



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Facultad de Trabajo Social

Trabajo Fin de Grado

ANÁLISIS DE LA PARTICIPACIÓN EN JUEGOS ELECTRÓNICOS Y DE AZAR EN ESPAÑA: ESTRATEGIAS PREVENTIVAS Y/O DE TRATAMIENTO DESDE EL TRABAJO SOCIAL

Alumno/a: Bareas García, Francisco Javier

Tutor/a: Fuentes Gutiérrez, Virginia
Dpto.: Departamento de Psicología

Mayo-Junio, 2023

Este Trabajo Fin de Grado tiene una extensión de 12.680 palabras, sin contar portada, índice ni bibliografía.

ÍNDICE

RESUMEN.....	4
Palabras clave.....	4
ABSTRACT.....	4
Key words.....	4
1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y MARCO CONCEPTUAL.....	6
2.1. Características entre personas jugadoras.....	9
2.2. Marco normativo.....	13
3. OBJETIVOS.....	15
3.1. Objetivos generales.....	15
3.2. Objetivos específicos.....	15
4. MATERIAL Y MÉTODOS.....	16
5. RESULTADOS.....	18
5.1. Magnitud de la problemática de la adicción al juego en España.....	18
5.1.1. Cifras de la problemática de adicción al juego.....	18
5.1.2. Dimensión social de la adicción al juego.....	21
5.2. Factores de riesgo y consecuencias asociadas.....	22
5.2.1. Influencia de las TICs en el juego de azar online.....	24
5.2.2. La publicidad como elemento de captación.....	25
5.3. Factores de protección.....	26
6. PREVENCIÓN Y/O TRATAMIENTO DESDE LA PERSPECTIVA DE TRABAJO SOCIAL.....	27
6.1. Estrategias para un impacto positivo de la prevención y/o tratamiento de la adicción al juego.....	28
6.1.1. Estilos educativos y pautas correctas de conducta.....	29
6.1.2. Uso adecuado de las TICs desde los entornos familiar y escolar.....	30
6.1.3. Conocimiento de términos asociados al juego y posibles riesgos.....	31
6.1.4. Intervenciones didácticas desde el ámbito educativo.....	32

6.1.5. Regulación publicitaria.....	32
6.1.6. Juego en pareja para la reducción del juego patológico.....	34
7. CONCLUSIONES.....	34
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	37

RESUMEN

Se presenta una revisión bibliográfica/teórica no sistemática acerca de la participación de personas adolescentes y jóvenes españolas en apuestas de juegos de azar, siendo el objetivo indagar en la práctica de estos juegos y analizar el impacto de la prevención y tratamientos existentes. Por ello, es necesario incidir en las personas con edades tempranas, menores de edad principalmente, ya que una adecuada educación se vincula a un correcto desarrollo madurativo, así como a evitar prácticas nocivas en la vida diaria. El juego patológico se incrementa con el paso del tiempo contando actualmente con cifras muy elevadas y sin patrones comunes en cuanto al perfil de la persona jugadora, viéndose esta práctica potenciada por las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs), así como también por el papel que juega la publicidad incitando a la población al juego mediante estrategias de captación.

Palabras clave

Juegos de azar, menores, prevención, tratamiento, familia, Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TICs), juego patológico, impacto.

ABSTRACT

A non-systematic bibliographic/theoretical review about the participation of Spanish adolescents and young people in gambling bets is presented, with the objective of investigating the practice of these games and analyzing the impact of prevention and existing treatments. For this reason, it is necessary to influence people at an early age, mainly minors, since an adequate education is linked to a correct maturational development, as well as to avoid harmful practices in daily life. Pathological gambling increases with the passage of time, currently with very high figures and without common patterns in terms of the gambler profile, seeing this practice promoted by the new Information and Communication Technologies (ICTs), as well as by the role that advertising plays in inciting the population to play through recruitment strategies.

Key words

Gambling, minors, prevention, treatment, family, Information and Communication Technologies (ICTs), pathological gambling, impact.

1. INTRODUCCIÓN

En este presente trabajo se realiza una revisión bibliográfica/teórica no sistemática acerca de cómo los juegos electrónicos y de azar, tendentes a generar una adicción como es la ludopatía, influyen en las personas adolescentes y jóvenes de España. Se ofrece una visión genérica desde distintos ámbitos (social, personal, económico, de salud, etc.) haciendo énfasis principalmente, en el social desde la perspectiva de Trabajo Social. Así, se presenta una contextualización de la temática, una fundamentación teórica y marco conceptual incluyéndose en ésta la normativa vigente, la definición y planteamiento de unos objetivos, la metodología que se sigue en esta revisión, y, unos resultados correspondientes donde se incluyen datos estadísticos, perfil común, factores de riesgo y factores de protección. Posteriormente, un apartado de prevención y/o tratamiento desde el Trabajo Social donde se identifican recursos y servicios adecuados para las conductas patológicas como pueden políticas sociales (regulación publicitaria) y modelos de prevención (programas específicos, intervenciones en el ámbito educativo, etc.), analizándose el impacto de las medidas tomadas para comprobar si se trabaja de manera adecuada y eficaz, y sobre todo, con el fin de definir dónde se debe incidir para un impacto beneficioso. Por último, un apartado de conclusiones en el que se expone la invisibilidad de esta temática, así como la necesidad de educar correctamente a las personas menores para evitar situaciones de vulnerabilidad o bien la necesidad de tratar a personas que ya se encuentran en esta situación, pero se pretende reducirla y que se intensifique.

Los patrones adictivos que se implantan hoy día en la sociedad generan alarmas mundiales al afectar en todas partes y a todo tipo de personas independientemente a sus intersecciones, es decir, las personas generan dependencia y descontrol de impulsos por prácticas que terminan afectando gravemente en todas su ámbitos vitales sin distinción de clase social, edad, sexo, nacionalidad, etnia, formación, etc. En general, las adicciones suelen relacionarse con usos abusivos de sustancias lícitas e ilícitas. De hecho, la Real Academia Española (RAE, 2022) define adicción como la dependencia de sustancias o actividades perjudiciales para la salud o el equilibrio psíquico. Pero, también existen, y cada vez con más énfasis, las adicciones sin sustancia o comportamentales, las cuales hacen referencia a las nuevas tecnologías (tecnofilia), al sexo, a la pornografía, a ir de compras, a la comida y al juego (ludopatía), entre otras. De manera que aunque gran parte de la sociedad considere a estas últimas adicciones inocuas, en concordancia con Hernández-Cruz y Bujardón-Mendoza (2020), van en paralelo al desarrollo social produciendo conductas coercitivas y hábitos

nocivos para la salud afectando al adecuado progreso vital de la persona en sus esferas psicológica, social, financiera, de relaciones y familiar primordialmente.

La adicción al juego se considera un tema relevante debido a la gran prevalencia que ha habido y hay, llegando a convertirse en un fenómeno social. Es considerada también un problema de Salud Pública dado el extenso número de personas que se ven afectadas por esta adicción de la ludopatía; alrededor del 82% de las personas españolas han jugado y/o juegan alguna vez a este tipo de juegos (Europa Press Sociedad, 2022). Supone un gran coste y beneficio tanto para el país como para las personas y familias. De manera que existe la necesidad de destinar recursos y servicios a la prevención y/o tratamiento (políticas públicas, programas, etc.) para evitar situaciones de riesgo, haciendo énfasis en las personas menores de edad al correr éstas más riesgo debido a su nivel madurativo incompleto y su necesidad de modelos educativos eficaces.

Por todo ello, se estima fundamental contemplar el papel de la familia, así como el cuidado y la protección de las personas menores de edad de la unidad familiar para su correcto desarrollo. Además, la normativa existente sobre la regulación del juego es muy importante tenerla en cuenta a pesar de su vulneración en ciertas ocasiones, ya que a través de ésta se normativizan prácticas relacionadas con el juego y elementos vinculados al mismo como es la publicidad y el uso de las TICs.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y MARCO CONCEPTUAL

El juego de azar en España existe desde hace alrededor de medio siglo, permaneciendo actualmente con tasas muy superiores a las iniciales. Siguiendo a Díez y Díez-Carpintero (2020), desde la legalización del juego de azar en España en el año 1977 como actividad de tipo privado, se ha experimentado un incremento constante en su modalidad presencial, con más de 180.000 tragaperras, un centenar de casinos, 312 bingos presenciales y más de 3.800 salas de apuestas y juegos de azar distribuidos por España, generando esto tanto fortunas particulares como grandes perjuicios personales, familiares y sociales, a la vez de ser dichos perjuicios ignorados por las autoridades y mandatarios pertinentes al resultar un beneficio económico indirecto para ellas y ellos. De hecho, en 2009 se comentaba que existía un millón y medio de personas españolas con problemas de juego patológico siendo un 11% de las personas que actualmente son tratadas en consultas especializadas menores de edad (Díez y Díez-Carpintero, 2020). Pero también es cierto, que debido a la expansión de la creación de

salones de juego en estos últimos años, en 2018 y 2019 se originaron las primeras protestas en ciertas zonas de Madrid al igual que en otros distritos como el de Tetuán.

La práctica habitual de los juegos electrónicos y de azar, ya sea ésta de forma presencial u online, genera en numerosas ocasiones una adicción conocida como “ludopatía”. Etimológicamente, dicho término está compuesto, de acuerdo con Hernández-Cruz y Bujardón-Mendoza (2020), por la expresión latina *ludus*, que significa “yo juego” o “juego” y el prefijo de origen griego *παθο-*, *pato-*, que significa “dolencia” o “afección”; es decir, dependencia del juego y entusiasmo por el mismo. A destacar que la segunda expresión en materia de práctica clínica puede considerarse como “adicción al juego”.

La Organización Mundial de la Salud (OMS, s.f.) y la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados (FEJAR, 2015-2023), consideran la ludopatía como un trastorno mental que consiste en la participación reiterada en episodios de juegos de azar y apuestas, los cuales pasan a dominar la vida de la persona dañando sus valores y quehaceres diarios en las distintas esferas vitales como la social, laboral, material, personal y familiar, entre otras. Consiste en una variación gradual de la conducta por la que el sujeto experimenta una incontrolable necesidad de jugar a juegos de azar restándole importancia a los efectos negativos que pueda tener. Es una adicción que no se basa en el consumo de sustancias, pero sí en gran cantidad de ocasiones va acompañada del consumo de tabaco, alcohol, u otras drogas ilícitas, lo que se conoce como comorbilidad. La ludopatía es un trastorno comparable a la dependencia a la heroína o la metanfetamina (Díez y Díez-Carpintero, 2020). De hecho, esta adicción al juego la contempla el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales V (DSM-V) de acuerdo con la American Psychiatric Association (2014), accediendo a material del mismo a través de la Guía de Consulta de los Criterios Diagnósticos del DSM-V. El juego patológico se engloba dentro de los trastornos no relacionados con sustancias, perteneciendo concretamente a los trastornos adictivos, al activar los comportamientos del juego sistemas de recompensa muy parecidos a los activados por las drogas (American Psychiatric Association, 2014). De hecho, este trastorno adictivo genera síntomas comportamentales análogos a los trastornos relacionados con el consumo de sustancias. En adicción, de acuerdo con la American Psychiatric Association (2014), el juego patológico es presentado por un individuo cuando éste presenta 4 o más de los siguientes 9 criterios durante un periodo de 12 meses:

- A. Tiene necesidad de apostar dinero cada vez en mayor cantidad para conseguir la excitación deseada.
- B. Encontrarse nervioso o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego.
- C. Ha realizado esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito.
- D. Frecuentemente piensa en apuestas (por ejemplo, reviviendo continuamente con la imaginación experiencias de apuestas pasadas, condicionando o planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar).
- E. Normalmente apuesta cuando se siente inquieto, es decir, si se encuentra en una situación de desamparo, culpabilidad, ansiedad, depresión, etc.
- F. Tras la pérdida de dinero en las apuestas, a menudo vuelve otro día para intentar ganar (“recuperar” el dinero perdido).
- G. Usa estrategias disuasivas o directamente miente con el fin de ocultar su grado de implicación en el juego.
- H. Pone en peligro o malgasta una relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional por efecto del juego.
- I. Cuenta con el respaldo de personas, generalmente familiares y/o conocidas, para que le den dinero con el fin de aliviar su situación financiera abrumada provocada por el juego.

Los jóvenes ven el juego como un medio para conseguir dinero rápido siendo a la vez divertida su participación (Vázquez-Fernández y Barrera-Algarín, 2020). Se juega indefinidamente hasta que el dinero se acaba en la mayoría de las ocasiones, ya que los juegos de azar están creados con un alto grado de incitación a seguir jugando por resultar placentero y agradable (Díez y Díez-Carpintero, 2020). Es como una forma intrínseca de ir perdiendo dinero rápidamente. Entrando a jugar también la publicidad y los distintos elementos incitantes a la participación; más abajo queda explicado en un subapartado específico para ello.

Algo destacable que resaltan Díez y Díez-Carpintero (2020) es la antítesis de la justicia social que se produce en relación al juego de azar, esto es, se produce lo contrario al principio de redistribución de la riqueza, en el juego de azar las personas más desfavorecidas pierden dinero para hacer a otros ricos. Pero nunca hay que olvidar que estos tipos de juegos están diseñados con el fin último de que termine siempre ganando la banca.

Económicamente hablando, Mañas-Viniegra (2018) manifiesta que los juegos de azar representan el 2,5% del PIB español, lo cual afirma también la Dirección General de la Ordenación del Juego (DGJO, 2017) y, Díez y Díez-Carpintero (2020); equivaliendo dicha cifra al movimiento de 20.000-30.000 millones de euros al año. Sin embargo, Vázquez-Fernández y Barrera-Algarín (2020) difieren, reflejando que el juego representaba el 0,9% del PIB español en el año 2017. Indistintamente, se puede afirmar que los juegos de azar son un elemento importante en la economía del país, generando grandes transiciones de dinero y grandes beneficios, a la vez que perjuicios para gran cantidad de familias. El tamaño del mercado mundial de juegos de azar online en 2020 se sitúa en 64.000 millones de dólares estadounidenses, llegando a incrementarse esta cifra hasta 112.000 millones en 2025 según estimaciones ofrecidas por Orús (2022) en una publicación al portal de estadística en línea alemán Statista.

Siguiendo a Europa Press Sociedad (2022), en materia de empleo, los juegos de azar en España generan 175.000 puestos de trabajo indirectos, de los cuales 84.697 son directos correspondiendo al juego privado 47.253. De todos estos puestos de trabajo, las máquinas de hostelería mantienen más de 55.000. Son tales las cifras que el sector del juego ha contribuido a las arcas públicas en impuestos y tasas especiales de juegos con 1.005,3 millones de euros, principalmente a las Comunidades Autónomas (Europa Press Sociedad, 2022). Aunando los juegos de titularidad pública con los de titularidad privada, las Administraciones recaudan 1.354,9 millones de euros.

2.1. Características entre personas jugadoras

Atendiendo al perfil común sociodemográfico que presentan las personas que participan en juegos electrónicos y de azar con dinero en España, éste no se puede definir con certeza al ser una práctica en la que participa todo tipo de personas de diferente edad, sexo, formación, clase social, estado civil, situación laboral, etc. Sin embargo, se pueden definir rasgos comunes, así como características similares entre las personas que juegan. Siguiendo a la DGOJ (2017), la edad es variable, a pesar de que el número de personas jóvenes va en aumento, principalmente si se habla de apuestas online y videojuegos como veremos más adelante. Un 36% de las personas jugadoras comienzan a jugar antes de la mayoría de edad. Aun siendo la diferencia pequeña, el sexo predominante en los juegos de azar es el masculino. Gran cantidad de personas adictas poseen un nivel de estudios bajo, pero con el transcurso del tiempo el perfil ha evolucionado hacia un perfil de estudios medios y altos. En general, el

estado civil es casado/a. Y por último, la situación laboral más común es tener un trabajo fijo, seguida de encontrarse en desempleo generando bajos-medios ingresos.

Cualquier persona puede ser adicta al juego y generar una dependencia al mismo, de modo que aunque existan características comunes, resulta complicado establecer características muy notables especialmente en temas sociodemográficos. Ahora bien, de acuerdo con la Secretaria de Estado de Hacienda del Ministerio de Hacienda y Función Pública del Gobierno de España (2017), en concreto con su “Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España 2017”; con la DGOJ (2017); y con aportaciones del Trabajo Fin de Grado de Nerea Ruiz Trelles por la Universidad Pontificia Comillas de Madrid (2021), algunos rasgos psicológicos a destacar entre las personas adictas al juego son los siguientes:

- *Inestabilidad emocional.* Vinculada a la percepción sesgada de la realidad, lo cual influye en el comportamiento de juego continuo.
- *Dificultades en las relaciones interpersonales.* Las personas que carecen de habilidades sociales, se relacionan a través del juego.
- *Impulsividad.* Implica continuidad en la práctica del juego.
- *Búsqueda de sensaciones.* Incita a jugar, a experimentar nuevas emociones, a asumir nuevos riesgos; y junto a la impulsividad, se termina jugando una vez y otra.
- *Psicoticismo.* Relacionado con la recaída de personas jugadoras sometidas a tratamiento. Se relaciona también con la antipatía y la agresividad.
- *Disociación.* Referente al alejamiento de la realidad y unida a la inestabilidad emocional, desemboca en alteraciones conductuales peligrosas.
- *Competitividad.* Cuando entran en juego las capacidades y habilidades individuales, y se cree que el juego no es puro azar, sino que hay que saber o que influye la estadística, lo cual en algunos juegos ocurre.
- *Autonomía tronada.* Las personas no asumen responsabilidades, lo que incrementa la dificultad de superar la adicción.

En el componente emocional de una persona, la ludopatía según autores como Flores-Huerta (2022), queda vinculada al grado de dificultad de las relaciones interpersonales, de forma que la práctica habitual de juegos electrónicos y/o de azar conduce a una asociación directa y positiva baja con la adicción al juego. Así, Flores-Huerta (2022) afirma un coeficiente de correlación de Spearman de 0.194 en su estudio realizado con personas

estudiantes adolescentes de la Universidad Privada Antenor Orrego (UPAO) de Trujillo, Perú. Las personas que constan de relaciones interpersonales muy satisfactorias, quedan relacionadas con aspectos emocionales y características comportamentales referentes a bajos niveles de angustia emocional, mayor actividad e incapacidad para evitar jugar con el fin de evadirse de la realidad, ocurriendo de manera contraria en personas que sí cuentan con dificultades para relacionarse con su entorno (Flores-Huerta, 2022). En esta línea, dificultades en las relaciones familiares y su funcionalidad resultan consecuentes de adicciones como la ludopatía, así como en algunos casos de disfunciones en la dinámica familiar y de violencia familiar. Además, una persona miembro de una familia monoparental y conviviente con otros familiares y/o padres no biológicos, corre más riesgo a desarrollar conductas patológicas en línea que una persona miembro de una familia biparental y, con una adecuada convivencia y funcionamiento familiar.

Por otro lado, en el componente conductual de una persona, siguiendo al estudio de la misma autora (Flores-Huerta, 2022), el juego patológico en personas adolescentes queda asociado claramente a otros trastornos o comorbilidades en comparación con personas adultas. Estos trastornos, ordenados del más prevalente al menos, hacen referencia a trastornos depresivos, de ansiedad y, de personalidad y bipolaridad, siendo éstos 2 últimos más frecuentes en el sexo masculino, mientras que los trastornos afectivos son más comunes en el sexo femenino. Los estados afectivos alteran el deseo de apostar, las personas con trastorno depresivo deciden jugar para mejorar el afecto positivo o por motivos sociales, y las personas con trastorno de bipolaridad aumentan la frecuencia de juego para hacer frente al afecto negativo (Flores-Huerta, 2022). Por último y no menos importante, trastornos relacionados con el abuso de sustancias tanto lícitas (tabaco, alcohol) como ilícitas (drogas ilegales como cocaína) también muestran vinculación con la ludopatía, siendo la principal sustancia el alcohol seguido del tabaco y otras drogas (Flores-Huerta, 2022). Esto es así a causa de que tomando dichas sustancias antes, durante y/o después del juego patológico las personas, como las participantes en este estudio, dicen regular las emociones negativas y en efecto problemas de autocontrol de impulsos.

Cabe resaltar de acuerdo a los aportes de Hernández-Cruz y Burjardón-Mendoza (2020), y gracias a toda la información recopilada personalmente en este trabajo, las fases de desarrollo ludopático que experimenta una persona jugadora a rasgos generales:

- *Fase de ganancia/pérdida.* En esta fase la persona primeramente juega en contextos sociales donde a veces puede ser premiada con alguna apuesta que ha realizado. Pero seguidamente, aparecen las pérdidas siendo aquí donde la persona comienza a jugar más en solitario, con más frecuencia, realizando apuestas de mayor cantidad con el objeto de recuperar el dinero perdido, etc. Es en esta última parte de esta fase donde la situación económica y familiar comienzan a deteriorarse, así como las relaciones sociales e interacciones.
- *Fase de desesperación.* Tras lo anterior, llega esta fase donde la persona sigue perdiendo dinero pero intenta ocultar la realidad al resto de personas. Experimenta problemas financieros y sufre carencias económicas. Es aquí cuando la persona comienza a actuar diferente, así como cuando las personas de su entorno son conscientes de que a veces miente, lo que hace que se deterioren las relaciones a causa de su comportamiento patológico. Es aquí donde puede comenzar o agravarse la comorbilidad al hacer uso la persona de prácticas nocivas como beber grandes cantidades de alcohol, consumir cualquier sustancia, etc. con el fin de calmar su estado de desesperación.
- *Fase de desesperanza y concienciación.* En esta última fase, la persona llega a ser consciente de que tiene un problema con el juego y que en general no para de perder, de forma que bien asiste a algún tratamiento o bien continúa haciendo lo mismo agravándose sus problemáticas siendo más prevalente la segunda opción, continúa jugando.

Ahora bien, de manera más específica mientras se juega, las personas tienden a realizar la última apuesta con más dinero. Además, este patrón se repite a lo largo del tiempo, de forma que una persona que lleve jugando, por ejemplo, 5 años, apuesta más cantidad de dinero que una persona que lleve jugando 6 meses. Lo cual dificulta dejar de jugar creciendo la adicción. También, surgen pensamientos irracionales y distorsiones cognitivas, de modo que a veces las personas jugadoras se dejan llevar por pensamientos insensatos realizando acciones espontáneas. En esta línea de lo irracional, la frecuencia cardíaca suele aumentarles como conducta fisiológica. (Labrador-Méndez, 2015).

Siguiendo a Vázquez-Fernández y Barrera-Algarín (2020) cabe destacar que desde el pasado año 2015 hasta la actualidad se han generado una serie de nuevos perfiles a tener en cuenta en relación a la ludopatía en personas jóvenes, así como ciertos cambios de hábito. De esta manera, se potencia el número de personas jugadoras jóvenes, concretamente entre 18 y

30 años a través de apuestas online de tipo deportivo al existir una gran cantidad de eventos deportivos, siendo el público numeroso y no estigmatizado a nivel social. Dichas apuestas se realizan mediante el uso de dispositivos electrónicos conectados a Internet como puede ser a través de smartphones u ordenadores portátiles; se implantan deudas por Internet; y proliferan los establecimientos de apuestas online pasando de 2,413 en 2012, a 3,150 en 2017 (Vázquez-Fernández y Barrera-Algarín, 2020). En este sentido, las etapas vitales donde más personas vulnerables existen son en la adolescencia y la juventud recayendo gran peso en el nivel madurativo incompleto y en la influencia de la publicidad atrayente como se ha comentado antes y como se especifica más abajo, y, conllevando todo esto un fomento de las problemáticas sociales, psicológicas y relaciones familiares improductivas.

2.2. Marco normativo

- Nivel estatal

En relación a la normativa española vigente que regula el juego, se encuentra la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego (Boletín Oficial del Estado [BOE], 2011). Esta Ley dispone la reglamentación de actividades de juego efectuadas mediante canales electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos, y en las actividades que los medios presenciales deban poseer un carácter accesorio, a excepción de las actividades presenciales de juego que están sujetas a reserva implantadas por las entidades designadas por la Ley que, por naturaleza, tienen exclusividad estatal. Esta Ley tiene la finalidad de respetar íntegramente las competencias atribuidas a las Comunidades Autónomas sobre el juego presencial, con la presentación de los respectivos títulos habilitantes.

El objetivo principal de esta Ley se presenta en su Artículo 1 titulado “Objeto”, el cual expone, según el BOE (2011), que:

El objeto de esta Ley es la regulación de la actividad de juego, en sus distintas modalidades, que se desarrolle con ámbito estatal con el fin de garantizar la protección del orden público, luchar contra el fraude, prevenir las conductas adictivas, proteger los derechos de los menores y salvaguardar los derechos de los participantes en los juegos, sin perjuicio de lo establecido en los Estatutos de Autonomía. (Bloque 4: Artículo 1).

La Ley regula, en particular, la actividad de juego a que se refiere el párrafo anterior cuando se realice a través de canales electrónicos, informáticos, telemáticos e

interactivos, en la que los medios presenciales deberán tener un carácter accesorio, así como los juegos desarrollados por las entidades designadas por esta Ley para la realización de actividades sujetas a reserva, con independencia del canal de comercialización de aquéllos. (Bloque 4: Artículo 1).

Siguiendo a Vázquez-Fernández y Barrera-Algarín (2020), en la línea de esta presente Ley a nivel estatal español se establecen los requisitos necesarios de las personas operadoras para poner a disposición el juego online por Internet, los requisitos para poder jugar y el carácter sancionador de ciertas acciones no permitidas, entre otros aspectos.

Es importante destacar que la normativa española posee dos modelos de licencias para el juego online. Por una parte, se encuentran las licencias generales, dirigidas a las apuestas, concursos y otros juegos; y por otra parte, las licencias específicas, destinadas éstas a los diferentes modos de juego individual como pueden ser, por ejemplo, las máquinas de tipo B más conocidas como “tragaperras”, el bingo, el póker, los juegos de casino, las apuestas deportivas, etc.

- Nivel autonómico

Más específicamente, a nivel de andaluz se encuentra vigente el Decreto 161/2021, de 11 de mayo, por el que se modifican los reglamentos aplicables en materia de juego y apuestas y se adoptan medidas en desarrollo del Decreto-ley 6/2019, de 17 de diciembre, por el que se modifica la Ley 2/1986, de 19 de abril, del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía (Boletín Oficial de la Junta de Andalucía [BOJA], 2021). Así, atendiendo al citado Boletín (BOJA, 2021), el Artículo 81.1 del Estatuto de Autonomía para Andalucía apropia a la Comunidad Autónoma de Andalucía la competencia única en materia de juegos, apuestas y casinos, incluyendo las categorías por medios informáticos y telemáticos, cuando la práctica se lleve a cabo únicamente en Andalucía. De modo genérico, la regulación de esta materia se encuentra recogida en la Ley 2/1986, de 19 de abril, del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía (BOJA, 2021).

A través de este Decreto se fortalecen en gran medida las disposiciones reglamentarias destinadas a la protección de los derechos e intereses en materia de juego y apuestas tanto de personas menores de edad, como de personas afectadas por la práctica abusiva o que tengan prohibido su acceso a establecimientos de juego previa su inscripción en el Registro de Control e Interdicciones de Acceso a los Establecimientos dedicados a la práctica de los

juegos y apuestas de la Junta de Andalucía. De modo que se ha considerado el principio de intervención mínima y de simplificación de las estrategias de intervención administrativa en la actividad económica de las empresas conforme dicta la Ley 3/2014, de 1 de octubre, de medidas normativas para reducir las trabas administrativas para las empresas, y el Decreto 622/2019, de 27 de diciembre, de administración electrónica, simplificación de procedimientos y racionalización organizativa de la Junta de Andalucía. (BOJA, 2021).

3. OBJETIVOS

En cuanto a los objetivos que se persiguen con esta revisión teórica no sistemática acerca de las apuestas en juegos electrónicos y/o de azar, tanto de forma presencial como online, se destacan los siguientes siendo divididos en generales y específicos. A todos ellos se les da respuesta a lo largo del trabajo a través de las indagaciones y revisiones realizadas de bibliografía específica y rigurosa.

3.1. Objetivos generales

- Investigar en la práctica de juegos de azar con dinero que realizan las personas adolescentes y jóvenes españolas.
- Conocer la prevención que se implanta en España para evitar riesgos provocados por los juegos de azar con dinero.

3.2. Objetivos específicos

- Visibilizar el gran número de personas adolescentes y jóvenes, españolas y no españolas, que practican juegos de azar con dinero, tanto de manera presencial como online.
- Conocer las causas, factores de riesgo y consecuencias que provoca la ludopatía en adolescentes y jóvenes.
- Indagar en los recursos y servicios existentes en España para la prevención y tratamiento de la práctica de juegos de azar con dinero.
- Analizar el impacto de los programas y actuaciones diseñadas dirigidos a prevenir la práctica del juego de azar con dinero.

4. MATERIAL Y MÉTODOS

En relación al proceso metodológico que se sigue en este trabajo, una revisión teórica no sistemática implica recopilar información relevante y pertinente a un tema de interés, pero no sigue un proceso estructurado y riguroso de búsqueda y selección de literatura científica. Por lo tanto, la metodología a seguir en una revisión teórica no sistemática puede variar según el enfoque y el alcance de la revisión.

A continuación, se presentan 6 pasos generales empleados en este trabajo y que podrían seguirse para realizar una revisión teórica no sistemática:

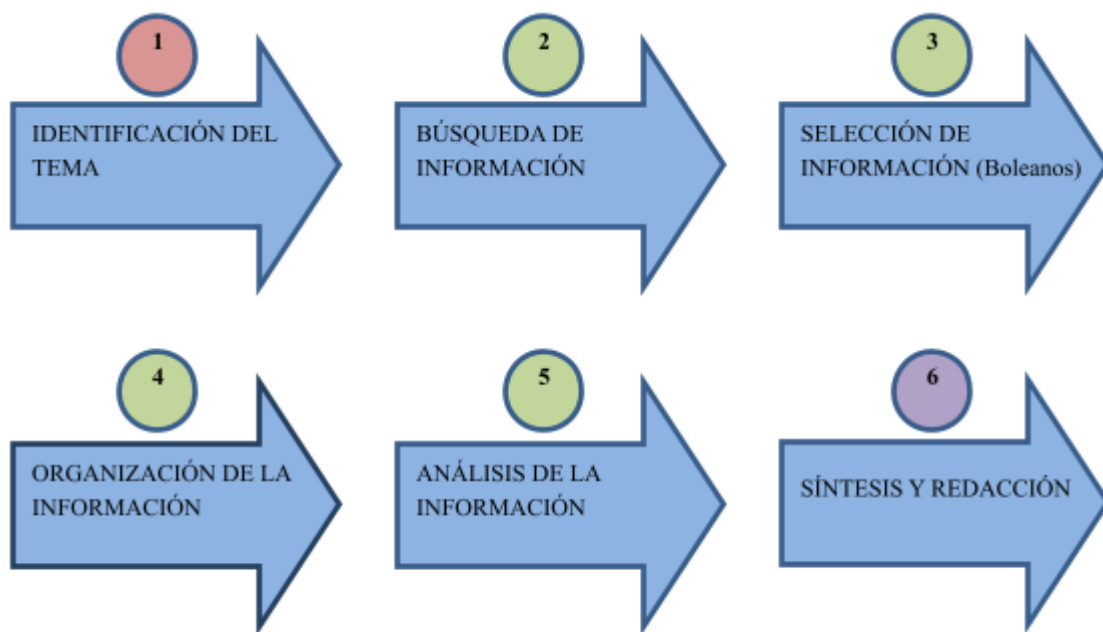
1. *Identificación del tema.* En primer lugar, se selecciona un tema específico de interés que se quiere abordar en la revisión teórica.
2. *Búsqueda de información.* Se realiza una búsqueda amplia de información relacionada con el tema de interés a través de diferentes fuentes, como libros, artículos, informes y otras fuentes relevantes. No es necesario seguir un proceso riguroso de búsqueda, como en una revisión sistemática, pero es importante asegurarse de que la información recopilada sea relevante y confiable.
3. *Selección de información.* En esta fase se selecciona la información relevante y pertinente para el tema de interés. Puede ser útil utilizar un criterio de inclusión y exclusión para seleccionar la información que resulte pertinente incorporar en la revisión. De manera que se ha hecho uso de booleanos como “AND”, “OR” y/o “NOT” en las diferentes bases de datos utilizadas. Por ejemplo, en ProQuest se han realizado búsquedas empleando ítems como “Perfil común AND juegos de azar” y “Perfil común AND ludopatía”, entre otros; y en Google Académico se han hecho uso de ítems como “Juegos de azar en España AND PIB”, entre otros. Además de ProQuest y de Google Académico, se han realizado búsquedas en bases de datos como SciELO y en importantes asociaciones en relación al juego patológico como la American Psychological Association (APA PsycNet). A su vez, se han hecho uso de publicaciones en revistas con rigor como *Metadatos Revista de ciencias sociales*, y de libros como *¡Jugad, jugad, malditos!* de Díez y Díez-Carpintero publicado en el año 2020, el cual es un libro referente acerca de la temática que se trata en este trabajo.
4. *Organización de la información.* Luego, se organiza la información seleccionada de manera lógica y coherente, lo que implica categorizar la información en subtemas o temas principales.

5. *Análisis de la información.* Se analiza la información recopilada para identificar patrones, tendencias, relaciones y conclusiones relevantes. Puede ser útil comparar y contrastar la información de diferentes fuentes para obtener una comprensión más completa del tema, y observar similitudes y/o contradicciones acerca de un mismo elemento.
6. *Síntesis y redacción.* Por último, se sintetiza la información y redacta la revisión teórica de manera clara y concisa, asegurándose de que se incluyan las principales conclusiones y recomendaciones.

Para una expresión más clarificada, se puede observar la siguiente figura:

Figura 1

Pasos generales a seguir en una revisión bibliográfica no sistemática



Fuente. Elaboración propia.

Nota. En el dibujo expuesto se puede observar la secuencia de fases a seguir en una revisión bibliográfica no sistemática. Se comienza por identificar la temática y se concluye por sintetizar y redactar la información analizada y seleccionada.

Es importante tener en cuenta que una revisión teórica no sistemática puede tener limitaciones en términos de objetividad y exhaustividad, por lo que puede no considerarse una metodología rigurosa para la evaluación de la evidencia científica. Por lo tanto, es esencial

asegurarse de que la revisión se realice de manera transparente y se reconozcan las limitaciones de la metodología utilizada.

5. RESULTADOS

Tras la búsqueda, selección y análisis de la información más relevante en relación a las personas que participan en la práctica de juegos electrónicos y/o de azar con dinero, primeramente se expresa una serie de datos cuantitativos y cualitativos, haciendo referencia con estos últimos a las percepciones que tienen las propias personas adolescentes que han participado alguna vez en estos juegos apostando dinero. Posteriormente, se exponen los factores de riesgo que principalmente influyen en la predisposición a jugar, dándole gran énfasis a la influencia de las nuevas TICs y a la importancia de la publicidad. Y finalmente, se expresan también los principales factores de protección para evitar comportamientos desviados.

5.1. Magnitud de la problemática de la adicción al juego en España

Primeramente, comentar que al ser la ludopatía un tema, en gran medida, invisibilizado, genera desconocimiento en cuanto a dicha temática y a los niveles de juego (modalidad, frecuencia, cantidad de dinero, etc.), de forma que no se puede acceder a obtener datos de todas las personas al darse cierta clandestinidad. Hay identificaciones falsas, personas que no están dispuestas a realizar ningún cuestionario aun siendo anónimo, personas que no desean expresar que han jugado alguna vez, etc., lo cual puede provocar distorsiones y sesgos, además de inexactitud en lo referente a la totalidad de la población.

5.1.1. Cifras de la problemática de adicción al juego

En España, según Europa Press Sociedad (2022), el 82,4% de personas de entre 18 y 75 años, practicaron juegos de azar en 2021, un 3% menos que en 2019. Lo cual representa una alta tasa de consumo de juegos con dinero en personas con edades lícitas para jugar.

Ahora bien, siguiendo al Ministerio de Sanidad del Gobierno de España (2022), en concreto a su último Informe sobre Trastornos Comportamentales 2022, se exponen a continuación datos estadísticos de interés referentes a personas de entre 14 y 18 años clasificados en diferentes ítems según las encuestas EDADES (Encuesta Sobre Alcohol y Drogas en España) y ESTUDES (Encuesta Sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España), así como la mayor prevalencia que se da en estas personas. Se habla de juego con

dinero, ya sea público (SALAE y ONCE) o privado (presencial u online), tendiendo a darse las variables que se exponen más en chicos que en chicas. Y también destacar que los datos que se presentan son los más recientes y en ellos se compara continuamente entre el año 2019 y el año 2021, notándose un leve descenso a consecuencia de la pandemia de COVID-19, la cual ha influido principalmente en la modalidad presencial al no poder asistir a los establecimientos y/o salones de juego por las restricciones de control impuestas. Así, siguiendo al Informe sobre Trastornos Comportamentales 2022 del Ministerio de Sanidad del Gobierno de España (2022) se exponen las siguientes cifras:

Juego online y/o presencial. En relación a la situación genérica del juego con dinero online y/o presencial en personas estudiantes con rango de edad entre 14 y 18 años, en 2021, el 20,1% de dichas personas ha jugado con dinero online y/o presencialmente. A destacar que por división de sexo, el porcentaje es mayor en chicos que en chicas, representando el 27,6% y el 12,6%, respectivamente. En comparación con años anteriores, hasta 2019 se manifestaba una tendencia a incrementarse los porcentajes, pero debido a las restricciones de control impuestas en tiempos de pandemia de la COVID-19, el número de estas personas ha descendido en ambos sexos; pasando del 35,6% de chicos que jugaban con dinero online y/o presencial en 2019 al dicho 27,6% en 2021, y del 16,1% en chicas al 12,6%.

Juego online o presencial. Como en años atrás, sigue estableciéndose una gran distinción entre la prevalencia de juego con dinero online: 9,4% en 2021, y el juego con dinero de forma presencial: 17,2% también en 2021. En 2019, 10,3% y 22,7%, respectivamente.

Juego online y presencial. El porcentaje de personas estudiantes de 14 a 18 años que han jugado en 2021 tanto de manera online como presencialmente es de un 6,4%, manteniéndose el mayor peso del sexo masculino y también el ligero descenso en relación a 2019 que fue de 7,4%.

Es importante destacar que la edad de comienzo a jugar apostando dinero online y presencialmente es muy parecida, siendo de 14,7 años y 14,6 años, respectivamente. Según estos datos, el 15% comienza a jugar online, mientras que el 14,6% empieza a jugar de manera presencial.

Tipo de juego en la modalidad presencial y en la online, sin distinción de sexo. En cuanto al tipo de juego que ha predominado tanto en 2019 como en 2021, existen grandes

diferencias. Entre las personas estudiantes de 14-18 años que juegan dinero de forma presencial, prima jugar a la lotería convencional o las loterías instantáneas y las quinielas. Mientras que entre las que juegan de modo online, prevalecen los videojuegos, las apuestas deportivas y los deportes electrónicos.

Prevalencia incrementa con la edad tanto en la modalidad online como en la presencial. La prevalencia de jugar con dinero de forma online se incrementa con la edad, de manera que los jóvenes de 18 años son los que presentan una mayor predilección, manteniéndose el mismo patrón de 2014 hasta 2021. Ocurre de la misma manera en el juego con dinero presencial.

Tal y como se ha podido observar, a pesar de predominar el uso del juego con dinero presencial, en cuanto a la frecuencia ocurre al contrario.

Frecuencia juego con dinero online a diario. En 2021, diariamente (6 días o más) han jugado un total de 7,9% de personas estudiantes de entre 14-18 años, siendo un 8,4% chicos y un 4,9% chicas.

Frecuencia juego con dinero presencial a diario. En 2021, diariamente (6 días o más) han jugado un total de 3,5% de personas estudiantes de entre 14-18 años, siendo un 4% chicos y un 1,9% chicas.

En relación a la cantidad de dinero gastada en juegos de azar se observa que:

Cantidad de dinero gastada en juegos online, sin distinción de sexo. En 2021, el 44,2% de estas personas que juegan con dinero online, reflejan gastar diariamente menos de 6 euros. Y el 3,9% más de 300 euros. Habiendo descendido ambos porcentajes en relación a 2019 (47,3% y 6,9%, respectivamente).

Cantidad de dinero gastada en juegos presenciales, sin distinción de sexo. Por otro lado, en 2021, en relación con estas personas que juegan con dinero de manera presencial, el 66,8% han gastado menos de 6 euros. Y el 2,3% más de 300 euros. Habiendo en 2021 más estudiantes que nunca han jugado dinero de manera presencial que en 2019.

En adicción, Mateu (como se citó en Vázquez-Fernández y Barrera-Algarín, 2020) en su estudio llevado a cabo en 2016 con personas estudiantes de Bachillerato, reveló que el 50,8% apostaba en los juegos de azar alguna vez, porcentaje del que un 43,5% apostaba diariamente y un 25,85% cada semana.

5.1.2. Dimensión social de la adicción al juego

En vista a la prevalencia que existe de personas adolescentes y al ser este grupo de personas quien más riesgo tiene debido, entre otros factores, al nivel madurativo incompleto que presentan a causa de su corta edad, se expone la percepción que los y las adolescentes tienen sobre los juegos electrónicos y de azar. Así, en relación a los juegos de azar online, sobre todo en las apuestas de contrapartida, según el estudio realizado por Rubio-García (2018), las personas más jóvenes participantes en el mismo, de entre 13-15 años, refieren que conseguir ganar el juego era cuestión de suerte, mientras que las más mayores, de entre 15-17 años, incluyen también la posesión de estrategias y técnicas personales para poder ganar. También exponen que ante un partido de fútbol, por ejemplo, si se apuesta dinero, esto conlleva un mayor nivel de interés con respecto al partido. E igualmente exponen la posibilidad de perder todo lo apostado y de que la habitualidad puede llevar a una adicción, pero esto último con el paso de grandes periodos de tiempo, creyendo que en personas jóvenes no se da dicha habitualidad.

Sin embargo, resulta interesante destacar que en el grupo de personas más mayores (15-17 años) se percibe un menor riesgo al asociar la habilidad con la eliminación de los riesgos. Además, normalizan el acceso a locales de apuestas aun siendo personas menores de edad, y exponen en ocasiones que participar en los juegos de apuestas puede ser una forma de mantenerse económicamente. (Rubio-García, 2018).

En cuanto a la publicidad coinciden en que la atracción a jugar proviene principalmente de la televisión y destacan el uso de la relación ídolo-fan en los anuncios de apuestas para un mayor grado de incitación. Los impactos publicitarios se dan a través de tres vías: por anuncios en distintas webs, en los diarios deportivos electrónicos y mediante anuncios pre-roll en YouTube. De manera que resalta también que en juegos del móvil, descargados de plataformas como App Store y siendo recomendados para personas menores de edad, aparece publicidad de otros juegos de apuestas en los que a veces pueden clicar para ver de qué se trata, o incluso acceder de manera no intencionada al ocupar el diseño de la publicidad toda la pantalla y darle sin querer. A destacar que en el grupo de personas de entre 15-17 años, ya sean chicas o chicos, se encuentran opiniones diversas y contradictorias al expresar unos/as que jugar a apostar es algo negativo por los riesgos que conlleva y otros/as que es una oportunidad económica convirtiéndose en una destreza. Finalmente a nivel educacional, las personas menores de edad, en su casi absoluta mayoría, expresan no haber

recibido ningún tipo de información sobre el juego responsable ni en casa ni en centros educativos como colegios. Se observa una falta de información en cuanto al uso responsable de los juegos de azar, en gran medida vinculada a las inefectivas políticas de las instituciones al mando. (Rubio-García, 2018).

5.2. Factores de riesgo y consecuencias asociadas

Primeramente, cabe resaltar que gracias a la inclusión del juego patológico en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales IV (DSM-IV) como un trastorno del control de los impulsos no clasificado en otros apartados, y extendiéndose al Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales V (DSM-V); se le empieza a dar importancia no sólo a las consecuencias que se originan del juego de azar, sino también a los factores que lo generan. Necesitándose de esta forma tanto tratamientos sintomáticos como no sintomáticos de la problemática. Además, se incluye el juego como medio para evitar problemas y/o para reducir un estado de ánimo triste. (Vázquez-Fernández y Barrera-Algarín (2020).

Los principales factores de riesgo que se presentan con más influencia en personas menores de edad son la curiosidad, ganar dinero, presión de grupo, ponerse a prueba, asumir riesgos, búsqueda de nuevas sensaciones, dinámica familiar de juego, y estilos educativos negligentes y, en ocasiones, autoritarios, entre otros (Asociación Alavesa de Jugadores Rehabilitados [ASAJER], 2021). Además, las relaciones e interacciones insatisfactorias son consecuentes de la práctica del juego para aliviar tensiones y manejar con más facilidad los estados afectivos negativos; afirmación avalada por las personas participantes en el estudio de Flores-Huerta (2022), lo cual se ha expuesto con anterioridad más detalladamente en el subapartado de Características de las personas jugadoras. En el sentido de la búsqueda de nuevas sensaciones, atendiendo a Salvador-Liern y Kotátková (2022), destacar la Teoría de acción, ya que se dice que arriesgarse ante la realización de una apuesta implica asumir una decisión acompañada de un riesgo que puede ganarse o perderse, lo cual sucede de manera similar con los negocios o en los retos que asumen los héroes legendarios. Siendo este riesgo la base fundamental de atracción de las personas jugadores por apostar, tal y como estudió el sociólogo Ervin Goffman.

En concordancia con Rubio-García (2018) y no menos importante, un elemento que incita a las personas adolescentes y jóvenes a jugar son los denominados “bonos de bienvenida” de las casas de apuestas, los cuales ofrecen la disponibilidad de una cantidad de

dinero gratis para empezar a jugar y probar suerte. Esto hace que se entre en un bucle cíclico de apostar repetidamente y cada vez más, de forma que acaba enganchando y siendo algo difícil dejarlo completamente con posterioridad al crear tu mente una hipótesis “sesgada” referente a que existe la posibilidad de ganar mucho dinero con una baja cantidad que se apueste, originándose una clara habitualidad de consumo. De aquí también la vinculación entre los anuncios de atracción y la incitación a participar en juegos de azar.

Pero además, siguiendo a Alonso-Fernández (como se citó en Vázquez-Fernández y Barrera-Algarín, 2020), se contemplan las deudas a préstamos personales y microcréditos obtenidos por Internet, el aislamiento social, la falta de concentración en el trabajo, el bajo rendimiento académico, y el absentismo escolar y laboral, entre otros, como factores predisponentes a motivar que surja una reiteración en la práctica de juegos de azar con dinero, tanto presencial como online. Derivándose de ello efectos como posibles trastornos tal y como se ha comentado en el subapartado de Características entre personas jugadoras, depresión, irritabilidad, ansiedad, cambios de humor y de temperamento, tristeza, insomnio, pensamiento de autolisis, desesperación, e incluso en algunas casuísticas excesos de comida y aumento de peso o al contrario, pérdida del apetito y bajo peso, sentimientos de culpa, vergüenza e inutilidad, así como baja autoestima. Además, se producen consecuencias en el núcleo familiar como desconfianza, coadicciones, falta de comunicación e interacción intrafamiliar, disputas y ansiedad de algunos padres, etc.

El juego de azar es un tipo de actividad que, aun siendo legal, prima el anonimato y la atracción particular transformándolo en una práctica altamente adictiva y peligrosa; como algunos autores comentan es una “enfermedad invisible” (Vázquez-Fernández y Barrera-Algarín, 2020). Atendiendo a Hernández-Cruz y Bujardón-Mendoza (2020), a la adicción le son adjuntos dos elementos insustituibles: la pérdida de control por un lado y la dependencia por otro; esto es, la pérdida de la libertad, el menester de efectuar necesariamente la conducta, y la subordinación cotidiana vital de mantener el hábito.

Los factores predisponentes también deben ser tratados y agrupados de manera individualizada, ya que cada individuo tiene una situación vital y posee unas características, bien biológicas y/o bien ambientales, que hacen que cada situación personal sea exclusiva y diferente. Pero, en términos generales y siguiendo al Estudio y análisis de los factores de riesgo del trastorno de juego en población clínica española de la DGJO (2017), existen ciertos factores de riesgo asociados al juego patológico como son factores ambientales, psicológicos

y biológicos. Atendiendo a los primeros, éstos hacen referencia al género, edad, nivel socioeconómico, nivel de estudios, disponibilidad, oferta, tipologías de juego, publicidad, etc. En relación a los segundos, éstos se refieren a impulsos, a búsqueda de sensaciones a través de la exploración de nuevas realidades (Teoría de acción antes comentada), a déficits en las estrategias de afrontamiento y solución de retos, comorbilidad con otros trastornos, posibles faltas y alteraciones neuropsicológicas, a resistencias, etc. Y por último, los factores biológicos que al interaccionar y relacionarse, pueden vincularse y facilitar el desarrollo y el mantenimiento del juego patológico.

5.2.1. Influencia de las TICs en el juego de azar online

Como se ha podido observar en el subapartado de Cifras de la problemática de adicción al juego, a pesar de ser más abundante el juego de azar con dinero presencial que el online, el aumento progresivo de este último en España es notable. Y ello es debido, en gran parte, al desarrollo de las TICs y uso abusivo de Internet. Esto es así, ya que las personas de las nuevas generaciones, tal y como expresan Sales-Triguero y Cloquell-Lozano (2021), denominadas “nativas digitales” crecen y están envueltos en una cultura y sociedad tendente a usar dispositivos electrónicos y conectarse a Internet, lo cual si no se hace un uso responsable, puede acarrear efectos perjudiciales para la salud y las relaciones sociales. Estas personas a diferencia de los “inmigrantes digitales” que son las personas que han tenido que adaptarse al desarrollo de las TICs y no han nacido con la presencia de las mismas (Sales-Triguero y Cloquell-Lozano, 2021). Ambos términos en entre comillado son acuñados por Prensky en el año 2001.

De hecho, el Instituto Nacional de Estadística (INE) (como se citó en Sales-Triguero y Cloquell-Lozano, 2021) expone que el uso del ordenador y de Internet en personas de 10 a 15 años oscilaba en un 73% en 2006, incrementándose este porcentaje a alrededor de un 92% en 2020. En la misma línea, el uso del teléfono móvil en este colectivo ascendió de un 58,4% en 2006 a un 69,5% en 2020. Son cifras donde se puede apreciar claramente el aumento alarmante que se establece en nuestra sociedad a tiempos actuales.

En concordancia con Rubio-García (2018), a día de hoy, democratizar la tecnología supone una “generación de nativos digitales”, ya que en la adolescencia, proceso clave para la formación de la identidad, las personas están continuamente interactuando de forma online como medio para satisfacer sus necesidades de entretenimiento, diversión y en algunos casos incluso de formación. A esto se le suma la proliferación de dispositivos digitales tales como

tabletas y smartphones, de manera que su fácil utilización y el acceso inmediato que a Internet proporcionan, alientan a los y las adolescentes a hacer uso de los mismos. En España, el 91,6% de las personas entre 14 y 19 años hacen uso de Internet, siendo el dispositivo más utilizado el teléfono móvil en un 93,3% de los casos (Rubio-García, 2018).

Siguiendo al mismo autor, aunque, tal y como expone la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego en su Artículo 6.2. (BOE, 2011), el acceso a las apuestas de juegos online sólo puede realizarse por personas mayores de edad siendo éste un requisito fundamental; existe una gran vulneración de las identidades, al poder hacerse pasar los y las jóvenes por un adulto introduciendo los datos personales de éste/a. Además, juegan bajo anonimato y con gran privacidad en cuanto a la información personal, y aún más estos aspectos se ven intensificados al no ser ellos y ellas quienes realmente dicen ser. El control parental sobre estas actividades adictivas es muy limitado al realizarse de manera independiente por los y las adolescentes y jóvenes a través del libre acceso a Internet y a las TICs.

5.2.2. La publicidad como elemento de captación

Como se ha podido ir observando, la publicidad de los juegos electrónicos y de azar, regulada en el Artículo 7 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego (BOE, 2011), juega un papel muy importante en lo referente a incitar a la realización de apuestas en juegos de azar, indistintamente de la modalidad que se utilice, aunque sea más abundante en la modalidad online. Se utilizan distintas estrategias de captación como anuncios atrayentes, colores llamativos, grandes ofertas, los comentados “bonos de bienvenida”, etc., para influir en el comportamiento del individuo y hacer que éste se plantee jugar, tal y como se ha expresado en el subapartado de Cifras de la problemática de adicción al juego, que las personas menores de edad perciben la publicidad en el estudio realizado por Rubio-García (2018). De modo que aquí es cuando comienzan a surgir las problemáticas, y aún más si se consigue un premio la primera vez que se juega. Las personas tienden a olvidarse del fin último de los juegos de azar con dinero antes expuesto, la banca siempre va a ganar a largo plazo; este tipo de juegos están diseñados para ello.

Desde una perspectiva psicológica, tal y como afirman Vázquez-Fernández y Barrera-Algarín (2020), existe una conexión entre el estado de ánimo y el juego patológico. Aquí es de interés resaltar el papel de la publicidad, la cual influye profundamente en la prevalencia del juego en jóvenes, utilizan elementos atractivos y llamativos que captan la

atención de las personas. A través de la televisión también se pueden observar los distintos anuncios y post relacionados con el juego de azar como son, por ejemplo, las promociones de las distintas casas de apuestas deportivas existentes como Bet365. Además, y no menos importante, dichas casas ofrecen grandes facilidades en cuanto a su uso y obtención del dinero en caso de ser premiado/a. Por lo que con todo ello, las personas suelen asociar el sentirse bien y activo con participar en juegos de azar apostando continuamente para ver si consiguen algún premio que le sea satisfactorio. De forma que indistintamente de si lo consiguen o no, la persona va a volver a hacer uso de estos juegos, bien si no le ha tocado para ver si en la siguiente vez hay suerte, o bien si le ha tocado para ver si en la siguiente vez le toca otra vez e incluso más cantidad.

Resaltar que otro motivo por el que la publicidad y los distintos pots incrementan el deseo a jugar, es por ser estos juegos representados por personajes públicos y famosos en los anuncios como puede ser alguna persona profesional del fútbol o de cualquier otra actividad deportiva, entre otras estrategias de marketing utilizadas para la captación de personas jugadoras (Díez y Díez-Carpintero, 2020). Esta información ha sido extraída también del subapartado de Dimensión social de la adicción al juego, en lo referente al uso que se hace de la relación ídolo-fan para la atracción.

5.3. Factores de protección

Por todo lo comentado, es necesario disponer de pautas protectoras para prevenir situaciones de riesgo y/o evitar el agravamiento de las mismas ante la práctica de juegos de azar. Principalmente, existen dos tipologías de clasificaciones: los factores personales y los factores ambientales. Atendiendo a los primeros, éstos hacen referencia a las características personales de cada individuo y a su forma de interactuar y relacionarse con el mundo exterior. Y en relación a los segundos, éstos se refieren al entorno en el que el individuo se relaciona, interactúa, así como con los tipos de relaciones que tiene ya sean a nivel familiar, académico, de amistad, laboral, etc. Así, tal y como se ha comentado con anterioridad en el subapartado de Características de las personas jugadoras, las personas con relaciones e interacciones satisfactorias reducen su malestar emocional y tienden a jugar menos desarrollando conductas no abusivas (Flores-Huerta, 2022). Saber cómo actuar y no dejarse influenciar por las demás personas, aún siendo éstas del círculo de iguales, es fundamental para no reproducir prácticas nocivas en el caso de que las hubiese.

ASAJER (2021) considera a la familia como el principal factor de protección, ya que los padres y madres, así como familiares allegados, son primordiales para la prevención temprana de conductas y comportamientos de riesgo. Es importante la actitud que presentan ante conductas de juego y su comportamiento ante el mismo, y el nivel de tolerancia ante los juegos de azar y las apuestas, sobre todo, en personas menores; debe ser tolerancia cero. Dentro de la familia se consideran factores protectores una disciplina familiar correcta y normas concretas de conducta; padres y madres involucrados; la existencia de una comunicación positiva y adecuada; el trabajo en el desarrollo de habilidades personales y sociales como, por ejemplo, la autoestima, tolerancia a la frustración, resolución de conflictos, resistencia a la presión de grupo, comunicación, interacciones, asertividad, etc.; supervisar y mantener un cuidado con la accesibilidad a Internet y sus contenidos, así como hacer un uso adecuado de las TICs tendente al aprendizaje educativo; y, contar con información y conocimiento sobre los riesgos que conlleva la conducta de juego en juegos de azar y apuestas (ASAJER, 2021). Algunos de estos factores protectores son detallados más abajo como estrategias preventivas y/o de tratamiento dirigidas a las personas en situación de riesgo y/o con comportamientos patológicos de juego.

En esta línea, desde la educación familiar y escolar, se deben implantar pautas conductuales correctas de desarrollo de capacidades para afrontar las situaciones vitales de la manera más beneficiosa posible y no sesgada. A algunas personas les es más fácil y a otras más complicado, pero cada una de ellas con sus respectivas adecuaciones puede generar destreza y distanciarse de posibles prácticas adictivas perjudiciales, tanto para el bienestar personal y social como para la calidad de vida.

6. PREVENCIÓN Y/O TRATAMIENTO DESDE LA PERSPECTIVA DE TRABAJO SOCIAL

Dadas las altas tasas de prevalencia que existen en relación a la participación en juegos electrónicos y de azar, se considera primordial el establecimiento de medidas de prevención o bien la implementación de tratamientos adecuados a cada situación, con el fin de evitar que la conducta se mantenga o vaya a más. En este sentido, desde el ámbito del Trabajo Social, es de suma importancia atender a la prevención, así como diseñar y ejecutar actuaciones específicas y eficaces, para evitar conductas adictivas y juegos compulsivos

Se debe prevenir de manera integral y multidisciplinar poniendo énfasis en la educación que reciben los y las adolescentes, y, los y las jóvenes de la sociedad, del mismo modo que generar conciencia en sus familiares. En la misma línea, se considera de interés incidir también en la regulación publicitaria como son las estrategias de atracción online y de los salones de juego, y en la regulación de los dispositivos electrónicos vinculados éstos al fácil acceso a juegos de azar desde los mismos. Siendo esta última regulación potestad de los padres y familiares de manera que las personas sean educadas con adecuadas pautas de utilización de las TICs tendiendo siempre al uso no abusivo de las mismas, al poder entorpecer y distorsionar el desarrollo vital en distintos aspectos como de maduración, aprendizaje correcto, emociones condicionadas por juegos de apuestas, etc. Al igual que a largo plazo tener consecuencias negativas en la economía y en las relaciones intrafamiliares y con iguales, entre otros elementos.

Como servicios y recursos existentes en España para contribuir a erradicar las adicciones a los juegos de azar se encuentran tanto recursos especializados (Asociaciones) como integrados en los que se tratan más adicciones aparte de la ludopatía (por ejemplo, algunos hospitales especializados con unidades de Salud Mental tratan este tipo de adicción); accediendo a ellos por cuenta propia o por derivación, por ejemplo, desde el Sistema Público de Servicios Sociales (Comunitarios y/o Especializados). En esta línea, FEJAR (2015-2023), a manos del Ministerio de Sanidad, tiene como misión principal agrupar a todas las asociaciones, federaciones y entidades públicas y privadas que en sus Estatutos reflejen el desarrollo de investigación, prevención y/o tratamiento sobre la dependencia al juego de azar, y, que se dirija a la recuperación y rehabilitación de estas personas patológicamente afectadas, y a sus familiares (FEJAR, 2015-2023). Orienta su visión de futuro hacia la defensa de los derechos del colectivo, así como a la agrupación de todas las entidades que trabajan para fines similares.

6.1. Estrategias para un impacto positivo de la prevención y/o tratamiento de la adicción al juego

Ahora bien, para prevenir la ludopatía y/o tratarla, es de interés diseñar y ejecutar programas y actuaciones efectivas que tengan un impacto positivo tendente a la contribución de la eliminación de dicha adicción. La efectividad de los programas y actuaciones que se desarrollan para la prevención de la práctica de juegos de azar es fundamental intentar garantizarla sobre todo, en edades tempranas, para la orientación y el desarrollo adecuado de

las habilidades sociales y de la no participación en prácticas nocivas para la salud. Sin embargo, la efectividad de la prevención de programas para la adicción a juegos de azar depende de varios factores, incluyéndose la calidad y la accesibilidad de dichos programas, así como la disposición de las personas jugadoras a utilizarlos. Gran número de estas personas con conductas problemáticas pueden ser reacias a buscar ayuda o utilizar herramientas de prevención, lo cual puede limitar la eficacia de los programas. Además, es importante tener en cuenta que la prevención del uso abusivo de juegos de azar no es una solución única para todos los problemas de juego, es decir, los programas de prevención pueden ser útiles para algunas personas, pero otras pueden requerir tratamiento profesional y apoyo emocional para superar su adicción al juego y erradicarla.

Por ello, tras numerosas revisiones documentales e indagando en los procesos metodológicos que se desarrollan para prevenir y/o tratar la adicción a los juegos electrónicos y de azar, además de para ayudar a las personas jugadoras a controlar su comportamiento de juego y evitar el desarrollo de problemas de juego patológico, yendo desde herramientas de autoexclusión hasta programas de seguimiento de gastos y límites de tiempo de juego; se establecen aspectos clave en los que incidir para la consecución de dicho impacto positivo sobre el bienestar de las personas jugadoras o tendentes a jugar. En concordancia con Berrios-Aguayo et al. (2020), Martínez-Jiménez et al. (2022), Ruggeri (2022) y Tremblay et al. (2023), las intervenciones preventivas y/o de tratamiento deben ser llevadas a cabo primeramente, tanto en el ámbito familiar como en el ámbito escolar al ser éstos, lugares de referencia donde se desarrollan y adquieren conocimientos las personas durante el transcurso de sus etapas formativas. En su defecto, se hace uso de recursos y servicios concretos como los expuestos anteriormente (asistencia a alguna asociación especializada, por ejemplo).

6.1.1. Estilos educativos y pautas correctas de conducta

Los modelos educativos implantados desde el hogar por parte de los progenitores y demás familiares de referencia son de suma importancia. Así, desde este ámbito es esencial reproducir comportamientos adecuados y beneficiosos para el correcto desarrollo vital estableciendo distancias y límites en relación a prácticas nocivas sobre todo, en personas menores de edad. Un estilo educativo democrático donde se favorezca el aprendizaje del/de la menor empleando el refuerzo positivo, el diálogo y la escucha activa, es pertinente para transmitir una buena educación con base en la realidad social actual. Por lo contrario, un estilo educativo negligente, permisivo y/o autoritario no resulta útil para evitar conductas

dañinas al llevar ligado dichos estilos características como la desatención, la carencia de control, la falta de afecto y el empleo de castigos, entre otras.

En ese sentido, se hace referencia a la “Guía Práctica para Padres y Educadores” acerca de las adicciones en la adolescencia y la juventud de la autora Ruggeri (2022). En ella se clarifica la realidad de las adicciones en las etapas de la adolescencia y la juventud, al ser éstas inconvenientes en cualquier individuo y constituir a su vez un problema de Salud Pública con efectos perjudiciales como padecimientos de trastornos mentales. Se debe tender a prevenir desde la educación y posteriormente, mediante el empleo de recursos específicos si no es suficiente. Ahora bien, las madres y los padres pueden no saber cómo actuar ante situaciones problemáticas o de especial vulnerabilidad tales como el uso abusivo de las redes sociales, de los móviles; adicciones conjuntas como es el consumo de alcohol, tabaco y/o cannabis junto a los juegos de azar, es decir, adicciones con sustancia unidas a adicciones comportamentales; etc. De forma que según expresa Ruggeri (2022), las personas de referencia para los y las menores deben empoderarse, familiarizarse con los cambios de la sociedad, y así conocer cómo se divierten hoy día las personas, cómo se relacionan, qué consumen, etc. Una educación desde el conocimiento y diagnóstico previo de la realidad social en la que estamos inmersos.

6.1.2. Uso adecuado de las TICs desde los entornos familiar y escolar

Otro de los problemas/obstáculos consecuente de la tendencia a jugar es el uso nocivo de las TICs como se ha comentado a lo largo del trabajo. Las personas adolescentes y jóvenes no son conscientes en su máximo grado de los riesgos que produce el uso abusivo de las nuevas tecnologías. Discretamente, en su mayoría, las personas se dejan influir por modas vigentes en la actualidad, de forma que prueban nuevas prácticas, como la de los juegos de azar, sin conocer los riesgos que supone al ser éstos atractivos y fáciles de usar con las tecnologías que existen. De modo que aquí recae la importancia de educar adecuadamente a las personas menores para que sean conscientes del peligro que conlleva el uso intensificado de Internet y de las TICs. Como reflejan Berrios-Aguayo et al. (2020) en su análisis del Programa “CUBILETE” desarrollado el pasado año 2019 por la Asociación de Ludópatas Jiennenses en Rehabilitación (AlujeR, 2023), el uso de las TICs se destina, en gran parte por las personas adolescentes, a la descarga de juegos online y al depósito en apuestas deportivas. De manera que la fuerte aparición de las TICs, la regulación de los juegos de azar y las apuestas online, en suma de su fácil acceso a los mismos, constituyen razones fundamentales

vinculadas al uso progresivo e incrementado. Sin embargo, Berrios-Aguayo et al. (2020) reflejan que el uso adecuado de las TICs es el dirigido al ámbito académico, ya que según demuestra la intervención a través del Programa CUBILETE, las personas participantes llegan a ser conscientes de que usándolas apropiadamente, se consigue un mayor aprendizaje y de más calidad al poder acceder de manera rápida a gran cantidad de material formativo. Idea que se aprende también mediante la impartición de sesiones psicoeducativas (AlujeR, 2023).

Además, con intervenciones como las descritas se reduce el juego patológico, así como se da un descenso de los niveles de ansiedad y depresión. Estas nociones también son afirmadas por autores como García-Caballero en 2018 mediante el empleo del Cuestionario Screen for Gambling Problems (NODS). Por Rizeanu en 2014 con la implementación del modelo de terapia cognitivo-conductual. Por Walter, Hanewinkl y Morgenstern en 2013 exponiendo que a pesar del pequeño número de intervenciones halladas en contextos escolares, la efectividad de éstas es positiva, incluso en periodos cortos de tratamiento y en el descenso de rutinas diarias nocivas de juego. Y, entre otros, por Donati, Primi y Chiesi en 2014 mostrando como un programa de técnicas de capacitación para la entrega de los contenidos educativos (actividades con recompensa, uso de Powerpoint, etc.) mejora el conocimiento adecuado sobre el juego, clarifica conceptos, reduce la percepción de la rentabilidad del juego y disminuye el pensamiento supersticioso. (Berrios-Aguayo et al., 2020).

6.1.3. Conocimiento de términos asociados al juego y posibles riesgos

El desconocimiento por parte de la población adolescente y joven de terminología asociada a los juegos electrónicos y de azar como son los conceptos de adicción, juego patológico y apuestas, entre otros, también se da un alto grado. La atención integral y la acción preventiva ante la familiarización con la conceptualización y semántica de términos relacionados con adicciones, supone un fomento positivo del conocimiento, así como una disminución de personas que sufren trastornos por adicciones o juego patológico (Berrios-Aguayo et al., 2020). De hecho, el análisis del Programa CUBILETE corrobora esta última afirmación, al comprobarse que tras las debidas explicaciones y clarificaciones de los términos, las personas generan mayor conocimiento y se retienen más a practicar juegos de azar.

6.1.4. Intervenciones didácticas desde el ámbito educativo

En cuarto lugar, existen intervenciones didácticas impartidas desde el ámbito educativo referentes a dilucidar el entramado de los juegos de azar. Siguiendo a Martínez-Jiménez et al. (2022), los programas preventivos y tratamientos deben ser reforzados con propuestas educativas para obtener un mayor impacto positivo. Así, propuestas de educación matemática facilitan la comprensión de los juegos de azar por parte de personas afectadas y/o en riesgo de estarlo.

Martínez-Jiménez et al. (2022) exponen cómo una intervención didáctica experimental, desarrollada en un Centro de ESO de Córdoba, basada en prácticas vinculadas al desarrollo de los contenidos particulares referentes a estadística y probabilidad, influye en la actitud de las personas estudiantes en relación a los juegos de azar, con especial énfasis en los juegos de azar en línea. Las matemáticas, siendo éstas la base de cualquier juego de azar, son de interés para que las personas conozcan el funcionamiento de la estadística y la probabilidad para contar con más mecanismos de prevención. Con esta intervención, Martínez-Jiménez et al. (2022) tratan algunos mitos del juego a través del aprendizaje mediante contenidos matemáticos trabajados con actividades manipulativas, de representación y cálculo, relacionadas a situaciones cotidianas, juegos adecuados a jóvenes y menores, etc. Se determina que intervenciones como la expuesta tienen un alto grado de idoneidad para desmentir algunos mitos y creencias falsas del juego, así como la mejora de la situación de diferentes tipos de perfiles de personas jóvenes como son con problemáticas asociadas a la adicción, en situación de riesgo/vulnerabilidad y sin problemáticas ni riesgo/vulnerabilidad.

6.1.5. Regulación publicitaria

Por otro lado, la publicidad, como se ha expresado a lo largo de este trabajo, es un factor fundamental en la práctica de juegos de azar, de forma que su regulación correspondiente influye fuertemente en el impacto que estos juegos tienen sobre las personas. La publicidad de los juegos de azar se encuentra regulada en el Artículo 7 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego (BOE, 2011). A partir de esta regulación en las apuestas deportivas online desde la protección al menor en España, se puede comentar que el código de conducta sobre comunicaciones comerciales de las actividades de juego regula las comunicaciones comerciales de los juegos de azar en España (Rubio-García, 2018). Dicho código implica un acuerdo entre la Dirección General de Ordenación del Juego, la

Subdirección General de Contenidos de la Sociedad de la Información y la Asociación para la Autorregulación de la Comunicación Comercial. Siendo su principal función velar por la protección de las personas que consumen la publicidad del juego, especialmente por los menores y colectivos vulnerables.

Así, en relación al mismo autor, se implantan los 5 principios éticos de identificación, lealtad, legalidad, veracidad y responsabilidad social; se prohíbe la publicidad que pueda incitar a una práctica adictiva o que presente al juego como un medio de escape y/o ayuda financiera; las comunicaciones que incluyan el uso de menores en su mensaje; los mensajes que hagan uso de la relación de confianza que existe entre los y las menores y sus progenitores u otras personas como elemento conector; la utilización de elementos gráficos y verbales que estén orientados a un público infantil; los mensajes que informen que el uso del juego conlleva una señal de madurez o que son un regalo; y se debe incluir también el peligro que conlleva usar ficción publicitaria. Sin embargo, al estar incluidos los propios anunciantes en la elaboración de este código, se dificulta el cumplimiento del mismo generalizado. Por otra parte, al tratarse de un problema a nivel global y estar presente el gran alcance de Internet, la legislación española vigente no puede garantizar adecuada y eficazmente la protección del menor, a pesar de los títulos de habilitación y otros elementos para el control del juego.

En la misma línea de la regulación publicitaria, según Solé-Moratilla (2019), desde que apareció la antes expuesta Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego (BOE, 2011), se consume mucha más práctica de juegos de azar. La publicidad es una divulgación de información, en el caso de los juegos de azar, atrayente, que favorece la incitación y motivación por parte de las empresas de publicidad y operadores de juegos de azar a llevar a cabo esta actividad de juego. Se da con más incidencia en las personas menores de edad al presentar éstas un perfil de inmadurez, siendo necesaria una protección eficaz. Además, la publicidad es un recurso continuo, no estático, de forma que siempre va a desarrollarse y a generar nuevas estrategias de captación, creando expectativas escasamente realistas de ganar que pueden desencadenar en adicción al juego. Lo cual hace que las personas que padecen esta adicción, les sea complicado rehabilitarse.

De acuerdo con los resultados que Solé-Moratilla (2022) ha obtenido en su estudio, a pesar de que la actual Ley de juego de 2011 (BOE, 2011) limita y/o restringe la posibilidad de que las personas menores de edad participen en juegos de azar online, la publicidad está

contribuyendo en su valoración, reglamentando esta práctica y haciéndola atractiva y tentadora. Por lo que puede generar personas jugadoras con problemáticas, no encontrándose estas personas consideradas en la vigente regulación publicitaria. Por ello, se puede observar como el marco jurídico actual conduce a una efectiva desprotección de las personas vulnerables al juego.

6.1.6. Juego en pareja para la reducción del juego patológico

Por otro lado, siguiendo al estudio de Tremblay et al. (2023) referente a analizar la eficacia que tiene para el juego patológico integrar a una pareja en el tratamiento ante la práctica de juegos de azar en lugar del tratamiento de manera individual, se corrobora que incorporar a una pareja mejora el bienestar individual y de pareja, resaltando la necesidad de proporcionar una mayor diversidad de tratamientos a las personas jugadoras y a sus parejas. Es decir, jugar junto a otra persona asignada de forma aleatoria, reduce la cantidad de dinero que se apuesta, aunque no la frecuencia de juego. Ahora bien, el experimento se realiza con dos grupos, uno de personas que juegan individualmente y otro de personas que juegan en pareja. De manera que en ambos ocurre lo descrito en relación a la reducción del dinero que gastan y no de la frecuencia de juego. Sin embargo, se da con más intensidad en las personas jugadoras en pareja, ya que en los seguimientos se demuestra cómo estas últimas personas muestran una mayor mejoría en cuanto a capacidad de control y reducción en el *craving* de juego, esto es, en el deseo incontrolable de consumir, de seguir jugando realizando cada vez apuestas más grandes, y también reducción en las cogniciones erróneas disminuyendo la disociación (Tremblay et al., 2023).

7. CONCLUSIONES

Tras todo lo expuesto y comentado, se observa cómo esta temática tratada, la participación en juegos electrónicos y de azar, tiene una vinculación preocupante con las personas adolescentes y jóvenes, ya que gran número de ellas comienzan a practicarlos desde edades cada vez más tempranas y están expuestas a publicidades de juego en línea y en televisión principalmente, que captan su atención e incitan a jugar. De aquí la alusión al fácil acceso que existe para ingresar en los juegos de azar en línea, aumentado significativamente en los últimos años, debido a las suplantaciones de identidad, a las falsas identidades, a la influencia de los bonos de bienvenida, etc. Además, el reflejo de los iguales es un factor en gran medida relevante que hace que las personas reproduzcan lo que ven, lo que hace el

grupo, condicionando la conducta y planteándose así una forma rápida de poder ganar dinero con temáticas actuales que les atraen como puede ser el fútbol y juegos de entretenimiento tal como el póker.

La participación de estas personas en juegos de azar con dinero puede ser muy peligrosa debido a su inmadurez emocional y, a la falta de experiencia y conocimiento para manejar los riesgos asociados con dicha práctica. La adicción al juego puede tener un impacto significativo en su desarrollo social, psicológico, económico e incluso de salud, así como en su educación y relaciones familiares, tendente a hábitos nocivos y, a la ralentización y obstrucción del progreso vital. Además, los juegos de azar también pueden tener un impacto negativo en el desarrollo del cerebro de los jóvenes, ya que se ha demostrado que la exposición regular a la actividad de recompensa de los juegos de azar puede conllevar efectos cerebrales y, en su capacidad para regular las emociones y tomar decisiones.

Por lo tanto, es esencial que se tomen medidas para limitar la exposición de las personas adolescentes y jóvenes principalmente, a los juegos electrónicos y de azar, promoviéndose la educación y la conciencia sobre los riesgos asociados con dichos juegos para prevenir la ludopatía y conductas abusivas. Esto podría incluir restricciones en la publicidad de los juegos de azar, la implementación de programas de educación y prevención de la adicción al juego en las escuelas, y la promoción de alternativas saludables y seguras para la recreación y el entretenimiento. También es de interés la elaboración de tratamientos efectivos para personas que padecen de juego patológico y les es complicado dejarlo. Todo esto, desde la profesión del Trabajo Social es necesario trabajarlo y puede verse englobado como actuaciones desde las que intervenir con el desarrollo de prácticas preventivas y de tratamiento incidiendo en aspectos clave como la educación, la familia, el no uso nocivo de las TICs, y, el conocimiento específico del significado y las consecuencias que supone el juego patológico, entre otros.

Para concluir, la adicción al juego es una problemática social en gran medida invisibilizada y creciente en todo tipo de personas, con especial énfasis en personas menores de edad. Se normaliza su práctica y en la mayoría de los casos no se suele hacer un uso responsable, desembocando esto en efectos perjudiciales para la formación integral de la personalidad. Los juegos electrónicos y de azar son prácticas que atraen a la persona presentándole la posibilidad de ganar gran cantidad de dinero por medio de discursos claramente persuasivos y atrayentes. No obstante, con la realidad social oculta de que son

diseñados para generar economía, sobre todo nacional, a costa de personas que participan con el incentivo de, en términos generales, su progresión en el juego siendo luego una tarea complicada abandonar dicha participación.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- American Psychiatric Association (2014). *Reference Guide to the Diagnostic Criteria of the Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders V (DSM-V)* [Guía de Consulta de los Criterios Diagnósticos del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales V (DSM-V)].
<https://www.eafit.edu.co/ninos/reddelaspreguntas/Documents/dsm-v-guia-consulta-manual-diagnostico-estadistico-trastornos-mentales.pdf>
- Asociación Alavesa de Jugadores Rehabilitados [ASAJER]. (2021, 26 de marzo). *Adolescentes: juegos de azar y apuestas*.
<https://www.asajer.org/itemweb.php?Idsec=20&Idcat=27&Idit=165>
- Asociación de Ludópatas Jiennenses en Rehabilitación [AlujeR]. (2023). *Programa “CUBILETE” 2019*. <https://www.alujer.org/programa-cubilete-2019/#site-header>
- Berrios-Aguayo, B., Pérez-García, B., Sánchez-Valenzuela, F. y Pantoja-Vallejo, A. (2020). Análisis del programa educativo “Cubilete” para la prevención de adicciones a TIC en adolescentes. Caso específico de juegos de azar y apuestas online. *REOP-Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, 31(1), 26-42.
<https://www.proquest.com/docview/2399206396/9C64116811164F9BPQ/1>
- Decreto 161/2021, de 11 de mayo, por el que se modifican los reglamentos aplicables en materia de juego y apuestas y se adoptan medidas en desarrollo del Decreto-ley 6/2019, de 17 de diciembre, por el que se modifica la Ley 2/1986, de 19 de abril, del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía. *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía*, 91, de 14 de mayo de 2021.
<https://www.juntadeandalucia.es/boja/2021/91/1>
- Díez, L. y Díez-Carpintero, D. (2020). *¡Jugad, jugad, malditos!: La epidemia del juego en España: ludópatas y capos del azar* (Vol. 21). Ediciones Akal.
- Dirección General de Ordenación del Juego [DGJO]. (2017). *Estudio y análisis de los factores de riesgo del trastorno de juego en población clínica española*.
https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/publicaciones/catalogo/bibliotecaDigital/publicaciones/pdf/2017_Estudio_Clinico.pdf

- Europa Press Sociedad. (2022, 17 de noviembre). *El 82,4% de los españoles practicó juegos de azar en 2021, un 3% menos que en 2019*. <https://www.europapress.es/sociedad/noticia-824-espanoles-practico-juegos-azar-2021-menos-2019-estudio-20221117180939.html>
- Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados [FEJAR]. (2015-2023). *Qué hacemos: Misión, visión y valores*. <https://fejar.org/que-hacemos/mision-vision-y-valores/>
- Flores-Huerta, T. A. (2022). *Asociación entre ludopatía por videojuegos y el grado de dificultad en las relaciones interpersonales de adolescentes escolares* [Tesis de pregrado para obtener el título profesional de médico cirujano]. Universidad Privada Antenor Orrego de Trujillo, Perú. <https://hdl.handle.net/20.500.12759/9020>
- Hernández-Cruz, M. E. y Bujardón-Mendoza, A. (2020). Fundamentos teóricos para un estudio sobre la ludopatía. *Rev. Humanidades Médicas*, 20(3). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-81202020000300606
- Labrador-Méndez, M. (2015). *Relevancia de los factores cognitivos en los juegos de azar* [Tesis doctoral]. Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/38870/>
- Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego. *Boletín Oficial del Estado*, 127, de 28 de mayo de 2011. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2011-9280>
- Mañas-Vniegra, L. (2018). The self-regulation of online gambling brands through their television advertising / La autorregulación de las marcas de juegos de azar online a través de su publicidad en televisión. *Methaodos.Revista de Ciencias Sociales*, 6(1), 16-37. <https://doi.org/10.17502/m.rcs.v6i1.210>
- Martínez-Jiménez, E., Bracho-López, R., Adamuz-Povedano, N., y Fernández-Ahumada, E. (2022). 13: Intervención didáctica en azar y probabilidad para la prevención de la ludopatía en jóvenes. En E. Castro, E. Castro, J. L. Lupiáñez, J. F. Ruiz y M. Torralbo (Eds.), *Investigación en Educación Matemática*, 251-268. Barcelona: Octaedro. <http://funes.uniandes.edu.co/31078/>
- Orús, A. (2022, 10 de marzo). *Valor de mercado de los juegos de azar online a nivel mundial 2020-2025*. Statista.

<https://es.statista.com/estadisticas/600602/valor-de-mercado-de-los-juegos-de-azar-online-a-nivel-mundial-2009-2018/>

- Rubio-García, L. (2018). Apuestas deportivas online: percepción adolescente y regulación publicitaria. *Methaodos. Revista de ciencias sociales*, 6(1), 139-148. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17502/m.rcs.v6i1.207>
- Ruggeri, L. (2022). *Las adicciones en la adolescencia y la juventud. Guía práctica para padres y educadores*. Dykinson, S.L. <https://www.proquest.com/docview/2726586230/A3D6E7A0B0D346CBPQ/8>
- Ruiz-Trelles, N. (2021). *Trabajo Social en entornos familiares afectados por la ludopatía* [Trabajo Fin de Grado, Universidad Pontificia Comillas de Madrid]. Repositorio Comillas. <https://repositorio.comillas.edu/xmlui/handle/11531/51440>
- Sales-Triguero, I. y Cloquell-Lozano, A. (2021). La adicción al juego online entre los adolescentes españoles propuestas de prevención en el marco educativo. *Edetania*, (59), 85-103. https://doi.org/10.46583/edetania_2021.59.810
- Salvador-Liern, V., y Kotátková, A. (2022). Riesgo y peligro en los trastornos del juego: Discursos sobre la ludopatía. *Rilce*, 38(3), 1097-1120. <https://doi.org/10.15581/008.38.3.1097-120>
- Secretaría de Estado de Hacienda, Ministerio de Hacienda y Función Pública, Gobierno de España. (2017). *Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España 2017*. <https://www.ordenacionjuego.es/es/estudio-prevalencia>
- Solé-Moratilla, M. J. (2019). ¿Protege de manera efectiva la actual regulación de la publicidad de los juegos de azar online? Una reflexión sobre la protección de las personas vulnerables, especialmente de la protección de los menores. *LA LEY Derecho de familia: Revista jurídica sobre familia y menores*, (23), 41-54. https://parlamento-cantabria.es/sites/default/files/dossieres-legislativos/Sol%C3%A9%20Moratilla_0.pdf
- Tremblay, J., Dufour, M., Bertrand, K., Saint-Jacques, M., Ferland, F., Blanchette-Martin, N., Savard, A.-C., Côté, M., Berbiche, D., and Beaulieu, M. (2023). Efficacy of a randomized controlled trial of integrative couple treatment for pathological gambling

(ICT-PG): 10-month follow-up [Eficacia de un ensayo controlado aleatorizado de tratamiento integrador de pareja para el juego patológico (TIC-PG): seguimiento de 10 meses]. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 91(4), 221–233.
<https://doi.org/10.1037/ccp0000765>

Vázquez-Fernández, M. J., y Barrera-Algarín, E. (2020). El juego online en España y las apuestas deportivas: los jóvenes como nuevos perfiles con ludopatía. *Health and Addictions [Salud y Drogas]*, 20(2), 61-69.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7541273>