



**Universidad de Valladolid**



# **GRADO EN ENFERMERÍA**

Trabajo Fin de Grado

## **Factores Predisponentes a la Adicción de los Juegos de Azar y Apuestas Online en Adolescentes: Revisión Bibliográfica**

María Lasheras Cacho

Tutelado por: Julia M<sup>a</sup> Gómez Castro

Soria 27 de Mayo de 2020



## RESUMEN

La adicción a los juegos de azar online y apuestas, en la actualidad se consideran un verdadero problema de salud pública a nivel mundial. Afecta a toda la población, pero en especial a los adolescentes. Este tipo de juegos hace que los adolescentes tengan mayor probabilidad de desarrollar conductas de riesgo hacia el juego problemático. Uno de los motivos es la exposición excesiva de internet, consecuencia del desarrollo de las nuevas tecnologías.

La revisión bibliográfica narrativa de este trabajo, pretende mostrar la importancia de conocer los diferentes factores asociados a conductas abusivas de juego de azar online. Para poder frenar el avance desmedido del juego patológico en el sector adolescente. Una de las razones son las repercusiones en la vida de estos, ya que perjudica a diferentes áreas como: psicológica, social, familiar, legal, económica y somática, afectando en el bienestar de salud y en el desarrollo correcto de esta etapa. Por tanto, el objetivo del trabajo es el siguiente: mostrar los factores de riesgo en distintas áreas del individuo que favorecen la adicción al juego en los adolescentes.

Asimismo, el trabajo pretende exponer los diversos métodos de detección y evaluación del juego patológico dirigido a adolescentes. Para conseguirlo el equipo de profesionales sanitarios (enfermeros/as) es necesario que estén cualificados y posean la sensibilización necesaria para empatizar, creando una buena relación terapéutica y así poder identificar los problemas con el juego desde el principio.

El material utilizado para la realización del trabajo fue la utilización de diferentes bases de datos: SciELO, DIALNET, GOOGLE ACADEMICO, PUBMED. Así como diferentes páginas webs, guías y manuales sobre juego patológico. En todo momento se tuvieron en cuenta para realizar la búsqueda, criterios de inclusión y de exclusión establecidos a continuación.

Es necesario la visibilización de esta adicción que se encuentra normalizada en nuestra sociedad, convirtiéndola en un problema silenciado.

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	1
JUSTIFICACIÓN.....	5
OBJETIVOS .....	5
MATERIAL Y MÉTODOS .....	6
RESULTADOS.....	7
DISCUSIÓN.....	14
CONCLUSIÓN .....	15
BIBLIOGRAFÍA .....	17
ANEXOS .....	
ANEXO 1: CRITERIOS DIAGNOSTICOS DEL DSM-V .....	
ANEXOS 2: AUTO- REGISTROS .....	
ANEXO 3: CUESTIONARIO DE JUEGO DE SOUTH OAKS (SOGS). (SOUTH OAKS FOUNDATION, 1992. VALIDACIÓN ESPAÑOLA DE ECHEBURÚA, BÁEZ, FERNÁNDEZ-MONTALVO Y PÁEZ, 1994)	
ANEXO 4: CUESTIONARIO DE JUEGO DE MASSACHUSSETS (MAGS) DE SHAFFER, LABRIE, SCANLAN Y CUMMINGS, 1994 (TRADUCCIÓN DE SECADES Y VILLA, 1998) .....	
ANEXO 5: CUESTIONARIO BREVE DE JUEGO PATOLÓGICO (CBJP): UN NUEVO INSTRUMENTO DE “SCREENING” ESCRITO TAMBIÉN POR JAVIER FERNÁNDEZ .....	
ANEXO 6: INVENTARIO DE PENSAMIENTOS SOBRE EL JUEGO DE ECHEBURÚA Y BÁEZ, 1991	

## ÍNDICE DE TABLAS

Gráfico 1: Preferencia de juegos online en adolescentes .....	2
---	---

## INTRODUCCIÓN

El juego online se define según el Libro Verde como “aquellos servicios que impliquen apuestas de valor monetario en juegos de azar, incluidas loterías y apuestas. Dichos juegos se realizan a distancia, por medios electrónicos y a solicitud del propio destinatario de los servicios”<sup>1</sup> (Carbonell Vayá, 2013).

En España las modalidades de juego online son muy diversas, encajando en los gustos de los distintos tipos de usuario, en especial en los adolescentes. Existen numerosas páginas webs que van desde apuestas en diferentes tipos de deportes, predominando el fútbol, pasando por casinos online, donde destacan los juegos como póquer o ruleta, llegando hasta bingos online. Asimismo, también existen diferentes tipos de concursos, pero son los juegos que menos atractivo generan en la población española.

En 2018 según los datos recogidos por la Dirección General de Ordenación de Juegos (DGOJ), podemos observar cuales son las modalidades de juego que prefieren los españoles a la hora de gastar su dinero, ordenadas de mayor inversión a menor.

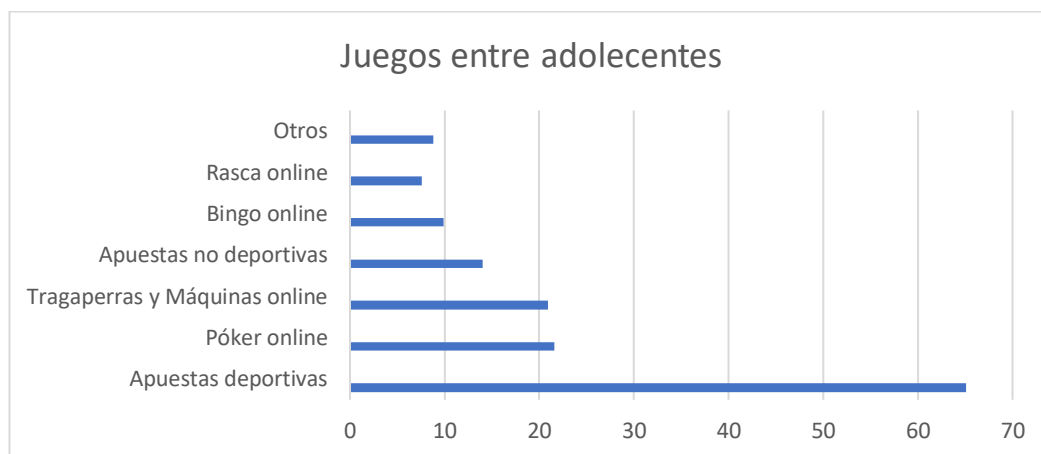
1. Apuestas deportivas de contrapartida en directo: 4 millones de euros.
2. Máquinas de azar: 3 millones de euros.
3. Ruleta en vivo: 2 millones de euros.
4. Apuestas deportivas de contrapartida convencionales: 2 millones de euros.
5. Ruleta convencional: 1 millón de euros.
6. Póquer cash: 1 millón de euros.
7. Black Jack: 1 millón de euros.
8. Póquer torneo: 842 518 de euros.
9. Bingo: 99 276 de euros<sup>2</sup>.

En nuestro país, entre los años 2013-2018 aumentaron en un 369% el número de jugadores activos que apuestan a juegos online. Pasando de 239 465 personas activas en 2013 a unos 883 174 en 2018. La media de edad de iniciación del juego según la DGOJ se da a los 21 años; pero casi un 20% de las personas han jugado a juegos de azar con dinero antes de los 18 años<sup>3</sup>.

El inicio antes de los 18 años a juegos de azar con dinero, puede estar “justificado” en cierto modo porque la gran mayoría de adolescentes, en concreto un 85,4%, no saben que está prohibido para ellos<sup>4</sup>. Además, un estudio en Canadá realizado por Wiebe y Falkan, muestra que los adolescentes no relacionan los términos juegos de azar y los juegos de apuestas con un mismo significado. Para muchos de estos jóvenes son dos conceptos totalmente diferentes, mientras los juegos de azar lo enlazan con pérdida de dinero y como algo peligroso para la salud, las apuestas las relacionan como una oportunidad de ganar dinero de manera sencilla, con la falsa creencia de que van a ser capaces de controlarlo<sup>5</sup>.

Los tipos de juegos online que prefieren los adolescentes según un estudio realizado en Galicia son los siguientes<sup>4</sup>:

Gráfico 1: Preferencia de juegos online en adolescentes<sup>4</sup>



La encuesta sobre uso de drogas en Enseñanzas Secundarias en España (2016) nos dan datos sobre la frecuencia de uso de los juegos online con dinero por parte de los adolescentes, reflejando que un 2,7% lo practican entre uno a tres días al año, un 1,7% entre uno a tres días al mes y un 0,8% entre uno a cuatro días a la semana, aumentando el porcentaje de adolescentes que apuestan de cinco a siete días por semana con un porcentaje 1,2%. Un estudio realizado en 2018 por Ballesteros y Picazo muestran que un 4,7% de los adolescentes reconoce haber apostado online “con frecuencia” y el 3,4% “a veces”<sup>6</sup>.

Las cantidades jugadas por los menores de edad en juegos de azar en línea va desde menos de 10 euros al mes (82%) a más de 50 euros (2,3%), pasando por otras cantidades de dinero entre 11 y 30 euros (13%) y entre 30 y 50 euros (2,4%)<sup>4</sup>.

En nuestro país el porcentaje de juego problemático en jóvenes varía entre un 2% y un 12%, mientras que entre un 2,5% - 5,6% presentan criterios de juego de riesgo. Es la tasa más alta de Europa según el estudio realizado por Calado en 2017. Es difícil conocer de forma exacta la prevalencia de juego patológico en el sector adolescente. Se debe a la heterogeneidad de los grupos a la hora de realizar la muestra para crear los estudios, además de la utilización de distintas escalas<sup>7</sup>.

Los datos anteriores reflejan un aumento del abuso del juego online en los adolescentes. Cuando se llega a este punto, se convierte en un gran problema, por el simple motivo del incremento excesivo de la frecuencia que el usuario realiza de esta actividad, dando paso al juego patológico<sup>8</sup>.

El concepto de juego patológico se puede definir como “la actividad de ocio cuyo fin último es obtener beneficios principalmente económicos a partir de apuestas basadas en el juego de azar”<sup>8</sup> (Barrios Ayuso,2020), ya sea de manera presencial o a través de internet.

En concreto el abuso de los juegos de azar, es una alteración progresiva del comportamiento, donde la persona siente la necesidad incontrolada de jugar. En algunos casos

funciona como conductas aprendidas que generan consecuencias negativas, adquiriendo mayor posibilidad de realizar comportamientos que antes eran agradables como, la obtención de dinero, excitación emocional, incluso relaciones sociales. En otros casos actúan como estrategias de afrontamiento inadecuado para superar dificultades personales y emocionales<sup>9</sup>.

La evolución del juego patológico se refleja a través de una serie de fases. Las tres primeras fases fueron descritas por Custer en 1984, a las cuales Lesier & Blume en 1991 añadirían una cuarta. A pesar del establecimiento de estas fases no se ha llegado a determinar un pre orden que determine la duración de cada etapa.

1. Fase de ganancia o big win: el individuo comienza a jugar con cierta regularidad, surgiendo las primeras experiencias que provocan conductas de excitación. El jugador no tiene en cuenta las pérdidas provocadas por el juego; solo le interesa ver las ganancias obtenidas.

2. Fase de pérdida: el aumento de juego por parte del usuario genera numerosas pérdidas, formándose un círculo vicioso que incrementa las conductas de juego; cuya intención es recuperar lo que se ha perdido gastando mayores cantidades de dinero. Esta fase se caracteriza por la evidencia en los cambios de ánimo del usuario, demostrando que la persona tiene un problema, pero aún no se considera un trastorno psicológico.

3. Fase de la desesperación: en esta fase es el inicio de la patología, se caracteriza por la pérdida total de control, surgiendo problemas con su entorno que provocan el distanciamiento. Además, el usuario llega a ser descubierto, aumentando su desesperación, al ver que no puede controlar la situación.

4. Fase de abandono: surgen sentimientos contradictorios, el individuo se siente indefenso, siendo imposible dejar el juego. Busca consuelo pensando que su conducta al principio fue para socializar y compartir, pero termina viendo que está solo y que depende del juego<sup>10</sup>.

La Asociación de Psiquiatría en 2013 reconoció por primera vez el juego patológico, incluyéndolo dentro de la quinta sección del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-V). Lo clasificó en un primer momento dentro del apartado de “trastornos de control de impulsos”<sup>8</sup>, pero en la última actualización del DSM-V, se clasificó al mismo nivel de adicciones tales como el alcohol, tabaco y drogas. Por tanto, se encuentra en el apartado de “Trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos”<sup>11</sup>. Esto supone un gran adelanto en cuanto al desarrollo de conocimientos basados en la evidencia científica, sobre la relación de los avances tecnológicos y las consecuencias del abuso de las nuevas tecnologías en desarrollo del juego patológico<sup>8</sup>.

Los adolescentes a igual que el resto de personas pasan por diferentes grados de adicción al juego antes de desarrollar juego patológico grave. Según los criterios establecidos por la DSM-V (Anexo 1), se establecen los siguientes niveles:

- Jugador patológico leve: cumple con cuatro o cinco de los nueve criterios existentes. En este nivel el jugador manifiesta preocupación por las pérdidas de dinero.
- Jugador patológico moderado: cumple con seis o siete de los nueve criterios establecidos.

- Jugador patológico grave: cumple con todos o casi todos los criterios marcados por el DSM-V, afectando a las diferentes áreas de su vida<sup>12</sup>.

La adolescencia es una etapa que se relaciona con la vulnerabilidad de desarrollar algún tipo de adicción<sup>13</sup>. Es importante detectar los problemas con el juego a edades tempranas para evitar llegar al nivel de jugador patológico grave<sup>12</sup>. En el momento en el que se llega a este nivel tiene diversas consecuencias perjudiciales en los distintos ámbitos de la vida del adolescente: psicológico, familiar, económico, social, académico y somático<sup>14</sup>. Pero, de todas formas, aunque no se llegue a desarrollar el máximo nivel de dependencia, el simple hecho de participar en juegos de azar con dinero, ya interfieren en los ámbitos de la vida diaria del adolescente<sup>4</sup>. Un dato interesante es que solo un 14,7% de estos consideran que los juegos de azar con dinero pueden ser un problema en su vida<sup>15</sup>.

A nivel psicológico suele ser habitual que muestren: apatía, baja autoestima, sentimientos de culpa, incluso rechazo hacia sí mismo y hacia los demás. Se observa un aumento de irritabilidad y tensión, llegando a desarrollar depresión y ansiedad que puede terminar en ideación suicida.

A nivel familiar se caracteriza por el deterioro de la comunicación, que crea un clima de desconfianza, fomentado por las mentiras constantes del individuo, realizadas para excusarse y así evitar que se enteren de sus problemas con el juego. Además, la familia también sufre consecuencias negativas a nivel físico y emocional como estrés, culpa, insomnio, dolores de cabeza entre otros.

A nivel económico y legal se caracteriza por las deudas cuantiosas, el incumplimiento de pagos, lo que provoca al individuo resolver sus problemas mediante robos y hurtos, llevándole a problemas judiciales<sup>14,16</sup>. Un 21,3% de los adolescentes reconoce haber cogido dinero que no era suyo para poder realizar sus apuestas, según el estudio realizado en Valencia<sup>15</sup>.

A nivel social el individuo poco a poco se va aislando, perdiendo relaciones y amistades, desaparecen otras aficiones y hobbies quedando solo el juego<sup>14,16</sup>. Un 22,9% de los adolescentes que practican los juegos de azar, son conscientes que en ocasiones pierden la noción de tiempo practicando esta actividad<sup>15</sup>.

A nivel académico el individuo presenta una disminución de atención y de concentración, que llegan a producir pérdidas de oportunidades. Los adolescentes por culpa del juego pueden llegar a dejar los estudios, debido a que la adicción marca gran parte de su tiempo.

A nivel somático el individuo a corto plazo puede presentar problemas como dolores de cabeza, de estómago, falta de apetito, insomnio, migrañas, etc. Algunas de estas consecuencias se relacionan con el tiempo que pasa frente a una pantalla. El juego se relaciona con el incremento de sedentarismo que en ocasiones puede llegar a provocar déficit en el autocuidado. A largo plazo pueden aparecer enfermedades como problemas cardiovasculares<sup>14,16</sup>.

El aumento del conocimiento de los efectos producidos por este trastorno a nivel mundial, hace necesario que el estado intervenga por medio de distintas esferas como: política, investigación y sanidad<sup>17</sup>. Para poder conocer de esta manera los factores que predisponen a los



adolescentes a padecer adicción o abuso del juego de azar online y apuestas; pudiendo ser conocedores de ellos y evitar que con el paso de los años el juego pase a ser un problema grave como es la ludopatía.

## **JUSTIFICACIÓN**

Las adicciones sin sustancias en jóvenes y sobre todo en adolescentes, son una problemática actual de gran impacto en nuestra sociedad. En los últimos años la dependencia a los juegos de azar online se encuentra en aumento, en concreto en el sector más vulnerable que son los adolescentes.

Entre los diferentes motivos de haber escogido este trabajo, se encuentra la necesidad como profesionales de detectar los factores de riesgo, que predisponen a los adolescentes a adquirir una adicción por el juego de azar online. Además, es importante conocer la enfermedad en la que puede desembocar esta situación, la ludopatía.

Este problema se puede paliar en diferentes áreas como la comunitaria, escolar, el área de salud mental, incluso pediatría, pudiendo reducir el número de conductas adictivas al juego, si se actúa desde pequeños hacia un juego responsable. Si bien es cierto, que el contacto de enfermería y la población adolescente en ocasiones es escaso, lo que dificulta la detección de los primeros signos del juego en línea. Siendo necesario la concienciación sobre este tema tanto en el ámbito escolar como en familiar, con el objetivo de obtener pautas para poder proteger a los menores; al igual que se realiza con el resto de adicciones como las drogas, el tabaco y el alcohol.

Por consiguiente, se ha decidido desarrollar este tema como Trabajo de Fin de Grado con los objetivos redactados a continuación.

## **OBJETIVOS**

Objetivo General:

- Mostrar los factores de riesgo en distintas áreas del individuo que favorecen la adicción al juego de azar y apuestas online en los adolescentes.

Objetivos Específicos:

- Demostrar la influencia de internet en la aparición de la adicción al juego.
- Observar y determinar la comorbilidad del juego patológico.
- Identificar distintos métodos de evaluación para el diagnóstico de la adicción al juego.

## MATERIAL Y MÉTODOS

Se llevó a cabo una revisión bibliográfica para la obtención de artículos sobre las adicciones a los juegos del azar online en adolescentes, factores de riesgo y estrategias para la detección precoz. Así poder responder de la manera más adecuada a los objetivos planteados en este trabajo.

Para ello se recurrió a diferentes bases de datos como Pubmed, Dialnet, Scielo, Google académico. En todas ellas se utilizaron los mismos descriptores de salud, utilizando un lenguaje controlado y libre tanto en español como en inglés, así como el tesoro de las bases de datos consultadas. Por otra parte, también se utilizaron los recursos proporcionados por la biblioteca virtual de la Universidad de Valladolid. Por último, se recurrió a diversas páginas webs tales como: federación española de jugadores de azar rehabilitados, base de periódicos online, periódicos online; asimismo se utilizó informes y manuales dirigido a este tema.

Para su búsqueda se utilizó como único operador booleano AND (selecciona los documentos que contiene todas las palabras especificadas), junto con palabras clave, tanto en español como en inglés, estas son: juegos de azar online (gambling online), adolescentes (teenagers), factores de riesgo (risk factors), apuestas (bets), detección (detection).

Para la realización de este trabajo se han seleccionado distintos artículos, manuales y páginas webs, todos ellos con antigüedad máxima de 10 años, a excepción del “Manual de Intervención Juego Patológico” perteneciente a la comunidad de Extremadura cuyo depósito legal es del 2008 y la “Guía Clínica: Actuar ante el Juego Patológico” elaborado por la Junta de Andalucía cuyo depósito legal es del 2007. Dicho manual ha sido necesario su utilización para poder establecer los contenidos que deben estar integrados en la entrevista realizada a las personas que sufren este tipo de adicción. Por otro lado, la guía se ha necesitado para la obtención de auto-registros como medio complementario de las entrevistas realizadas a los adolescentes en el diagnóstico de la adicción al juego.

Con el objetivo de realizar el cribaje de los documentos, se establecieron una serie de criterios tanto de inclusión como de exclusión, los cuales se redactan a continuación:

- Criterios de inclusión:
  1. Idioma: español – inglés.
  2. Artículos publicados en los últimos 10 años.
  3. Artículos relacionados con el juego de riesgo en adolescentes.
  4. Artículos relacionados con los juegos de azar online.
  5. Texto completo de acceso gratuito.
  
- Criterios de exclusión:
  1. Artículo de más de 10 años.
  2. Artículos relacionados con el juego de riesgo en adultos.
  3. Artículos relacionados con los juegos de azar de forma presencial.

Tras el establecimiento de los criterios de inclusión y exclusión y la búsqueda profunda en las diferentes bases de datos y páginas web, se prosiguió al análisis y revisión de la información encontrada, y a la posterior realización de dicho documento.

## RESULTADOS

La adolescencia constituye un periodo de gran importancia en el desarrollo del ser humano, donde la forma de aprender y desarrollarse es diferente a la de la infancia, dando paso a la vida adulta. Es una etapa caracterizada por numerosas ambigüedades e incertidumbres que marcan la toma de decisiones del adolescente, generando diferentes comportamientos y conductas, que en ocasiones pueden terminar en el desarrollo de algún tipo de peligro o perjuicio<sup>1</sup>.

La intrusión de las nuevas tecnologías en la sociedad, su democratización y evolución en los últimos años, han dado lugar a los llamados “nativos digitales”<sup>18,19</sup>. Adolescentes que utilizan en su día a día el internet como medio de diversión, entretenimiento, información y en ocasiones formación<sup>1,19</sup>. En España el uso de internet por parte de los adolescentes se sitúa en el 91,6% siendo un verdadero peligro, ya que existe una clara relación entre el uso frecuente de internet y el abuso de los juegos online y de apuestas. La modalidad de juego online posee una probabilidad mayor de generar ludopatía que el juego presencial, sobre todo en este sector de la población; se estima que es cuatro veces mayor<sup>19</sup>. El perfil del jugador adolescente online es el de un varón de entre 14 y 17 años, cuyo comienzo con el uso de los dispositivos electrónicos ha sido a una edad temprana (antes de los 10 años)<sup>3</sup>.

En esta etapa de la vida los juegos se desvían hacia las apuestas de poco dinero, en juegos como cartas, póker, bingos, dados, la ruleta y apuestas deportivas. En los últimos años se ha observado un aumento excesivo del abuso de los juegos de azar en este sector<sup>18</sup>. Un 16.2% de los jóvenes europeos han participado en actividades de azar con dinero de forma online<sup>8</sup>.

Los adolescentes no son capaces de percibir los riesgos que atraen los juegos virtuales con dinero. En 2016 un 67% de los jóvenes españoles que practicaron este tipo de juego sufrieron algún tipo de peligro online, convirtiéndose en cibervíctimas<sup>20</sup>. Algunos de los peligros a los que se enfrentan son: la exposición a ciberestafas y fraudes, acoso, violación de la intimidad, exposición involuntaria de contenido sexual, coacción sexual, cirberbullying entre otros<sup>1,20</sup>.

En España, la incorporación de los juegos en línea provoca la creación de la Ley 13/2011 para la regulación de los diferentes juegos de azar, entrando en vigor el 5 de junio de 2012 para garantizar la seguridad y la protección de los jugadores que anteriormente estaban indefensos ante una situación de ilegalidad. Además, junto a esta ley se crea La Dirección General de Ordenación del Juego, que se encarga de autorizar y supervisar el cumplimiento de la ley. Pero, aun así, la seguridad de los menores no está garantizada. Existen numerosos factores de riesgo, que aumentan la posibilidad de desarrollar problemas con el juego<sup>5,7</sup>.

### 1. Factores predisponentes psicológicos

Los adolescentes comienzan a jugar movidos por una serie de razones no solo por la obtención de dinero fácil, sino también por la búsqueda de nuevas sensaciones que les generen excitación y placer, sumándole motivos como el aburrimiento, la soledad, la necesidad de paliar el estrés académico o familiar, reducir la ansiedad, la baja autoestima, entre otros motivos<sup>5, 17</sup>.

Una mala regulación emocional es un factor de riesgo que aumenta las respuestas psicopatológicas hacia la adicción de los juegos de azar. Los adolescentes y jóvenes se caracterizan por un mal control de impulsos. Los autores Hessler y Kazt observaron que aquellas personas con una menor regulación emocional en la infancia presentan en la juventud mayor nivel de conductas de riesgo. Por tanto, existe un vínculo entre la regulación emocional, la impulsividad y las conductas de juego patológico que se acentúan en los más jóvenes<sup>21</sup>.

Además, en 2016 en la segunda Jornada de Adicciones Comportamentales y Patología Dual, se observó que un 96% de las personas con adicción al juego, presentaban anteriormente algún trastorno mental, como hiperactividad (TDAH) trastorno obsesivo compulsivo, psicosis, déficit de atención, entre otros<sup>22</sup>.

### 2. Factores predisponentes sociales

Los juegos de azar se consideran un elemento importante en nuestra sociedad hoy en día, debido a los beneficios económicos que proporcionan<sup>15</sup>. La inclusión del juego de azar como una forma de ocio normalizada, provoca que lo más jóvenes no sean capaces de observar los peligros que pueden acarrear<sup>6</sup>. La Conselleria Valenciana de Sanidad, refleja que uno de cada diez menores apuesta en internet varias veces al mes, es decir más de 50 000 menores de edad han hecho de los juegos online un pasatiempo, incluso lo llegan a ver una extraescolar más<sup>23</sup>.

La adolescencia, etapa caracteriza por la búsqueda de identidad del individuo, se ve influida por el entorno social que le rodea, debido a la necesidad de aprobación, reconocimiento y participación en su grupo de iguales. Este hecho hace que en ocasiones los lleve a realizar actividades de riesgo, es decir, aquellos adolescentes cuyos amigos y compañeros tengan una actitud a favor hacia los juegos de azar, son más propensos en caer en el abuso del juego<sup>1, 7</sup>. Un 63% de los jóvenes apuestan con sus amigos, frente a un 24,1% que prefieren hacerlo de manera individual<sup>15</sup>.

### 3. Factores predisponentes familiares

Muchos de los adolescentes ven normal participar en los juegos del azar, debido a que han crecido viéndolo en sus progenitores, a través de juegos como la quiniela, lotería nacional, rascas, creando un concepto positivo sobre este tipo de actividad generando una falsa seguridad. Los jóvenes que viven rodeados de este clima familiar son más propensos en desarrollar algún tipo de problema con el juego<sup>5, 6</sup>. Un 20% de los adolescentes han realizado apuestas con sus padres, un 17,3 % con algún miembro de su familia, pero mayoritariamente prefieren hacerlo con sus amigos o solos según los datos comentados anteriormente<sup>4</sup>.

Se ha visto que la mayoría de los jugadores online, son menores que conviven en familias que presentan un elevado control y rigidez de las normas, o por lo contrario la falta de organización, preocupación y afecto por parte de los padres, en ambos casos daría como resultado la inclinación hacia la práctica de juego de forma compulsiva<sup>20</sup>.

El sector adolescente se caracteriza por su facilidad en el manejo de las nuevas tecnologías, lo que permite enmascarar el acceso a este tipo de páginas webs a sus progenitores. Además, suelen conectarse en horarios específicos para evitar el control parental. En ocasiones los padres son conocedores del problema (hasta en un 61% de los casos), pero desconocen la gravedad o la forma de actuar para frenar o proteger a sus hijos de las posibles consecuencias<sup>1,4</sup>.

#### 4. Factores predisponentes ambientales

##### 4.1. Publicidad

El cambio del perfil del jugador está impulsado por las numerosas estrategias de marketing, es decir, hay una relación entre la publicidad y el aumento de jóvenes que participan en los juegos de azar. Dichas estrategias utilizan la publicidad para la creación de anuncios que llamen la atención de estos usuarios, siendo común la utilización de famosos, bonos de bienvenida ofreciendo dinero y promociones, entre otras. El incremento de estos tipos de anuncios, tanto en los medios de comunicación como en las redes sociales, hace que el adolescente piense que es algo positivo e inofensivo. Además, la mayoría de esta publicidad es emitida en horario protegido y cuando mayor audiencia de menores hay. Todas estas estrategias son para fidelizar nuevos usuarios, atrayendo a la población más vulnerable<sup>5, 19, 23, 24</sup>.

Por consiguiente, se refleja un aumento de inversiones de marketing entre los años 2013-2018 por parte de los juegos de azar, en concreto por el sector online, donde la mayoría de su publicidad ha sido creada y dirigida a los menores. Favoreciendo el comienzo de juego problemático en edades tempranas, lo que puede llegar a desencadenar juego patológico a edades posteriores<sup>24</sup>.

##### 4.2. Accesibilidad

Los juegos online presentan una serie de ventajas en comparación con los juegos que se conocían hasta el momento; siendo mucho más adictivos para las personas, sobre todo para los adolescentes. Debido a la facilidad a la hora de acceder a los diferentes tipos de juegos, ya que internet permite a los individuos estar conectados las 24 horas del día y de forma permanente. Por otro lado, la privacidad que ofrece este tipo de juego, hace que sea más atractivo para el sector adolescente, puesto que no tiene que interactuar con otros usuarios de forma presencial conservando su anonimato. La facilidad de acceso a través de los distintos dispositivos como móviles, ordenadores, tablets, hace de esto una opción seductora para los más jóvenes<sup>22</sup>.

Aunque en nuestro país los juegos de azar están prohibidos para menores de edad, esto no supone un problema, ya que en algunas páginas webs solo piden la fecha de nacimiento<sup>18</sup>, en otras sin embargo solicitan el DNI, pero pueden falsear los datos o utilizar los de sus padres,

sin que las plataformas online puedan identificar de manera efectiva si se trata de un menor o adulto. Por tanto, el problema se encuentra en la falta de normativas eficaces por parte de las empresas para alejar a los menores, aunque existen numerosas prohibiciones para los menores en el juego de azar, no ha servido para alejarlos<sup>19, 23</sup>.

#### 4.3. Disponibilidad

Internet nos proporciona un en un mismo espacio diferentes modalidades de juegos de azar y apuestas, que pueden encajar con diversos tipos de perfiles adolescentes. España es uno de los países con mayores ofertas de juegos disponibles<sup>13</sup>.

#### 4.4. Estructura páginas webs

Los juegos de azar online presentan una serie de características similares a los videojuegos y máquinas tragaperras como son: los efectos de sonido, colores y luces, atrayendo de esta forma a los más jóvenes, debido a que, por su edad, inexperiencia e inmadurez, son usuarios vulnerables<sup>1, 5</sup>.

Las plataformas donde se desarrolla este tipo de juego, están creadas para captar el mayor número de personas, sobre todo gente joven. Creando estrategias de juego en la que la probabilidad de recuperar el dinero invertido es mayor que cuando se realiza de forma tradicional, pero a la larga siempre sale ganando la casa de juego.

Las partidas que se desarrollan en estas páginas se caracterizan por la rapidez de la jugada, permitiendo apostar de forma inmediata en una nueva ronda. Teniendo la oportunidad de aumentar las ganancias o recuperar el dinero invertido.

A la hora de apostar se puede realizar a través de la propia cuenta del juego, la cual se puede cargar por medio de tarjetas de crédito, monederos electrónicos, cuentas PayPal, micro préstamos inmediatos, etc.; sin necesidad de tener dinero en efectivo en ese momento. Siendo este hecho una opción fácil para los menores<sup>13</sup>.

Asimismo, la industria online reconoce que existen numerosas páginas webs que animan e incitan a todo tipo de personas a jugar sin dinero, cuyo único motivo es crear individuos que en un futuro lo hagan con dinero<sup>5</sup>, ya que de esta forma los adolescentes comienzan a conocer y experimentar con el juego de azar surgiendo en ellos una seguridad irreal<sup>1</sup>.

Para parar el avance de abuso de los juegos de azar online en jóvenes, no solo basta con tener en cuenta los factores de riesgo, sino que es necesario la información sobre este problema. En la actualidad en nuestro país existe un déficit de información dirigida a la juventud sobre los riesgos y el uso responsable de los juegos de azar a nivel educacional y sanitario<sup>18, 19</sup>. Un estudio realizado en Madrid a adolescentes, refleja la falta de información sobre los juegos de azar, tanto por parte del ámbito escolar como por los diferentes medios de comunicación. Destacando que solo tres de los treinta y cinco adolescentes de la muestra, obtuvieron información por parte de sus padres sobre los riesgos de jugar de manera continuada<sup>19</sup>.

Una herramienta para poder llegar a este sector de la población es a través de la implantación de programas de salud en el ámbito escolar. Dichos programas deberían incluir contenidos sobre: conductas adictivas al juego, indicadores de problemas con el juego, engaños del jugador (identificar mitos y creencias erróneas del juego), probabilidades reales de apuestas y uso responsable<sup>11</sup>.

Con la información obtenida sobre riesgos y peligros del juego a los más jóvenes se pueden frenar algunos de los factores predisponentes, consiguiendo modificar y mejorar actitudes, creencias y habilidades necesarias para impedir la aparición de dependencia al juego<sup>11</sup> mediante: el entrenamiento en la toma de decisiones, sabiendo gestionar la presión de grupo, aumentando la autoestima, trabajando el autocontrol y asertividad, así como mejorando la tolerancia y la frustración<sup>18</sup>. Además, sirve para concienciar aquellos adolescentes que aún no hayan comenzado a jugar a juegos de azar online<sup>11</sup>.

Otro método para hacerles llegar información sobre el juego responsable a adolescentes, es mediante mensajes a través de internet, ya que es el medio de comunicación que más utilizan, como hemos visto anteriormente<sup>19</sup>. Dichos mensajes se deben ajustar al tipo de jugador (leve, moderado, grave) y edad al que va dirigido<sup>25</sup>. Además, sería conveniente que las páginas webs, en donde se lleva a cabo esta actividad añadieran banners alertando del peligro que suponen los juegos online, ya sea mediante videos o advertencias escritas<sup>18</sup>.

El abuso de los juegos de azar en ocasiones puede provocar otros problemas de salud en concreto trastornos mentales. Los jóvenes con problemas con el juego suelen presentar: apatía, síntomas de ansiedad y depresión de manera más frecuente<sup>5, 12</sup>.

Anna Robert Segarra en su publicación recoge el estudio realizado por Cunningham-Williams cuyo resultado fue que el 19% de los jugadores patológicos de la muestra estudiada presentaba depresión mayor, el 19% ansiedad, y cerca de un 29% presentaban conductas suicidas provocadas por la gran impulsividad y la falta de control emocional (sentimientos de culpa, baja autoestima)<sup>26</sup>.

Lorains en el 2011 realizó un meta-análisis mostrando prevalencia de la comorbilidad en personas con adicción al juego, cuyos resultados fueron que un 60.1% presentaba dependencia a la nicotina, seguido de un 57.5% sufría un trastorno por uso de sustancias, un 39.7% manifestaba algún trastorno del estado de ánimo y un 37.4% mostraba cualquier tipo de trastorno de ansiedad<sup>27</sup>.

La falta de control sobre el juego suele provocar un aumento de preocupación, contribuyendo a la necesidad de jugar cantidades mayores de dinero, viéndose contrariado con el deseo de dejar de jugar, surgiendo malestar e irritabilidad, añadiendo angustia emocional, inseguridad, vergüenza y miedo a ser estigmatizado, por lo que la personas evitan buscar ayuda, siendo una barrera para detección de ludopatía por parte de los profesionales<sup>5, 25</sup>.

En cualquier caso, cabe esperar que los profesionales sean capaces de reconocer el problema en sus primeras fases, aunque este oculto tras de otras patologías. En estos casos es importante que el profesional realice una correcta evaluación debiendo abarcar todas las aéreas: psicológica, física, social.

Existen diferentes medidas de evaluación para diagnosticar al paciente adicto al juego. Teniendo disponibles medidas directas como la observación y los registros psicofisiológicos, así como medidas indirectas tales como las entrevistas y los auto-registros.

La primera medida de evaluación es la entrevista clínica para poder llegar a obtener toda la información necesaria y poder empezar a actuar, destacando la entrevista motivacional. Este tipo de entrevista favorece la participación del paciente en su proceso y se responsabilice de este, a la vez que es guiado por un profesional<sup>12</sup>. Para complementar la información obtenida durante la entrevista se pasan los auto-registros, los cuales sirven tanto para el inicio del proceso de tratamiento, así como para la evaluación de su evolución. Esto es posible gracias ya que permiten conocer el motivo de comienzo del abuso del juego, además de sus posibles consecuencias. Los autorregistros serán fiables y útiles, siempre y cuando el adolescente quiera colaborar en su proceso de recuperación (Anexo 2)<sup>28</sup>.

Es importante la capacidad del personal sanitario en resaltar sus habilidades terapéuticas para crear un ambiente de confianza y comodidad, destacando como característica fundamental la empatía. En todo momento el protagonista debe ser el paciente, sin imponer los criterios de los profesionales para alcanzar el cambio en una conducta adictiva. El usuario no se tiene que sentir interrogado, para conseguir que muestre sus pensamientos, sentimientos, sin adelantarse a los cambios que esté dispuesto hacer. La entrevista suele ser más eficaz cuando se encuentran acompañados de un familiar<sup>12, 29</sup>.

Algunas de las recomendaciones que se dan a los profesionales para llegar a conseguir la máxima información en la entrevista clínica son las siguientes:

1. Hablar de la situación.

En la primera entrevista el usuario suele mostrar una actitud reacia a comentar de forma abierta sus problemas, mostrando un mecanismo de negación, justificación, minimización de la culpabilidad, en ocasiones el silencio marca casi toda la entrevista. Es importante como profesionales sanitarios tratar al individuo como una persona que tiene un problema, sin culpabilizarle por la conducta adictiva que presenta, mostrando empatía con el usuario. Así se consigue un acercamiento entre profesional y paciente.

2. Retroalimentación de la conducta.

Los profesionales deben explicar al paciente que su conducta realiza un recorrido circular en dos fases. Formando un circuito de reto-alimentación, afectando emocionalmente a todas sus actividades de la vida cotidiana. La primera fase se manifiesta con la baja autoestima y sentimientos de culpa, en cambio la segunda fase se relaciona con la excitación o la búsqueda de la adicción. Esto ayuda a conseguir que el jugador acepte su problema rompiendo el círculo vicioso y a empezar a ver a los profesionales como personas que le entienden y que pueden ayudarle.



### 3. Mantener la motivación.

Evitando los mecanismos de defensa, de negación y sobre todo el alejamiento hacia el personal sanitario.

### 4. Mostrar posibilidades.

Haciendo hincapié en todas las posibilidades de ayuda para abordar el problema, facilitando la confianza y en el acercamiento con el profesional.

### 5. Familiares.

La información proporcionada por los familiares, ayuda al profesional a situar la gravedad que presenta el jugador con el juego patológico, pudiendo establecer el tiempo de evolución de la problemática con el juego. Además de conocer el grado de desestructuración del núcleo familiar y si presenta algún tipo de ayuda o de apoyo a través de su entorno<sup>29</sup>.

De la misma manera el personal sanitario cuenta con una serie de herramientas para evaluar de forma correcta las conductas adictivas hacia los juegos del azar. Dicha evaluación cuenta con unas series de medidas de screening realizadas a través de escalas y cuestionarios<sup>1</sup>.

El método de detección más importante y utilizado, son los criterios de diagnóstico del DSM V (Anexo 1)<sup>12</sup>, donde se determinan las conductas propias de un jugador patológico, sirviendo tanto para jóvenes como para adultos<sup>9</sup>. Después podemos encontrar otro cuestionario muy utilizado como SOGS (South Oaks Gambling Screening) (Anexo 3) que se basó en los criterios del DSM-IV, en la actualidad incorpora los criterios del DSM-V<sup>29</sup>.

Otras escalas y cuestionarios que podemos encontrar entre otros muchos son<sup>1, 29</sup>:

- Cuestionario de Juego de Massachussets para identificar los jugadores adolescentes patológicos y de riesgo, además permite diagnosticar otros trastornos mentales, como estrés, riesgo a suicidio... (Anexo 4)<sup>29</sup>.
- Cuestionario breve de juego patológico. Cuestionario para hacer cribaje de problemas de juego. Para ayudar a detectar jugadores patológicos en familias (Anexo 5)<sup>29</sup>.
- Inventario de Pensamientos sobre el Juego detecta las distorsiones cognitivas, tanto en la fase de inicio de juego, como de desarrollo y mantenimiento de la ludopatía (Anexo 6)<sup>29</sup>.

Tras la evaluación, si el paciente presenta algún problema con el juego, se derivará a especialistas de salud mental. Donde se establecerán una serie de intervenciones para su recuperación<sup>26</sup>. La duración de las intervenciones debe ser prolongada para que tenga efecto en el individuo. En el juego problemático, al tratarse de una patología adictiva, es necesario tanto la deshabituación como a la rehabilitación y reinserción, para poder observar los cambios de comportamiento que se hayan conseguido. Consolidando un nuevo estilo de vida y aumentando el autocontrol<sup>9, 28</sup>.

## DISCUSIÓN

Mariano Choliz (2019) considera que algunos de los problemas más frecuentes del juego de azar online en adolescentes residen en tres grandes variables: factores estructurales de las páginas webs, factores ambientales (accesibilidad y disponibilidad) y el género, debido a que mayoritariamente son chicos los que dedican más tiempo y dinero en los juegos online<sup>13</sup>. Ignacio Megías (2020) añade que la normalización de este tipo de juegos por parte de los adolescentes, dificulta que sean capaces de observar los peligros y las consecuencias que puede generar una adicción al juego<sup>6</sup>.

Daniel Lloret (2019) y Laura Rubio (2018) asocian el aumento de adicción al juego en adolescentes con las diferentes estrategias de marketing, por el simple motivo de que la mayoría de la publicidad va dirigida específicamente a este sector, sobre todo los anuncios de juegos de azar y apuesta online<sup>19, 24</sup>. Ignacio Megías (2020) va más allá remarcando que los anuncios de juegos de azar hacen restricciones entre chicas y chicos, predominando los anuncios dirigidos al sector masculino<sup>6</sup>. Un ejemplo de publicidad dirigida a este sector es, los anuncios de apuestas deportivas y póker, para ello utilizan a famosos como Leo Messi o Cristiano Ronaldo dando una imagen de éxito y fama. Sin embargo, los anuncios que van dirigidos al sector femenino son los relacionados con los bingos online.

Enrique Carbonell y Irene Montiel (2013) (2016) comentan que un factor de riesgo en el desarrollo de dependencia a juegos online, es la propia inmadurez y egocentrismo que caracteriza a los adolescentes, donde se sumergen en la búsqueda de sensaciones de placer y excitación constantes, haciéndoles personas vulnerables frente a la gran industria del juego de azar online. Por tanto, a diferencia de los autores anteriores, dan mayor importancia a la sobreexposición de los menores a internet como precedente a la adicción al juego<sup>1, 20</sup>.

Por el contrario, a Enrique Carbonell y Irene Montiel, Ana Estévez (2014) considera que no es la etapa de la adolescencia lo que les hace vulnerables a la adicción al juego, si no la falta de regulación emocional desde la infancia, no sabiendo manejar de manera correcta los impulsos característicos de este periodo<sup>1, 21</sup>.

Daniel Uchuypoma (2017) refleja que la obtención de dispositivos tecnológicos a edades tempranas supone un peligro para los más pequeños, puesto que el acceso y la disponibilidad a todo tipo de contenido puede llegar a generar conductas de riesgo como la dependencia al juego online<sup>22</sup>. Pablo García (2015) apoya lo comentado por este autor, debido a que la familiarización de los adolescentes con este medio no les hace ver los riesgos que corren<sup>5</sup>. Para Izaskum Segarra (2014) estos sucesos son la consecuencia de la falta de información a nivel educacional sobre los riesgos y peligros que conlleva jugar online de forma permanente a los menores<sup>18</sup>. Como dice Daniel Campos (2016) la información tiene la capacidad para cambiar habilidades, actitudes y comportamientos<sup>11</sup>.

Al igual que los autores anteriores Pablo Caselles (2018) ve necesaria la sensibilización como método para frenar los factores de riesgo, con el objetivo de mitigar los mitos sobre los juegos de azar como son: el éxito, la fama, la riqueza que solo hacen aumentar el riesgo de padecerlo<sup>7</sup>.

Pablo Caselles hace referencia a la mayor probabilidad de generar mayor adicción al juego en aquellos adolescentes con amigos que practican esta actividad<sup>7</sup>. En relación a esto Izaskun Segarra señala que el comienzo del juego en adolescentes es apostando en grupo<sup>18</sup>. Con el paso del tiempo se puede llegar al juego individual propio de la ludopatía, como añade Ignacio Megías<sup>6</sup>.

Varios autores reflejan la asociación de juego patológico con otros problemas de salud mental destacando la depresión y la ansiedad como es el caso de Anna Robert Segarra y Lorian entre otros<sup>26, 25</sup>.

Sally Gainsbury considera que el problema por el cual las intervenciones para paliar el abuso al juego no llegan a la población es por la existencia de barreras como: el estigma, la vergüenza y la falta de conocimientos para admitir el problema y poder manejarlo<sup>25</sup>.

Por último, Izaskun Sarabia Gonzalvo (2014) manifiesta que el problema del juego en adolescentes es igual de importante que en los adultos, provocando problemas en muchos ámbitos de la vida<sup>18</sup>. De allí la importancia de conocer cuáles son los factores predisponentes que hacen que surjan conductas de riesgo hacia los juegos online en los adolescentes.

## **CONCLUSIÓN**

Como se ha podido observar a largo de esta revisión, el número de conductas adictivas a juegos de azar en adolescentes va aumentando con el paso de los años, sobre todo aquellos juegos que se realizan de forma online.

Existen distintos factores de riesgos que predisponen a los más pequeños a generar un problema con esta actividad, pudiendo desarrollar ludopatía. La Asociación de Psiquiatría Americana en la última actualización del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-V) la considera como “Trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos”, estando en el mismo nivel que las adicciones al tabaco, el alcohol o drogas.

Asimismo, podemos sacar en claro que la detección temprana de los factores asociados al juego en adolescentes, por parte de personal sanitario, en concreto la enfermería, es necesario para reducir el avance desmedido de esta adicción, así como la aparición de otras adicciones y problemas de salud. Debido a que el juego problemático está ampliamente relacionado con enfermedades como la ansiedad, depresión y adicciones como la del alcohol.

Tras la información recopilada, se llega a la conclusión que existe una falta de información y de conciencia por parte del adolescente sobre el juego responsable. Debido en cierta manera a la falta de campañas eficaces por parte de diferentes agentes sociales como son profesores, familia y sanitarios. Este hecho podría solucionarse por medio de programas preventivos sobre el tema de juegos de azar y sus peligros, dirigidos al ámbito escolar. Con esto se puede conseguir la concienciación de los adolescentes sobre un juego responsable, pero también es importante educar a los padres.

Por tanto, es necesario la realización de más investigación en el ámbito de la prevención, dirigidas a la población adolescentes, abarcando no solo el juego de azar online si no también la adicción a las nuevas tecnologías, debido a la clara relación que existe entre ambos como se ha podido comprobar a lo largo del trabajo. Si no ponemos solución lo antes posible nos encontraremos ante una posible generación pérdida, marcada por las adicciones conductuales.

## BIBLIOGRAFÍA

- <sup>1</sup> Carbonell Vayá, E., & Montiel Juan, I. (2013). El juego de azar "online" en los nativos digitales. Valencia: Tirant Humanidades. Recuperado de [https://almena.uva.es/discovery/fulldisplay?docid=alma991003626099705774&context=L&vid=34BUC\\_UVA:VU1&lang=es&search\\_scope=MyInstitution&adaptor=Local%20Search%20Engine&tab=LibraryCatalog&query=any,contains,juegos%20de%20azar%20online&offset=0](https://almena.uva.es/discovery/fulldisplay?docid=alma991003626099705774&context=L&vid=34BUC_UVA:VU1&lang=es&search_scope=MyInstitution&adaptor=Local%20Search%20Engine&tab=LibraryCatalog&query=any,contains,juegos%20de%20azar%20online&offset=0)
- <sup>2</sup> Europa Press. (2020, febrero 28). Juego online en España, datos y estadísticas. Recuperado de <https://www.epdata.es/datos/juego-online-espana-datos-estadisticas/161>.
- <sup>3</sup> R. (2019, enero 25). Las apuestas en línea: una peligrosa adicción entre los adolescentes. *La Vanguardia*. Recuperado de <https://www.lavanguardia.com>.
- <sup>4</sup> Rial Boubeta, A. (2019). *ESTUDIO SOBRE MENORES Y JUEGO EN LA COMUNIDAD GALLEGA* (Plan Nacional sobre Drogas (Ref. 2018/008)). Recuperado de [https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/investigacion/Difusionproyectos/pdf/20190927\\_Estudio\\_Juego\\_menores\\_Galicia.pdf](https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/investigacion/Difusionproyectos/pdf/20190927_Estudio_Juego_menores_Galicia.pdf)
- <sup>5</sup> García Ruiz, P., Buil, P., & Solé Moratilla, M. J. (2016). Consumos de riesgo menores y juegos de azar online. El problema del «juego responsable». *Política y sociedad*, 53(2), 551-575. [https://doi.org/10.5209/rev\\_poso.2016.v53.n2.47921](https://doi.org/10.5209/rev_poso.2016.v53.n2.47921).
- <sup>6</sup> Megías, I. (2020). Jóvenes, juegos de azar y apuestas. Una aproximación cualitativa. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad.DOI: 10.5281/zenodo.3601078.
- <sup>7</sup> Caselles Cámara, P., Cabrera Perona, V., & Lloret Irlles, D. (2018). Prevalencia del juego de apuestas en adolescentes. Un análisis de los factores asociados. *Health and Addictions/Salud y Drogas*, 18(2), 165-173. <https://doi.org/10.21134/haaj.v18i2.392>
- <sup>8</sup> Berrios Aguayo, B., Pérez García, B., Sánchez Valenzuela, F., & 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. <https://doi.org/10.5944/reop.vol.31.num.1.2020.27289>
- <sup>9</sup> Echeburúa, E., Salaberría, K., & Cruz-Sáez, M. (2014). Nuevos Retos en el Tratamiento del Juego Patológico. *Terapia psicológica*, 32(1), 31-40. <https://doi.org/10.4067/s0718-48082014000100003>.
- <sup>10</sup> Muñoz Londoño, Y. A. (2016). La Ludopatía: revisión y análisis hacia un modelo integral. *Drugs and Addictive Behavior*, 1(2), 201-219. Recuperado de <https://www.funlam.edu.co/revistas/index.php/DAB/article/view/2058>.
- <sup>11</sup> Campos Bacas, D., Enrique Roig, Á., & Quero Castellano, S. (2016). Descripción de un programa de prevención de juego patológico dirigido a población joven: hacia un juego responsable. *Àgora de salut*, 3(5), 47-55. <https://doi.org/10.6035/agorasalut.2016.3.5>
- <sup>12</sup> Ríos-Flórez, J. A., & Escudero-Corrales, C. (2016). Neurobiología del juego patológico: manifestaciones clínicas e implicaciones neuropsicológicas. *Katharsis*, (22), 305-337. <https://doi.org/10.25057/25005731.823>.

- <sup>13</sup> Chóliz, M., & Marcos Moliner, M. (2019). La epidemia de la adicción al juego online en la adolescencia: un estudio empírico del trastorno de juego. *Revista española de drogodependencias*, 4(44), 20-37. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/338083654\\_Originales\\_La\\_epidemia\\_de\\_la\\_adiccion\\_al\\_juego\\_online\\_en\\_la\\_adolescencia\\_un\\_estudio\\_empirico\\_del\\_trastorno\\_de\\_j](https://www.researchgate.net/publication/338083654_Originales_La_epidemia_de_la_adiccion_al_juego_online_en_la_adolescencia_un_estudio_empirico_del_trastorno_de_j)
- <sup>14</sup> Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados. Coruña: FEJAR;(2015-2018). Ludopatía. Recuperado en <https://fejar.org/ludopatia/>
- <sup>15</sup> Mateu Puchades, J. (2016). Análisis sobre el aumento de las apuestas deportivas en adolescentes estudiantes y las conductas de riesgo asociadas. *Actividad física y deporte: ciencia y profesión*, (24), 41-52. Recuperado de <http://colefcafev.com/wp-content/uploads/2016/09/art3.24.pdf>
- <sup>16</sup> Langham, E., Thorne, H., Browne, M., Donaldson, P., Rose, J., & Rockloff, M. (2015). Understanding gambling related harm: a proposed definition, conceptual framework, and taxonomy of harms. *BMC Public Health*, 16(1), 2-23. <https://doi.org/10.1186/s12889-016-2747-0>
- <sup>17</sup> Zapata, M. A., Torres de G., Y., & Montoya, L. P. (2011). Riesgo de Juego Patológico. Factores y trastornos mentales asociados en jóvenes de Medellín - Colombia. *Adicciones*, 23(1), 17-25. <https://doi.org/10.20882/adicciones.163>
- <sup>18</sup> Sarabia Gonzalvo, I., Herrero Fernández, D., & Estévez Gutiérrez, A. (2014). Situación actual del juego con dinero en jóvenes y adolescentes. *revista española de drogodependencia* 39 (3),57-58. Recuperado de [https://www.aesed.com/upload/files/vol-39/n-3/v39n3\\_3.pdf](https://www.aesed.com/upload/files/vol-39/n-3/v39n3_3.pdf)
- <sup>19</sup> Rubio García, L. (2018). Apuestas deportivas online: percepción adolescente y regulación publicitaria. *methaodos revista de ciencias sociales*, 6(1), 139-148. <https://doi.org/10.17502/m.rcs.v6i1.207>
- <sup>20</sup> Carbonell Vayá, Enrique J., & Montiel Juan, I. (2016). Vulnerabilidad y riesgo en los adolescentes perfil del jugador online. En Odriozola, E. E. (Ed.), *Abuso de Internet: ¿antesala para la adicción al juego de azar online?* (pp. 169-190). Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/301788364\\_Vulnerabilidad\\_y\\_riesgo\\_en\\_los\\_adolescentes\\_Perfil\\_del\\_jugador\\_de\\_azar\\_online](https://www.researchgate.net/publication/301788364_Vulnerabilidad_y_riesgo_en_los_adolescentes_Perfil_del_jugador_de_azar_online)
- <sup>21</sup> Estévez Gutiérrez, A., Herrero Fernández, D., Sarabia Gonzalvo, I., & Jáuregui Bilbao, P. (2014). El papel mediador de la regulación emocional entre el juego patológico, uso abusivo de Internet y videojuegos y la sintomatología disfuncional en jóvenes y adolescentes. *ADICCIONES* 26(4), 282-290. Recuperado de <http://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/26/26>
- <sup>22</sup> Uchuypoma Canchumani, D. (2017c). Juegos online: una mirada desde el juego patológico. *HAMUT'AY*, 4(2), 55-64. <https://doi.org/10.21503/hamu.v4i2.1472>
- <sup>23</sup> Baixauli Puig, María, Cid Méndez, S., Muruaga Herrero, Pablo, & Pastor Hoyos, A. (2018). La vulnerabilidad del menor ante el acceso a los juegos de azar. *Revista española de drogodependencias*, 43(1), 89-102. Recuperado de [https://www.aesed.com/upload/files/vol-43/n1/num-completos/v43n1\\_seccionjuridica.pdf](https://www.aesed.com/upload/files/vol-43/n1/num-completos/v43n1_seccionjuridica.pdf)
- <sup>24</sup> Lloret-Irles, D. L.-I., & Cabrera-Perona, V. (2019). Prevención del juego de apuestas en adolescentes: ensayo piloto de la eficacia de un programa escolar. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, 6(3), 55-61. <https://doi.org/10.21134/rpcna.2019.06.2.1>

<sup>25</sup> Gainsbury, S. M., Abarbanel, B., Philander, K. S., & Butler, J. V. (2018). Strategies to customize responsible gambling messages: a review and focus group study. *BMC public health*, *18*(1), 1381. <https://doi.org/10.1186/s12889-018-6281-0>

<sup>26</sup> Segarra, A. R., Sanz, A. M., Mateos, J. C. P., & de los Cobos Peris, J. P. (2010). JUEGO PATOLÓGICO Y COMORBILIDAD CON OTROS TRASTORNOS MENTALES: revisión de la literatura y perfil de una muestra de jugadores españoles. *Anuario de investigación en adicciones*, *11*(1). Recuperado en: <http://www.revistascientificas.udg.mx/index.php/AIA/article/view/4779>

<sup>27</sup> Lorains, F. K., Cowlishaw, S., & Thomas, S. A. (2011). Prevalence of comorbid disorders in problem and pathological gambling: Systematic review and meta-analysis of population surveys. *Addiction*, *106*(3), 490-498. Recuperado en : <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2010.03300.x>

<sup>28</sup> Álvarez, A., Perez, M., Salcedo, E., Villahoz, J., & Fernández, R. (2007). Guía clínica: Actuar ante el juego patológico. *Sevilla: Consejería para la Igualdad y Bienestar Social, Junta de Andalucía*. Recuperado de: [http://www.ipbscordoba.es/uploads/Documentos/2016/GUIA\\_CLINICA\\_JUEGO\\_PATOLOGICO.pdf](http://www.ipbscordoba.es/uploads/Documentos/2016/GUIA_CLINICA_JUEGO_PATOLOGICO.pdf)

<sup>29</sup> Santos, J. A., Romero, J. G., Sancho de Barros, M., Fernández, M., Cabrera, J., Quesada, C., & Martín, J. (2008-2012). Manual de intervención en juego patológico. *Cáceres: Junta de Extremadura*. Recuperado de: <http://www.drogasextremadura.com/archivos/manual.pdf>

## **ANEXOS**

### **ANEXO 1: CRITERIOS DIAGNOSTICOS DEL DSM-V<sup>12</sup>**

- 1.** Necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada.
- 2.** Está nervioso o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego.
- 3.** Ha hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito.
- 4.** A menudo tiene la mente ocupada en las apuestas (p. ej., reviviendo continuamente con la imaginación experiencias de apuestas pasadas, condicionando o planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar).
- 5.** A menudo apuesta cuando siente desasosiego (p. ej., desamparo, culpabilidad, ansiedad, depresión).
- 6.** Después de perder dinero en las apuestas, suele volver otro día para intentar ganar ("recuperar" las pérdidas).
- 7.** Miente para ocultar su grado de implicación en el juego.
- 8.** Ha puesto en peligro o ha perdido una relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego.
- 9.** Cuenta con los demás para que le den dinero para aliviar su situación financiera desesperada provocada por el juego.





**ANEXO 3: CUESTIONARIO DE JUEGO DE SOUTH OAKS (SOGS). (SOUTH OAKS FUNDATION, 1992. VALIDACIÓN ESPAÑOLA DE ECHEBURÚA, BÁEZ, FERNÁNDEZ-MONTALVO Y PÁEZ, 1994) <sup>29</sup>**

- Indique, por favor, cuál de los siguientes juegos ha practicado usted en su vida. Señale para cada tipo una contestación: 1: “nunca” | 2: “menos de una vez por semana” | 3: “una vez por semana o más”
- a) jugar a cartas con dinero de por medio ..... 1 2 3
- b) apostar en las carreras de caballos .....1 2 3
- c) apostar en el frontón o en los deportes rurales ..... 1 2 3
- d) jugar a la lotería, a las quinielas, a la primitiva, a la bono-loto o a los ciegos .....1 2 3
- e) jugar en el casino ..... 1 2 3
- f) jugar al bingo ..... 1 2 3
- g) especular en la bolsa de valores ..... 1 2 3
- h) jugar en las máquinas tragaperras ..... 1 2 3
- i) practicar cualquier deporte o poner a prueba cualquier habilidad por una apuesta .....1 2 3

**2. ¿Cuál es la mayor cantidad de dinero que ha gastado en jugar en un solo día?**

- Nunca he jugado dinero
- Menos de 6 euros
- Entre 6 y 30 euros
- Entre 30 y 60 euros
- Entre 60 y 300 euros
- Más de 300 euros

**3. Señale quién de las siguientes personas allegadas tiene o ha tenido un problema de juego.**

- Mi padre.
- Mi madre.
- Un hermano.
- Un abuelo.
- Mi cónyuge o pareja.
- Alguno de mis hijos.
- Otro familiar.

- Un amigo o alguien importante para mí.

**4. Cuando usted juega dinero, ¿con qué frecuencia vuelve otra vez a jugar para recuperar lo perdido?**

- Nunca.
- Algunas veces, pero menos de la mitad.
- La mayoría de las veces que pierdo.
- Siempre que pierdo.

**5. ¿Ha afirmado usted alguna vez haber ganado dinero en el juego cuando en realidad había perdido?**

- Nunca.
- Sí, pero menos de la mitad de las veces que he perdido.
- La mayoría de las veces.

**6. ¿Cree usted que tiene o ha tenido alguna vez problemas con el juego?**

- No.
- Ahora no, pero en el pasado sí.
- Ahora sí.

**7. ¿Ha jugado alguna vez más dinero de lo que tenía pensado? (marcar sí o no)**

**8. ¿Le ha criticado la gente por jugar dinero o le ha dicho alguien que tenía un problema de juego, a pesar de que usted cree que no es cierto? (marcar sí o no)**

**9. ¿Se ha sentido alguna vez culpable por jugar o por lo que le ocurre cuando juega? (marcar sí o no)**

**10. ¿Ha intentado alguna vez de jugar y no ha sido capaz de ello? (marcar sí o no)**

**11. ¿Ha ocultado alguna vez a su pareja, a sus hijos o a otros seres queridos billetes de lotería, fichas de apuestas, dinero obtenido en el juego u otros signos de juego? (marcar sí o no)**

**12. ¿Ha discutido alguna vez con las personas con que convive sobre la forma de administrar el dinero? (marcar sí o no)**

**13. (Si ha respondido sí a la pregunta anterior) ¿Se han centrado alguna vez las discusiones de dinero sobre el juego? (marcar sí o no)**

**14. ¿Ha perdido en alguna ocasión dinero prestado a alguien y no se lo ha devuelto a causa del juego? (marcar sí o no)**

**15. ¿Ha perdido alguna vez el tiempo de trabajo o de clase debido al juego? (marcar sí o no)**

**16. Si ha pedido prestado dinero para jugar o pagar deudas, ¿a quién se lo ha pedido o de dónde lo ha obtenido?**

- Del dinero de casa.
- A mi pareja.
- A otros familiares.
- De bancos y cajas de ahorro.
- De tarjetas de crédito.
- De prestamistas.
- De la venta de propiedades personales o familiares.
- De la firma de cheques falsos o de extender cheques sin fondo.
- De una cuenta de crédito en el mismo casino.

**ANEXO 4: CUESTIONARIO DE JUEGO DE MASSACHUSETTS (MAGS) DE SHAFFER, LABRIE, SCANLAN Y CUMMINGS, 1994 (TRADUCCIÓN DE SECADES Y VILLA, 1998)<sup>29</sup>**

**Subescala 1 En los últimos doce meses:**

1. ¿Has estado preocupado pensando en la forma de conseguir dinero para apostar o reviviendo experiencias pasadas relacionadas con el juego?
2. ¿Has apostado cantidades de dinero cada vez mayores para alcanzar el nivel de excitación deseado?
3. ¿Has comprobado que el mismo tiempo dedicado al juego te satisface menos que antes?
4. La eliminación del juego o su reducción, ¿te ha hecho sentirte inquieto e irritable?
5. ¿Has jugado con el fin de hacer desaparecer las sensaciones incómodas que aparecen cuando dejas de jugar o para evitar su aparición?
6. ¿Has utilizado el juego como forma de escapar de problemas o para aliviar los sentimientos de desamparo, culpa, ansiedad o depresión?
7. Después de haber perdido jugando, ¿alguna vez has vuelto a jugar otro día para recuperar lo que habías perdido?
8. ¿Has mentido a tu familia o a otras personas para ocultar el alcance de lo que has estado jugando?
9. ¿Has cometido algún acto ilegal (ejemplos: fraude, hurto, desfalco, etc. para financiar el juego)?
10. ¿Has arriesgado o perdido una importante relación, trabajo u oportunidad en tu educación o carrera debido al juego?
11. ¿Has pedido a otras personas (por ejemplo, familia, amigos o compañeros de trabajo) que te diesen dinero para resolver alguna situación desesperada causada por tus apuestas en el juego?
12. ¿Has hecho algún esfuerzo, sin mucho éxito, para restringir, reducir o dejar de jugar?

**Subescala 2.**

1. ¿Has experimentado alguna vez presión social, psicológica o económica para jugar?
2. ¿Cuánto juegas habitualmente en comparación con la mayoría de las personas?
3. ¿Crees que la cantidad y la frecuencia con la que juegas es “normal”?
4. ¿Crees que tus amigos o parientes piensan que eres un jugador “normal”?
5. ¿Alguna vez has sentido un deseo intenso o una urgente necesidad de apostar?
6. ¿Te has sentido alguna vez culpable por lo que juegas?
7. ¿Algún miembro de tu familia se ha preocupado o quejado por lo que juegas?
8. ¿Has pensado alguna vez que deberías reducir o dejar de jugar?
9. ¿Eres capaz de dejar de jugar siempre que quieres?
10. ¿Te ha causado el juego algún problema con algún miembro de la familia o con amigos?

11. ¿Has tenido problemas en el trabajo o en los estudios debidos al juego?

12. ¿Alguna vez has descuidado tus obligaciones (familiares, laborales o escolares), durante dos o más días seguidos, porque estabas jugando?

13. ¿En alguna ocasión has pedido ayuda a alguien debido al juego?

14. ¿Has sido arrestado alguna vez por causa del juego?

**ANEXO 5: CUESTIONARIO BREVE DE JUEGO PATOLÓGICO (CBJP): UN NUEVO INSTRUMENTO DE “SCREENING” ESCRITO TAMBIÉN POR JAVIER FERNÁNDEZ<sup>29</sup>**

1. ¿Cree usted que tiene o ha tenido alguna vez problemas con el juego?
2. ¿Se ha sentido alguna vez culpable por jugar o por lo que le ocurre cuando juega?
3. ¿Ha intentado alguna vez dejar de jugar y no ha sido capaz de ello?
4. ¿Ha cogido alguna vez dinero de casa para jugar o pagar deudas?

**ANEXO 6: INVENTARIO DE PENSAMIENTOS SOBRE EL JUEGO DE ECHEBURÚA Y BÁEZ,  
1991<sup>29</sup>**

➤ **Cuando juego (marcas sí o no).**

1. Me fijo en los resultados del juego para sacar conclusiones de como apostar, cuándo y cuánto.
2. Tengo un sistema para ganar el juego.
3. Si gano tiendo a pensar que mi sistema ha funcionado o que lo he hecho bien.
4. Pienso que si juego el tiempo suficiente recuperare mis perdidas.
5. Pienso que soy más listo que los demás y que a la larga ganaré.
6. No pienso en las consecuencias negativas, solo en que me puede tocar o puedo ganar.
7. Si pierdo, pienso que es debido a la mala suerte o a que no estoy concentrado.
8. Cuando pierdo y he estado cerca, pienso que casi gano.
9. A veces voy con la sensación de que voy a ganar.
10. Creo que ganar es una cuestión de suerte más que de probabilidad.
11. Tengo manías, como llevar la misma ropa, amuletos, juegos mentales con números, etc.
12. Pienso en lo que puedo comprarme o regalarme a alguien pues es así como me siento bien.
13. Considero el dinero robado para jugar como un préstamo.

➤ **Sobre mi problema pienso que: (marcar con sí y no).**

1. Yo soy un jugador patológico.
2. Podre jugar como otras personas y no tendré problemas.
3. Soy un enfermo y por lo tanto no tengo ninguna responsabilidad sobre lo que hago.
4. Algo me sucede y entonces pierdo el control.
5. Cuando me incita a jugar no puedo hacer otra cosa.
6. Si me tocara mucho dinero solucionarían mis problemas.