

# APUESTAS ONLINE: EL NUEVO DESAFÍO DEL JUEGO PATOLÓGICO

CRISTINA CASTILLA, SILVIA BERDULLAS,  
AÍDA DE VICENTE Y SUSANA VILLAMARÍN

Desde la entrada en vigor de la *Ley de Ordenación de Juego (Ley 13/2011)* se ha disparado el número de jugadores online y, con ello, se está dando un aumento alarmante de personas con problemas de juego. La modalidad de juego online, reúne, además, una serie de características (accesibilidad, privacidad...), que le confieren un potencial adictivo mucho mayor que el que tiene el juego presencial.

Por este motivo, *Infocop* ha querido dedicar el monográfico *En Portada* de este número a los nuevos de-

safíos del juego patológico. Así, tras una introducción sobre el tema, **Mariano Chóliz**, miembro del recién constituido Consejo Asesor de Juego Responsable, y profesor del Departamento de Psicología Básica de la Universidad de Valencia, presenta una propuesta de juego responsable en la situación española actual, con la finalidad de establecer controles sobre el juego de azar que, aunque muy rentable económicamente, tiene gravísimas repercusiones en la salud mental de un número significativo de ciudadanos.

## APUESTAS ONLINE, EL NUEVO DESAFÍO DEL JUEGO PATOLÓGICO

### REDACCIÓN DE INFOCOP

Desde que en el año 1977 fue legalizado el juego en España, han ido apareciendo en el mercado numerosas modalidades de juegos de azar y apuestas: máquinas recreativas, bingos, casinos, quinielas, bonolotos, cupones... y, más recientemente, las apuestas por Internet, tanto de azar como deportivas. Todo esto ha conllevado el crecimiento del gasto en juego y el incremento paulatino de problemas derivados de esta actividad, ya que hay un número elevado de personas que son capaces de hipotecar sus vidas en el resultado de un suceso aleatorio, desatendiendo la posibilidad de perder el dinero propio y ajeno, el trabajo, la familia y los amigos, en una actividad en la que se ha comprobado que siempre se acaba perdiendo.

Fue en 1980, y más allá de las enormes críticas que están recibiendo los sistemas clasificatorios en Salud Mental actuales, cuando se incluyó por primera vez el juego patológico como un trastorno dentro del DSM-III (*Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*), categorizado dentro de los “trastornos del control de impulsos no clasificados en otros apartados”. Se define al **jugador patológico** como un individuo que se caracteriza por “*la incapacidad crónica y progresiva de resistir los impulsos de participar en juegos de azar o apuestas, y esta actividad pone en riesgo los objetivos familiares, personales y vocacionales*”. Las siguientes ediciones del DSM, han mantenido la ludopatía en la misma ta-

xiología, al igual que la CIE (*Clasificación Internacional de Enfermedades*), que, en su versión número 10, la incluye dentro de los “trastornos impulsivos y de hábito”, junto con otros problemas como la piromanía, cleptomanía o la tricotilomanía.

Sin embargo, la descripción de este trastorno se ha ido puliendo con el tiempo, asemejándose cada vez más a los criterios establecidos para el diagnóstico de dependencia de sustancias. De hecho, la mayor parte de los profesionales considera el juego patológico como una conducta adictiva, debido a la gran cantidad de similitudes que existen entre ambos trastornos, como, por ejemplo, la incapacidad para dejar de realizar la conducta (consumo o juego) a pesar de los intentos reiterados, o la tolerancia, es decir, la necesidad de incrementar la cantidad de la actividad, para conseguir los mismos efectos (para ver una comparativa de las similitudes se puede consultar el libro de Ochoa y Labrador, *El Juego Patológico*, 1994).

Teniendo en cuenta los datos de los últimos años, el DSM-5 ha optado por incluir el juego patológico en la misma categoría que el resto de trastornos adictivos. De esta forma, considera dos tipos de adicciones: las relacionadas con el consumo de alguna sustancia (cannabis, alcohol...), y las adicciones conductuales, que, por el momento, contaría sólo con la adicción al juego. Respecto a la CIE-11, parece que las deliberaciones sobre los cambios de la categorización del juego patológico,

van en la misma línea que las del DSM, planteándose su inclusión en la categoría de conductas adictivas (sin sustancia) en vez de en la categoría de trastornos impulsivos.

Además de las modificaciones en las clasificaciones, el mundo del juego está viviendo importantes cambios en todos los niveles. Hace dos años que se aprobó en nuestro país la *Ley de Ordenación de Juego (Ley 13/2011, de 28 de mayo)*, con la que se ha regulado el sector de las apuestas online. El término “**apuestas online**” se refiere a todas las formas de juegos de azar que implican la apuesta de dinero en algún tipo de suceso fortuito y que se hace a través de Internet, ya sea desde el ordenador, el teléfono móvil o cualquier otro dispositivo con acceso a la Red.

Las apuestas por Internet han crecido enormemente en los últimos 10 años y, actualmente, representan alrededor del 8% del mercado mundial de juegos de azar (*Global Betting y Gaming Consultants*, 2011). En España, desde la entrada en vigor de la Ley, en tan sólo un año, han proliferado rápidamente los operadores de juego en la red, habiendo, en la actualidad, un total de 44 activos para las diferentes modalidades de juego: póker, bingo, juegos de casino, apuestas y concursos. Y no es de extrañar, si tenemos en cuenta los beneficios astronómicos y ascendentes que da el sector: de junio a diciembre del 2012, se registró una subida del 70% en las sumas apostadas (2.727 millones de euros) respecto al mismo periodo del 2011

(1.575 millones de euros), según el Ministerio de Hacienda.

En cuanto a las estimaciones futuras, en nuestro país se prevé un crecimiento del sector para el año 2013 de alrededor de un 10%, pudiendo llegar a los 5.000 millones de euros en volumen de cantidades jugadas. A escala internacional, el rendimiento bruto del juego online mundial (es decir, ya restados los premios), se espera que supere los 43 billones de dólares en EE.UU. en el año 2015 (*Global Betting y Gaming Consultants*, 2011).

Pero toda moneda tiene dos caras. En estos últimos meses se ha disparado el número de usuarios, pasando de los 195.000 estimados hace un año, a más de 1.010.000 jugadores *on line* registrados a finales del 2012 (trámite obligatorio con la nueva ley). Y, como era de esperar, con el aumento de jugadores, también se ha acrecentado de forma alarmante el número de personas con **problemas de juego**. Con el paso del tiempo, se está viendo que las peores predicciones de los expertos (Abbott, Volberg, & Ronnberg, 2004; Welte, Barnes, Tidwell, & Hoffman, 2009), referidas a que la legalización del juego online iba a disparar los índices de juego patológico, se están cumpliendo en todo el mundo: Suecia, Australia, Reino Unido, y también en España.

A pesar del poco tiempo transcurrido desde la entrada en vigor de la *Ley de Ordenación del Juego* en nuestro país, y aunque todavía no disponemos de estudios científicos con datos epidemiológicos de ludopatía, ya son numerosas las asociaciones y entidades que están alertando del gran incremento de casos de adicción al juego online. Por ejemplo, la Unidad de Juego patológico del Hospital Universitario de Bellvitge ha regis-

trado un aumento del 13,1% de las consultas por adicción asociadas al juego de azar en Internet. La misma tendencia ha detectado la Asociación Burgalesa de Rehabilitados de Juego Patológico. Es más, es previsible que la cifra de jugadores patológicos crezca mucho más en los próximos años, cuando se hagan explícitos casos que ahora están todavía latentes.

El cambio de la modalidad de juego ha traído consigo, también, una modificación en el **perfil del jugador patológico** de los últimos años. Hace un tiempo, predominaba el perfil de un hombre de entre 30-40 años, cuyo objetivo era ganar dinero o recuperar lo perdido. Sin embargo, actualmente, se trata de jóvenes de 15 a 35 años, muchos de ellos estudiantes o titulados universitarios, que juegan cada vez más horas, dejando de lado su realidad cotidiana, sus estudios, familia y amigos. En cuanto a las mujeres, se comprueba que la edad de inicio en el juego es más tardía, entre los 35 y 40 años, pero su progresión hacia lo que se considera una conducta patológica es mucho más rápida que en el caso de los hombres.

Si comparamos ambas formas de juego (online y presencial), numerosos estudios han hallado **mayores niveles de riesgo** de problemas de juego patológico entre los jugadores de la modalidad online en comparación con los jugadores presenciales (Brunelle et al., 2012; Griffiths, Wardle, Orford, Sproston, & Erens, 2009; Olason et al., 2011; Wood & Williams, 2011). Y es que la modalidad de juego online, cumple con todos los requisitos para ser altamente adictiva, todavía más que el juego presencial: 1. Por una parte, cuenta con algunas características que se sabe que disparan el **poder adictivo** de los diferentes

# INFOCOP

NÚMERO 61. 2013  
Abril - Junio

## Edita

Consejo General de la  
Psicología de España.  
C/ Conde de Peñalver, 45 - 5ª Planta  
Tels.: 91 444 90 20  
Fax: 91 309 56 15  
28006 Madrid - España.  
E-mail: infocop@cop.es

## Director

José Ramón Fernández Hermida.

## Jefe de Redacción

Silvia Berdullas.

## Redacción

Aída de Vicente.  
Cristina Castilla.  
Susana Villamarín.

## Diseño y maquetación

Cristina García y Juan Antonio Pez.

## Administración y publicidad

Silvia Berdullas y Cristina Castilla.

## Impresión

Villena Artes Gráficas  
Avda. Cardenal Herrera Oria, 242-Edif. B  
28035 Madrid.

M-12764-2004 • ISSN 1138-364X

De este número 61 de Infocop se han editado 55.800 ejemplares.

Este ejemplar se distribuye gratuitamente a todos los colegiados pertenecientes a los diversos Colegios que forman parte del Consejo General de la Psicología de España.

*Los editores no se hacen responsables de las opiniones vertidas en los artículos publicados.*

# INFOCOP

se puede leer en la página WEB  
<http://www.infocop.es>

juegos: la estimulación visual para llamar la atención, claves que permiten generar ilusión de control en el jugador, la posibilidad de jugar en solitario, de jugar una apuesta de baja cuantía, o la brevedad del lapso de tiempo transcurrido entre la apuesta y el resultado (refuerzo inmediato).

2. Por otra parte, ya en el año 1994, Ochoa y Labrador hablaban de la importancia de la disponibilidad de los juegos y su **accesibilidad**. Según este estudio, la legalización de un juego no tiene teóricamente que implicar un crecimiento desmesurado del número de personas que participen en el mismo. Sólo si la legalización va acompañada de medidas para facilitar al máximo la participación, es de esperar un incremento importante en el número de jugadores. No cabe ninguna duda de que tanto la facilidad para poder jugar a través de cualquier dispositivo conectado a la Red, como su disponibilidad las 24 horas, hacen del juego online mucho más accesible que el presencial.

3. En tercer lugar, la **privacidad** es otro factor que ayuda a aumentar los problemas con el juego. Actualmente, se puede jugar frente al ordenador de casa, o con la discreción que proporcionan las aplicaciones descargadas en el móvil, sin la preocupación sobre qué pensarán las personas que están alrededor, al contrario de lo que ocurre en un bar o en un casino.

Toda esta situación se agrava si tenemos en cuenta que los jugadores online parecen tener menos conciencia del problema y ser menos propensos a pedir ayuda. Entre las barreras que afectan a esta dificultad de reconocimiento del problema, se encuentran la aparición de

esta conducta problemática a edad muy temprana (en la adolescencia) y la falta de campañas de concienciación de los efectos nocivos del juego online (tradicionalmente centradas en el juego presencial).

De hecho, no sólo no se han hecho campañas de concienciación para prevenir los problemas con las apuestas online, sino que estamos expuestos a un bombardeo constante de anuncios publicitarios de las casas de apuestas, en los que, incluso, aparecen ídolos deportivos disfrutando del juego, con el perjuicio que puede generar para los menores al ser modelos de comportamiento, algo impensable hoy en día en otros problemas como el alcohol o el tabaco. Por este motivo, los profesionales instan a tomar medidas inmediatas para la concienciación de los peligros del juego online y alertan de la necesidad del control de la publicidad, así como de poner en marcha estrategias de juego responsable.

Teniendo en cuenta las graves reper-

cusiones que está teniendo el juego online en la población, la Dirección General de la Ordenación de Juego, ha presentado una **Estrategia de Juego Responsable** que pretende reducir al mínimo los posibles efectos nocivos del juego. Para llevar a cabo esta estrategia, el pasado febrero de 2013, se creó en España el **Consejo Asesor de Juego Responsable**, organismo cuyo objetivo es el de velar por las posibles consecuencias en las que se pueda afectar a la seguridad y el bienestar de los consumidores a través del juego y que está compuesto por diferentes profesionales de todos los ámbitos implicados en el juego, entre los que se encuentra el psicólogo **Mariano Chóliz**, profesor de la Universidad de Valencia.

En el siguiente artículo, Chóliz, complementa esta introducción presentando una propuesta de juego responsable en la situación española actual, donde profundiza sobre las mejores opciones que existen para minimizar los efectos nocivos del juego.

## REFERENCIAS

- Abbott, M. W., Volberg, R. A., y Ronnberg, S. (2004). Comparing the New Zealand and Swedish national surveys of gambling and problema gambling. *Journal of Gambling Studies*, 20, 237–258. doi:10.1023/B:JOGS.0000040278.08853.c0
- Brunelle, N., Leclerc, D., Cousineau, M., Dufour, M., Gendron, A., & Martin, I. (2012). Internet gambling, substance use, and delinquent behavior: An adolescent deviant behavior involvement pattern. *Psychology of Addictive Behaviors*, 26, 364–370. doi:10.1037/a0027079
- Global Betting and Gaming Consultants. (2011). *Global gaming report* (2nd ed.). Castletown, Isle of Man, British Isles: Author.
- 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, 199–202. doi:10.1089/cpb.2008.0196
- Ochoa, E. y Labrador, F.J. (1994). *El juego patológico*. Barcelona: Plaza & Janés Editores.
- Olason, D. T., Kristjansdottir, E., Einarsdottir, H., Haraldsson, H., Bjarnason, G., & Derevensky, J. (2011). Internet gambling and problema gambling among 13 to 18 year old adolescents in Iceland. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9, 257–263. doi:10.1007/s11469-010-9280-7
- Welte, J. W., Barnes, G. M., Tidwell, M.-C. O., & Hoffman, J. H. (2009). The association of form of gambling with problem gambling among American youth. *Psychology of Addictive Behaviors*, 23, 105–112. doi: 10.1037/a0013536
- Wood, R., & Williams, R. (2011). A comparative profile of the Internet gambler: Demographic characteristics, game play patterns, and problema gambling status. *New Media & Society*, 13, 1123–1141. doi:10.1177/1461444810397650