

GUÍA PARA LA PREVENCIÓN DE LA ADICCIÓN AL JUEGO Y LAS APUESTAS ONLINE




AJUNTAMENT DE VALÈNCIA
REGIDORIA DE SANITAT, SALUT I ESPORTS


PLAN MUNICIPAL DE
DROGODEPENDÈNCIES

UPCCA
VALÈNCIA

VNIVERSITAT
D VALÈNCIA


CSIC


UISS
Unidad de Información e
Investigación Social y Sanitaria

ingenio
CSIC-UPV
Instituto de gestión de la innovación
y del conocimiento

GUÍA PARA LA PREVENCIÓN DE LA ADICCIÓN AL JUEGO Y LAS APUESTAS ONLINE

AUTORES: **Lorenzo Sánchez Pardo**
Elisa Herrador Bueno
Rafael Aleixandre Benavent
Francisco-Jesús Bueno Cañigral



AJUNTAMENT DE VALENCIA
REGIDORIA DE SANITAT, SALUT I ESPORTS



PLAN MUNICIPAL DE
DROGODEPENDÈNCIES

UPCCA
VALENCIA

VNIVERSITAT
DE VALÈNCIA



 **UISYS**
Unidad de Información e
Investigación Social y Sanitaria

ingenio
CSIC-UPV
Instituto de gestión de la innovación
y del conocimiento

Autores:

Lorenzo Sánchez Pardo

Elisa Herrador Bueno

Rafael Aleixandre Benavent

Francisco-Jesús Bueno Cañigral

Edita:

Plan Municipal de Drogodependencias (PMD)

Unitat de Prevenció Comunitaria de Conductes Adictives (UPCCA-Valencia)

Concejalía de Sanidad, Salud y Deportes

Ayuntamiento de Valencia

ISBN: 978-84-9089-053-0

Imprime: Martín Impresores SL

Depósito Legal: V-2863-2016

ÍNDICE

1.	PRESENTACIÓN	3
2.	ESTO TE INTERESA	4
3.	EL NEGOCIO DEL JUEGO ONLINE	5
3.1.	La gestión del juego online en España	5
3.2.	Personas que participan del juego online	7
4.	PERFIL DE LOS JUGADORES ONLINE	8
5.	LAS DISTINTAS FORMAS DE RELACIONARSE CON LOS JUEGOS ONLINE	11
5.1.	La progresión en los juegos de azar: tipología de jugadores	11
5.2.	Diferencias entre jugadores recreativos y jugadores problema	12
5.3.	El juego patológico	13
5.4.	Tipología de las personas jugadoras en España	14
6.	EFFECTOS Y CONSECUENCIAS NEGATIVAS ASOCIADAS AL JUEGO	16
6.1.	Impacto social del juego	16
6.2.	Impacto del juego sobre la persona jugadora	16
6.3.	Impacto del juego en la familia	18
6.4.	Impacto del juego en la infancia	18
6.5.	Problemas con el juego declarados por las personas jugadoras	19
7.	PERCEPCIONES SOCIALES ACERCA DEL JUEGO	21
7.1.	Opiniones respecto al Juego	21
7.2.	Motivaciones para jugar	24
7.3.	Motivaciones para no jugar	25
8.	MITOS Y TÓPICOS RELACIONADOS CON EL JUEGO	27
8.1.	La verdad sobre los juegos de azar	27
8.2.	Mitos y falsas supersticiones relacionadas con el juego	29
9.	FACTORES ASOCIADOS A LOS PROBLEMAS CON EL JUEGO	31
9.1.	Factores de riesgo generales	32
9.2.	Factores de riesgo específicos del juego online	34
9.3.	Influencia del género en las conductas de juego	35
9.4.	La publicidad y otras actividades de promoción del juego online	36
10.	SIGNOS Y SÍNTOMAS PARA RECONOCER LOS PROBLEMAS CON EL JUEGO	40
10.1.	¿Cómo saber si alguna de nuestras amistades o personas conocidas tienen problemas con el juego?	40

10.2.	¿Quieres saber si tienes problemas con el juego?	41
11	REDUCCIÓN DE RIESGOS Y DAÑOS ASOCIADOS AL JUEGO	43
12.	EL TRATAMIENTO DE LOS TRASTORNOS DE JUEGO	46
13	BIBLIOGRAFÍA	47

I. PRESENTACIÓN

Cuando el juego deja de ser una actividad voluntaria y se convierte en una conducta adictiva deja de ser gratificante para convertirse en una condena.

La American Psychiatric Association (AMA) afirma que *“Ha habido un incremento de evidencias consistentes en que jugar activa el sistema cerebral de recompensa de forma similar o como lo hacen las drogas de abuso y a que provoca una patología cuyos síntomas clínicos son comparables a los que provocan las drogas”*.

No se trata de una nueva situación, pero su incremento sostenido en el tiempo y la aparición de los juegos online en particular, se han convertido en más patológicos sumándose a los trastornos adictivos sin sustancia.

La prevención de las conductas adictivas queda recogida en la Ley 13/2011, de 27 de mayo en su artículo I. Los servicios públicos somos los depositarios pues de esta función.

En la actualidad la adicción al juego y su versión online sucede cada vez a edades más tempranas. Esto es debido a que nos encontramos ante una nueva modalidad de juego que es mucho más adictiva que la mayoría de las tradicionales formas de juegos. El juego online cuenta además con un gran despliegue de medios en su promoción, desde campañas agresivas de publicidad a marketing en las redes sociales, pasando por patrocinios deportivos que hacen aún más vulnerables a los sujetos.

El Ayuntamiento de València, desde la Concejalía de Sanidad y Salud, no es ajeno a esta tarea, por ello y a través del Servicio de Drogodependencias – Unidad de Prevención de Conductas Adictivas, hemos trabajado en la elaboración de esta Guía que esperamos sirva de instrumento a alumnos y profesores, padres e hijos y ciudadanos en general en la lucha de la prevención de conductas adictivas al juego.

MAITE GIRAU MELIÁ

Concejala de Sanidad, Salud y Deportes

2. ESTO TE INTERESA

Los juegos de azar tienen una larga historia, existiendo constancia de su práctica desde hace 5.000 años. En sus orígenes los juegos de azar tenían mayoritariamente una función lúdica, relacionada con el entretenimiento, lo que facilitó su rápida expansión y el que sea considerada una actividad socialmente aceptable.

Al igual que ocurre con otras conductas aceptadas socialmente, como por ejemplo el consumo de alcohol, la mayoría de la población mantiene una relación “saludable” con el juego, participando del mismo de forma ocasional o con una motivación exclusivamente recreativa.

Sin embargo, son muchas las personas que participan en los juegos de azar con el único fin de ganar dinero, lo que les lleva a jugar regularmente, provocando con cierta frecuencia el desarrollo de problemas con el juego y, en los casos más graves, de ludopatías o problemas de adicción al juego. Por ello conviene tener presente que los juegos de azar son una actividad de riesgo y un problema de salud pública.

Casi 2,5 millones de españoles han tenido a lo largo de su vida algún problema relacionado con el juego o han estado en riesgo de padecerlo.

Los juegos de azar han crecido a un ritmo sin precedentes en los últimos años, convirtiéndose en una actividad cada vez más popular. Este rápido crecimiento se ha visto favorecido por una creciente oferta de juegos puestos a disposición de los potenciales usuarios, gracias fundamentalmente a la expansión de los juegos y apuestas por Internet. La gran cantidad de sitios de juegos online disponibles, la gran variedad de opciones de juego ofrecidas (juegos de casino, apuestas deportivas, etc.) y los avances tecnológicos (que permiten que cualquier persona pueda jugar sin parar, desde cualquier lugar y a cualquier hora del día), han provocado un importante aumento en el número de jugadores.

La expansión del juego online es altamente preocupante, sobre todo teniendo en cuenta que la mayoría de los jugadores online son personas jóvenes. La evidencia científica confirma que el inicio temprano con los juegos de azar incrementa notablemente el riesgo de sufrir problemas de adicción (la mayoría de las personas que tienen problemas con el juego comenzaron a jugar en edades tempranas).

PUNTO CLAVE

La creciente oferta de juegos online puede conducir al desarrollo o al agravamiento de los problemas de juego, debido a la mayor accesibilidad a las oportunidades de jugar que proporcionan. Asimismo, coinciden en señalar que la expansión de los juegos de azar y las apuestas online suponen importantes riesgos para la salud y el bienestar individual de adolescentes y jóvenes.

3. EL NEGOCIO DEL JUEGO ONLINE

3.1. La gestión del Juego online en España

Las empresas interesadas en ofrecer servicios de juego online deben contar con una licencia de juego, que concede el Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas. A finales de 2015 este organismo había concedido 282 licencias a 55 empresas (operadores de juego). Los juegos online autorizados en España son los siguientes:

Lista de juegos online autorizados en España
Apuestas
<ul style="list-style-type: none">▪ Apuestas Deportivas de Contrapartida▪ Apuestas Deportivas Mutuas▪ Apuestas Hípicas de Contrapartida▪ Apuestas Hípicas Mutuas▪ Otras Apuestas de Contrapartida▪ Apuestas Deportivas Cruzada▪ Apuestas Hípicas Cruzadas▪ Otras Apuestas Cruzadas
Póquer
<ul style="list-style-type: none">▪ Póquer Cash▪ Póquer Torneo
Casino:
<ul style="list-style-type: none">▪ Black Jack▪ Ruleta▪ Punto y Banca▪ Juegos Complementarios
Bingo
<ul style="list-style-type: none">▪ Bingo
Máquinas de azar
Concursos

Para participar en estos juegos se exige ser mayor de edad (18 o más años) y registrarse previamente en alguna de las plataformas de juego online autorizadas.

Además de las plataformas de juego online autorizadas, existen diferentes servicios de juego online ilegales, muchos de ellos prestados por operadores situados en otros países, que operan fuera del control de las autoridades. Estos servicios son utilizados por personas que buscan modalidades de juego no autorizadas en España o que tratan de eludir los requisitos de nuestra legislación, posibilitando por ejemplo la participación en el juego de menores de

edad. Estas prácticas hacen que los jugadores estén expuestos a posibles fraudes, al carecer de cualquier tipo de protección legal. Además, muchas de las páginas web de juego no reguladas son utilizadas por organizaciones criminales para el blanqueo de capitales procedentes de actividades delictivas (tráfico de drogas, de personas o de armas u otras actividades ilícitas).

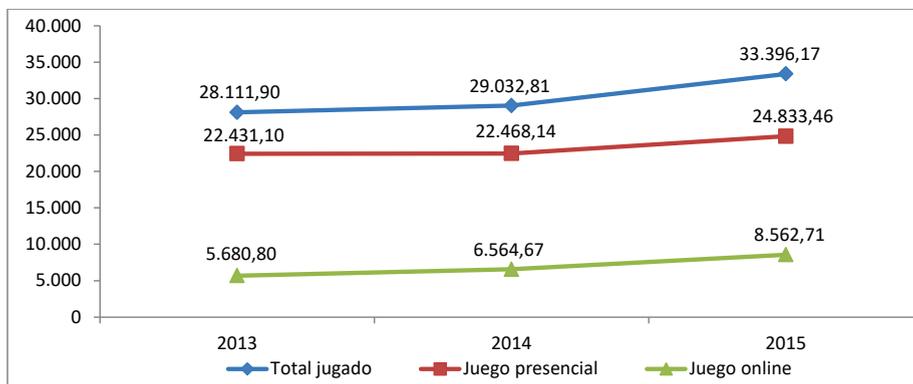


Para entender el verdadero alcance que tiene el juego y las apuestas online basta con analizar los siguientes datos sobre el volumen del negocio del juego online en España.

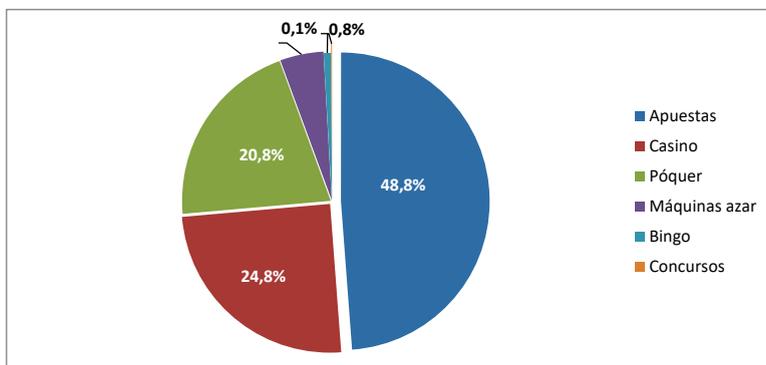
La industria del juego mueve ingentes sumas de dinero y se encuentra en un proceso de expansión, favorecido por la ampliación de la oferta de juegos online y por la captación de nuevos jugadores, en su mayor parte jóvenes. Durante 2015 se jugaron en España 33.396 millones de euros en juegos de azar de carácter estatal, de los cuales 8.562 millones correspondieron al juego online. Aunque el juego presencial sigue siendo la opción favorita de la mayoría de jugadores, el juego online está aumentando progresivamente su peso, representando ya el 26,5% de las cantidades jugadas en 2015.

Las apuestas (48,8%), el casino (24,8%) y el póquer (20,8%) son las modalidades de juego con mayor peso en las cantidades jugadas en juegos online de ámbito estatal.

Figura 1. Evolución de las cantidades jugadas según canal de juego, España 2013-2015 (no se incluyen las cantidades jugadas en juegos regulados por las Comunidades Autónomas). Millones de €.



FUENTE: Memoria Anual 2015. Dirección General de Juego. Mº de Hacienda y Administraciones Públicas.

Figura 2. Cantidades jugadas por modalidad de juego online estatal (%).

FUENTE: Memoria Anual 2015. Dirección General de Juego. M° de Hacienda y Administraciones Públicas.

3.2. Personas que participan del juego online

Son muchas las personas que participan de forma regular en las diferentes modalidades de juego online autorizadas en España:

- El número total de **usuarios registrados** (personas que habían completado el proceso de registro en un operador de juego, teniendo en cuenta que si la misma persona se registra en dos operadores diferentes, se computan dos usuarios) a 31 de diciembre de 2015 en las diferentes plataformas de juego online era de **5.448.532**, un 37% más que a principios de año.
- El número de **jugadores únicos** (personas diferentes que están registradas en una o más plataformas de juego) era a 31 de diciembre de 2015 de **2.413.137**, un 25% más que a principios de años, lo que supone que durante 2015 hubo una media de 1.336 jugadores nuevos al día (40.645 jugadores nuevos al mes).

Si se compara el número de usuarios registrados y de jugadores únicos se comprueba que es frecuente la presencia de “jugadores multioperador” (que un único jugador esté registrado en dos o más operadores de juego): el 58% de los jugadores se registran en un único operador; el 19% lo hace en dos y el restante 23% en tres o más. El número promedio de juegos en los que participan es de 2,6.

- El número total de **jugadores activos** durante 2015 (jugadores únicos que realizaron alguna operación de juego online en ese año) fue de **985.333**, situándose la media mensual de jugadores activos en 379.883.

En 2015 se incrementó en un 13,3% el número medio mensual de jugadores activos respecto al año anterior, mientras que las “nuevas altas” crecieron un 11,4%.

4. PERFIL DE LOS JUGADORES ONLINE

El perfil demográfico de los jugadores online que permanecieron activos en 2015 se corresponde mayoritariamente con el de una persona joven (el 66,5% tenía 35 o menos años) y un hombre (83,3%). El grupo de edad más representativo, tanto en hombres como mujeres, es el de 26 a 35 años, seguido del de 18 a 25 años.

Distribución por sexo y edad de los jugadores online activos (%)			
Grupos de edad	Hombres	Mujeres	TOTAL
De 18 a 25 años	30,4%	25,2%	29,5%
De 26 a 35 años	38,1%	31,6%	37,0%
De 36 a 45 años	20,4%	20,1%	20,3%
De 46 a 55 años	7,6%	14,7%	8,8%
De 56 a 65 años	2,6%	5,8%	3,2%
Más de 65 años	0,9%	2,6%	1,2%
Total jugadores activos	820.346 (83,3%)	164.987 (16,7%)	985.333

FUENTE: Análisis del perfil del jugador online, Informe 2015. Dirección General de Ordenación del Juego.

Entre los jugadores activos el porcentaje de hombres es significativamente superior al de mujeres, en todos los segmentos o tipos de juego online. Sólo en el segmento del bingo el porcentaje de mujeres (41,2%) se aproxima al de hombres (58,8%).

Jugadores activos en los distintos segmentos de juego online, según sexo (%)		
Segmento de juego	Hombres	Mujeres
Apuestas	86,5%	13,5%
Casino	81,7%	18,3%
Póquer	86,2%	13,8%
Bingo	58,8%	41,2%

FUENTE: Análisis del perfil del jugador online, Informe 2015. Dirección General de Ordenación del Juego.

El gasto medio anual realizado por los jugadores activos en 2015 fue de 293 euros, si bien entre los hombres es más del doble (322 euros) que entre las mujeres (146 euros). La edad influye en el gasto anual que realizan los jugadores online, siendo más elevado entre los grupos de edades intermedias (de 36 a 55 años), dato que se asocia a la menor disponibilidad económica de las personas jóvenes. El grupo con un mayor gasto medio anual lo integran los varones de 36 a 45 años (552 euros anuales).

Conviene destacar que aproximadamente el 90% de los jugadores online simultanean el juego interactivo y el juego presencial.

Gasto medio anual realizado por los jugadores activos online en 2015 (euros)

Grupos de edad	Hombres	Mujeres	TOTAL
De 18 a 25 años	113	15	99
De 26 a 35 años	311	160	290
De 36 a 45 años	552	237	500
De 46 a 55 años	537	159	431
De 56 a 65 años	438	246	379
Más de 65 años	510	225	407
Total	322	146	293

FUENTE: Análisis del perfil del jugador online, Informe 2015. Dirección General de Ordenación del Juego.

La frecuencia de juego online es muy elevada, como lo confirma el que cerca del 40% de los jugadores online participa de esta modalidad de juego todos o casi todos los días. También es muy elevado el tiempo que le dedican al juego online, que se sitúa como promedio en torno a los 45 minutos diarios, tiempo aún mayor entre las personas más jóvenes y las que juegan de forma cotidiana.

Se observa una tendencia altamente preocupante entre los jugadores online, consistente en el hecho de que se está intensificando su exposición al juego: está creciendo la frecuencia con la que se juega y aumentando el tiempo o dedicado a esta actividad. Muchas de las personas que participan del juego online reconocen que cada vez juegan más y que le dedican más tiempo a esta actividad. La gravedad de este proceso radica en el hecho de que los estudios científicos destacan que cuanto mayor es la participación en los juegos de azar online, mayor es el riesgo de desarrollar problemas con el juego y más graves son los mismos.

Características de los jugadores online:

- Los hombres participan del juego online en un porcentaje muy superior a las mujeres y gastan más del doble de dinero que ellas en esta actividad.
- Los juegos de azar interactivos se asocian con los grupos de edad más jóvenes: Dos de cada tres jugadores online son personas jóvenes de 35 o menos años.
- Los jugadores interactivos tienen características diferentes a los jugadores presenciales: son más jóvenes, tienen un mayor nivel educativo, ingresos más altos y una gran familiaridad con las nuevas tecnologías y el uso de Internet.
- Los jugadores interactivos participan en un número significativamente mayor de formas de juego que los jugadores no interactivos y tienen gastos más altos.
- La mayoría de jugadores online participan también en juegos de azar no interactivos (presenciales): los jugadores interactivos son más propensos que otros jugadores a participar en múltiples formas de juego.
- Los jugadores interactivos realizan un mayor gasto en juegos de azar que los jugadores presenciales.
- Los jugadores online juegan cada vez con más frecuencia y dedican una cantidad mayor de tiempo a esta actividad.

Aunque el juego ha sido considerado tradicionalmente una actividad propia de adultos, una proporción significativa de adolescentes participa activamente en los juegos de azar. Diferentes estudios internacionales muestran la popularidad de los juegos de azar entre los adolescentes, quienes a pesar de las restricciones legales han logrado participar en prácticamente todas las formas de juego. La normalización de los juegos de azar ha llevado a los adolescentes a involucrarse con frecuencia en este tipo de comportamiento.

5. LAS DISTINTAS FORMAS DE RELACIÓN CON LOS JUEGOS DE AZAR

5.1. La progresión en los juegos de azar: tipología de jugadores

La gente decide participar en los juegos de azar por diferentes razones (por mero entretenimiento, para relacionarse y compartir actividades con familiares y amigos, para ganar dinero, etc.) y mantiene una diferente relación con el juego.

En base a la frecuencia de juego, a la presencia de efectos o consecuencias negativas asociadas al juego y a la intensidad o gravedad de las mismas, es posible establecer una tipología general de las personas en relación con los juegos de azar.

Al igual que ocurre con las adicciones a las sustancias, los problemas de juego no surgen de un día para otro, sino que se desarrollan y empeoran con el tiempo. En base a las distintas formas de relación que las personas establecen con los juegos de azar es posible diferenciar diferentes etapas en el tránsito desde el juego ocasional de carácter recreativo, que realizan la mayoría de jugadores, hasta los problemas de adicción al juego (también denominados como ludopatía o juego patológico):



- **No-jugadores:** personas que nunca han participado en juegos de azar.
- **Jugadores ocasionales/recreativos:** personas que juegan de forma ocasional con una finalidad meramente recreativa y que no presentan consecuencias negativas asociadas al juego.
- **Jugadores en situación de riesgo:** personas que juegan regularmente y que manifiestan algún efecto adverso asociado al juego.
- **Jugadores problema:** personas que presentan un amplio espectro de consecuencias negativas derivadas del juego (el juego o las apuestas interfieren con el trabajo o los estudios o generan problemas emocionales, físicos, financieros o familiares).
- **Jugadores patológicos/ludópatas:** las consecuencias adversas del juego son tan importantes que estas personas cumplen los criterios diagnósticos fijados en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, DSM-V, elaborado por la Asociación Americana de Psiquiatría, para su consideración como jugadores patológicos, mostrándose incapaces de controlar el impulso de jugar, a pesar del daño que les causa el juego.

Existe pues una gama de conductas de juego. En uno de cuyos extremos se situarían las personas que no juegan, mientras que en el otro lo harían quienes mantienen un patrón de conducta diagnosticable como juego patológico o adicción al juego. En etapas intermedias se situarían los jugadores de recreativos, los jugadores regulares en situación de riesgo y los jugadores con problemas de juego. Las personas pueden moverse hacia atrás y hacia adelante a lo largo del continuo de juego en diferentes momentos de su vida, dependiendo de distintos factores.

Algunas personas desarrollan rápidamente problemas de juego, mientras que otras pueden jugar sin problemas toda su vida.

5.2. Diferencias entre jugadores recreativos y jugadores problema

La mayoría de la gente es capaz de jugar por mera diversión, sin embargo, para algunas personas el juego se convierte en un problema. El término “problemas con el juego” se usa para describir los comportamientos de juego que causan daño a la persona jugadora, a otras personas cercanas (pareja, familiares, amigos) o a la comunidad, en contraposición con el juego recreativo. Estamos ante la presencia de problemas con el juego cuando la persona comienza a consumir más dinero y tiempo del que puede permitirse y el juego afecta negativamente a diferentes dimensiones de su vida, incluyendo la salud física y emocional, las finanzas, las relaciones, el trabajo o el estudio.

Diferencias claves entre juego recreativo y problemas con el juego	
JUGADORES RECREATIVOS	JUGADORES PROBLEMA
Disfrutan del tiempo, el dinero y la energía que gastan en los juegos de azar.	Experimentan ansiedad cuando juegan y piensan en la planificación de los juegos de azar.
Los juegos son vistos como una actividad divertida y emocionante, independientemente de si la persona está ganando o perdiendo.	Aunque pueden vivir momentos agradables, predominan los momentos estresantes, independientemente del resultado del juego.
Esperan ganar un premio importante, pero aceptan que no es probable que ocurra (saben que las probabilidades de ganar están en su contra y que el resultado depende del azar). El entretenimiento que aporta el juego hace que el riesgo de perder dinero valga la pena.	Piensan que el juego es una manera de hacer dinero y, por tanto, de mejorar su propia situación de vida. Su identidad puede estar asociada al éxito/fracaso en el juego y tener falsas creencias sobre su grado de control/influencia sobre el resultado del juego.
Participan en otras formas de ocio y el juego no se interpone en su capacidad para atender a su familia, amistades, trabajo, estudios, etc.	Pueden ignorar otros pasatiempos o compromisos con el fin de dedicar más tiempo y energía para los juegos de azar.
Pueden sentirse decepcionados después de perder dinero, pero lo aceptan sin problemas. No apuestan dinero que necesitan para sus gastos esenciales, por lo que su pérdida no causa sensación de estrés o ansiedad.	A menudo sienten más que decepción por el dinero perdido, dado que el dinero puede no pertenecerles en exclusiva (dinero compartido con la pareja o la familia) o podría ser necesario para pagar algo esencial. En estas situaciones la pérdida de dinero puede ser muy estresante.

5.3. El juego patológico

Si bien las motivaciones para participar en juegos de azar se relacionan en la mayor parte de los casos con la diversión, muchas personas mantienen una relación patológica con el juego y las apuestas. La forma que tenemos de percibir el juego patológico, así como a las personas que tienen problemas con el juego, ha cambiado de forma importante a lo largo del tiempo, destacando algunos hitos especialmente relevantes en esta evolución:

- a) El 1980 el juego patológico o ludopatía fue reconocido por primera vez como un problema psicológico o mental, lo que supuso un cambio radical en la consideración social de los jugadores patológicos, que dejaron de ser percibidos como “personas viciosas” para pasar a ser personas con problemas psicológicos o mentales, necesitadas de ayuda profesional especializada para poder superarlos.
- b) En la última revisión del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, DSM-V, realizada en 2013 por la Asociación Americana de Psiquiatría, el juego patológico o ludopatía dejó de ser definido como un trastorno por falta de control de impulsos, pasando a ser considerado un trastorno adictivo, incluido dentro de una categoría denominada “trastornos por el consumo de sustancias y el juego”.

El hecho de que el juego patológico o la ludopatía sea concebido por la comunidad científica como un trastorno adictivo, supone un cambio de gran relevancia: la consideración de esta conducta como un problema grave, en el que se genera una dependencia y que aparece acompañado de un síndrome de abstinencia y de tolerancia, al igual que ocurre en el caso de los trastornos por relacionados con sustancias (alcoholismo, tabaquismo, etc.).

Estos cambios permiten que la sociedad tenga una visión más adecuada y ajustada a lo que supone esta conducta adictiva, evitando estigmas y estereotipos sobre las personas con problemas de juego, facilitando la detección precoz de este tipo de problemas y favoreciendo el tratamiento de los mismos.

Criterios diagnósticos del juego patológico¹

El Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, DSM V, establece los siguientes criterios para el diagnóstico de una conducta de juego patológico:

- A. Juego patológico problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo y se manifiesta porque **el individuo presenta cuatro (o más) de los siguientes criterios durante un periodo de 12 meses:**
 1. Necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada.
 2. Está nervioso o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego.
 3. Ha hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito.
 4. A menudo tiene la mente ocupada en las apuestas (p. ej. reviviendo continuamente con la imaginación experiencias de apuestas pasadas, condicionando o planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar).

¹ APA (2013). Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM 5. Arlington, VA, Asociación Americana de Psiquiatría.

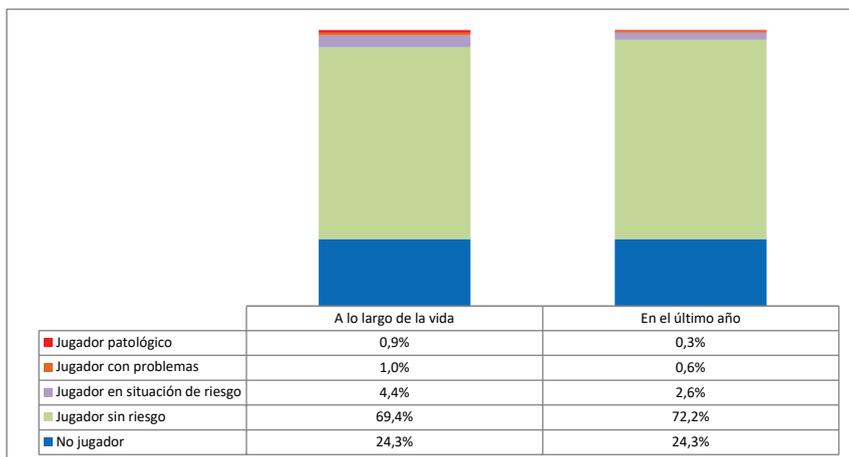
5. A menudo apuesta cuando siente desasosiego (p. ej. desamparo, culpabilidad, ansiedad, depresión).
6. Después de perder dinero en las apuestas, suele volver otro día para intentar ganar (“recuperar” las pérdidas).
7. Miente para ocultar su grado de implicación en el juego.
8. Ha puesto en peligro o ha perdido una relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego.
9. Cuenta con los demás para que le den dinero para aliviar su situación financiera desesperada provocada por el juego.

B. Su comportamiento ante el juego no se explica mejor por un episodio maniaco.

5.4. Tipología de las personas jugadoras en España

Un reciente estudio² pone de relieve que aproximadamente tres de cada cuatro ciudadanos españoles de 18 o más años (el 75,7%) ha participado en juegos de azar a lo largo de su vida, dato que confirma el arraigo social de esta actividad. Sus resultados muestran que, teniendo en cuenta los hábitos de juego de la población española a lo largo de su vida, el 0,9% de la misma debería ser considerada como jugadores patológicos o ludópatas, mientras que otro 1% serían catalogadas como jugadores con problemas. Teniendo en cuenta el comportamiento de los encuestados en el último año, estos valores se reducen a 0,3% y al 0,6 %, respectivamente.

Figura 3. Tipología de la población española según sus hábitos de juego.



FUENTE: Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España 2015. Dirección General de Ordenación del Juego.

Estos datos ponen de relieve que las situaciones de riesgo y/o los problemas relacionados con el juego afectan a cientos de miles de personas en nuestro país.

2 DGOJ (2016). Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España 2015. Dirección General de Ordenación del Juego. Mº de Hacienda y Administraciones Públicas.

Si eres de las personas que todavía creen que los juegos de azar son una actividad lúdica y divertida te sugerimos que revises detenidamente las siguientes cifras, quizás descubras la cara oculta de los juegos de azar.

Prevalencia de los jugadores patológicos, jugadores con problemas y jugadores en situación de riesgo (Población española de 18 o más años)

- El 6,3% de la población (2.400.000 personas) habría tenido a lo largo de su vida algún tipo de problema relacionado con el juego o habría estado en riesgo de padecerlo. De ellas 725.000 personas deberían ser clasificadas como jugadores patológicos y/o jugadores problema.
- Considerando los hábitos de juego mantenidos en el último año, cerca de 1.340.000 personas (el 3,5% de la población) debería ser considerada como jugadores en riesgo, jugadores problema o personas adictas al juego. De ellas 345.000 serían jugadores patológicos y/o jugadores problema.

Aunque no se dispone de datos fiables sobre la extensión que los problemas con el juego tienen entre la población adolescente en España, al excluirse a las personas menores de 18 años de los estudios realizados a nivel nacional, numerosas investigaciones internacionales señalan que la prevalencia de los problemas de juego es más alta entre los adolescentes que entre las personas adultas, confirmando que los adolescentes son un grupo altamente vulnerable a los problemas de juego.

Los resultados de los estudios realizados a nivel mundial para conocer la extensión de los problemas de juego revelan que entre el 2-8% de los adolescentes informan que experimentan graves problemas de juego y que entre un 10-15% estarían en situación de riesgo para el desarrollo de un problema de juego (la variación de los porcentajes se debe al uso de diferentes métodos e instrumentos de medida). Además, numerosas investigaciones coinciden en señalar a los jóvenes de 18 a 25 años como el grupo que experimenta la mayor prevalencia de problemas de juego.

Datos de interés son los problemas de juego online

- La extensión de los problemas de juego es tres veces mayor entre los jugadores interactivos que en los jugadores no interactivos.
- Los jugadores más jóvenes no sólo son más propensos a participar en el juego online, sino también más propensos a experimentar problemas de juego.
- Las personas más jóvenes y las que juegan todos o casi todos los días son más proclives a tener problemas con el juego.
- El juego interactivo facilita la aparición de problemas de juego.
- Las múltiples posibilidades u opciones de juego en Internet parecen se relacionan con las consecuencias negativas del juego: muchos jugadores interactivos con problemas de juego destacan que la posibilidad de apostar en múltiples actividades de juego en línea aumentó su juego a niveles excesivos.
- Este dato es coherente con un hallazgo puesto de relieve por las investigaciones realizadas sobre el juego: la mayor participación en los juegos de azar (en general) se relaciona con la gravedad de los problemas de juego.

6. EFECTOS Y CONSECUENCIAS NEGATIVAS ASOCIADAS AL JUEGO

Los problemas con el juego o el juego patológico aparecen asociados a un amplio espectro de consecuencias o efectos adversos, que afectan tanto a la persona jugadora, como a su familia y el conjunto de la sociedad. A continuación se muestran los datos aportados por diferentes investigaciones realizadas a nivel mundial para conocer el impacto de los problemas con el juego en distintos ámbitos.

6.1. Impacto social del juego

El Consejo Nacional de Problemas con el Juego de Estados Unidos cifró en 2016 los costes sociales del problema de juego en 7.000 millones de dólares anuales, generados por la comisión de delitos, encarcelamientos, quiebras y otras adicciones asociadas a las ludopatías. Las personas con problemas con el juego tienen entre 3 y 4 veces más probabilidades de ser detenidas y/o encarceladas (la adicción al juego estimula la comisión de actos delictivos para financiar el juego) y entre 2 y 7 veces más probabilidades de consumir drogas ilegales, beber en exceso y fumar cigarrillos.

Un reciente informe del Gobierno de Australia que analizó el impacto de los juegos de azar estimó el coste social del problema del juego en ese país en 4.700 millones anuales, señalando que:

- Las acciones de un jugador con problemas de juego repercuten negativamente en las vidas de entre 5 y 10 personas más (pareja, hijos, etc.), que pueden verse afectadas también por graves consecuencias como el estrés emocional, la ruptura de las relaciones familiares o las dificultades financieras.
- Las personas con problemas de juego son seis veces más propensas que las no jugadoras a divorciarse.
- Las personas con problemas de juego son cuatro veces más propensas a sufrir de abuso de alcohol y a fumar diariamente que los jugadores no problemáticos.
- Los niños con padres que son jugadores con problemas tienen hasta 10 veces más probabilidades de convertirse ellos mismos en jugadores con problemas que los niños con padres que no participan en juegos de azar.
- A pesar de estas cifras, sólo el 15% de los jugadores con problemas buscan ayuda.

6.2. Impacto del juego sobre la persona jugadora

Efectos negativos asociados a los problemas con el juego

Problemas de salud

- A nivel mental: depresión, ansiedad, estrés, pérdida de autoestima y otros trastornos del estado de ánimo, consumo excesivo de alcohol u otras drogas, pensamientos suicidas, autolesiones, etc.
- A nivel físico: insomnio, dolor de cabeza, espalda o cuello, problemas estomacales, etc.

Problemas en los estudios

- Una drástica reducción del rendimiento académico.
- Absentismo escolar.

6. EFECTOS Y CONSECUENCIAS NEGATIVAS ASOCIADAS AL JUEGO

- Conflictos con compañeros de estudios y profesores.
- Abandono del sistema educativo.

Problemas laborales

- Deterioro significativo de la productividad (por cansancio, pérdida de atención, etc.).
- Absentismo laboral.
- Incremento de las bajas por enfermedad.
- Conflictos frecuentes con compañeros y mandos.
- Alentar la comisión de robos, fraudes o malversación de fondos.
- Pérdida del empleo.

Problemas laborales

- Deterioro significativo de la productividad (por cansancio, pérdida de atención, etc.).
- Absentismo laboral.
- Incremento de las bajas por enfermedad.
- Conflictos frecuentes con compañeros y mandos.
- Alentar la comisión de robos, fraudes o malversación de fondos.
- Pérdida del empleo.

Problemas financieros

- Pérdida de ingresos,
- Incapacidad para pagar las facturas y gastos esenciales,
- Venta de bienes y propiedades para financiar el gasto en juegos.
- Robos y fraudes.
- Incrementos de deudas y préstamos.

Problemas familiares

- Conflictos de pareja y/o entre padres e hijos,
- Rupturas familiares.

Problemas legales

- Detenciones,
- Incapacidad para cumplir con obligaciones legales de carácter financiero (Pago de pensión a ex cónyuge, manutención de los hijos, etc.)

Los problemas de juego se asocian con relativa frecuencia con otros problemas de salud mental, tales como el consumo de alcohol, tabaco y drogas ilícitas y, en particular, depresión. Es frecuente que los jugadores intensifiquen el consumo de alcohol, tabaco y drogas ilícitas para aliviar la tensión/estrés asociados al juego.

Un estudio australiano³ confirmó que las personas con problemas con los juegos de azar:

- Tenían casi 20 veces más probabilidades de presentar trastornos psicológicos severos.

3 Thomas SA & Jackson AC (2008) Risk and Protective Factors and Comorbidities in Problem Gambling. Report to beyondblue, Monash University and the University of Melbourne.

- Eran cuatro veces más propensas a beber alcohol en niveles dañinos que las personas sin problemas de juego.
- Eran casi 2,5 veces más propensas a estar deprimidas.

Existe un fuerte vínculo entre los problemas de juego y otros problemas de salud mental, estimándose que tres de cada cuatro personas con problemas asociados a los juegos de azar están en riesgo de desarrollar depresión. La adicción al juego puede ser también una señal de que una persona ya tiene un problema de salud mental y de que puede necesitar ayuda.

6.3. Impacto del juego en la familia

La familia es una de las grandes perjudicadas por la presencia de problemas con el juego, pudiendo presentarse:

- a) Conflictos familiares y problemas de relación: discusiones, rupturas familiares (separaciones, divorcios, abandono del hogar de algún miembro de la familia), etc.
- b) Sentimientos de engaño y manipulación: mentiras, ocultación del problema, incumplimiento de promesas, etc.
- c) Abusos emocionales y físicos hacia algunos miembros de la familia.
- d) Problemas mentales o emocionales en otros miembros de la familia: altos niveles de ansiedad, depresión, ira, resentimiento, vergüenza, incertidumbre, etc.
- e) Problemas de autoestima: sentirse abrumados, impotentes, inseguros o responsables del problema con el juego presente en el familiar.
- f) Cambio de roles: hijos que asumen el cuidado de los padres, miembros de la familia que deben asumir tareas o responsabilidades que antes compartían, etc.
- g) Pobre autocuidado: los familiares descuidan sus propias necesidades para centrarse en el cuidado de la persona jugadora.
- h) Aislamiento social: pérdida de contacto con amigos y conocidos debido al estigma que supone la presencia de un familiar con problemas de juego o por el deterioro de las relaciones provocadas por el juego (deudas impagadas, robos, etc.).

6.4. Impacto sobre la infancia

Los menores presentes en la familia se ven gravemente afectados por los problemas de juego de los padres, experimentando una variada gama de sentimientos. Para algunos menores la dejación de responsabilidades por parte de sus progenitores puede empujarles a asumir un papel que no les corresponde (cuidado de sus hermanos, apoyo a sus padres, etc.). Una responsabilidad que provoca mucho estrés en los menores.

Los problemas con el juego de los padres impactan negativamente en los hijos que suelen presentar las siguientes conductas y sentimientos: pérdida de confianza en sus padres fruto de mentiras y promesas rotas, sentirse deprimidos o impotentes para lidiar con el problema, culparse por la conducta de sus padres, ansiedad, miedo a perder a un padre (separación/divorcio), pérdida de la autoestima, aislamiento social porque se sienten diferentes de los demás menores, disminución de su rendimiento académico, deterioro de las relaciones sociales, problemas para dormir, los dolores de estómago o de cabeza o sentirse avergonzados,

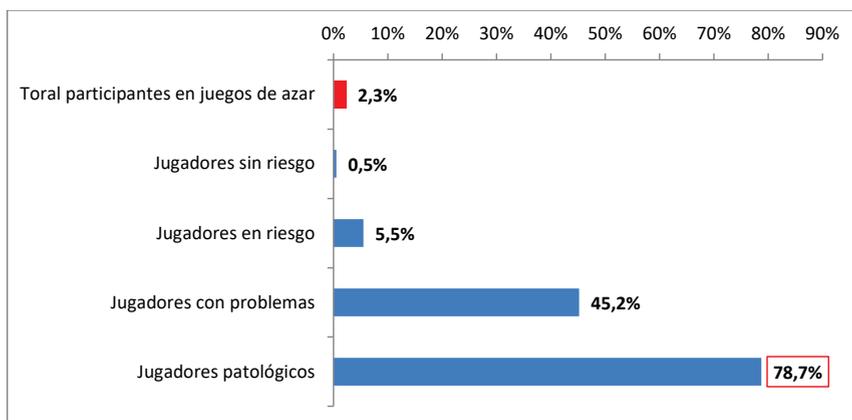
olvidados, solos o heridos. Por ello es esencial ayudar a los niños a entender que los problemas con el juego presentes en algún miembro de la familia no son culpa de ellos.

6.5. Problemas con el juego declarados por los jugadores

¿Son conscientes las personas que tienen patrones de juego problemáticos o patológicos de su problema?, la respuesta es que sólo en parte. A nivel general el 2,3% de la población de 18 o más años que ha participado en juegos de azar reconoce haber tenido alguna vez problemas de juego excesivo o de dependencia. El reconocimiento de los problemas de juego excesivo o de adicción crece a medida que aumenta el nivel de riesgo de los encuestados, si bien sigue habiendo un alto porcentaje de jugadores que no es consciente de los problemas asociados al juego.

Sólo el 78,7% de los jugadores patológicos y el 45,2% de los jugadores con problemas reconocen haber tenido problemas de juego excesivo o de adicción alguna vez a lo largo de su vida.

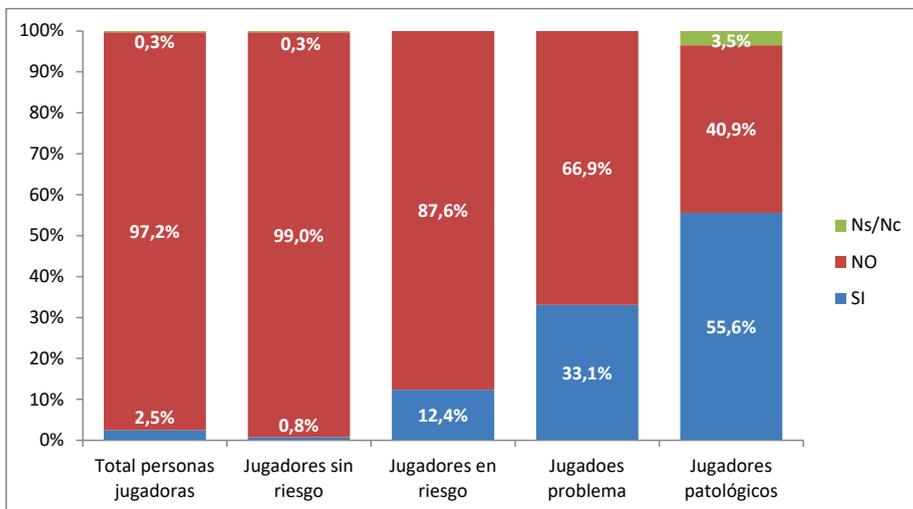
Figura 5. Personas que declaran haber tenido alguna vez problemas de juego excesivo o de dependencia con algún juego de azar a lo largo de su vida, según nivel de riesgo y de patología (Base: personas que han participado en juegos de azar).



FUENTE: Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España 2015. Dirección General de Ordenación del Juego.

La falta de reconocimiento de los problemas asociados al juego trasciende al propio jugador, haciéndose extensiva a su entorno familiar y social, como lo confirma el hecho de que el 40,9% de las personas jugadoras patológicas y el 66,9% de las personas con problemas con el juego afirmen que su familia o amigos no les hayan comentado nada sobre su problemática con los juegos de azar.

Figura 6. Jugadores que han recibido mensajes de familiares o amigos mencionando que tienen dependencia con algún juego de azar o que juegan excesivamente.



FUENTE: Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España 2015. Dirección General de Ordenación del Juego.

7. PERCEPCIONES SOCIALES ACERCA DEL JUEGO

Las opiniones y actitudes de la población acerca de una determinada conducta condicionan, en general, la extensión de la misma, de modo que cuando una conducta es percibida como positiva mayores son las probabilidades de que la misma se generalice. En sentido inverso, las conductas que son percibidas como negativas o reprobables tienen, en general, una menor presencia social.

La investigación ha demostrado consistentemente que la actitud de la gente hacia el juego es un buen indicador de la frecuencia con que juegan y de la probabilidad que tienen de experimentar problemas relacionados con el juego. Por ello resulta de interés conocer los factores que condicionan las percepciones y actitudes de los adolescentes y jóvenes hacia el juego, identificados por diferentes estudios científicos:

- El sexo condiciona las actitudes hacia el juego, de modo que los hombres jóvenes suelen tener una actitud más positiva hacia el juego que las mujeres.
- Algunos rasgos de personalidad como la inestabilidad emocional, el gregarismo (la tendencia a agruparse y/o a seguir ciegamente a los otros), la impulsividad y la búsqueda de sensaciones se asocian con actitudes de aceptación de los juegos de azar, mientras que la agradabilidad (simpatía) lo hace con actitudes de rechazo.
- La participación en juegos de azar de familiares y amigos se asocia con actitudes favorables hacia los juegos de azar, salvo en el caso de que otras personas cercanas hayan experimentado problemas con el juego.
- La aprobación de la participación en los juegos de azar por parte de las personas cercanas (familiares, amigos), o la presencia de actitudes favorables al juego en el entorno próximo, predicen el desarrollo de actitudes positivas hacia el juego entre los adolescentes.

Un reciente estudio realizado en Noruega señala que las actitudes hacia los juegos de azar entre los adolescentes se vuelven más aceptables o tolerantes al alcanzar la edad legal para jugar (18 años), siendo la etapa de los 17 -18 años clave en el cambio de actitudes hacia el juego. Este dato estaría relacionado con el hecho de que al cumplir los 18 años se dispare la participación de los jóvenes en los juegos de azar.

7.1. Opiniones respecto al Juego

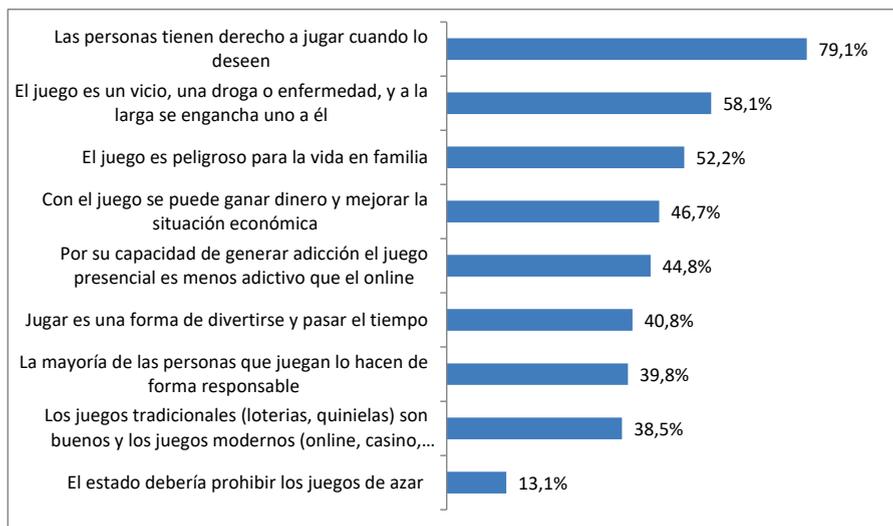
Las opiniones de la población española acerca del juego son en gran medida contradictorias, dominando en ellas la tolerancia hacia la participación en los juegos de azar. La opinión pública es mayoritariamente consciente de que participar en juegos de azar es peligroso y puede acarrear graves consecuencias, no sólo para la propia persona jugadora, sino también para su entorno más cercano. Pese a ello, casi el 80% de la población apoya el derecho de las personas a jugar cuando lo deseen.

Esta contradicción se explica porque si bien muchas personas son conscientes de que la participación en los juegos de azar comporta graves riesgos (bien porque se hacen eco de las cada vez más numerosas noticias que alertan de los peligros de las ludopatías o porque conocen en su entorno a personas afectadas por problemas con el juego), la mayoría de ciudadanos participa de algún modo en los juegos de azar (loterías, quinielas, etc.) o se

desenvuelve en un entorno en el que el juego es percibido como una actividad “normal”, de la que participa la mayoría de la población.

A continuación se resumen las opiniones que los españoles sobre diversos aspectos relacionados con el juego:

Figura 7. Grado de acuerdo con afirmaciones relativas al juego (% de encuestados que se declaran totalmente o bastante de acuerdo con cada una de las afirmaciones)



FUENTE: Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España 2015. Dirección General de Ordenación del Juego.

Las percepciones de la población respecto al juego varían en función de los hábitos de juego y el nivel de riesgo, siendo los jugadores patológicos quienes muestran las actitudes menos tolerantes frente al juego, conscientes como son de sus riesgos y daños: el 69,2 % afirma que el juego es un vicio, una droga o enfermedad, frente al 58,1% de la población general. No obstante, son las personas no jugadoras las que en mayor proporción consideran el juego como un vicio, una droga o enfermedad (78,1%), una posición coherente con su decisión de no participar en juegos de azar.

Grado de acuerdo con distintas afirmaciones, según la frecuencia de juego y el nivel de riesgo (% que se muestra totalmente o bastante de acuerdo)

	Total población	Sin riesgo	En riesgo	Con problemas	Patológicos	No jugadores
Las personas tienen derecho a jugar cuando lo deseen	79,1%	80,6%	80,8%	85,4%	63,0%	74,6%
El juego es un vicio, una droga o una enfermedad y a la larga se engancha uno a él	58,1%	53,3%	51,3%	49,6%	69,2%	73,1%
El juego es peligroso para la vida en familia	52,2%	47,3%	46,2%	57,9%	72,1%	66,3%

7. PERCEPCIONES SOCIALES ACERCA DEL JUEGO

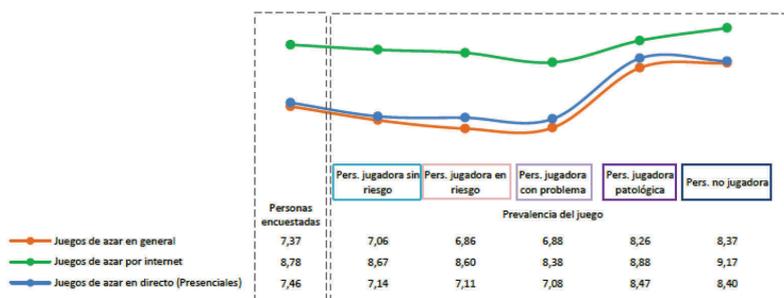
Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica	46,7%	55,1%	53,4%	63,8%	57,3%	20,5%
Por su capacidad de generar adicción, considera que el juego presencial es menos adictivo que el online	44,8%	49,4%	45,3%	32,6%	30,4%	32,7%
Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo	40,8%	44,7%	59,7%	65,6%	65,3%	24,4%
La mayoría de las personas que juegan lo hacen de forma responsable	39,8%	47,0%	37,6%	24,2%	22,8%	21,0%
Los juegos tradicionales (loterías, quinielas) son buenos y los juegos modernos (online, casino, bingo, tragaperras) son malos	38,5%	43,3%	33,4%	39,4%	31,6%	26,0%
El estado debería prohibir los juegos de azar	13,1%	10,3%	14,2%	20,4%	22,5%	20,2%

FUENTE: Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España 2015. Dirección General de Ordenación del Juego.

La peligrosidad percibida de los juegos de azar alcanza una puntuación media de 7,37 puntos en una escala de 0 (nada peligrosos) a 10 (muy peligrosos). El peligro percibido aumenta en función de la intensidad del juego y/o del riesgo de las personas jugadoras, de modo que las personas con mayor nivel de problemática atribuyen al juego un grado de peligrosidad superior que el de aquellas que no tienen riesgo. Son las personas no jugadoras las que tienen una visión más negativa de los juegos de azar, y las más conscientes de los problemas que pueden tener estos para la sociedad.

Hay que destacar que los juegos de azar online son percibidos como más peligrosos (8,78 puntos) que los juegos presenciales (7,46).

Figura 8. Peligrosidad percibida de la participación en juegos de azar. Escala de 0-10 (0 nada peligroso, 10 muy peligroso)



FUENTE: Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España 2015. Dirección General de Ordenación del Juego.

La percepción acerca de la capacidad de los juegos de azar para generar adicción varía en función del tipo de juego. Las máquinas tragaperras son el juego percibido como más adictivo (76,8%), seguidas del bingo (49,3%) y de los juegos en casinos (47,1%).

7.2. Motivaciones para jugar

Ganar dinero es la principal motivación que lleva a las personas a participar en juegos de azar (señalada por el 82,9% de las personas que han jugado alguna vez), seguida a bastante distancia de la costumbre o la tradición y la diversión.

Motivaciones para jugar de las personas que han participado en juegos de azar

Motivación	% de encuestados que señala cada opción
Ganar dinero	82,9%
Es un hábito, costumbre o tradición	35,1%
Por diversión	20,5%
Estar con otras personas, relaciones sociales	7,2%
Apoyo a iniciativas sociales	6,3%
Evitar el aburrimiento, tedio	2,3%
Regalo participaciones a otras personas	2,2%
Es un reto personal, una forma de demostrar habilidad	1,7%
Probar suerte	1,4%

FUENTE: Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España 2015. Dirección General de Ordenación del Juego.

Algunas personas que experimentan trastornos de ansiedad, depresión, estrés, etc. o que se sienten agobiadas usan los juegos de azar para tratar de «escapar» de sus problemas o para adormecer el dolor causado por problemas pasados o actuales. Sin embargo, la evidencia científica demuestra que los problemas de juego pueden hacer empeorar problemas psicológicos ya existentes o hacer que surja algún nuevo trastorno, en especial entre aquellas personas que son más vulnerables.

Otras personas buscan con los juegos de azar experimentar emociones fuertes, sentirse en la cima del mundo y creerse capaces de ganar grandes sumas de dinero.

Resulta paradójico que ganar dinero sea la principal motivación para jugar, cuando en realidad para tres de cada cuatro personas esta actividad se traduce en pérdidas económicas (sólo uno de cada cinco jugadores registró ganancias).

Balance económico de la participación en juegos online

- Entre los jugadores online que se mantuvieron activos durante 2015 su experiencia de juego se tradujo en el 75,5% de los casos en pérdidas de dinero, el 4,4% no registró variaciones y sólo el 20,1% obtuvo alguna ganancia.
- Las pérdidas oscilaron entre 1 y 100 euros para el 46,5% de los jugadores, entre 101 y 500 euros para el 17,1% y fueron superiores a 3.000 euros para el 2,8%.
- Las ganancias oscilaron entre 1 y 100 euros para el 12,6% de los jugadores, entre 101 y 500 euros para el 4,5% y superiores a 3.000 euros para el 0,6%.

RECUERDA:

- La probabilidad de que la participación en juegos de azar online se traduzca en pérdidas en casi cuatro veces mayor a que lo haga con ganancias.
- Las cantidades obtenidas por quienes obtienen ganancias con su participación en los juegos online son sensiblemente inferiores a las cantidades de los que tienen pérdidas (cuando se gana se gana menos y cuando se pierde se pierde más).

Diferentes investigaciones internacionales señalan que son muchos los motivos que hacen que los juegos de azar online resulten tan atractivos para los adolescentes:

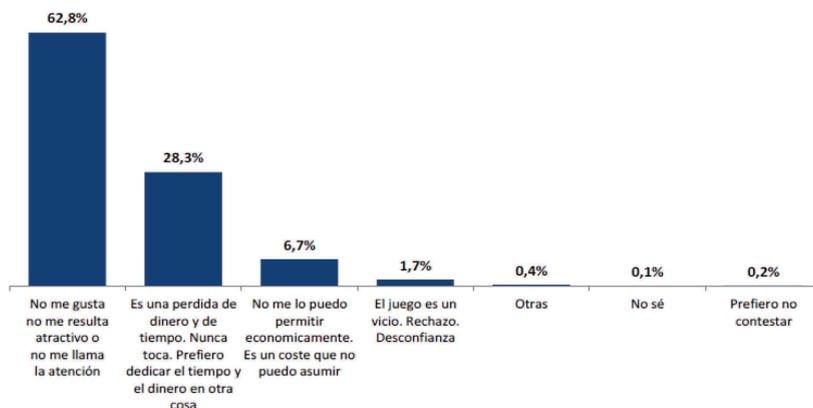
Motivaciones de los adolescentes para participar en los juegos online

1. Son percibidos como una forma sencilla y rápida de ganar dinero, sin necesidad de mediar el esfuerzo.
2. La emoción que genera su práctica
3. La competición.
4. La percepción del juego como una actividad glamurosa asociada a los adultos, lo que permite a los adolescentes escenificar cierto tránsito a la vida adulta.
5. Las redes sociales y las aplicaciones informáticas hacen que el juego les resulte más accesible y atractivo.
6. La publicidad y otras formas de promoción del juego promueven información engañosa sobre los juegos de azar, haciéndoles más aceptables socialmente.
7. Ofrecen premios de bienvenida y cuentan con muchas promociones.

7.3. Motivaciones para no jugar

Una de cada cuatro personas (25%) se declara no jugadora, siendo la razón principal que explica su no participación en los juegos de azar la falta de atractivo que les generan los mismos (un 62,8% de menciones), seguida de la pérdida de dinero y de tiempo que conlleva participar en este tipo de juegos (un 28,3% de menciones).

Figura 9. Razón principal para no participar en juegos de azar de las personas no jugadoras.



FUENTE: Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España 2015. Dirección General de Ordenación del Juego.

Las motivaciones para rechazar la participación en los juegos de azar son abrumadoramente de carácter práctico y no tanto de tipo ético o moral. Estos datos confirman la existencia de una mayoritaria aceptación social de los juegos de azar, incluso entre quienes no juegan, que optan por no jugar, simplemente porque no les gusta o atraen estas actividades o porque entienden que no rentabilizarían económicamente su inversión.

8. MITOS Y TÓPICOS RELACIONADOS CON EL JUEGO

Las interpretaciones erróneas o ilógicas de la información disponible acerca del funcionamiento de los juegos de azar y la falta de conocimiento sobre su verdadera naturaleza y los riesgos que pueden derivarse de su práctica son según la investigación potentes factores facilitadores de los problemas con el juego. Por este motivo es muy importante desmontar algunos mitos y falsas supersticiones que rodean a los juegos de azar.

La mayoría de los jugadores con problemas comparten ciertas creencias y supersticiones sobre los juegos de azar que giran en torno a dos nociones básicas:

- a) Lo que se conoce como la “ilusión de control sobre el azar”, según la cual las personas que participan en los juegos de azar creen que dominan diversos aspectos o sucesos relacionados con el juego, cuando en realidad no tienen ninguna influencia sobre ellos.
- b) “El pensamiento mágico” mediante el cual la persona que juega establece relaciones causa-efecto sobre diversos aspectos del juego, cuando en realidad no existe ninguna vinculación objetiva, propiciando la aparición de corazonadas o supersticiones.

8.1. La verdad sobre los juegos de azar

Los juegos de azar comparten una serie de características que suelen ignorar o negar las personas que participan en los mismos, entre las que se incluyen:

- 1) **Son azarosos:** su resultado no depende ni de la habilidad de las personas jugadoras ni de las estrategias que éstas utilicen.
- 2) **Están basados en las leyes de la probabilidad:** no sólo se trata de hechos incontrolables, sino que además, suelen ser impredecibles, ya que en muchos casos los eventos aparecen siguiendo leyes de probabilidad que se cumplen según la ley de los grandes números.
- 3) **Es posible lograr ganancias, pero es mucho más probable tener pérdidas:** la posibilidad de obtener ganancias es un potente factor que motiva la participación en los juegos de azar, aunque conviene recordar que es fácil que fracasemos en el intento y que puedan surgir problemas.
- 4) **Están diseñados con una finalidad exclusiva de que el operador del juego gana dinero:** las cantidades repartidas en premios son siempre inferiores a las recaudadas. Esto explica que cuanto más se juegue, más probabilidad se tiene de perder, algo que los jugadores suelen obviar o negar como mecanismo justificador de su problemática.

Las posibilidades de obtener el premio principal en los principales juegos de azar son mínimas. De hecho tienes casi cuatro veces más probabilidades de morir por el ataque de un tiburón (una entre 3,7 millones), que de que te toque la Lotería Primitiva o la Bonoloto.

Probabilidad de lograr Premios con distintos Juegos

TIPO DE JUEGO		PROBABILIDAD DE LOGRAR EL PREMIO PRINCIPAL
	Lotería Nacional (Acertar número y serie)	1 entre 18 millones
	Sorteo de Navidad Lotería Nacional (acertar número)	1 entre 100.000
	Lotería Primitiva (Acertar 6 números)	1 entre 13,9 millones
	Lotería Primitiva (Acertar 6 números más el reintegro)	1 entre 139,8 millones
	Bonoloto (Acertar 6 números)	1 entre 13,9 millones
	Euromillones (Acertar los 5 números y 2 estrellas)	1 entre 116,5 millones
	ONCE (Acertar los 5 números)	1 entre 100.000

Además, hay que tener en cuenta que el valor esperado (lo que recibirían todos los participantes de un sorteo si se repartiera equitativamente entre todos ellos el total destinado a premios) es bastante reducido, de modo que por cada euro jugado la persona jugadora recibiría 55 céntimos en el caso de la Lotería Nacional, Euromillones y Bonoloto y 50 céntimos en los sorteos de la ONCE. Dicho de otro modo, cuando jugamos el valor de nuestro dinero se devalúa inmediatamente.

Es importante entender que aunque los distintos tipos de juegos tienen diferentes probabilidades de ganar, lo cierto es que los jugadores son más propensos a perder que a ganar, sobre todo cuanto más tiempo jueguen.

Muchas personas que desarrollan problemas con el juego tienen la falsa creencia de que serán capaces de «batir el sistema», mientras que otras no entienden que las probabilidades están matemáticamente en su contra y que con el tiempo van a perder dinero.

Cuando los jugadores creen que están al margen de esta evidencia, pueden terminar teniendo problemas con el juego. El pensamiento erróneo sobre la capacidad que el jugador tiene para controlar los resultados de los juegos de azar puede llevar a una persona a apostar más dinero y más a menudo. Este comportamiento tiende a provocar pérdidas más grandes y mayores problemas para el jugador y su entorno familiar y social.

PUNTOS CLAVES

- **Comprender adecuadamente la naturaleza y el funcionamiento de los juegos de azar puede ayudarnos a tomar buenas decisiones con nuestro tiempo, energía y dinero.**
- **Es importante no olvidar que en todos los juegos de azar las probabilidades de ganar están en contra del jugador (el operador del juego tiene matemáticamente garantizada su posición ganadora, de modo que cuanto más tiempo juegue una persona mayores serán las posibilidades de que pierda su dinero).**
- **La mejor apuesta para hacer del juego una actividad divertida y segura es utilizar estrategias de juego responsable cuando se juega.**

8.2. Mitos y falsas supersticiones relacionadas con el juego

Los mitos e ideas erróneas acerca del funcionamiento del juego facilitan que muchas personas se inicien en el mismo o que reiteren su práctica, pensando que con ello tendrán más posibilidades de ganar.

Por este motivo se describen a continuación algunos de los principales mitos, creencias y supersticiones que rodean a los juegos de azar, que son compartidas por casi todos los jugadores con problemas con el juego, así como los datos objetivos que confirman su falsedad o inexactitud.

MITOS Y FALSAS CREENCIAS EN TORNO A LOS JUEGOS DE AZAR

MITO: “El juego es una forma fácil de hacer dinero”

Realidad: Siempre existen más probabilidades de perder que de ganar, si no fuera así los operadores de juego estarían fuera del negocio.

MITO: “Algunas personas tienen más suerte que otras”

Realidad: Los resultados de los juegos de azar son totalmente aleatorios, de forma que todas las personas tienen la misma oportunidad de ganar o perder.

MITO: “Mi número de la suerte aumenta mis posibilidades de ganar”

Realidad: Todos los números tienen las mismas probabilidades y el resultado final está fuera de control del jugador.

MITO: “Si algo no ha sucedido hace tiempo es que va a ocurrir pronto”

Realidad: Pensar que porque un número o una carta haga tiempo que no sale significa que saldrá de un momento a otro carece de fundamento. Cada partida o lance en el juego es independiente del anterior y la probabilidad de que salga un número en cada jugada es la misma que la de cualquier otro, independientemente de cuantas veces se juegue.

MITO: “Si una máquina de juego lleva tiempo sin pagar un premio es que un premio grande está próximo a salir”

Realidad: Los premios que otorgan las máquinas son completamente aleatorios y no dependen del dinero introducido (podemos ganar la próxima jugada o perder las diez próximas). Las máquinas tragaperras usan sofisticados sistemas informáticos para generar premios, siendo irrelevante el botón que pulse la persona que juega.

MITO: “Dispongo de un método de juego que me ayuda a ganar”

Realidad: El resultado de la mayoría de los juegos depende exclusivamente del azar. No se puede influir en él, independientemente de lo que hagamos (por ejemplo, jugar siempre los mismos números no hace que tengamos más posibilidades de ganar).

MITO: “Tengo la sensación de que hoy es mi día de suerte”

Realidad: Nuestras intuiciones o deseos no tienen absolutamente ninguna influencia sobre el resultado de un juego de azar. Los jugadores con problemas a menudo creen que cuando están ganando es porque tienen una «buena racha» y van a seguir jugando para tratar de ganar más dinero. Lo cierto es que cada jugada es independiente de cualquier otra y que no existen rachas. Lo que sucede normalmente es que el jugador comienza a perder sus ganancias y luego sigue jugando para tratar de recuperarse de sus pérdidas.

MITO: “Apostando con un patrón determinado hay más posibilidades de ganar”

Realidad: El resultado de cada juego es completamente aleatorio.

MITO: “Si seguimos jugando nuestra suerte cambiará y podremos recuperar el dinero perdido”

Realidad: Los jugadores con problemas a menudo continúan jugando tratando de recuperar el dinero que han perdido. Pero dado que la casa o el operador de juego siempre tienen ventaja y que cada acontecimiento de juego es independiente de todos los demás (nuestras probabilidades de ganar no son mayores en la décima apuesta de lo que lo eran en la primera apuesta), esta conducta provoca generalmente que se incrementen las pérdidas. Esto significa que cuanto más jugamos o más apuestas realizamos mayor es la posibilidad de que perdamos dinero.

Compartir estos mitos y falsas creencias hace que una persona sea mucho más propensa a tener problemas con el juego.

9. FACTORES ASOCIADOS A LOS PROBLEMAS CON EL JUEGO

Para poder prevenir con eficacia los problemas de juego es necesario entender cuál es su origen. Los modelos teóricos desarrollados para explicar los problemas con el juego señalan que los mismos son el resultado de una compleja interacción de factores psicológicos, sociales, biológicos y ambientales.

Existen una serie de características de tipo personal, familiar, social o ambiental que favorecen que las personas se inicien, se mantengan o que intensifiquen la frecuencia de la práctica de los juegos de azar, denominadas genéricamente “factores de riesgo”. La presencia de alguno de estos factores significa que las personas expuestas a su influencia tienen una mayor vulnerabilidad frente al juego (una mayor probabilidad de iniciarse al juego, de continuar jugando o de verse implicadas en problemas de juego).

En ningún caso puede establecerse la existencia de una relación causa-efecto entre la presencia de uno o más de estos factores de riesgo y la aparición de un problema de juego. Esto se debe en parte a que la influencia de los factores de riesgo está condicionada por una serie de circunstancias o características personales, familiares, sociales o ambientales que se denominan “factores de protección”. Así, personas sometidas a la influencia de diversos factores de riesgo pueden no iniciarse en el juego o jugar sólo de forma ocasional, si por ejemplo sus padres actúan como modelos positivos y mantienen actitudes claras de rechazo hacia los juegos de azar.

Existen diversas formas de agrupar los factores de riesgo. Atendiendo al momento en el cual ejercen su influencia pueden distinguirse entre:

a) Factores predisponentes.

Son el conjunto de condiciones ambientales o personales, previas al primer contacto con el juego, que favorecen nuestra implicación en el juego y la aparición de problemas con el juego. A esta categoría pertenecen factores como:

- La herencia genética, que crea propensiones biológicas que aumentan la probabilidad de una persona de participar en juegos de azar y/o el desarrollo de problemas con el juego.
- La existencia de una cultura que considere el juego una práctica aceptable y que lo promueva a través de la publicidad o ciertas tradiciones (intercambio de décimos de Lotería de Navidad, potencia el juego y el desarrollo de problemas).
- El predominio de valores sociales que hacen que ganar dinero fácil, sin importar cómo, sea la forma dominante de expresar el éxito personal y social.
- El tratamiento sesgado que los medios de comunicación y la publicidad hacen de los juegos de azar, destacando mayoritariamente los aspectos positivos del mismo (noticias sobre cuantiosos premios, imágenes de personas felices, etc.).

b) Factores antecedentes inmediatos

Son aquellos factores que contribuyen a que se den las condiciones apropiadas para que se inicie la participación en los juegos de azar:

- El carácter legal del juego (que facilita la participación en el juego).

- La existencia de una amplia oferta de opciones de juego y la accesibilidad a la misma (ambas reforzadas con el juego online, que hace que exista la oportunidad de jugar en cualquier momento, facilitando que las personas se inicien en el juego).
- La presión social del entorno social próximo (amigos, familiares, compañeros de trabajo, etc.) instando a los no jugadores a iniciarse en el juego (porras, creación de grupos para jugar a la Primitiva o hacer quinielas, intercambio de lotería, etc.).
- La presencia de malestar emocional que incite a jugar como forma de aliviar el mismo o de evasión de los problemas.

c) Factores que favorecen la continuidad del juego

Son factores que contribuyen a mantener o intensificar el juego y a que se consoliden conductas adictivas. A este grupo pertenecen factores que condicionan la conducta de las personas jugadoras mediante el refuerzo positivo de la conducta (entrega de premios ocasionales para que sigamos jugando, puesto que nadie continuaría jugando si siempre perdiera), el uso de estímulos condicionados (la música de las máquinas tragaperras, el sonido de la ruleta al girar son estímulos que activan el deseo de jugar) o el refuerzo negativo (no jugar provoca en las personas con problemas de adicción al juego un estado de malestar acompañado de síntomas de ansiedad, irritación, un deseo irrefrenable de jugar y pensamientos recurrentes y obsesivos sobre el juego, que remite cuando vuelven a jugar).

A esta categoría de factores de riesgo también pertenecen los relacionados con los sesgos informativos respecto del juego (la falta de conocimiento o las ideas erróneas acerca del funcionamiento de los juegos de azar), que propician la continuidad del mismo. Entre ellos se incluye la ilusión de control (la falsa idea de muchos jugadores que creen que disponen de una estrategia útil para conseguir ganar en los juegos de azar) o el pensamiento mágico (establecer falsas relaciones causa-efecto sobre diversos aspectos del juego, soportados en corazonadas o supersticiones).

Otra forma de clasificar los factores de riesgo, y la más utilizada, es la que ordena los mismos en función del ámbito al que pertenecen y que son descritos a continuación.

9.1. Factores de riesgo generales

a) Factores individuales

- Ciertos rasgos de la personalidad de la persona, como la impulsividad o la vulnerabilidad emocional.
- La presencia de antecedentes familiares de problemas con el juego.
- Tener una situación vital estresante.
- Traumas y eventos vitales: haber sido objeto de abusos, haber experimentado recientemente una alteración relevante de su vida (pérdida de trabajo, divorcio, muerte de algún familiar o ser querido, etc.).
- Presencia de problemas de salud mental y/o de otras adicciones.
- Mantener creencias erróneas acerca del juego y de las probabilidades de ganar.
- Vincular la autoestima a las ganancias o las pérdidas en el juego.

b) Factores demográficos y socioeconómicos

- Ser hombre (se asocia con un mayor riesgo de problemas de juego).
- Ser joven (las tasas de problemas de juego disminuyen con la edad, siendo más las tasas de problemas de juego son más altas en los adolescentes que en los adultos).
- Bajo nivel educativo.
- Bajo estatus socioeconómico.

c) Factores familiares y del hogar

- Tener antecedentes familiares de enfermedad mental, abuso de sustancias o problemas de juego.
- Actitudes positivas hacia el juego por parte de los padres.
- Estar separados o divorciados.

d) Factores sociales

- Aislamiento social y soledad.
- Actitudes positivas del grupo de amigos hacia el juego.
- Pertenencia a grupos donde la práctica de los juegos de azar está generalizada.

e) Factores ambientales

- El estatus legal del juego incrementa la prevalencia de la ludopatía entre los adolescentes y hace aumentar el número de jugadores problemáticos.
- La existencia de amplia oferta de juegos (disponibilidad de los juegos).
- La accesibilidad de los juegos de azar es un factor de riesgo significativo para problemas con el juego.
- La falta de opciones alternativas de ocio saludables.
- La publicidad y otras actividades de promoción de los juegos de azar.

f) Factores relacionados con la conducta de juego

- Inicio a los juegos de azar en edades tempranas (en la infancia o la adolescencia).
- Tener ganancias y/o conseguir un premio de relevancia (por ejemplo, igual o superior al salario de un mes) en las primeras sesiones de juego.
- Participación en juegos de alto riesgo (por ejemplo, jugar en máquinas tragaperras).
- Sentir la necesidad de recuperar el dinero perdido.
- No realizar un seguimiento de las ganancias y pérdidas de juego.
- Uso de juegos de azar como una vía de escape de los problemas.
- La búsqueda de emociones intensas o la descarga de adrenalina.

PUNTOS CLAVE

- **Cualquier persona puede desarrollar un problema de juego, con independencia de su edad, sexo, nivel de ingresos o educación.**
- **La transición de ser un no-jugador a alguien con un problema con los juegos de azar puede ser rápida.**
- **Las personas que presentan problemas de salud mental o física, estrés, soledad y aislamiento social, o pérdidas de personas significativas tienen un mayor riesgo de desarrollar problemas de juego.**
- **Los factores de riesgo funcionan por acumulación, de modo que cuantos más factores influyan sobre una persona, mayor será la probabilidad de que ésta se implique en conductas relacionadas con el juego.**

Aunque la investigación sobre los **factores de protección** que reducen la incidencia de los problemas con los juegos de azar es limitada, la misma destaca que serían comunes con otra serie de trastornos adictivos, incluyendo:

- La resiliencia.
- La cohesión familiar.
- La integración escolar.

9.2. Factores de riesgo específicos del juego online

Los juegos de azar interactivos reúnen ciertas características que los diferencian de los juegos presenciales y que actúan como motivaciones para participar en este tipo de juegos, provocando que los juegos online tengan un potencial mucho más adictivo que los juegos clásicos o presenciales.

Características del juego online que favorecen los problemas con el juego

a) Su accesibilidad.

Con un ordenador, móvil o tableta se puede jugar desde cualquier lugar durante las 24 horas del día y sin salir de casa. Ello se traduce en que los jugadores interactivos jueguen más a menudo que cuando lo hacían de forma presencial.

b) La gran oferta y disponibilidad de juegos.

La existencia de múltiples opciones de juego (se puede jugar y apostar a casi todo) se relaciona con mayores tasas de problemas de juego.

c) La privacidad y el anonimato.

La privacidad y el anonimato de los juegos de azar online hacen que los jugadores interactivos se sientan más cómodos, al permitirles jugar sin que otras personas puedan influir sobre ellos, favoreciendo la ocultación de sus hábitos de juego a su pareja, familiares o amistades. La ausencia de control externo hace además más difícil que los propios jugadores reconozcan su comportamiento, facilitando la negación de los problemas y propiciando la continuidad del juego.

d) El uso de medios electrónicos de pago y cuentas en línea.

La facilidad para depositar dinero en repetidas ocasiones en la cuenta del jugador, a través de tarjetas de crédito o transferencias bancarias, incrementa el gasto en el juego de muchos jugadores interactivos. Ello se debe a que se reduce cualquier período de «enfriamiento» que los jugadores pudieran tener para evaluar el volumen de sus pérdidas y la conveniencia de abandonar el juego. Además, cuando las ganancias se depositan automáticamente en una cuenta en línea, en lugar de ser transferidas a una cuenta externa, aumentan las probabilidades de que los jugadores sigan jugando hasta perder el dinero ganado.

Las cuentas en línea de las que disponen los jugadores interactivos contribuyen a que pierdan de vista sus gastos, puesto que el dinero “virtual” tiene psicológicamente un menor valor que el efectivo, lo que hace que los jugadores gasten más de lo previsto.

Entre las motivaciones que señalan los jugadores online para optar por los juegos interactivos frente a los presenciales destacan las siguientes:

- La comodidad o facilidad de acceso.
- La posibilidad de apostar más rápido y en cualquier momento del evento.

- La existencia de ofertas en los precios o la entrega de bonos gratuitos (lo que lleva a muchos jugadores a registrarse en múltiples operadores para aprovechar estas promociones).
- El juego online permite comprobar las condiciones que ofrecen distintos operadores antes de realizar una apuesta, pudiendo elegir el precio o las condiciones más favorables.

La facilidad del acceso al juego, señalada por los jugadores online como su principal ventaja o factor motivacional, es también apuntada como su principal desventaja, reconociendo que esta modalidad de juego es más adictiva y que resulta más fácil gastar dinero. Otros problemas que los jugadores online asocian con el juego interactivo son la falta de seguridad de su dinero y de sus datos personales y sus dudas acerca de la integridad de los juegos y eventos en los que apuestan (carreras, partidas de póquer o competiciones deportivas online amañadas).

Las investigaciones realizadas sobre los riesgos que supone el juego online respecto del juego presencial destacan que:

- Los juegos de azar en línea suponen mayores riesgos que los juegos presenciales, puesto que hacen que se juegue más rápido y con menos control sobre el gasto.
- El juego online está relacionado con el incremento de los problemas con el juego: las tasas de problemas de juego son de tres a cuatro veces mayores entre los jugadores online que entre los jugadores presenciales.
- El modo de acceso a los juegos de azar condiciona los problemas de juego. Los jugadores que usan soportes móviles (teléfonos móviles, tabletas, etc.) tienen sesiones más largas y más frecuentes y realizan mayores apuestas que los jugadores online que usan ordenadores de mesa o portátiles.

RECUERDA

Los jugadores interactivos son más propensos a desarrollar problemas de juego que los jugadores presenciales.

9.3. Influencia del género en las conductas de juego

Numerosos estudios muestran que el género introduce diferencias en las motivaciones que los hombres y las mujeres tienen para iniciarse en el juego, en la influencia ejercida por determinados factores de riesgo y en el desarrollo de los problemas de adicción al juego. Estas son algunas de las diferencias observadas:

- 1) Los estados emocionales negativos desempeñan un papel importante en el inicio de la conducta de juego entre las mujeres (las mujeres juegan a menudo para escapar de los problemas personales y familiares o para afrontar un estado de ánimo negativos (depresión, ansiedad, ira, etc.), mientras que entre los hombres tienen más peso las motivaciones vinculadas con la búsqueda de sensaciones, la excitación o ganar dinero.
- 2) Aunque las mujeres comienzan a jugar más tarde que los hombres, su progresión hacia los problemas de juego o la adicción es más rápida.

- 3) Los problemas de adicción al juego en las mujeres se asocian con más frecuencia que en el caso de los hombres con la aparición de trastornos psicológicos y/o psicósomáticos (depresión, fatiga crónica, dolores de cabeza, etc.).
- 4) Aunque los problemas con el juego son más frecuente entre los hombres, las mujeres son más reacias a reconocer el problema y a buscar ayuda terapéutica. Esto se debe, fundamentalmente, a que las mujeres con problemas de adicción al juego, como ocurre con el resto de adicciones, sufren un mayor reproche social o estigmatización que los hombres (está peor vista la presencia regular de mujeres en espacios de juego).

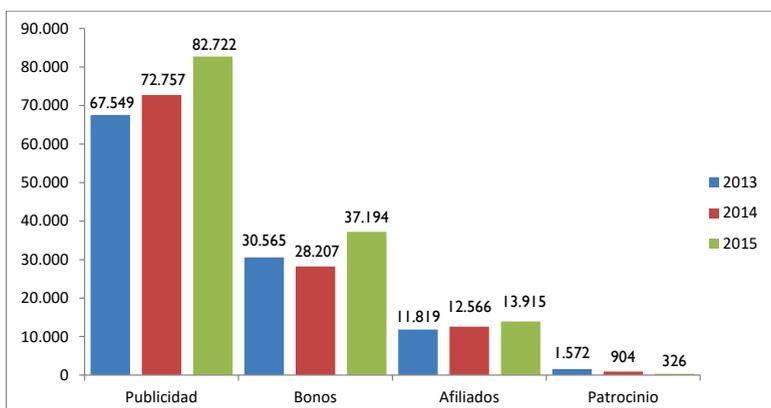
Por este motivo los juegos y apuestas online resultan especialmente atractivos para las mujeres con problemas de juego, puesto que su carácter aislado y su fácil acceso favorecen la ocultación del problema, evitando así los sentimientos de vergüenza y culpa que suelen acompañarles.

- 5) Aunque hombres y mujeres comparten diferentes factores de riesgo para el desarrollo de problemas con el juego (por ejemplo, las actitudes y hábitos en relación con los juegos de azar de los padres), las mujeres son más vulnerables a la influencia de ciertos factores de riesgo como la presencia de sucesos traumáticos en la infancia, el haber sufrido pérdidas significativas (ruptura no deseada de la pareja, muerte de familiares o de otras personas relevantes) y la presencia de amigos o parejas que juegan de forma excesiva.

9.4. La publicidad y otras actividades de promoción del juego online

Dada la influencia que la publicidad ejerce en la decisión de muchos adolescentes y jóvenes de ambos sexos para iniciarse a los juegos de azar, hemos querido dedicarle un espacio específico. Los operadores de juegos en Internet hacen un uso intensivo de la publicidad y las promociones de los juegos de azar online para captar nuevos jugadores e intensificar el nivel de juego de las personas que ya juegan. Mediante estas actividades las empresas proveedoras de juegos de azar incitan y motivan a esta actividad, una estrategia a la que son especialmente vulnerables los menores, dada su inmadurez, credulidad y facilidad de persuasión.

Figura 10. Evolución de los gastos en promoción del juego online estatal, por tipo de gasto, 2013-2015 (millones de euros).



FUENTE: Dirección General de Ordenación del Juego. M° de hacienda y Administraciones Públicas.

Para entender la influencia de las actividades de promoción que realiza la industria del juego, basta con tener presente que los gastos en promoción realizados por los operadores de juego en línea durante 2015 ascendieron a 134,2 millones de euros. La partida de gasto más importante es la correspondiente a los gastos de publicidad (82,7 millones de euros), seguida de los gastos en bonos (37,2 millones de euros) y gastos en afiliados (13,9 millones de euros), ocupando el último lugar los gastos en patrocinio (0,3 millones de euros).

En el año 2015 los gastos destinados a promocionar el juego online de ámbito estatal crecieron un 17,2% con respecto a 2014, siendo el gasto destinado a la distribución de bonos el que más creció (31,7%).

La publicidad no se limita a informar de las distintas opciones o posibilidades de juego existentes o a estimular el deseo de jugar y a fomentar la participación en los juegos de azar, sino que trata de condicionar las actitudes frente al juego de los adolescentes y jóvenes, influyendo en sus percepciones y valoraciones de los juegos de azar, normalizando la práctica del juego y haciéndola atractiva. Por ello, publicidad de los juegos de azar online, en la medida en que incita a iniciarse en el juego, constituye un relevante factor de riesgo para los menores, que interactúa con otros factores de riesgo (ambientales, individuales, familiares, etc.).

La publicidad contribuye a instaurar y reforzar ciertos tópicos en torno al juego, que contribuyen a su expansión. Para ello presenta el juego como una mera actividad de ocio o diversión, una manera inofensiva y segura de pasar el rato o una forma fácil de lograr dinero o hacerse millonario, ocultando la realidad de este tipo de actividad. Lo que nunca dice la publicidad es que:

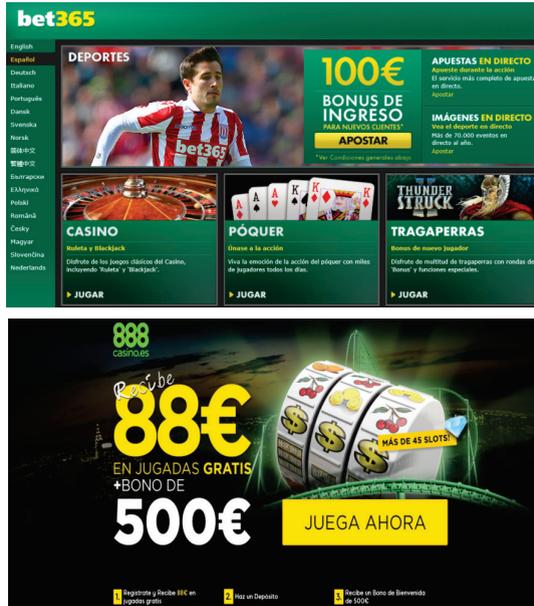
- Todos los juegos de azar están diseñados con el único fin de que el operador del mismo gane dinero, puesto que sólo devuelven en premios una parte de la cantidad que recaudan.
- Las posibilidades de ganar son escasas y las de perder elevadas.
- Cuanto más se juega, más probabilidades existen de perder.
- Los resultados del juego dependen casi en exclusiva del azar y las leyes de la probabilidad, sin que los jugadores tengan capacidad de influir en el desenlace de la mayor parte de los juegos.
- Una parte significativa de las personas que se inician al juego acabarán desarrollando problemas con el juego o una adicción al mismo.

Los jugadores interactivos son más propensos a desarrollar problemas de juego que los jugadores presenciales. Las atribuciones que la publicidad realiza de los juegos de azar (cuya práctica es presentada como una actividad excitante, dotada de cierta sofisticación, una forma fácil de ganar dinero y obtener éxito social o como un modo de entretenimiento), facilitan el inicio de las conductas relacionadas con los juegos de azar, contribuyen a mantener y reforzar los hábitos de juego establecidos y las creencias sobre los mismos e impiden que los jugadores en situación de riesgo detengan la progresión hacia las conductas problemáticas y/o adictivas.

Diversos estudios señalan que la publicidad de los juegos de azar apela directamente y de forma intencionada a los menores de edad, a pesar de que la legislación en vigor prohíbe expresamente este tipo de prácticas. Pero aunque la publicidad de los juegos de azar no se dirija expresamente a los menores de edad, no cabe duda de que la misma impacta sobre los menores, que la reconocen y recuerdan.

Para incitar la práctica del juego entre los adolescentes y jóvenes la industria recurre a diversas estrategias de promoción, entre las que se incluyen:

a) La distribución de bonos gratuitos para promocionar el registro de los jugadores en la página web del operador de juego



b) El uso de deportistas famosos que encarnan la imagen del triunfador y que aparecen como figuras a imitar.



c) El patrocinio deportivo

Las empresas del sector del juego utilizan también el patrocinio deportivo para promover la práctica de los juegos de azar. Sirva de ejemplo que la casa de apuestas Bwin patrocinó durante años al Real Madrid. Esta estrategia les permite llegar a grandes audiencias y asociar el juego con una actividad saludable como es el deporte, logrando una mayor normalización de los juegos de azar y reforzando la idea de que el juego es una forma aceptable de entretenimiento.

d) La utilización de las redes sociales como una herramienta de marketing de los juegos de azar

Recientes investigaciones confirman el uso de las redes sociales por la industria del juego para promover su marca, relacionarse con los clientes, estimular el deseo de jugar y normalizar la práctica del juego. De hecho casi la mitad de los usuarios de las redes sociales han visto contenidos de operadores de juego en las redes sociales.

PUNTOS CLAVES

- **Las promociones del juego online inciden en el incremento del gasto: casi el 30% de los jugadores interactivos señala un incremento en el gasto en juegos de azar como consecuencia de la promoción de los mismos.**
- **La publicidad, con sus recurrentes incitaciones a iniciarse en el juego, constituye un factor de riesgo muy importante para adolescentes y jóvenes que reciben el impacto de los mensajes publicitarios y disponen de un fácil acceso a las plataformas de juego online.**
- **Mediante la publicidad y el patrocinio deportivo la industria del juego está logrando la normalización de los juegos de azar, haciendo que muchos adolescentes y jóvenes perciban la participación en los mismos como un modo inocuo de entretenimiento, lo que les lleva a involucrarse con frecuencia en este tipo de comportamientos.**
- **A través de la publicidad y las promociones en juegos de azar online los operadores de juegos en Internet incitan y motivan a jugar, una estrategia a la que son especialmente vulnerables los menores.**
- **La expansión de los juegos online entre los adolescentes y jóvenes ha estado asociada con el reforzamiento de la publicidad del juego a manos de la industria.**

10. SIGNOS Y SÍNTOMAS PARA RECONOCER LOS PROBLEMAS CON EL JUEGO

10.1. ¿Cómo saber si alguna de nuestras amistades o personas conocidas tienen problemas con el juego?

La adicción al juego se define frecuentemente como una «adicción oculta», puesto que a diferencia de las adicciones a sustancias las personas adictas al juego no muestran ningún signo físico visible. Además, los jugadores con problemas realizarán grandes esfuerzos para ocultar o negar su adicción. Sin embargo, existen múltiples indicios (conductuales, emocionales, financieros, etc.) que comúnmente aparecen asociados a los problemas de juego y que pueden alertarnos de su presencia:

a) Signos conductuales/comportamentales

La persona:

- Deja de hacer las cosas con las que disfrutaba anteriormente.
- Se pierde eventos familiares.
- No tiene tiempo ni deseos de realizar las actividades cotidianas
- Cambia los patrones de sueño, de alimentación o sus hábitos sexuales.
- Tiene conflictos con otras personas por el dinero.
- Consume alcohol u otras drogas más a menudo o incrementa las cantidades consumidas.
- Descuida las necesidades personales (higiene, sueño, alimentación) y familiares para apostar.
- Piensa en el juego todo el tiempo.
- Se muestra reservada sobre sus hábitos de juego y se pone a la defensiva cuando alguien alude a los mismos.
- Oculta las actividades de juego.
- Miente sobre el alcance (o su implicación) de los juegos de azar
- Dedicar más tiempo a los juegos de azar.
- Tiene problemas legales relacionados con los juegos de azar
- Llega a menudo tarde al trabajo o al centro de estudios.
- Se ausenta de su trabajo, centro escolar o de actividades sociales importantes.
- Juega con la única intención de ganar dinero.
- Se muestra inquieta o irritable cuando no está participando en juegos de azar.
- Participa en juegos de azar con más frecuencia y durante períodos de tiempo cada vez más largos.
- Apuesta cantidades crecientes de dinero.
- Intenta detener, controlar o reducir el juego sin éxito.
- Trata de recuperarse de las pérdidas con más juegos de azar.
- No puede dejar de jugar a pesar de las consecuencias negativas.

b) Signos relacionados con el dinero

La persona:

- Gasta más dinero del que puede permitirse.

- Con frecuencia pide dinero prestado o anticipos de sueldo.
- Tiene deudas sin explicación lógica.
- Tiene dinero o bienes cuyo origen no puede justificar.
- Amigos, miembros de la familia o compañeros de trabajo o estudios se quejan de la desaparición de dinero u objetos de valor.
- No hace frente al pago de recibos o facturas.
- Menciona con frecuencia la pérdida o extravío de la cartera o de dinero.

c) Signos emocionales

La persona:

- Se aísla de la familia y los amigos y pierde interés por pasar tiempo con ellos.
- Se muestra ausente o ansiosa.
- Tiene dificultades para prestar atención.
- Tiene cambios de humor y arrebatos repentinos de ira.
- Parece estar deprimida.

d) Signos relacionados con la salud

La persona se queja de problemas de salud relacionados con el estrés, tales como:

- Dolores de cabeza.
- Problemas estomacales e intestinales.
- Tiene dificultades para dormir.
- Come en exceso o pierde el apetito de forma repentina.

10.2. ¿Quieres saber si tienes problemas con el juego?

Para saber si tienes problemas con el juego tan sólo debes hacerte las siguientes preguntas:

- ¿Juegas con frecuencia (todos o casi todos los días) y le dedicadas bastante tiempo al juego (una hora o más)?
- ¿Dedicas más tiempo al juego que a otros pasatiempos o intereses favoritos?
- ¿Juegas hasta altas horas de la madrugada, aunque al día siguiente debas acudir a clase o al trabajo?
- ¿Apuestas hasta el último euro que tienes?
- ¿Piensas en el juego todos los días?
- ¿Tratas de recuperar el dinero que has perdido volviendo a jugar?
- ¿Tienes dificultades para parar de jugar cuando estás jugando?
- ¿Mientes a tus amigos y familiares acerca de tus hábitos de juego?
- ¿Llegas a veces al punto en que ya no disfrutas de los juegos de azar?
- ¿Te sientes deprimida/o o tienes problemas para dormir a causa del juego?
- ¿Sientes que el juego está teniendo un efecto negativo en otras áreas de tu vida, como la pareja, la familia, el estudio o el trabajo?
- ¿Apuestas más de lo que realmente puedes permitirse el lujo de perder?
- ¿Necesitas jugar grandes cantidades de dinero para conseguir la misma sensación de emoción que cuando comenzaste a jugar?
- ¿Pides prestado dinero o vendes cosas para conseguir dinero para jugar?
- ¿Dejas de pagar facturas u otras obligaciones financieras para poder jugar?
- ¿Sientes que tienes un problema con el juego?

- ¿Tus familiares o amigos te dicen que juegas demasiado y te animan a dejarlo?
- ¿Te sientes culpable por jugar?
- ¿Tus hábitos de juego te causan estrés o ansiedad?
- ¿Tú o tu familia habéis tenido algún problema financiero por el juego?
- ¿Has intentado alguna vez dejar de jugar y no has sido capaz de lograrlo?
- ¿Has cogido alguna vez dinero de casa/trabajo para jugar o pagar deudas de juego?

Si has respondido SI a cualquiera de estas preguntas, es posible que tengas un problema de juego.

No lo dudes, SOLICITA LA AYUDA DE UN PROFESIONAL.

La detección temprana de los problemas de juego mejora las expectativas de éxito de los tratamientos.

II. REDUCCIÓN DE RIESGOS Y DAÑOS ASOCIADOS AL JUEGO

La evidencia científica confirma que los adolescentes constituyen un grupo vulnerable para los trastornos del juego y que su práctica puede poner en riesgo su salud y bienestar, razones por las cuales se desaconseja la participación de los adolescentes y jóvenes en los juegos de azar. Si a pesar de ello piensas jugar en el futuro o en continuar haciéndolo en el caso de que ya te hayas iniciado a los juegos de azar, deberías seguir las siguientes sugerencias para reducir al máximo los riesgos y daños asociados al juego.

Apuesta de forma responsable

Para ello es muy importante que establezcas ciertos límites antes de comenzar a jugar y que respetes los mismos una vez iniciado el juego. Estos límites se refieren tanto al tiempo como al dinero. Antes de empezar a jugar hazte las siguientes preguntas:

- ¿Cuánto dinero considero una cantidad razonable para perder?
- ¿Cuál es la mayor apuesta que hago sintiéndome cómoda/o?
- ¿Cuánto tiempo deseo estar jugando?
- ¿A qué hora quiero dejar de jugar?
- Si comienzo a ganar, ¿cuánto tiempo más debería continuar jugando?

Si no eres capaz de ajustarte o mantenerte fiel a estos límites esto podría indicar que puedes estar desarrollando un problema de juego.

Otras sugerencias para reducir riesgos son:

- No hagas ningún ingreso complementario en la cuenta de juego mientras esté jugando. En el caso de que juegues de modo presencial nunca lleves tarjetas de crédito o débito.
- Evita jugar cuando tu juicio pueda estar afectado por el consumo de alcohol u otras drogas o por la falta de sueño: el juego y las drogas son una pésima combinación que te hará perder tu dinero.
- Nunca juegues para escapar de tus problemas o cuando te encuentres triste, sola/o, deprimida/o, etc.
- No pidas dinero prestado o utilices ahorros personales o de tu pareja o familia para jugar.
- Jugar siempre con el dinero que puedas permitirte el lujo de perder y que no necesites para hacer frente a gastos relevantes (pagar el alquiler, la factura del móvil, la matrícula de la universidad, el abono transporte, etc.).
- Nunca juegues para recuperarte de las pérdidas.
- Haz descansos frecuentes (cada 15 minutos) y no juegues más allá del límite de tiempo que hayas establecido previamente.
- Mantén un registro del tiempo y el dinero que gastas cada vez que juegas, así como de la frecuencia con la que lo haces, puede que te sorprenda de la cantidad de dinero y el tiempo que dedicas a los juegos de azar.

Juega solamente para entretenerte

- No pienses en el juego como una manera de hacer dinero.
- Recuerda las posibilidades/probabilidades de ganar de cada tipo de juego de azar.
- Nunca juegues para ganar dinero o para pagar deudas.
- Considera el dinero que pierdas como un gasto de entretenimiento.

- Si ganas, disfruta de ello, pero nunca esperes que ocurra lo mismo la próxima vez.
- Compagina los juegos de azar con otras actividades de ocio que le resulten gratificantes (no ignore sus otras aficiones sólo para jugar).

No olvides nunca los riesgos que entrañan los juegos de azar

- Escucha las preocupaciones de los demás acerca de tu conducta de juego.
- Recuerda las señales que alertan de la existencia de un problema de juego.

Así puedes diferenciar una conducta de juego sin riesgo de una conducta de juego excesivo o perjudicial:

Una conducta de juego con poco riesgo significa que:

- Limitas el tiempo y el dinero que gastas en juegos de azar.
- Aceptas las pérdidas y no intentas recuperar el dinero.
- Disfrutas ganando, pero sabe que eso es algo que sucede por casualidad.
- Combinas los juegos de azar con otras actividades de entretenimiento.
- No juegas para ganar dinero o pagar deudas.
- No juegas cuando has tomado alcohol u otras drogas.
- No pides dinero prestado o usas ahorros personales, de la pareja o de familiares para jugar.
- No juegas para escapar de problemas personales y/o sentimentales.
- El juego no perjudica tu trabajo, tus estudios, tu salud, tus finanzas ni las relaciones con tu pareja, familia o amigos.

Una conducta de juego perjudicial significa que

- Mientes sobre tus hábitos de juego o los mantienes en secreto.
- Pierdes la noción del tiempo y juegas más tiempo del que pensabas.
- Te sentirse deprimida/o o enojada/o después de jugar.
- Gastas más dinero de lo que habías planeado, o más de lo que puedes permitirte perder.
- Te desentendes de tus responsabilidades en el trabajo, los estudios o con la familia debido a tus hábitos de juego.
- Pides dinero prestado o usas el dinero de los gastos reservados para otros compromisos financieros.
- Buscas la revancha para intentar recuperar el dinero perdido.
- Crees que al final acabarás ganado dinero con el juego.
- Ves los juegos de azar como una dimensión muy importante en tu vida.
- Usas los juegos de azar para sobrellevar tus problemas o para evadirte ciertas cosas.
- Tienes conflictos con familiares y amigos por tus hábitos de juego.
- Hacer caso omiso de su salud física y emocional debido a los juegos de azar.

Ayúdate a ti misma/o

Si el juego ya no te resulta divertido o si has intentado dejar de jugar y te preguntas qué hacer, puedes seguir estos consejos que pueden ayudarte:

- Rompe el silencio y habla con alguien de tu confianza.

Mantener en secreto los problemas con el juego sólo hace que resulte más difícil superarlos, puesto que vas a necesitar ayuda para lograrlo. Hablar con una persona de confianza (un amigo o amiga, hermana/o, tu padre o tu madre, algún profesor, el médico de atención primaria, un compañero, etc.) te ayudará a reducir el estrés que te provoca el juego y a hacer algo al respecto para cambiar. Ten en cuenta que cuanto antes hagas frente al problema, menores serán los daños que sufrirás y mayores las posibilidades de que dejes el juego.

- Evita situaciones de alto riesgo.

Son las situaciones que sabes que pueden conducirte a jugar de una manera perjudicial: jugar durante mucho tiempo, jugar estando sola/o, jugar después de haber consumido alcohol, jugar cuando te sientas mal anímicamente, etc.

- Desafía tus pensamientos de juego.

Siempre que tengas la tentación de jugar recuerda que las probabilidades de ganar están siempre a favor de la casa (del operador de juego), y que si se mantiene el juego durante un tiempo es casi seguro que acabarás perdiendo.

- Prepárate para hacer frente a los impulsos de jugar.

Los impulsos para apostar son comunes entre las personas que tratan de reducir o dejar el juego, por ello hay que prepararse para hacerlos frente. Piensa en momentos o situaciones que puedan desencadenar el juego y planifica actividades alternativas que pueden ayudarte a distraerte.

- Busca alternativas a los juegos de azar.

Procura buscar actividades que te resulten gratificantes (practicar deportes, estar con la familia y los amigos, etc.), alternativas a los juegos de azar.

Los juegos de azar deben ser sólo eso, juegos con los que disfrutar y distraerse.

12. EL TRATAMIENTO DE LOS TRASTORNOS DE JUEGO

Existen distintos métodos de tratamiento que han acreditado su eficacia para resolver los problemas de juego y las ludopatías, logrando reducir el número de días de juego, las horas dedicadas a jugar, el ahorro de importantes cantidades de dinero en pérdidas y la mejora de la sintomatología asociada a los problemas con el juego.

A pesar de ello son pocos los jóvenes que reciben o solicitan los servicios especializados de tratamiento para sus problemas relacionados con el juego. Ello se debe, en gran medida, a que los problemas de juego entre los jóvenes son menos visibles que otras adicciones o que los problemas de juego de los adultos. Las personas jóvenes no suelen perder a su pareja o hijos porque muchas están solteras, no pierden su hogar porque por lo general viven con sus padres o en régimen de alquiler, no pierden el puesto de trabajo porque con frecuencia están estudiando y sus deudas acumuladas, aunque importantes, no están al mismo nivel que la de los adultos.

Entre los obstáculos que la investigación ha identificado para que los jóvenes con problemas de juego soliciten ayuda profesional se incluyen la creencia de que pueden controlar su comportamiento, la auto-percepción de invencibilidad e invulnerabilidad, las actitudes negativas hacia la obtención de un tratamiento psicológico para los problemas de juego y la creencia en la recuperación natural.

ALGUNAS COSAS IMPORTANTES QUE DEBES RECORDAR

- 1ª) Los problemas de juego pueden arruinar la vida de una persona a nivel, emocional, familiar, social y financiero.
- 2ª) Los problemas con el juego no se resuelven solos, siendo habitual que con el paso del tiempo se agraven y se incrementen las consecuencias negativas sufridas por las personas que los padecen.
- 3ª) Si crees que tienes un problema con el juego, o si conoces a alguien en tu entorno que lo sufra, es vital buscar ayuda inmediatamente, para evitar su agravamiento y que se reduzcan las posibilidades de superarlo con éxito.
- 4ª) Existen multitud de servicios públicos especializados en el tratamiento de la adicción al juego donde se puede obtener ayuda de forma confidencial y gratuita (estos centros dependen de las comunidades autónomas y de algunos ayuntamientos y suelen estar integrados dentro de la red de centros para el tratamiento de las adicciones). Además, muchas asociaciones de personas afectadas por problemas con el juego prestan servicios similares.
- 5ª) Con ayuda, puedes superar los problemas con el juego y volver a controlar de nuevo tu vida. Cuanto antes empieces, más fácil te resultará lograrlo.

13. BIBLIOGRAFÍA

- AMERICAN GAMING ASSOCIATION (2006). State of the states 2006: The American Gaming Association survey of casino entertainment. Retrieved from. <http://www.americangaming.org/sites/default/files/uploads/docs/sos/aga-sos-2006.pdf>.
- ANASTASSIOU-HADJICHALAMBOUS, X., ESSAU, CA (2015). Young people and problem gambling. In: Bowden-Jones H, George S, editors. A clinician's guide to working with problem gamblers. New York: Routledge; 2015. p. 182-94.
- APA (2013a). Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM 5. Arlington, VA, Asociación Americana de Psiquiatría.
- APA (2013b). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-V) (Fifth Edition). Washington, DC: American Psychiatric Association.
- AUSTRALIAN GOVERNMENT (2016). Problem Gambling. <http://www.problemgambling.gov.au>
- BINDE, P. (2007). Selling dreams – causing nightmares? On gambling advertising and problem gambling. *Journal of Gambling Issues*, 20, 167-192.
- BLASZCZYNSKIA, NOWER L. (2013). Cognitive-behavioral therapy: translating research into clinical practice. In: Richard DCS, Blaszczynski A, Nower L, editors. *Wiley-Blackwell handbook of disordered gambling*. Somerset: John Wiley & Sons; 2013. p. 204–24. The importance of a CBT approach to treating problem gamblers.
- BLASZCZYNSKI, A., PARKE, A.J., PARKE, J., RIGBYE, J.L. (2014). Operator-Based Approaches to Harm. Minimisation: Summary, Review and Future Directions. London: The Responsible Gambling Trust.
- BROWN, J., et al. (2015). Problem gambling: a beginner's guide for clinical and forensic professionals. *Behavioral Health* [serial on the Internet].
- BUCZKIEWICZ, M., GRIFFITHS, M. D., RIGBYE, J. (2007). Adolescent attitudes towards gambling: Some preliminary findings. *Education and Health*, 25, 6-9.
- BUIL, P., SOLÉ, M.J., GARCÍA, P. (2015). La regulación publicitaria de los juegos de azar online en España. Una reflexión sobre la protección del menor. *Adicciones*, 27(3):198-204.
- CHÓLIZ, M. (2006). Adicción al juego de azar. <http://www.uv.es/choliz>
- CORNEY, R., & DAVIS, J. (2010). The attractions and risks of Internet gambling for women: A qualitative study. *Journal of Gambling Issues*, 24, 121-139.
- FELSHER, J., DEREVENSKY, J.L. y GUPTA, R. (2004). Lottery playing amongst youth: Implications for prevention and social policy. *Journal of Gambling Studies*, 20, 127-154.
- DEREVENSKY, J. (2008). Everyone's a winner! Youth perceptions of gambling advertisements. Presentation at the European Association for the Study of Gambling. Nova Gorica, Slovenia, July, 2008. http://www.assissa.eu/easg/wednesday/0910/derevensky_jeffrey.pdf

DEREVENSKY, J. (2012). *Teen Gambling: Understanding a Growing Epidemic*. New York, Rowman & Littlefield Publishing.

DEREVENSKY, J., SKLAR, A., GUPTA, R., MESSERLIAN, C. (2010). An empirical study examining the impact of gambling advertisements on adolescent gambling attitudes and behaviors. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8, 21-34.

DGOJ (2015a). *Memoria Anual 2015*. Dirección General de Juego. Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas.

DGOJ (2015b) *Análisis del perfil del jugador online, Informe 2015*. Dirección General de Ordenación del Juego. Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas.

DGOJ (2016). *Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España 2015*. Dirección General de Ordenación del Juego. Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas.

DOWLING, N. (2014). *The impact of gambling problems on families*. Australian Gambling Research Centre, Australian Institute of Family Studies, Discussion Paper 1, November 2014.

DOWLING, N. et al. (2010). *Children at Risk of Developing Problem Gambling*. Report to Gambling Research Australia in fulfilment of Tender 103/06.

ECHEBURÚA, E. (2014): *Adicción al juego en la mujer y comorbilidad. Implicaciones para el tratamiento*. *Revista de Patología Dual* 2014; 1(1):2.

EUROPEAN COMMISSION. (2006). *Study of gambling services in the internal market of the European Union: Executive summary and table of contents*. Prepared by the Swiss Institute of Comparative Law for use within the European Commission. http://ec.europa.eu/internal_market/services/docs/gambling/study1_en.pdf

FRIEND, K., & LADD, G. (2009). *Youth gambling advertising: A review of the lessons learned from tobacco control*. *Drugs: Education, Prevention & Policy*, 16 (4), 283-297.

FRÖBERG, F. (2006). *Gambling among young people, a knowledge review*. Estocolmo: Swedish National Institute of Public Health.

GAINSBURY, S, et al. (2015). *The use of social media in gambling*. Gambling Research Australia.

GAINSBURY, S, DELFABBRO, P, KING, D, HING, N (2015), *An exploratory study of gambling operators' use of social media and the latent messages conveyed'*, *Journal of Gambling Studies*, online 3 February 2015.

GAINSBURY, S., LIU, Y., RUSSEL, A., TEICHERT, T. (2016). *Is all Internet gambling equally problematic? Considering the relationship between mode of access and gambling problems*. *Computers in Human Behavior*, Volume 55, Part B, February 2016, Pages 717-728.

GAINSBURY, S., & WOOD, R. (2011). *Internet gambling policy in critical comparative perspective: The effectiveness of existing regulatory frameworks*. *International Gambling Studies*, 11, 309-323.

- GAINSBURY, S., WOOD, R., RUSSELL, A., HING, N., BLASZCZYNSKI, A. (2012). A digital revolution: Comparison of demographic profiles, attitudes and gambling behaviour of Internet and non-Internet gamblers. *Computers in Human Behaviour*, 28, 1388-1398.
- GÓMEZ, J.A., CASES, J.I., GUSANO, G., LALANDA, C. (2015). Percepción social sobre el juego de azar en España 2015 VI. Instituto de Política y Gobernanza.
- GRIFFITHS, M.D. (2012). Internet gambling, player protection, and social responsibility. In R.J. Williams, R. Wood, & J. Parke (eds.), *Routledge International Handbook of Internet Gambling*. Routledge: U.K. pp. 227-249.
- GRIFFITHS, M.D., WARDLE, H., ORFORD, J., SPROSTON, K., & ERENS, B. (2009). Sociodemographic correlates of Internet gambling: Findings from the 2007 British Gambling Prevalence Survey. *CyberPsychology & Behavior*, 12(2), 199-202.
- GUPTA, R., NOWER, L., DEREVENSKY, J. L., BLASZCZYNSKI, A., FAREGH, N., TEMCHEFF, C. (2013). Problem gambling in adolescents: An examination of the pathways model. *Journal of Gambling Studies*, 29, 575-588.
- HANSS, D., MENTZONI, R.A., DELFABBRO, P., MYRSETH, H., PALLESEN, S. (2014). Attitudes toward gambling among adolescents. *International Gambling Studies*, 14, 505-519.
- HING, N., CHERNEY, L., BLASZCZYNSKI, A., GAINSBURY, S. & LUBMAN, D. (2014). «Do advertising and promotions for online gambling increase gambling consumption? An exploratory study.» *International Gambling Studies*, online 15 April 2014.
- HING, N., GAINSBURY, S., BLASZCZYNSKI, A., WOOD, R., LUBMAN, D., RUSSELL, A. (2014). Interactive gambling. *Gambling Research Australia* - March 2014.
- HOLTGRAVES, T. (2009). Gambling, gambling activities, and problem gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 23, 295-302.
- JACKSON, A. C., DOWLING, N., THOMAS, S.A., BOND, L., PATTON, G. (2008). Adolescent gambling behavior and attitudes: A prevalence study and correlates in an Australian population. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6, 325-352.
- JEFFREY, L., DEREVENSKY, & LYNETTE GILBEAU (2015). Adolescent Gambling: Twenty-five Years of Research. International Centre for Youth Gambling Problems and High-Risk Behaviors, McGill University, Montreal Quebec McGill University, 3724 McTavish Street, Montreal, Quebec H3A 1Y2.
- KING, D., GRIFFITHS, M. (2013). From adolescent to adult gambling: an analysis of longitudinal gambling patterns in South Australia. *Journal of Gambling Studies*.
- KORN, D., HURSON, T., REYNOLDS, J. (2005). Commercial gambling advertising: Possible impact on youth knowledge, attitudes, beliefs and behavioural intentions. Final Report submitted to the Ontario Problem Gambling Research Centre.
- LADOUCEUR R, GOULET A, VITARO F. (2012). Prevention programmes for youth gambling: a review of the empirical evidence. *Int Gambl Stud*. 2012;13(2):141-59.

- LAMONT, M., HING, N., GAINSBURY, S. (2011). Gambling on sport sponsorship: A conceptual framework for research and regulatory review. *Sport Management Review*, 14, 247-257.
- LAPLANTE, D.A., NELSON, S.E., LABRIE, R.A., Shaffer, H.J. (2009). Disordered gambling, type of gambling and gambling involvement in the British gambling prevalence survey 2007. *European Journal of Public Health*, 21(4), 532-537.
- LEE, H-S., LEMANSKI, J.L., JUN, J.W. (2008). Role of gambling media exposure in influencing trajectories among college students. *Journal of Gambling Studies*, 24, (1), 25-37.
- McCORMACK, A., & GRIFFITHS, M.D. (2012). Motivating and inhibiting factors in online gambling behaviour: A grounded theory study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(1), 39-53.
- MAGOON, M.E., & INGERSOLL, G.M. (2006). Parental modeling, attachment, and supervision as moderators of adolescent gambling. *Journal of Gambling Studies*, 22, 1-22.
- MONAGHAN, S. (2009). Responsible gambling strategies for Internet gambling: the theoretical and empirical base of using pop-up messages to encourage self-awareness. *Computers in Human Behavior* Volume 25, Issue 1, 2009, 202-207.
- MONAGHAN, S., DEREVENSKY, J., SKLAR, A. (2008). Impact of gambling advertisements and marketing on children and adolescents: policy recommendations to minimise harm. *Journal of Gambling Issues*, 22, 252-272.
- NOWAK, D.E., & ALOE, A. M. (2014). The prevalence of pathological gambling among college students: A meta-analytic synthesis, 2005-2013. *Journal of Gambling Studies*, 30, 819-843.
- ORFORD, J., GRIFFITHS, M., WARDLE, H., SPROSTON, K., ERENS, B. (2009). Negative public attitudes toward gambling: Findings from the 2007 British Gambling Prevalence Survey using a new attitude scale. *International Gambling Studies*, 9, 39-54.
- PALLESEN, S. HANSS, D., MOLDE, H., GRIFFITH, M.D. (2016). A longitudinal study of factors explaining attitude change towards gambling among adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, Volume 5 (1), pp. 59-67.
- PLANZER, S., WARDLE, H. (2011). The comparative effectiveness of regulatory approaches and the Impact of advertising on propensity for problem gambling. Londres: Responsible Gambling Fund.
- REDONDO, I (2015). Assessing the Risks Associated With Online Lottery and Casino Gambling: A Comparative Analysis of Players' Individual Characteristics and Types of Gambling. *International Journal of Mental Health and Addiction* October 2015, Volume 13, Issue 5, pp 584-596.
- REITH, G. (2012). Beyond addiction or compulsion: the continuing role of environment in the case of pathological gambling. *Addiction*, 107 (10) (2012), pp. 1736-1737.
- RESEARCH AND SERVICE DEVELOPMENT CENTRE (2007). Review of Gambling Advertising Codes. Report to the U.K. Responsibility in Gambling Trust.

- RODGERS, B. et al (2015). Preventive interventions for problem gambling: a public health perspective. Final Report. ACT Government, Gambling and Racing Commission, Australian National University.
- SKLAR, A., DEREVENSKY, J.L. (2010). Way to play: Analyzing ads for their appeal to underage youth. *Canadian Journal of Communication*, 35, 533-554.
- ST-PIERRE, R. & DEREVENSKY, J.L. (2016). Youth Gambling Behavior: Novel Approaches to Prevention and Intervention. *Current Addiction Reports* 3: 157-164.
- ST-PIERRE R.A, WALKER DM, DEREVENSKY J, GUPTA R. (2014). How availability and accessibility of gambling venues influence problem gambling: a review of the literature. *Gaming L Rev Econ*. 2014;18(2):150-72.
- THOMAS, S.A. & JACKSON, AC. (2008) Risk and Protective Factors and Comorbidities in Problem Gambling. Report to beyondblue, Monash University and the University of Melbourne.
- THOMAS, S.A., et al. (2015). Psychological Treatments for Problem Gambling (PROGRESS) Study: A Pragmatic Randomised Controlled Trial and Qualitative Study - 6 month outcomes. Victoria, Australia, Victorian Responsible Gambling Foundation.
- VICTORIAN DEPARTMENT OF JUSTICE (2009). A study of gambling in Victoria-problem gambling from a public health perspective. Melbourne.
- VOLBERG, R.A, GUPTA, R., GRIFFITHS, M. D., OLASON, D., DELFABBRO, P. H. (2010). An international perspective on youth gambling prevalence studies. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 22, 3-38.
- VOLBERG, R.A., NYSSÉ-CARRIS, K. L., & GERSTEIN, D.R. (2006). California Problem Gambling Prevalence Survey. Final report. Chicago: National Opinion Research Centre (NORC) at the University of Chicago.
- WILLIAMS, R.J., REHM, J., & STEVENS, R. (2011). The Social and Economic Impacts of Gambling. Final Report for the Canadian Consortium for Gambling Research. March 11, 2011.
- WILLIAMS, R.; VOLBERG, R.; STEVENS, R. (2012). The population prevalence of problem gambling. Methodological influences, standardized rates, jurisdictional differences, and worldwide trends, The Ontario Ministry of Health and Long Term Care y The Ontario Problem Gambling Research Centre, Alberta, 2012.
- WILLIAMS, R.J., WEST, B.L., SIMPSON, R.I. (2012). Prevention of Problem Gambling: A Comprehensive Review of the Evidence, and Identified Best Practices. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care. October 1, 2012.
- WILLIAMS, R.J., WOOD, R.T., & PARKE, J. (2012). History, current worldwide situation, and concerns with Internet gambling. In *Routledge International Handbook of Internet Gambling* by Williams, R.J., Wood, R.T., & Parke, J (eds). Routledge: London. pp. 3-26.
- WOOD, R.T. & WILLIAMS, R. (2010). Internet gambling: Prevalence, patterns, problems, and policy options. Guelph: Ontario Problem Gambling Research Centre.



PLA MUNICIPAL DE
DROGODEPENDÈNCIES

UPCCA
VALÈNCIA



AJUNTAMENT DE VALÈNCIA
REGIDORIA DE SANITAT, SALUT I ESPORTS

VNIVERSITAT
DE VALÈNCIA

