

EL JUEGO DE APUESTA EN LÍNEA: IMPACTO EN LA SALUD DE UN FENÓMENO EMERGENTE

Documento de Posición del Consejo de Colegios de Médicos de Cataluña

Enero de 2019

Concepto de juego patológico

El juego ha sido una actividad de entretenimiento y de ocio desde antiguo. Sin embargo, puede causar problemas y tener un impacto significativo en la vida de las personas. La conducta de **juego sin riesgo** (o juego social) no provoca ninguna alteración, no afecta a las obligaciones personales, familiares, laborales, académicas ni vocacionales y no genera problemas económicos. Pero, para algunas personas, el juego puede tener consecuencias negativas al desencadenar un patrón de conducta problemática o patológica. Hablamos entonces de **juego patológico**.

En este sentido, el Manual Diagnóstico de los Trastornos Mentales de la Asociación Americana de Psiquiatría (DSM-5) define el trastorno de juego como una conducta problemática, persistente y recurrente de juego, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo y que se manifiesta cuando el individuo presenta cuatro o más de los siguientes criterios, durante un periodo de 12 meses:

- 1) preocupación excesiva por el juego
- 2) necesidad de apostar cantidades crecientes de dinero para conseguir la excitación deseada
- 3) fracaso repetido para controlar o parar esta conducta
- 4) inquietud o irritabilidad cuando se intenta reducir o dejar el juego
- 5) uso del juego como un modo de escapar de estados emocionales negativos
- 6) persistencia del juego con el objetivo de intentar recuperar el dinero perdido
- 7) mentiras para esconder la conducta de juego y sus problemas derivados
- 8) puesta en riesgo o pérdida de las relaciones interpersonales
- 9) confianza en que los otros proporcionarán los recursos económicos para salir de las situaciones desesperadas.

Se considera que existe un riesgo elevado o **juego problemático** cuando se presentan dos o tres de los criterios citados (algunos autores ya lo consideran con la presencia de un único criterio).

Causas del juego patológico

La adicción al juego es un trastorno multicausal, en el que intervienen factores de riesgo ambiental, psicológicos y neurobiológicos. La interacción entre estos factores favorecerá el

desarrollo y mantenimiento del trastorno. Como factores **sociales o ambientales** se han descrito el género, la edad, la edad de inicio en el juego, el nivel socioeconómico, los estudios, la disponibilidad y oferta de juego, el tipo de juego, la publicidad, los acontecimientos vitales traumáticos, etc. Desde una perspectiva **psicológica**, se han identificado factores como la impulsividad, la búsqueda de sensaciones, los déficits en las estrategias para afrontar problemas, las alteraciones en la toma de decisiones, las distorsiones cognitivas, las dificultades en la regulación emocional, rasgos de personalidad, etc. Finalmente, desde la vertiente **neurobiológica**, se han destacado la implicación de los circuitos de recompensa cerebral, la existencia de polimorfismos genéticos (especialmente asociados con los receptores de la dopamina), los antecedentes familiares de trastornos por uso de sustancias y la comorbilidad con otros trastornos (como el TDAH y el consumo de alcohol o sustancias), entre otros.

Epidemiología y magnitud del juego de apuesta

El **juego de apuesta** se define porque el individuo arriesga un dinero sobre el resultado de un acontecimiento futuro. Desde un punto de vista epidemiológico, el juego de apuesta presenta un incremento muy significativo en Europa, siendo una de las actividades con más expansión en estos momentos. España es uno de los países en los que más ha aumentado el juego de apuesta. De hecho, un 0,9% de la población general presenta un problema de adicción al juego a lo largo de la vida y hasta un 4,4% muestra conductas de riesgo. Sin embargo, si nos referimos a población adolescente, la cifra en la Unión Europea (UE) oscila entre el 0,2-5,6%, siendo en España una de las más elevadas, concretamente del 4,6%.

Los estudios son coincidentes en destacar que el **perfil de riesgo en adolescentes y jóvenes** se asocia a ser hombre, minorías étnicas, con ambientes familiares de juego, adolescentes de más edad, juego en línea, utilización del juego como forma de escapar de los problemas y de estados emocionales negativos y asociado al consumo de tabaco y de alcohol. La media de edad de inicio en la conducta de juego en España de los jugadores patológicos es de 19 años, siendo la de los jugadores sociales de 23. No obstante, en población clínica, se ha evidenciado que un 37% de los jugadores patológicos se han iniciado en esta conducta antes de la edad legal.

Una de las posibles razones que se postulan para explicar el aumento de las tasas en adolescentes y jóvenes es que estos son la primera generación que ha vivido un incremento tan importante de las oportunidades de juego.

Uno de los juegos problemáticos que más ha aumentado entre los pacientes atendidos en los dispositivos asistenciales y en las asociaciones de jugadores en rehabilitación son las **apuestas deportivas** (en línea y presenciales).

En este sentido, los estudios indican que los adolescentes (entre 14 y 17 años) creen que las apuestas deportivas son una actividad implícita al deporte. Consideran que se trata de una experiencia social, en la que se reúnen con los amigos y apuestan por diversión, con la que se puede ganar dinero fácilmente y que no comporta ningún riesgo asociado. Pero hay que hacer notar que, por primera vez en la historia, niños, adolescentes y jóvenes están siendo expuestos constantemente a la publicidad y el marketing que estimula el juego, presentándolo como una actividad relacionada con lujo y el *glamour* y que es popular entre

algunas celebridades del deporte o del mundo del espectáculo, hecho que favorece las distorsiones cognitivas y el pensamiento mágico relacionados con conseguir premios de manera fácil y asegurada. Podemos decir que se ha traspasado el umbral de la normalización de la apuesta deportiva.

El juego patológico en línea: un problema de salud pública

Estudios recientes muestran que los chicos jóvenes que hacen apuestas deportivas son especialmente vulnerables a desarrollar problemas de juego (especialmente si tienen actitudes positivas hacia las estrategias publicitarias). También lo son las personas que ya tienen una conducta problemática o patológica. La publicidad induce los impulsos de jugar (especialmente la que aparece durante los acontecimientos deportivos), dificulta la capacidad para mantener el esfuerzo de limitar el juego (por tanto, disminuye el autocontrol) y facilita las recaídas (en personas que ya presentan una conducta de juego excesiva o problemática).

La proliferación del juego en línea, especialmente de las apuestas deportivas, está siendo motivo de alarma y preocupación en todo el mundo, básicamente por el potencial adictivo de este tipo de juego en gente joven. Las evidencias internacionales demuestran cómo el número de demandas de tratamiento y consultas en dispositivos especializados ha aumentado entre los jugadores de apuestas deportivas. También muestran que, desde 2011, la publicidad de algunos tipos de juego ha aumentado el 160%, especialmente durante los eventos deportivos. Aunque la edad legal para jugar, en la mayoría de países, es de 18 años, entre el 66-75% de adolescentes entre 14 y 17 años afirman haber jugado alguna vez.

Para conseguir revertir esta tendencia, es necesario destacar los factores de socialización importantes, como son el papel de la familia como modelo; la reducción o eliminación de la exposición repetida en las estrategias de publicidad y marketing (especialmente, durante los acontecimientos deportivos); la necesidad de que las campañas de publicidad no estimulen el pensamiento mágico y distorsionado de los jugadores ni la creencia de que el juego es una actividad implícitamente relacionada con el deporte o una forma de cohesión social con los iguales.

Recomendaciones generales

Es necesario impulsar decididamente una **regulación urgente** de la publicidad y del marketing del juego, que podría ser similar a la que se sigue en el caso del alcohol y del tabaco, y más ahora que el juego está ya considerado en los manuales diagnósticos como una **adicción sin sustancia o comportamental**.

Es importante limitar y restringir la publicidad que contenga mensajes relacionados con el juego como una actividad social y una forma de cohesión, también durante los acontecimientos deportivos televisados, así como todos los mensajes publicitarios de juego atractivo para niños y adolescentes, con figuras del deporte o del espectáculo.

Son necesarias campañas de educación sobre el riesgo del juego y sobre los contenidos de los mensajes publicitarios y de marketing, utilizados por la industria del juego, dirigidas a niños y adolescentes, pero también a padres y educadores.

En definitiva, la investigación científica realizada hasta ahora confirma la necesidad de desarrollar e implementar **programas preventivos**, orientados a la facilitación de recursos y mecanismos para proteger a los usuarios y consumidores de juego, para minimizar los daños y riesgos asociados a esta actividad (especialmente, entre los colectivos más vulnerables).

La prevención debería empezar en las escuelas, dado que se ha demostrado que la edad de inicio en el juego es un factor de riesgo claramente asociado a la conducta problemática y patológica (independientemente del género y de la edad cronológica). Estos programas psicoeducativos y de prevención podrían ir asociados a campañas publicitarias dirigidas especialmente a adolescentes y a jóvenes.

Por otro lado, se deberían reforzar **las restricciones del juego a menores**, diseñando fórmulas de control de acceso tanto en los portales de operadores de juegos en línea como en todos los locales de juego (formando a los empleados, solicitando información personal específica que se pudiera contrastar de diversas maneras). Estos programas de prevención, a través de campañas publicitarias, cursos y seminarios (en las escuelas e institutos) también tendrían que informar sobre las probabilidades estadísticas reales de ganar premios, estableciendo ejemplos y comparativas con otras situaciones inverosímiles o poco probables.

El papel de los médicos

La profesión médica debe conocer el alcance de este problema de salud pública y tiene que estar especialmente alerta ante la práctica del juego de apuesta y de sus consecuencias, especialmente por la importancia de la detección precoz y la edad de inicio de la conducta. En este sentido, además de explorar indicadores de la conducta de juego, como frecuencia, cantidades apostadas, tipos de juego, mentiras para esconder la conducta o sus consecuencias económicas, necesidad de apostar cantidades de dinero crecientes o jugar para recuperar, también sería necesario que se tuvieran en cuenta otras comorbilidades asociadas que puedan incrementar el riesgo de desarrollar una conducta de juego problemática, como son los trastornos de tipo ansioso-depresivo, el uso de alcohol y sustancias y el trastorno por déficit de atención con hiperactividad, entre otras. Cualquier conducta de juego de apuesta que haya dejado de ser un entretenimiento y que provoque una repercusión funcional en la persona (de más o menos intensidad) es motivo de derivación a una unidad especializada, para valoración y diagnóstico, así como para potencial tratamiento.

Autores:

Susanna Jiménez, coordinadora de la Unitat de Juego Patológico del Servicio de Psiquiatría del Hospital Universitario de Bellvitge; **Josep Manuel Menchón**, jefe del Servicio de Psiquiatría del Hospital Universitario de Bellvitge-Idibell; **Sònia Miravet**, médica de familia, directora del EAP Martorell y vicesecretaria de la Junta de Gobierno del Colegio de Médicos de Barcelona (CoMB); **Eulàlia Ruiz**, médica de familia, coordinadora docente de residentes en el EAP Sant Ildefons de Cornellà y vocal de la Junta de Gobierno del CoMB, y **Antoni Trilla**, jefe del Servicio de Medicina Preventiva y Epidemiología del Hospital Clínico de Barcelona-UB-ISGlobal y vocal de la Junta de Gobierno del CoMB.

Los autores declaran que no tienen ningún conflicto de intereses.

Referencias

1. APA. (2013). *DSM-V: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (5th edn). Arlington, America: American Psychiatric Association.
2. Becoña, E. (2009). Spain. In G. Meyer, T. Hayer, M. Griffiths (Eds.), *Problem Gambling in Europe* (pp. 281–298). New York, NY: Springer New York. http://doi.org/10.1007/978-0-387-09486-1_19
3. Black, D. W., Coryell, W. H., Crowe, R. R., Shaw, M., McCormick, B., Allen, J. (2015). Personality Disorders, Impulsiveness, and Novelty Seeking in Persons with DSM-IV Pathological Gambling and Their First-Degree Relatives. *Journal of Gambling Studies*, 31(4), 1201–14. <http://doi.org/10.1007/s10899-014-9505-y>
4. Black, D. W., Shaw, M., Coryell, W., Crowe, R., McCormick, B., Allen, J. (2015). Age at onset of dsm-iv pathological gambling in a non-treatment sample: Early- versus later-onset. *Comprehensive Psychiatry*, No Pagination Specified. <http://doi.org/10.1016/j.comppsy.2015.04.007>
5. Blanco, C., Hanania, J., Petry, N. M., Wall, M. M., Wang, S., Jin, C. J., Kendler, K. S. (2015). *Towards a comprehensive developmental model of pathological gambling*. Addiction. New York. Wiley-Blackwell Publishing Ltd. <http://doi.org/10.1111/add.12946>
6. Blaszczynski, A., Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 97(5), 487–499. <http://doi.org/http://dx.doi.org/10.1046/j.1360-0443.2002.00015.x>
7. Blinn-Pike, L., Worthy, S. L., Jonkman, J. N. (2010). Adolescent gambling: A review of an emerging field of research. *Journal of Adolescent Health*. <http://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2010.05.003>
8. Burge, A. N., Pietrzak, R. H., Petry, N. M. (2006). Pre/early adolescent onset of gambling and psychosocial problems in treatment-seeking pathological gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 22(3), 263–74. <http://doi.org/10.1007/s10899-006-9015-7>
9. Calado, F., Alexandre, J., Griffiths, M.D. (2017). Prevalence of Adolescent Problem Gambling: A Systematic Review of Recent Research. *J Gambl Stud.*, 33(2), 397-424. doi: 10.1007/s10899-016-9627-5.
10. Canale, N., Vieno, A., Griffiths, M. D., Rubaltelli, E., Santinello, M. (2015). Trait urgency and gambling problems in young people by age: the mediating role of decision-making processes. *Addictive Behaviors*, 46, 39–44. <http://doi.org/10.1016/j.addbeh.2015.02.020>
11. Carbonneau, R., Vitaro, F., Brendgen, M., Tremblay, R. E. (2015). Variety of gambling activities from adolescence to age 30 and association with gambling problems: a 15-year longitudinal study of a general population sample. *Addiction*, 110(12), 1985–1993. <http://doi.org/10.1111/add.13083>
12. Chambers, R. A., Potenza, M. N. (2003). Neurodevelopment, impulsivity, and adolescent gambling. *Journal of Gambling Studies*, 19(1), 53–84.
13. Chóliz, M. (2016). The Challenge of Online Gambling: The Effect of Legalization on the Increase in Online Gambling Addiction. *Journal of Gambling Studies*, 32(2), 749–756. <http://doi.org/10.1007/s10899-015-9558-6>
14. Dixon, R. W., Youssef, G. J., Hasking, P., Yücel, M., Jackson, A. C., Dowling, N. A. (2016). The relationship between gambling attitudes, involvement, and problems in

- adolescence: Examining the moderating role of coping strategies and parenting styles. *Addictive Behaviors*, 58, 42–46. <http://doi.org/10.1016/j.addbeh.2016.02.011>
- 15 Estévez A, Rodríguez R, Díaz N, Granero R, Mestre-Bach G, Steward T, et al. (2017). How do online sports gambling disorder patients compare with land-based patients? *J Behav Addict.*, 6(4), 639-647. doi: 10.1556/2006.6.2017.067
 - 16 Gainsbury, S. M. (2015) Online Gambling Addiction: the Relationship Between Internet Gambling and Disordered Gambling. *Curr Addict Rep.*, 2(2), 185- 193.
 - 17 Gainsbury, S. M., Russell, A., Blaszczynski, A., Hing, N. (2015). Greater involvement and diversity of Internet gambling as a risk factor for problem gambling. *The European Journal of Public Health*, 25(4), 723–728. <http://doi.org/10.1093/eurpub/ckv006>
 - 18 Granero, R., Penelo, E., Stinchfield, R., Fernandez-Aranda, F., Savvidou, L. G., Fröberg, F., et al. (2014). Is Pathological Gambling Moderated by Age? *Journal of Gambling Studies*, 30(2), 475–492. <http://doi.org/10.1007/s10899-013-9369-6>
 - 19 Hing N, Russell AMT, Lamont M, Vitartas P. (2017). Bet Anywhere, Anytime: An Analysis of Internet Sports Bettors' Responses to Gambling Promotions During Sports Broadcasts by Problem Gambling Severity. *J Gambl Stud.*, 33(4), 1051-1065. doi: 10.1007/s10899-017-9671-9
 - 20 Holdsworth, L., Nuske, E., Hing, N. (2015). A grounded theory of the influence of significant life events, psychological co-morbidities and related social factors on gambling involvement. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 13(2), 257–273. <http://doi.org/10.1007/s11469-014-9527-9>
 - 21 Jiménez-Murcia, S., Fernández-Aranda, F., Granero, R., Menchón, J. M. (2014). Gambling in Spain: update on experience, research and policy. *Addiction*, 109(10), 1595–601. <http://doi.org/10.1111/add.12232>
 - 22 Jimenez-Murcia, S., Granero, R., Tarrega, S., Angulo, A., Fernandez-Aranda, F., Arcelus, J., et al. (2016). Mediation Role of Age of Onset in Gambling Disorder, a Path Modeling Analysis. *Journal of Gambling Studies*, 32(1), 327–340. <http://doi.org/10.1007/s10899-015-9537-y>
 - 23 Johansson, A., Grant, J. E., Kim, S. W., Odlaug, B. L., Gotestam, K. G., Johansson Grant, J. E., Kim, S. W., Odlaug, B. L. y Göttestam, K. G., A. (2009). Risk Factors for Problematic Gambling: A Critical Literature Review. *Journal of Gambling Studies*, 25(1), 67–92. <http://doi.org/10.1007/s10899-008-9088-6>
 - 24 Kairouz, S., Paradis, C., Nadeau, L. (2012). Are online gamblers more at risk than offline gamblers? *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 15(3), 175–80. <http://doi.org/10.1089/cyber.2011.0260>
 - 25 Moragas, L., Granero, R., Stinchfield, R., Fernández-Aranda, F., Fröberg, F., Aymamí, N., et al. (2015). Comparative analysis of distinct phenotypes in gambling disorder based on gambling preferences. *BMC Psychiatry*, 15(1). <http://doi.org/10.1186/s12888-015-0459-0>
 - 26 Planzer, S., Gray, H. M., Shaffer, H. J. (2014). Associations between national gambling policies and disordered gambling prevalence rates within Europe. *International Journal of Law and Psychiatry*, 37(2), 217–229. <http://doi.org/10.1016/j.ijlp.2013.11.002>
 - 27 Shead, N. W., Derevensky, J. L., Gupta, R. (2010). Risk and protective factors associated with youth problem gambling. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 22(1), 39–58. <http://doi.org/10.1515/IJAMH.2010.22.1.3>

- 28 Slutske, W. S., Deutsch, A. R., Richmond-Rakerd, L. S., Chernyavskiy, P., Statham, D. J., Martin, N. G. (2014). Test of a potential causal influence of earlier age of gambling initiation on gambling involvement and disorder: A multilevel discordant twin design. *Psychology of Addictive Behaviors*, 28(4), 1177– 1189. <http://doi.org/10.1037/a0035356>
- 29 Taylor, R. N., Parker, J. D. A., Keefer, K. V, Kloosterman, P. H., Summerfeldt, L. J. (2015). Gambling Related Cognitive Distortions in Adolescence: Relationships with Gambling Problems in Typically Developing and Special Needs Students. *Journal of Gambling Studies*, 31(4), 1417–29. <http://doi.org/10.1007/s10899-014-9480-3>