

Estudios de cohortes longitudinales

¿QUÉ SIGNIFICAN LOS ESTUDIOS DE COHORTES LONGITUDINALES?

Los estudios de cohortes longitudinales son estudios con seguimiento y observación de una cohorte de personas durante un período. Una cohorte es un grupo de personas que comparten las mismas características. Por ejemplo, es posible que se hayan expuesto a un incremento en las oportunidades de juego debido a políticas nuevas. Los estudios longitudinales pueden durar muchos años. Existen dos tipos de estudios de cohortes longitudinales principales. En estudios retrospectivos, los investigadores utilizan los datos que ya se recopilaron. Mientras que los estudios retrospectivos suelen ser menos costosos, la investigación podría estar limitada por la clase de datos que está disponible. Los estudios prospectivos se planifican con anticipación para observar una cohorte en el transcurso de un tiempo.

¿POR QUÉ SON IMPORTANTES?

Los estudios longitudinales permiten a los investigadores vincular los factores de riesgo de un estado de salud (p. ej., juego) con las consecuencias en el transcurso del tiempo. Desde la década de 1990, existen estudios prospectivos de cohortes en los que se examina el juego y los problemas de juego. No obstante, los primeros estudios tuvieron ciertas limitaciones. Estos estudios implicaban una pequeña cantidad de participantes, de los cuales muchos abandonaron los estudios antes de la finalización. Solían realizar un seguimiento de los participantes en un período breve y solo consideraban a un subgrupo de factores de riesgo posibles. Las limitaciones de los primeros estudios condujeron al lanzamiento de algunos estudios longitudinales de gran escala, como se describe con más detalle a continuación.

Estudios longitudinales acerca del juego y los problemas de juego destacados

El Leisure, Lifestyle, Lifecycle Project (LLLP) (Proyecto de ocio, estilo de vida y ciclo de vida)

El instituto de investigación del juego, Alberta Gambling Research Institute, lanzó el LLLP en 2006. Comenzó con

1808 personas de Alberta, Canadá. Los participantes pertenecían a cinco cohortes de edades (13-15 años de edad; 18-20 años de edad; 23-25 años de edad; 43-45 años de edad y 63-65 años de edad). Había 524 participantes con un alto riesgo de desarrollar problemas de juego. Estas personas jugaban con más frecuencia y gastaban más dinero en el juego que otras personas. Todos los participantes completaban una encuesta y una entrevista personal.

Se llevaron a cabo cuatro encuestas de seguimiento, cada una tuvo lugar en un intervalo de 19 a 21 meses. La encuesta final se realizó a 1030 adultos y 313 adolescentes. Se publicó un informe final de los resultados del LLLP en 2015.

El Quinte Longitudinal Study (QLS) (Estudio longitudinal Quinte)

El centro de investigaciones de problemas del juego de Ontario, Ontario Problem Gambling Research Centre, fundó el QLS, cuya duración fue de 5 años y se lanzó en 2006. Comenzó con 4123 personas de la región Quinte de Ontario, Canadá. Los participantes tenían entre 17 y 90 años. Había 1216 personas con un alto riesgo de desarrollar problemas de juego.

El QLS constó de una encuesta inicial y cuatro encuestas de seguimiento en un intervalo de 12 meses entre estas. Un alto porcentaje de participantes, el 93,9 %, permaneció hasta el final del estudio. En 2015, se publicó un informe que resumió los resultados del QLS y los comparó con el LLLP.

El Swedish Longitudinal Gambling Study (Swelogs) (Estudio longitudinal sueco acerca del juego)

La Agencia de Salud Pública de Suecia fundó Swelogs, el cual se lanzó en 2008. Se componía de tres partes. La primera parte era el seguimiento epidemiológico, que incluía cuatro encuestas en 2008, 2009/2010, 2012 y 2014. Los participantes tenían entre 16 y 84 años de edad y se seleccionaron al azar del registro sueco de la población total. El seguimiento epidemiológico comenzó con

8165 personas en 2008. Un total de 2847 participantes respondieron las cuatro encuestas.

La segunda parte constaba de entrevistas telefónicas profundas con personas que se identificaron con riesgo moderado o que tenían problemas de juego del seguimiento epidemiológico. También se seleccionó otro grupo de personas con bajo riesgo o sin problemas de juego. Los dos grupos coincidían en la información demográfica básica. Las entrevistas tuvieron lugar en 2011 con 2400 personas y nuevamente en 2013 y 2015.

La última parte era un estudio de seguimiento de 578 personas que participaron en un estudio sueco de prevalencia del juego en 1997/1998. De los 578 participantes, 289 personas tenían problemas de juego. Varios artículos se publicaron en revistas académicas, como también informes y planillas de datos, a raíz del Swelogs.

El Victorian Gambling Study (VGS) (Estudio de juego victoriano)

El Departamento de Justicia de Victoria, Australia, fundó el VGS, el cual se lanzó en 2008. Comenzó con una encuesta telefónica a 15.000 adultos. Se realizaron tres encuestas de seguimiento en 2009, 2010 y 2011, respectivamente. Aproximadamente un 24,7 % de participantes permaneció hasta el final del estudio. El Departamento de Justicia de Victoria y la Victorian Responsible Gambling Foundation publicaron informes de los resultados.

El New Zealand National Gambling Study (NZ NGS) (Estudio nacional de Nueva Zelanda acerca del juego)

El Ministerio de Salud de Nueva Zelanda fundó el NZ NGS, el cual se lanzó en 2012. Comenzó con la participación de 6251 personas a partir de los 18 años. El estudio hizo hincapié en convocar a grupos étnicos importantes del país, entre ellos, maoríes, isleños del Pacífico y asiáticos. El NZ NGS condujo cuatro períodos de encuestas hasta 2018. Los informes de cada encuesta están disponibles en línea.

El Massachusetts Gambling Impact Cohort Study (MAGIC) (Estudio de cohorte afectado por el juego de Massachusetts)

La Massachusetts Gaming Commission fundó el estudio MAGIC, que se lanzó en 2015. Es el primer estudio de cohorte de adultos a gran escala de los EE. UU. El estudio comenzó con 3139 participantes. Las siguientes encuestas

se realizaron en 2016 y 2018.

Al menos una encuesta más se planificó para 2019. Hay informes disponibles en línea de los resultados de las encuestas de 2015 y 2016.

Resultados en común de los estudios longitudinales

Algunos resultados se observaron sistémicamente en los estudios longitudinales. En primer lugar, el estado de juego de las personas cambia con el tiempo. En general, las personas que no tienen problemas de juego suelen mantenerse de esa manera. Menos de la mitad de las personas que tenían problemas de juego siguieron con esos problemas en la siguiente evaluación. Solo en una pequeña cantidad de personas con problemas de juego, sus problemas continuaban en las múltiples evaluaciones.

En segundo lugar, varios factores contribuían en el aumento del riesgo de tener problemas de juego. Los factores relacionados con el juego parecen cobrar más importancia a la hora de predecir los problemas de juego futuros. Estos factores implican estar en riesgo o tener problemas de juego, jugar con frecuencia y jugar para escapar del estrés o distraerse. La personalidad es el siguiente factor más importante. Tener problemas de salud mental, como la depresión y la drogadicción, también predicen problemas de juego.

Por último, los factores que afectan el comienzo de los problemas de juego parecen ser distintos de los factores que afectan la continuidad y la recaída en problemas de juego. Los factores relacionados con el juego son contundentes para predecir el comienzo de problemas de juego. Por el contrario, los factores no relacionados con el juego cumplen un papel más importante en la continuidad y la recaída en problemas de juego. En particular, la presencia de problemas de salud mental y ciertos rasgos de la personalidad dificultan la recuperación de los problemas de juego para las personas.

Este es un resumen de los estudios de cohortes longitudinales descritos en el marco de trabajo conceptual acerca del juego perjudicial. Si desea más información acerca de estos estudios y el Marco de trabajo conceptual, consulte el [informe completo](#) o ingrese en la [página web de estudios de cohortes longitudinales](#) acerca del juego del sitio web de GREO.