paquet integral, complementat per "accions de promoció" que desplacen el focus des de la conducta individual al context social i regulador (Brown & Russell, 2019).

2.8 Implicacions per a polítiques públiques

Diverses línies emergixen de l'evidència:

- Integrar el joc problemàtic i el "*gaming disorder*" en els servicis de salut mental generals, normalitzant l'accés i disminuint barreres (Gainsbury et al., 2014).

- Campanyes de conscienciació i formació professional que expliquen bases psicològiques i conductuals, evitant moralitzacions i missatges que donen suport a estereotips (Kuss & Griffiths, 2017).
- Alineació diagnòstica amb DSM i CIE per a legitimar marcs de tractament i finançament, sense caure en la sobrepatologització; el repte és comunicar en continu de gravetat i deterioració (APA, 2013; OMS, 2022; Rehm et al., 2013, 2014).
- Ampliar l'accés a recursos anònims (línies telefòniques, assessorament en línia, grups de parells) que mitiguen el temor al juí i a l'etiquetatge (Kuss & Griffiths, 2017; Rodda et al., 2013).
- Regular la publicitat i l'exposició a menors dels jocs d'atzar i de mecàniques tipus atzar en videojocs (p. ex., caixes de botí), per a reduir normalització, responsabilització individual i riscos de convergència joc-videojocs que alimenten noves formes d'estigma (Miller et al., 2016; OMS, 2022; Thomas et al., 2016).

3. CONCLUSIONS

L'estigma en les addiccions sense substància s'articula, sobretot, al voltant de l'atribució de responsabilitat i del discurs social del control individual, més que de la perillositat percebuda. En el joc problemàtic, estes dinàmiques estan sòlidament documentades i afecten de mode diferencial a les dones i altres col·lectius en situació de vulnerabilitat, exacerbant barreres per a la cerca d'ajuda. En el terreny del "*gaming*", l'evidència suggerix menors nivells d'estigma, però la ràpida convergència amb mecàniques d'atzar i els debats sobre etiquetatge i sobrepatologització exigixen prudència.

Reduir l'estigma requerix intervencions multimodals (contacte, educació, llenguatge, defensa, enfocament centrat en la persona i en la família), a més de polítiques públiques que compartisquen la responsabilitat entre individus, indústria i reguladors. Abandonar narratives moralitzadores, millorar l'accés a servicis (inclosos formats anònims/en línia), i comunicar el problema des de la salut pública són passos concrets per a disminuir estereotips, enfortir la recuperació i ampliar la justícia sanitària en addiccions comportamentals.

4. REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES

Aarseth, E., Bean, A. M., Boonen, H., Colder Carras, M., Coulson, M., Das, D., Deleuze, J., Dunkels, E., Edman, J,m Ferguson, C. J., Haagsma, M. C., Bergmark, K, H.m Hussain, Z., Janszm, J., Kardefelt-Winther, D., Kutner, L., Markey, P., Lundenal Nielsen, R. K., Prause, N.,…, Van Rooij, A. J. (2017). Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 gaming disorder proposal. *Journal of Behavioral Addictions, 6*(3), 267–270. https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.088

Althaus, J., Zendle, D., & Bowden-Jones, H. (2021). Gambling and gaming addictions in women, en G. Carrà, M. Galanter y A. M. Baldacchino (eds.) *in Textbook of addiction treatment*. Springer.

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596

Arboleda-Flórez, J., & Stuart, H. (2012). From sin to science: Fighting the stigmatization of mental illnesses. *Canadian Journal of Psychiatry, 57*(8), 457–463. https://doi.org/10.1177/07067437120570080

Baxter, A., Salmon, C., Dufresne, K., Carasco-Lee, A., & Matheson, F. I. (2016). Gender differences in felt stigma and barriers to help-seeking for problem gambling. *Addictive Behaviors Reports, 3*, 1–8. https://doi.org/10.1016/j.abrep.2015.10.001

Bonnaire, C., Liddle, H. A., Har, A., Nielsen, P., & Phan, O. (2019). Why and how to include parents in the treatment of adolescents presenting Internet gaming disorder? *Journal of Behavioral Addictions*, *8*(2), 201-212. https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.27

Brown, K. L., & Russell, A. M. (2019). Exploration of intervention strategies to reduce public stigma associated with gambling disorder. *Journal of Gambling Studies, 36*(2), 713-733. https://doi.org/10.1007/s10899-019-09888-3

Casale, S., Boursier, V., Musicò, A., Ghinassi, S., Cigolini, G., Petrucci, E., & Gioia, F. (2023). Stigmatizing attitudes toward internet gaming disorder, problematic smartphone use and problematic social networking site use: an experimental vignette study. *Addictive Behaviors, 141,* 107665. https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2023.107665

Casey, E. (2006). Domesticating gambling: Gender, caring and the UK National Lottery. *Leisure Studies, 25*(1), 3–16. https://doi.org/10.1080/02614360500150695

Corrigan, P. W., & Fong, M. W. M. (2014). Competing perspectives on erasing the stigma of illness: What says the dodo bird? *Social Science and Medicine, 103,* 110–117. https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2013.05.027

Corrigan, P. W., Kosyluk, K. A., & Rüsch, N. (2013). Reducing self-stigma by coming out proud. *American Journal of Public Health, 103*(5), 794–800. https://doi.org/10.2105/AJPH.2012.301037

Corrigan, P. W., Larson, J. E., & Ruesch, N. (2009). Self-stigma and the "why try" effect: impact on life goals and evidence-based practices. *World Psychiatry*, *8*(2), 75-81. https://doi.org/10.1002/j.2051-5545.2009.tb00218.x

Corrigan, P., Markowitz, F. E., Watson, A., Rowan, D., & Kubiak, M. A. (2003). An attribution model of public discrimination towards persons with mental illness. *Journal of Health and Social Behavior.* https://doi.org/10.2307/1519806.

Corrigan, P. W., Morris, S., Larson, J., Rafacz, J., Wassel, A., Michaels, P., Wilkniss, S., Batia, K., & Rüsch, N. (2010). Selfstigma and coming out about one's mental illness. *Journal of Community Psychology, 38*(3), 259–275. https://doi.org/10.1002/jcop.20363

Corrigan, P. W., Morris, S. B., Michaels, P. J., Rafacz, J. D., & Rüsch, N. (2012). Challenging the public stigma of mental illness: A meta-analysis of outcome studies. *Psychiatric Services, 63*(10), 963–973. https://doi.org/10.1176/appi.ps.201100529

Desai, R. A., & Potenza, M. N. (2008). Gender differences in the associations between past-year gambling problems and psychiatric disorders. *Soc. Psychiatry Psychiatr. Epidemiol. 43,* 173–183. https://doi.org/10.1007/s00127-007-0283-z

Dullur, P., & Hay, P. (2017). Problem internet use and internet gaming disorder: a survey of health literacy among psychiatrists from Australia and New Zealand. *Australasian Psychiatry*, *25*(2), 140-145. https://doi.org/10.1177/1039856216684714

Gainsbury, S., Hing, N., & Suhonen, N. (2014). Professional help-seeking for gambling problems: Awareness, barriers and motivators for treatment. *Journal of Gambling Studies, 30*(2), 503–519. https://doi.org/10.1007/s10899-013-9373-x

Galanis, C. R., Delfabbro, P. H., & King, D. L. (2021). Stigma-related arguments against gaming disorder: A call for research. *Addiction, 116*(10), 2921-2922.

Galanis, C. R., Weber, N., Delfabbro, P. H., Billieux, K., & King, D. L. (2023). Gaming disorder and stigma-related judgements of gaming individuals: An online randomized controlled trial. *Addiction, 118,* 1687-1698. https://doi.org/10.1111/add.16211

Eldredge, L.K.B., Markham, C. M., Ruiter, R. A. C., Kok, G., Fernandez, M. E., & Parcel, G. S. (2016). *Planning health promotion programs: An intervention mapping approach.* Wiley.

Estévez, A., Macía, L., Ontalvilla, A., & Aurrekoetxea, M. (2023) Exploring the psychosocial characteristics of women with gambling disorder through a qualitative study. *Frontiers in. Psychology, 14*, 1294149. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1294149

Ferguson, C.J., & Colwell, J. (2020). Lack of consensus among scholars on the issue of video game "addiction". *Psychology of Popular Media, 9*(3), 359–366. https://doi.org/10.1037/ppm0000243

Hancock, L., & Smith, G. (2017). Critiquing the Reno Model I-IV international influence on regulators and governments (2004–2015)—The distorted reality of "responsible gambling". *International Journal of Mental Health and Addiction, 15*(6), 1151–1176.

Healy, M., Richard, A., & Kidia, K. (2022). How to reduce stigma and bias in clinical communication: a narrative review. *Journal of General Internal Medicine*, *37*(10), 2533-2540. https://doi.org/10.1007/s11606-022-07609-y

Hing, N., Holdsworth, L., Tiyce, M., & Breen, H. (2014) Stigma and problem gambling: current knowledge and future research directions. *International Gambling Studies, 14*(1), 64-81, https://doi.org/10.1080/14459795.2013.841722

Hing, N., Nuske, E., & Gainsbury, S. (2011). *Gamblers at risk and their help seeking behaviour.* Centre for Gambling Education & Research.

Hing, N., Nuske, E., Gainsbury, S. M., & Russell, A. M. T. (2016). Perceived stigma and self-stigma of problem gambling: Perspectives of people with gambling problems. *International Gambling Studies, 16*(1), 31–48. https://doi.org/10.1080/14459795.2015.1092566

Hing, N., Nuske, E., Gainsbury, S. M., Russell, A. M. T., & Breen, H. (2016b). How does the stigma of problem gambling influence help-seeking, treatment and recovery? A view from the counselling sector. *International Gambling Studies, 16*(2), 263–280. https://doi.org/10.1080/14459795.2016.1171888

Hing, N., & Russell, A. M. T. (2017). Psychological factors, sociodemographic characteristics, and coping mechanisms associated with the self-stigma of problem gambling. *Journal of Behavioral Addictions, 6*(3), 416-424. https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.056

Hing, N., Russell, A. M. T., & Gainsbury, S. M. (2016c). Unpacking the public stigma of problem gambling: The process of stigma creation and predictors of social distancing. *Journal of Behavioral Addictions, 5*(3), 448–456. https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.057

Hing, N., Russell, A. M. T., Gainsbury, S. M., & Nuske, E. (2016d). The public stigma of problem gambling: Its nature and relative intensity compared to other health conditions. *Journal of Gambling Studies, 32*(3), 847–864. https://doi.org/10.1007/s10899-015-9580-8

Hing, N., Russell, A., Nuske, E., & Gainsbury, S. (2015). *The stigma of problem gambling: Causes, characteristics and consequences.* Centre for Gambling Education & Research, Southern Cross University. Victorian Responsible Gambling Foundation.

Holdsworth, L., Hing, N., & Breen, H. (2012). Exploring women's problem gambling: A review of the literature. International *Gambling Studies, 12*(2), 199–213. https://doi.org/10.1080/14459795.2012.656317

Holdsworth, L., Nuske, E., & Hing, N. (2015). A grounded theory of the influence of significant live events, psychological co-morbidities and related social factors on gambling involvement. *International Journal of Mental Health & Addiction, 13*(2), 257–273. https://doi.org/10.1007/s10899-015-9580-8

Holmes, E. P., Corrigan, P. W., Williams, P., Canar, J., & Kubiak, M. A. (1999). Changing attitudes about schizophrenia. *Schizophrenia Bulletin, 25,* 447–456. https://doi.org/10.1093/oxfordjournals.schbu l.a033392.

Horch, J. D., & Hodgins, D. C. (2015) Self-stigma coping and treatment-seeking in problem gambling. *International Gambling Studies, 15*(3), 470-488, https://doi.org/10.1080/14459795.2015.1078392

Li, A. Y. L., Chau, C. L., & Cheng, C. (2019). Development and validation of a parent-based program for preventing gaming disorder: The game over

intervention. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *16*(11), 1984. https://doi.org/10.3390/ijerph16111984

Kilian, C., Manthey, J., Carr, S., Hanschmidt, F., Rehm, J., Speerforck, S., & Schomerus, G. (2021). Stigmatization of people with alcohol use disorders: An updated systematic review of population studies. *Alcoholism: Clinical and Experimental Research*, *45*(5), 899-911. https://doi.org/10.1111/acer.14598

Konkolÿ Thege, B., Colman, I., el-Guebaly, N., Hodgins, D. C., Patten, S. B., Schopflocher, D., Wolfe, J., & Wild, T. C. (2015). Social judgments of behavioral versus substance-related addictions: a population-based study. *Addictive Behaviors, 42,* 24–31. https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2014.10.025

Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2017). Social networking sites and addiction: Ten lessons learned. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 14*(3), 311. https://doi.org/10.3390/ijerph14030311

Lamas, J. L., Santolaria, R., Estévez, A., y Jauregui, P. (2018). *Guía clínica específica "Mujer y juego."* [Specific clinical guideline "Women and gambling"]. Delegación del Plan Nacional Sobre Drogas

Martínez-Redondo, P., y Arostegui-Santamaría, E. (2021). *Situación en España de la Violencia de Género y el abuso de sustancias [The situation of gender violence and substance abuse in Spain].* Ministerio de Sanidad

Martínez-Redondo, P., y Luján-Acevedo, F. (2020). *Hombres y adicciones. Intervención desde perspectiva de género [Men and addictions. Intervention from a gender perspective].* UNAD.

Miller, H. E., & Thomas, S. L. (2017). The problem with 'responsible gambling': impact of government and industry discourses on feelings of felt and enacted stigma in people who experience problems with gambling. *Addiction Research & Theory, 26*(2), 85-94. http://dx.doi.org/10.1080/16066359.2017.1332182

Miller, H. E., Thomas, S. L., Robinson, P., & Daube, M. (2014). How the causes, consequences and solutions for problem gambling are reported in Australian newspapers: a qualitative content analysis. *Australian and New Zealand Journal of Public Health*, *38*, 529–535. https://doi.org/10.1111/1753-6405.12251

Miller, H. E., Thomas, S. L., Smith, K. M., & Robinson, P. (2016). Surveillance, responsibility and control: an analysis of government and industry discourses about problem and responsible gambling. *Addiction Research & Theory, 24*, 163–176. https://doi.org/10.3109/16066359.2015.1094060

Nuske, E., & Hing, N. (2013). A narrative analysis of help-seeking behaviour and critical change points for recovering problema gamblers: The power of storytelling. *Australian Social Work,* *66*(1), 39–55. https://doi.org/10.1080/0312407X.2012.715656

Organización Mundial de la Salud. (2022). *CIE-11 Clasificación Internacional de Enfermedades, 11ª revisión*. https://icd.who.int/es

Palmer, B. A., Richardson, E. J., Heesacker, M., & DePue, M. K. (2018). Public stigma and the label of gambling disorder: Does it make a difference? *Journal of Gambling Studies, 34*(4), 1281–1291. https://doi.org/10.1007/s10899-017-9735-x

Peter, S. C., Li, Q., Pfund, R. A., Whelan, J. P., & Meyers, A. W. (2018). Public stigma across addictive behaviors: Casino gambling, eSports gambling, and Internet gaming. *Journal of Gambling Studies, 35,* 247-259. https://doi.org/10.1007/s10899-018-9775-x

Pontes, H. M., Montag, C., Elhal, J. D., Monteiro, A. V., Evren, C., Throuvala, M. A., Macur, M., McDowall, A., Rumpf, H., Carbonell, X., Kuss, D., López-Fernámdez, O, & Griffiths, M. (2022). *Stigma and gaming disorder: should we take a 'glass half full' or 'glass half empty' perspective?* Society for the Study of Addiction. https://doi.org/10.1111/add.15831

Rehm, J., Marmet, S., Anderson, P., Gual, A., Kraus, L., Nutt, D. J., Room, R., Samokhvalov, A., Scafato, E., Trapencieris, M., Wiers, R. W., & Gmel, G. (2013). Defining substance use disorders: Do we really need more than heavy use? *Alcohol and Alcoholism, 48*(6), 633–640. https://doi.org/10.1093/alcalc/agt127

Rehm, J., Probst, C., Kraus, L., & Lev-Ran, S. (2014). The addiction concept revisited. En P. Anderson, G. Bühringer, & J. Colom (Eds.), *Reframing addiction: Policies, processes and pressures* (pp. 103–117). ALICE RAP Project.

Rius-Buitrago, A., Soriano-Villarroel, I., y López-González, H. (2021). "Yo sabía que nadie me iba a juzgar": La adicción al juego online desde la perspectiva de género ["I knew no one would judge me": Online gambling addiction from a gender perspective]. *Musas 6,* 138–155. https://doi.org/10.1344/musas2021.vol6.num1.8

Rodda, S., Lubman, D. I., Dowling, N. A., Bough, A., & Jackson, A. C. (2013). Web-based counseling for problem gambling: exploring motivations and recommendations. *Journal of Medical Internet Research, 15*(5), e99. https://doi.org/10.2196/jmir.2474

Rolando, S., Ferrari, C., & Beccaria, F. (2023). "To me, it was Just a Vice". Stigma and Other Barriers to Gambling Treatment in Piedmont, Italy. *Journal of Gambling Studies, 39*(4), 1909-1925. https://doi.org/10.1007/s10899-023-10214-1

Russell, A. M. T., Langham, E., & Hing, N. (2018). Social influences normalize gambling-related harm among higher risk gamblers. *Journal of Behavioral Addictions, 7*(4), 1100–1111. https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.139

Sharma, T., Bamford, M., & Dodman, D. (2015). Person-centred care: an overview of reviews. *Contemporary nurse*, *51*(2-3), 107-120. https://doi.org/10.1080/10376178.2016.1150192

Thomas, S. L., Bestman, A., Pitt, H., David, J., & Thomas, S. (2016). *Lessons for the development of initiatives to tackle the stigma associated with problem gambling.* Victorian Responsible Gambling Foundation.

Thornicroft, G., Mehta, N., Clement, S., Evans-Lacko, S., Doherty, M., Rose, D., Koschorke, M., Shidhaye, R., O'Reilly, C., & Henderson, C. (2016). Evidence for effective interventions to reduce mental-health-related stigma and discrimination. *The Lancet, 387*(10023), 1123–1132. http://dx.doi.org/10.1016/S0140-6736(15)00298-6

Villanueva-Blasco, V. J., Eslava, D., & Rial-Boubeta, A. (2025). Stigma and Behavioral Addictions: Problematic Gambling and Video Game Addiction. En T. Mota

Ronzani (Ed.), *Social Stigma and Drug Use: Gender Perspectives, Family Contexts and Intersections* (pp. 71-84). Springer.

Weiner, B. (1986). *An attributional theory of motivation and emotion.* Springer.

Weiner, B. (1995). *Judgments of Responsibility: A Foundation for a Theory of Social Conduct.* Guilford Press.

Weiner, B., Perry, R. P., & Magnusson, J. (1988). An attributional analysis of reactions to stigmas. *Journal of Personality and Social Psychology, 55*(5), 738. https://doi.org/10.1037/0022-3514.55.5.738

Weinstock, J., Burton, S., Rash, C. J., Moran, S., Biller, W., Krudelbach, N., Phoenix, N., & Morasco, B. J. (2011). Predictors of engaging in problem gambling treatment: Data from the West Virginia problem gamblers help network. *Psychology of Addictive Behaviors, 25,* 372–379. https://doi.org/10.1037/a0023240