

Ludens

Prevención de la adicción al juego de azar



2ª edición revisada y actualizada, 2021

ISBN: 978-84-946326-5-5

Editorial: Psylicom

Autor: Mariano Chóliz Montañés

Diseño de portada y logos de Ludens y juego ético: Sara Chóliz Sanz

Adaptación a lenguaje inclusivo: Lydia Cervera Ortiz

ÍNDICE

°PREFACIO	6
JUEGO, QUIÉNES JUEGAN Y ADICCIÓN	14
El azar	14
Brevísima historia del juego de apuesta	20
El juego y las sociedades humanas	20
Historia (crítica) del juego en España (I): de Celtiberia al postfranquismo	23
El juego como actividad económica	31
Regulación y operadores de juego	31
Dimensión económica del juego en España	34
El camino hacia la adicción	39
La motivación para jugar	39
Quién juega	43
Juego excesivo y adicción al juego	46
LA NUEVA REALIDAD DEL JUEGO EN ESPAÑA.....	60
El juego online en España	60
Historia (crítica) del juego en España (II): globalización y juego online.....	60
El juego online y la adicción.....	67
Variables del juego online que afectan a la adicción	67

Efectos sobre la adicción de la legalización del juego online en España.....	77
Inducción al consumo: publicidad y marketing	80
Publicidad del juego	80
Marketing y técnicas promocionales.....	85
Profesionales del juego	88
Jóvenes y adicción al juego	95
Políticas de juego y juego responsable	98
La Administración y el juego responsable	101
Empresas y juego responsable	107
Quien juega y el juego responsable	109
El juego ético: más allá del juego responsable	111
EPÍLOGO	116
Las leyes del juego y la cuadratura del círculo	116
CÓMO APLICAR LUDENS.....	119
Consejos y generalidades	119
Cinco ideas clave de la Sesión 1	126
Ideas a transmitir en las diapositivas de la Sesión 1.....	127
Cinco ideas clave de la Sesión 2.....	144
Ideas a transmitir en las diapositivas de la Sesión 2	145

NOTA ACLARATORIA

Ludens es un programa de prevención de adicción al juego de azar. Consta de este manual, en el cual se describen los contenidos de las sesiones del programa, así como contenidos digitales alojados en la web de la Universidad de Valencia, de las presentaciones audiovisuales y el material que se usa en las mismas (cuestionarios y hojas de registro). Las sesiones contienen información sobre el juego y la adicción al juego, así como documentos audiovisuales sobre los que trabajar los contenidos expuestos. Antes de llevar a cabo el programa conviene conocer en profundidad la temática del juego, la cual exponemos a continuación, así como la forma de implementar las sesiones, cuyos pormenores también se describen con más detalle en el epílogo de este libro. Por ese motivo, se recomienda que quienes implementen el Ludens sean especialistas en juego o reciban formación especializada en juego y adicción al juego.

Prefacio

El *homo sapiens* es un *Homo ludens*, un animal que juega. El juego consiste en una actividad lúdica cuyo principal objetivo es la propia participación en el mismo y, eventualmente, las consecuencias que de éste se derivan. Puede ser colectivo o individual; competitivo o cooperativo; con el que se obtengan consecuencias externas al propio juego (premios, principalmente) o bien que el resultado de la actividad no tenga ninguna repercusión ajena al mismo, etcétera.

Al juego se le atribuyen importantes beneficios, como el que se trata de una actividad de ocio; que favorece las relaciones interpersonales o el desarrollo de habilidades físicas o mentales; que es fundamental en la adquisición de valores, como la cooperación o la competitividad (curiosa paradoja); y un largo etcétera que sería prolijo reseñar, pero que remito a quien tenga interés a los variados y estupendos manuales que sobre el juego se han escrito.

Pero de lo que vamos a tratar en este manual no es del juego en general, sino de un tipo muy especial: el juego de apuestas que, a veces, lo único que comparte con el resto de juegos es que se trata de una actividad sujeta a una serie de reglas arbitrarias. Porque en la mayoría de ocasiones, el juego de apuestas ni siquiera es una actividad divertida; al menos para las personas que padecen adicción

al juego, que es el trastorno que se pretende evitar con programas de prevención como éste.

Como podremos observar a lo largo del texto, la mayoría de las bondades que se le atribuyen al juego en general no aparecen en ningún momento cuando hablamos de los juegos de apuesta; más bien al contrario, estos últimos pueden llegar a tener consecuencias harto negativas para la salud de quien juega y el bienestar de su familia. En este sentido, es necesario aludir al inglés para distinguir entre *gambling*, que es la actividad definida como juego de apuestas y *gaming*, que sí que se trata de una actividad de ocio y entretenimiento.

De lo que hablamos en este texto concretamente es del *gambling*, es decir, del juego de apuestas: loterías, bingo, máquinas de premio (“tragaperras”), juegos de casino, etc. todo ello tanto en su modalidad presencial como a través de Internet (póquer online, apuestas deportivas, slot online, etcétera).

El manual que tiene en sus manos, así como las presentaciones audiovisuales que puede administrar en pequeños grupos (clases en el sistema educativo, principalmente) pretende la prevención de una de las consecuencias más graves que tienen los actuales juegos de azar, o apuestas: la adicción al juego.

La adicción al juego, también denominada juego patológico o ludopatía, es un trastorno mental de graves consecuencias personales y familiares, que concurre con un juego excesivo por parte de quien lo padece y con las consiguientes pérdidas que

conlleva puesto que, como tendremos ocasión de ver a lo largo de este texto, el juego está organizado como una actividad económica con la que obtener beneficios económicos a costa de lo que pierden quienes juegan.

Uno de los presupuestos básicos del presente programa de prevención es que, con independencia de la vulnerabilidad que una persona pueda tener en un momento determinado para padecer este trastorno adictivo (pueden ser factores personales ocasionales o permanentes, condiciones sociales o entornos culturales, etc.), **la propia actividad del juego es la principal causa de la adicción.**

Cuando hablamos de la actividad del juego nos referimos tanto a las **características estructurales** del mismo, como a las **condiciones ambientales** en las que se presenta y al **patrón de juego** que lleva a cabo el jugador. Precisamente estos son los elementos que hay que tener en cuenta a la hora de intervenir:

- a) Tipos de juego,
- b) Condiciones ambientales en las que se presentan,
- c) Conducta de quien juega apostando.

Los dos primeros son competencia directa de quien regula el juego, que son los gobiernos y parlamentos, mientras que el último compete al comportamiento individual ante el juego. La cuestión es que tanto los tipos de juego como las condiciones ambientales favorecen (en muchos casos inducen) patrones de juego que son inapropiados y provocan la aparición del trastorno adictivo.

Si bien la adicción al juego no es un problema nuevo –incluso podríamos citar a jugadores patológicos ilustres que han aparecido a lo largo de la historia- el fenómeno se ha incrementado conforme aparecen nuevas modalidades de juego y este se promueve e incita su consumo. Exactamente lo mismo que ocurre con el resto de adicciones.

Y lo que también es relativamente reciente es la consideración del juego patológico como trastorno mental y, más concretamente, como un trastorno adictivo; es decir, que se trata de un problema de salud. Sólo desde 2013 se considera una adicción por parte de la APA, en el DSM-5 y desde 2018 por parte de la OMS, en el CIE-11.

Nos encontramos, por lo tanto, con un problema de salud de índole adictiva y de graves consecuencias personales y familiares, cuyas condiciones que lo provocan son conocidas e identificables. Desde hace un tiempo, pero principalmente desde la Ley 13/2011 de Regulación del Juego, algunas de las principales causas de la adicción al juego se han incrementado exponencialmente. Así, por ejemplo, se ha ampliado la oferta y disponibilidad de juegos; durante mucho tiempo (hasta el 31 de agosto de 2021) el juego online se ha publicitado y promocionado de forma excesiva e irresponsable, incitando a un patrón desmedido de juego; han aparecido nuevas modalidades de juego potencialmente más adictivos, como algunos tipos de juegos online, mientras que se ampliaba la oferta de los tradicionales más adictivos (tragaperras y ruleta electrónica) a los nuevos salones de juego, de los que ya hay más de 5.000 en toda

España; se han identificado nuevos “nichos de mercado” (los jóvenes) y se ha definido claramente el producto dirigido a este colectivo (juego online), así como las estrategias sobre cómo actuar para incitar al juego (bonos, escuelas de póquer, *tipster*), etcétera. Así pues, en las condiciones sociales e históricas en las que nos encontramos la prevención se hace no sólo necesaria, sino imprescindible.

Según los estudios de revisión más concienzudos, la forma más eficaz de prevención del juego patológico son las políticas de juego; es decir, la regulación de la actividad de juego que los estados deben llevar a cabo con el objetivo de reducir comportamientos de juego excesivo. Complementariamente a estas medidas es necesario llevar a cabo programas educativos en personas potencialmente vulnerables; como en otras adicciones, esta es la población adolescente. Y este es el objetivo del programa que tiene en sus manos.

Ludens, como programa de prevención de la adicción al juego, pretende evitar la aparición de este trastorno mediante las tres dimensiones que rigen los programas de prevención:

- a) **información;**
- b) **sensibilización** y cambios **actitudinales** y
- c) adquisición de **pautas de conducta** apropiadas.

El programa está dirigido a personas a partir de 15 años (aunque no tendría límite de edad) y está diseñado para que pueda aplicarse fácilmente en un entorno dentro del sistema educativo, aunque tampoco es un programa estrictamente escolar, ya que también

puede aplicarse en ambientes comunitarios (grupos de jóvenes, entornos laborales, etc.).

Ludens se basa en los conocimientos que aporta la ciencia - principalmente la psicología- para entender cómo aparece, se desarrolla y se mantiene el problema, pero también cómo se pueden identificar las causas y prevenir la adicción.

Finalmente, y en la medida en que la prevención de la adicción al juego es competencia principalmente de las autoridades públicas, Ludens tiene instrumentos de evaluación con los que se puede constatar la gravedad del problema en el contexto en el que se aplica. Y a tal efecto, se ha desarrollado un sistema para la emisión de informes destinados a los centros donde se ha administrado el programa (centros educativos, principalmente), así como a la administración correspondiente, en el caso de que su implementación se gestione desde las administraciones públicas, que entendemos que sería lo más operativo.

A lo largo del texto se apela frecuentemente a la reflexión sobre las condiciones que están agravando la adicción al juego para que la ciudadanía no sólo se prevenga de ella, sino para que también sean conscientes de los condicionantes que la provocan y de las soluciones que deberían llevarse a cabo. Condiciones que muchas veces trascienden nuestra capacidad individual pero, en la medida en que se genere una conciencia social, favorecen el que se demanden las condiciones para hacer de nuestra sociedad un mundo más justo y habitable.

Para saber más:

Chóliz, M., Marcos, M. y Bueno, F. (2021): ***Ludens: A gambling addiction prevention program based on the principles of ethical gambling.*** *Journal of Gambling Studies*, 1-16

Williams, R.J.; West, B.L. y Simpson, R.I. (2012). ***Prevention of problem gambling: A comprehensive review of the evidence and identified best practices.*** Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care. <http://hdl.handle.net/10133/3121>.

Sesión 1: Juego, quiénes juegan y adicción

Juego, quiénes juegan y adicción

El azar

Azar es una palabra árabe (“*az-zahr*”) que significa “suerte”, aunque también era la forma de denominar a los dados, lo cual da cuenta de la estrecha relación que existe entre el concepto de probabilidad y la actividad del juego de apuestas. En ella quienes juegan se ven inmersos en una actividad de resultado incierto, pero cuyos resultados tienen importantes consecuencias materiales para quien arriesga.

Las principales características de los juegos de apuesta son las siguientes:

- El objetivo del juego es predecir la aparición de un evento sobre cuya ocurrencia no se tiene ningún control, puesto que las fuerzas que lo gobiernan son ajenas a la persona que juega.
- La predicción está relacionada con la emisión de una apuesta, que es el pago de una cantidad de dinero o de bienes materiales, que se perderá en el caso de no acertar el pronóstico. Sin embargo, si este se cumple quien juega obtendrá una recompensa material (generalmente dinero) que suele ser superior a la cantidad que se había apostado.
- El resultado no solamente es incontrolable, sino que tampoco es posible determinar con seguridad la aparición del evento en una jugada concreta. Es decir, la aparición es impredecible y solo teóricamente puede conocerse la probabilidad de su ocurrencia. Es decir: resulta imposible asegurar la aparición del evento sobre

el que se ha lanzado la apuesta en un momento determinado o en una jugada concreta. Por ello, se dice que son sucesos azarosos y están gobernados por leyes cuyos principios matemáticos se basan en la teoría de la probabilidad.



Antoine de Gombau, caballero de Meré (según él), matemático aficionado y jugador profesional planteó un problema de juego a Pascal para que le justificara teóricamente una suposición sobre una apuesta de dados muy popular en la época. Los estudios realizados por Pascal y Fermat (él sí era un verdadero matemático) dieron inicio al estudio científico de la probabilidad.

Todos los juegos de apuesta se basan en estos fundamentos. Desde la lotería a las tragaperras, pasando por ruletas o las apuestas deportivas, cada una de estas actividades comparten estos mismos principios. Las diferencias entre los distintos tipos de juego son principalmente estéticas y de las reglas que gobiernan a cada uno de ellos; que son arbitrarias, insistimos.

Convendría detenerse un poco más detenidamente en el tema de la probabilidad ya que, a fin de cuentas, es el modelo teórico que intenta explicar la aparición de los eventos aleatorios por los cuales la gente apuesta por ello; y puede darse el caso de que se apueste mucho, como veremos.

Según la concepción clásica de la probabilidad de Bernoulli y Laplace, la probabilidad de que salga un evento determinado es el cociente

entre el número de casos favorables dividido por el número de casos posible, lo cual se conoce como “regla de Laplace”. Así, en una baraja española, la probabilidad de que, extrayendo aleatoriamente una carta, esta sea un rey es $4/40$; es decir: 0,10 puesto que hay cuatro reyes entre todas las cartas; mientras que la probabilidad de que salga el rey de espadas es $1/40$, puesto que sólo hay un rey de espadas en la baraja española de cuarenta cartas.

Hay que decir que con estos ejemplos nos estamos refiriendo a la probabilidad teórica, pero que ésta no es igual a la frecuencia empírica, puesto que puede darse el caso de que realizando cien extracciones de un mazo de cuarenta cartas no obtengamos exactamente diez reyes. Incluso podríamos apostar a que eso no va a ocurrir.

Sin profundizar excesivamente en el tema de la probabilidad, habría varias cuestiones relevantes que deben tenerse en cuenta en un programa de prevención de la adicción al juego de azar.

- En primer lugar, como acabamos de comentar, la probabilidad es una cuestión teórica con la cual se puede estimar la frecuencia de aparición de un evento, pero ambos conceptos no son equivalentes; es decir, puede darse el caso de que aunque la probabilidad teórica de sacar el rey de espadas sea una entre cuarenta, realicemos ochenta extracciones y no consigamos sacar el rey de espadas en ninguna ocasión. Ello no quiere decir que en la extracción octogésimo primera vaya a salir el rey de

espadas, ya que teóricamente tiene la misma probabilidad que si acabamos de comenzar; es decir, una entre cuarenta.

- Por otro, aun asumiendo que ambos conceptos no son equivalentes, sus valores se aproximan cuando llevamos a cabo el juego en un número elevado de ocasiones. Es lo que se conoce como “ley de los grandes números”. Si se realizan diez mil extracciones en un mazo de cuarenta cartas, la probabilidad teórica se aproxima a la empírica, siempre que tengamos la suficiente paciencia como para hacerlo. Es decir, predicciones teóricas y evidencias empíricas son similares cuando el juego se repite en un número muy elevado de ocasiones. Esta es una cuestión muy relevante, puesto que los jugadores pretenden encontrar una supuesta regla en la aparición de los eventos tomando unas pocas secuencias de ellos. Una secuencia de unas decenas suele ser insuficiente para poder estimar apropiadamente la aparición de un evento, mientras que para un jugador, que ha estado apostando en todas y cada una de ellas, puede parecerle no solo suficiente, sino excesivo.
- Otro de los conceptos clave es el de **valor esperado** o **esperanza matemática**. Se refiere a la ganancia promedio esperada que tiene un jugador cuando apuesta un elevado número de veces. Un *juego justo* sería aquél en el que, de acuerdo con las reglas que lo rigen, la esperanza matemática es cero para cualquiera de los jugadores. Es decir, al final la suma de ganancias y pérdidas se anula. Si la esperanza matemática para uno de los jugadores es

negativa (y, por lo tanto, es positiva para el otro), podemos decir que el juego no es justo, ya que las reglas del juego o las condiciones en las que se lleva a cabo (dados trucados, cartas marcadas, etc.) hacen que, a la larga, uno de los jugadores gane y el otro pierda. En el caso de los juegos de contrapartida, en la que empresas o administraciones gestionan el juego, el valor esperado siempre es positivo para quien gestiona el juego porque ellos son quienes determinan las reglas (cuánto se cobra por un boleto de lotería, cuándo sale el premio en la tragaperras, cuánto se paga por una apuesta según el cociente de apuestas, etc.). A la larga, siempre gana la casa.

La lección que hay que aprender de este argumento es que es así es como está organizado el juego. En el juego como negocio la esperanza es positiva para quien gestiona el juego y negativa para el conjunto de quienes apuestan. Por lo tanto, una persona que juegue excesivamente, a la larga, lo que puede esperar, es perder. Seguro.



Pierre Simon Laplace, ilustre matemático y astrónomo que sentó los fundamentos matemáticos de la probabilidad en dos de sus principales obras: “Teoría analítica de las probabilidades” y “Ensayo filosófico sobre la probabilidad”. Entre sus numerosas aportaciones, además de la “regla de Laplace”, desarrolló el método de los mínimos cuadrados.

Para saber más:

Corbalán, F. y Sanz, G. (2011). *La conquista del azar: la teoría de probabilidades*. Barcelona: RBA.

Iranzo, V. (2012). *Juegos de azar, aleatoriedad y razonamiento falaz*. *Revista Española de Drogodependencias*, 37(3), 269-286.

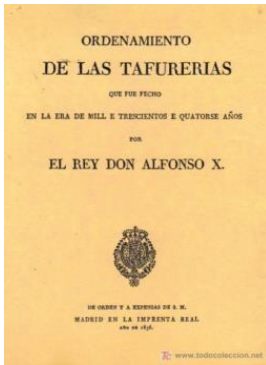
Brevísima historia del juego de apuesta

El juego y las sociedades humanas

El juego de apuesta forma parte de la historia de la humanidad y, al igual que en el caso del consumo de drogas, su historia retrocede hasta los albores de la Humanidad. Se tiene constancia fehaciente de que había juegos de apuesta socialmente muy extendidos en civilizaciones milenarias, como las de Egipto o Sumeria, hace más de 5.000 años y en China o India, hace 4.000. La civilización occidental tuvo su máximo exponente en Roma quienes, además de emblemáticos jugadores, como algunos de sus emperadores (Calígula y Nerón fueron jugadores empedernidos), desarrollaron numerosas variantes de juegos, algunos de los cuales llegaron a ser precursores de los actuales juegos de casino, como es el caso de la *duodecim scripta* con el *blackgammon*. No obstante, mucho antes de todos ellos, es muy probable que el ser humano apelara a la suerte con la tibia -el hueso astrágalo que forma parte del tarso- que, al lanzarlo, puede caer en cuatro posiciones diferentes. Vamos... un dado de cuatro caras.

Durante la mayor parte de la historia, el juego ha sido una actividad que se reducía al ámbito privado: dos o más personas inmersas en un juego a través del cual pasaban de mano en mano dinero o haciendas. El poder (político, económico o religioso) no intervenía en el desarrollo de esta actividad, sino que estaba más interesado en mantener el orden social o la catadura moral de los

jugadores. Así, reglamentos medievales tan singulares como el Fuero de Alcázar de San Juan, que prohibía la entrada intramuros a los jugadores profesionales, o el Ordenamiento de Tafurerías de Alfonso X el Sabio –el mayor código legal medieval sobre el juego– se dictaron para regular esta actividad desde una perspectiva de orden público, pero no para una reglamentación del juego en sí mismo.



El Ordenamiento de las Tafurerías es una de las primeras regulaciones del comportamiento de los jugadores, tablajeros y fulleros en los locales de juego en la Castilla del siglo XIII. No obstante, ni la Corona ni las tafurerías eran operadores de juego, tal y como actualmente se entiende por ello. Las apuestas de contrapartida, en las cuales los operadores de juego tienen ventaja sobre los jugadores, es un invento mucho más reciente.

Así las cosas, una cuestión crucial sobre la que hay que prestar especial atención es que, históricamente, el juego en sus diversas variantes se llevaba a cabo entre dos o más personas sin que intermediara ninguna organización, institución o empresa de por medio en la gestión de los mismos. No es sino hasta muy recientemente, ya en la Edad Contemporánea, cuando el juego de azar trasciende esta dimensión particular entre personas que intercambian su dinero en función de los aciertos o yerros en la predicción de los azarosos eventos, para convertirse en una actividad

económica de enorme relevancia social. Es decir, una actividad organizada y gestionada para obtener beneficios por parte de quien dirige el juego y marca sus reglas.

Que son arbitrarias, no sé si lo había comentado antes.

Este nuevo agente rector, la *casa*, representada por estados o empresas, es a partir de entonces el verdadero beneficiario del juego. Se institucionalizan las loterías -generalmente organizadas por los estados- como forma de recaudar impuestos y aparecen los casinos -inicialmente en lugares donde se reúnen personas con elevado poder adquisitivo, como ateneos, balnearios, etc.- como forma de negocio. Pronto, sin embargo, a tenor del interés que despierta el juego por parte de la población en general se abren salones menos elitistas, con el objetivo de ampliar nichos de mercado, que es lo que las empresas del sector del juego entienden que son quienes juegan.

A partir de entonces está claro que el juego de azar ya no es (quizá nunca lo fue) esa conducta a la que se le atribuyen funciones de entretenimiento, diversión o la ilusión por obtener un premio, sino que se trata de una actividad económica que basa su rendimiento empresarial en las pérdidas de quienes apuestan, ya que la *casa* **no** juega. Y éste es, con toda seguridad, uno de los aspectos principales que definen cómo está organizado el juego en todos los países: **las reglas del juego están explícitamente diseñadas para que la esperanza matemática sea favorable a quien gestiona el juego.** Nunca fue tan cierta la frase de que “siempre gana la banca”.

Historia (crítica) del juego en España (I): de Celtiberia al postfranquismo

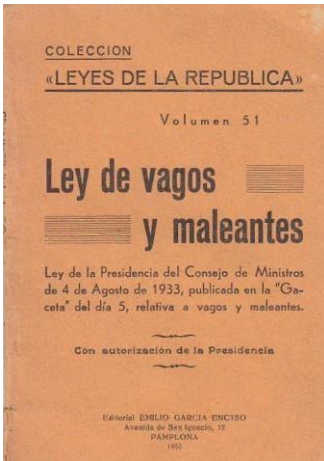
En nuestro país, los registros históricos más antiguos vienen de la época de la dominación romana quienes, además del derecho, el idioma o su versión del cristianismo, nos dejaron como legado numerosos juegos de apuesta. Durante la Edad media se popularizaron los juegos de dados en Castilla. Los naipes, más propios de la Corona de Aragón, parece que eran procedentes de Egipto y que tienen como antecesor a la baraja mameluca.

La historia del juego continúa con permisos y prohibiciones, tahúres y fulleros, prestamistas y deudores, que ejercían su actividad de una forma eminentemente privada. El dinero y otros bienes materiales pasaban de mano en mano.

Eso, hasta 1763, momento en el cual, debido a la necesidad que tenía la Corona de financiarse, Carlos III recurrió a su ministro de finanzas - el conocido marqués de Esquilache- quien introdujo en España un sistema de recaudación de impuestos eficaz e indoloro para los contribuyentes: la lotería napolitana. Cada participante debía elegir una serie de números, que se premiaba en función de la coincidencia con los que aparecían en el posterior sorteo. En efecto: se trata de la actual Lotería Primitiva, recuperada en 1986 por el organismo estatal de Loterías y Apuestas del Estado en forma similar (aunque perfeccionada) a como la instaurara en España hace más de doscientos cincuenta años el cuarto de los borbones. No obstante, este tipo de lotería no tuvo continuidad y no fue sino hasta 1812, en

plena guerra contra el Francés, cuando aparece definitivamente la Lotería Nacional tal y como la conocemos actualmente, a la cual se le denominó en su día “*Lotería Moderna*”, precisamente para distinguirla de la de Carlos III (la “primitiva”). Desde su primera aparición entonces, y hasta el día de hoy, no han dejado de llevarse a cabo los sorteos pertinentes de Lotería Nacional, lo cual la convierte en una de las loterías más antiguas del mundo.

El juego transcurrió con permisos y prohibiciones hasta el golpe de estado del 36. Durante la larga y penosa dictadura, los únicos juegos de azar permitidos fueron la Lotería Nacional, las apuestas hípcas, el cupón de la ONCE (cuyo primer sorteo se produjo nada más acabar la Guerra) y, por supuesto, las quinielas de fútbol. Todos los demás juegos estaban prohibidos ya que, en la moral nacional-catolicista, el juego (como tantas otras cuestiones) se consideraba un vicio. Se dice que en la animadversión de Franco por el juego también tuvo que ver el hecho de que su padre fuera un jugador patológico.



“A los que exploten juegos prohibidos o cooperen con los explotadores, a sabiendas de esta actividad ilícita, en cualquier forma, se les impondrán, para su cumplimiento simultáneo, las tres primeras medidas siguientes y, sucesivamente, todas las restantes:

- a) Internado en un Establecimiento de trabajo o Colonia agrícola.*
- b) Pérdida de dinero y efectos incautados.*
- c) Multa de 250 a 10.000 pesetas.*
- d) Prohibición de residir en determinado lugar o territorio, y obligación de declarar su domicilio.*
- e) Sumisión a la vigilancia de Delegados.”*

El juego de azar fue completamente legalizado en España en 1977, entre otros motivos como una forma de atracción de capital del turismo extranjero y de captación del nacional que se iba a apostar a los países vecinos, principalmente a los casinos de Francia. Se legalizaron bingos, casinos y máquinas de apuestas ‘recreativas con premio’ (las conocidas como “tragaperras”) y se liberalizó el sector, permitiendo que el juego de azar fuera una actividad empresarial. Se abrieron salas de bingo, casinos y, muy singularmente, se instalaron máquinas en bares y restaurantes.

Llegados a este punto, conviene abrir un paréntesis y detenernos en el análisis de las máquinas tragaperras, puesto que a partir de ese momento, y en lo que se refiere a la adicción, las máquinas se convirtieron en España en las responsables de entre el 80% y el 90% de los casos de ludopatía. Y es que, con independencia de las características estructurales de las máquinas, que las hacen

potencialmente más adictivas que cualquier otro tipo de juego debido principalmente a la inmediatez de la recompensa, a que se basan en programas de reforzamiento de razón variable o a que inducen sesgos cognitivos que favorecen el seguir jugando a pesar de las recurrentes pérdidas, algunos de los principales factores que hacen de ellas los juegos más adictivos podrían haberse evitado entonces -y actualmente podrían solucionarse- con las adecuadas medidas de regulación. Y eso depende exclusivamente de los gobiernos. De nuestros gobiernos democráticos.

Las particularidades, ajenas y extrínsecas a la propia máquina, que dependen del Regulador (los gobiernos y parlamentos) y que potencian todavía más los efectos adictivos de las tragaperras, son su enorme disponibilidad y fácil accesibilidad.

En lo que se refiere a la **disponibilidad**, desde que se legalizó el juego las máquinas fueron implantadas en bares y restaurantes de toda España y aunque, en honor a la verdad, no es algo que sea exclusivo de España, no es lo habitual en la mayoría de países, con el agravante de que los bares son un elemento sociológicamente central en nuestra hispana sociedad. La proliferación de máquinas en tantos establecimientos de hostelería en la actualidad se explica por las serias deficiencias en materia de regulación del juego por parte del entonces Ministerio del Interior de la UCD, así como por la concesión de licencias descontrolada durante los primeros gobiernos del PSOE, situación ésta que fue aprovechada -incluso incitada- por algunas empresas para convertirse en los auténticos dueños del sector de las

máquinas, prácticamente en régimen de oligopolio; estos fueron Recreativos Franco y CIRSA. En la actualidad, contamos con más de ciento cincuenta mil de ellas, que son muchas más de las que hay en Las Vegas, distribuidas a lo largo de toda la geografía española y en la mayoría de los bares. Bares en los cuales lo habitual es beber alcohol y, hasta 2006 fumar tabaco, que son dos sustancias que potencian el juego excesivo.

El caso del alcohol es especialmente significativo porque dificulta el necesario control conductual que precisa quien juega para no verse inmerso en una vorágine de juego y de las consiguientes pérdidas que todo juego de azar provoca cuando se apuesta con excesiva frecuencia. Los casinos lo saben y algunos de ellos fomentan la bebida con evidente lucrativo interés.

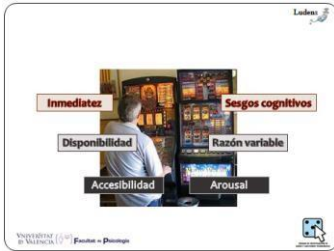
En cuanto a la **accesibilidad**, a diferencia de bingos y casinos en los cuales es preciso identificarse para entrar en los salones, el acceso al bar es libre, sin necesidad de tener que acreditarse, ni de presentar ningún otro requisito especial que sea necesario para poder jugar. Además, el mecanismo de juego es simple, puesto que la mayor complicación que se exige con estas máquinas es la de introducir una moneda por una ranura y accionar una palanca o botón. Tan sencillo como barato, puesto que con veinte céntimos ya se puede jugar.

Es decir, en España cualquier persona tiene en su entorno más cercano muchas máquinas -que son los juegos más adictivos-, en lugares donde se suele beber alcohol -que dificulta el control y favorece conductas de riesgo-, ante las cuales no se necesita ningún

tipo de acreditación que pueda limitar el juego excesivo. Como consecuencia de ello, hasta la llegada del juego online el cuarenta por ciento del dinero gastado en todos los juegos legales de azar se jugaba en estas máquinas; en 2019 fueron casi diez mil millones de euros. Moneda a moneda.

¿Cómo mitigar de alguna forma el potencial adictivo de las máquinas tragaperras en España? La solución es fácil. Por un lado, reduciendo la disponibilidad de las mismas disminuyendo su número, retirándolas de los bares y ubicándolas solamente en salones de juego. Por otro, restringiendo su accesibilidad implantando sistemas de identificación que permitan a un jugador autoexcluirse, o a la propia Administración limitar las pérdidas de quien tiene un problema de juego patológico, que son enormes, como enormes son las ganancias de las empresas de juego, de los que las alquilan en su establecimiento o de la administración que recauda la tasa por máquina.

Tanto las medidas regulatorias como las propiamente técnicas son extraordinariamente simples. Solamente hace falta tener verdadero interés por la salud pública y coraje político para implementar unas medidas que, sin duda, provocarán la oposición de los lobbies pero que, con toda seguridad, la ciudadanía les agradeceríamos a nuestros gobernantes.



Las máquinas tragaperras tienen muchas características estructurales que hacen de ellas uno de los juegos más adictivos. A eso se le unen las condiciones ambientales actuales en nuestro país, que todavía potencian más su efecto adictivo.

Siguiendo con el repaso histórico, después de la legalización, y casi sin solución de continuidad, fueron apareciendo y legalizándose otros juegos de azar tanto privados como públicos, de ámbito autonómico o europeo (“La Grossa”, Euromillones, etc.). Uno de los más singulares, y que también merece un comentario aparte, es un tipo de lotería presorteadada, conocida popularmente como “Rasca”, cuya gestión la lleva a cabo actualmente la ONCE y que consiste en un juego de azar de apuesta baja (0,50 euros por papeleta) y recompensa inmediata (para los premios bajos), que son dos de las características más relevantes para la adicción al juego.

El interés político y económico de este tipo de lotería quedó patente por la severa controversia que tuvo este juego antes de implantarse. Dos Reales Decretos, de dos gobiernos sucesivos, de dos diferentes colores políticos, atribuyendo dos tipos diferentes de gestión pero con un único objetivo recaudatorio. Así, el Real Decreto 844/1999 de 21 de mayo establecía una lotería presorteadada de gestión estatal que fue recurrida por diversas comunidades autónomas por conflicto de competencias y criticada por la ONCE por el riesgo de producir ludopatía. Esta misma lotería ya no le pareció tan nociva a esta

organización cuando un gobierno de otro color aprobó el Real Decreto 1336/2005 y le autoriza a explotarla.

Algo tan anecdótico como significativo es que el primer Real Decreto, que establecía el carácter público de la lotería, otorgando la gestión al Estado, fue firmado por un gobierno neoliberal (el PP de Aznar), mientras que el segundo de ellos, que privatizó el “rasca”, lo aprobó el PSOE (de Zapatero).

El dinero produce en la política efectos muy extraños.

El tiempo transcurre y uno de los elementos más significativos de los tiempos actuales es el espectacular desarrollo de las tecnologías de la comunicación e información (TIC). Como no podía ser de otra forma, el avance de las tecnologías también ha supuesto una revolución en el juego de azar y el juego online entra de lleno en el juego...

Pero no nos adelantemos, ya que esta segunda parte de la historia del juego la comentaremos en la segunda sesión, cuando analicemos el juego online y el impacto que ha tenido en la sociedad española, especialmente en jóvenes y adolescentes.

Para saber más:

Fontbona, M. (2008). *Historia del juego en España: de la Hispania romana a nuestros días*. Barcelona, Flor del viento ediciones.

Chóliz, M. y Marcos, M. (2018). *Cuando jugar es un problema*. Valencia: Psylicom.

El juego como actividad económica

Regulación y operadores de juego

Actualmente, el Ejecutivo tiene en la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ), un organismo dependiente del Ministerio de Consumo, la institución que regula y ordena esta actividad. No obstante, en la medida en que muchas de las actividades económicas están transferidas a las comunidades autónomas, cada una de ellas es responsable de la regulación de los juegos que se llevan a cabo en su territorio (casinos, bingos, salones de juego y máquinas tragaperras, principalmente). Éste es quien regula: quien pone las normas y establece los reglamentos sobre qué tipos de juego se pueden llevar a cabo, qué fiscalidad aportan a las arcas públicas, cuántos juegos se pueden instalar o a qué empresas u organizaciones se les conceden las licencias para operar, entre otras funciones. También le compete establecer las reglas de los juegos, si bien eso es algo en lo que se suele dejar en manos de los operadores. La gestión del juego corresponde al operador, es decir, a la empresa que dedica su actividad a ofrecer juegos con los que conseguir beneficios económicos. La titularidad de esta actividad puede ser pública o privada. Son públicos los juegos gestionados por SELAE, Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado, que es la empresa más antigua y rentable de España y el tipo de juego que aporta más dinero a las arcas públicas (y eso que es estatal, para que

luego digan los adláteres del neoliberalismo que lo público está mal gestionado y que para aumentar la rentabilidad debe meter su alargada mano el “mercado” y *bla bla bla...*). Pero la principal ventaja en el caso que nos ocupa es que las loterías son los juegos que provocan menos casos de ludopatía, lo cual debe tenerse en cuenta a la hora de regular la actividad del juego, ya que no todos los juegos tienen el mismo riesgo.

Los juegos de SELAE son: Lotería Nacional (con sus sorteos diarios y especiales como el Gordo o el Niño), Lotería Primitiva (la heredera de la lotería inaugurada por Carlos III), Bonoloto, Euromillones, la Quiniela, etcétera. Como veremos en el apartado siguiente, entre todos ellos suponen aproximadamente el 20% del gasto global en juegos, pero aportan al erario público mucho más que el resto de todos los juegos juntos. En 2019 ingresaron directamente a las arcas del Estado más de dos mil millones de euros cuando el resto, con un gasto de más del 80%, no llegó ni a la mitad. Eso, después de descontar todos los gastos de gestión, pagar los sueldos de los trabajadores, etcétera.

Privados son los bingos, casinos, máquinas tragaperras, salones de juego y juego online. Suponen aproximadamente el 75% del gasto en juego y de él se benefician empresas multinacionales de juego presencial con domicilio fiscal en España, como CIRSA, CODERE o Recreativos Franco, así como transnacionales del juego online que habitualmente están radicadas en paraísos fiscales, como *Bwin*, *Unibet*, *PokerStar*, *Bet 365*, *William Hill*, etc., cuya oferta comercial

son los juegos de azar online (apuestas deportivas, póquer y juegos de casino online) que son la principal causa de juego patológico en jóvenes menores de 26 años, como tendremos ocasión de ver más adelante. Finalmente están las pequeñas empresas, además de bares y restaurantes, en donde están ubicados los juegos más adictivos, que son las máquinas tragaperras. En este caso, los beneficios se reparten entre las empresas propietarias de las máquinas (principalmente las multinacionales de juego presencial mencionadas anteriormente) y las personas propietarias de los establecimientos de hostelería en donde se instalan.

Por último, la ONCE, que es privada pero cuya Fundación tiene una actividad no lucrativa cuyos beneficios revierten en favor de las personas con discapacidades sensoriales, gestiona y se beneficia de loterías tradicionales (el conocido “cupón”) y presorteadas (los llamados “rascas”). Estas últimas son el tipo de loterías potencialmente más adictivas, ya que la inmediatez del resultado es una de las principales características que potencia la adicción en cualquier juego.

Ir a Sesión 1

¿A qué jugamos en España?

Ludens 

- Juegos gestionados por el Estado
 - Loterías y Apuestas del Estado
 - Lotería Nacional
 - La Primitiva
 - Bono Loto
 - EUROMILLONES
 - La Quiniela
- Juegos de gestión privada
 - Casinos
 - Bingo
 - Máquinas tragaperras
 - Juego Online
- Juegos gestionados por la ONCE
 - 
 - 
 - 
 - 

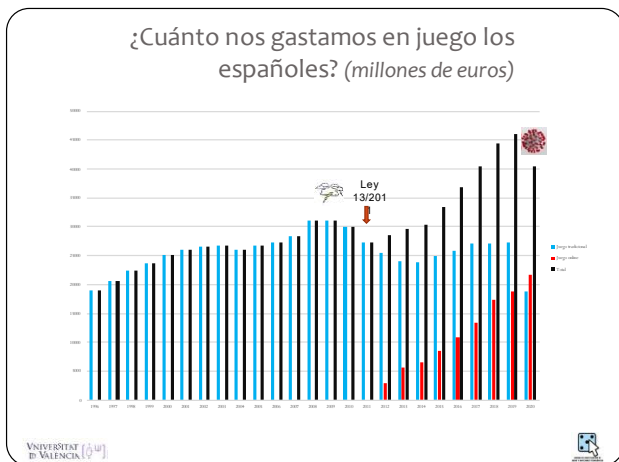
UNIVERSITAT DE VALÈNCIA  Facultat de Psicologia

Dimensión económica del juego en España

El gasto de juego en España, lo que en el argot económico se conoce como *Gross Gambling Turnover* (GGT), ascendió en 2019 a la cifra de 46.020 millones de euros, que es una cifra superior al presupuesto de casi cualquier ministerio y multiplicaría el de la mayoría de comunidades autónomas. Para que quien lee se haga una idea de la magnitud de dichas cifras, es mayor que lo que llegaron a facturar durante el mismo año todas las empresas que componen el sector auxiliar del automóvil en España, que es un conglomerado formado por más de mil empresas, algunas de ellas multinacionales, que dan empleo a 350.000 personas y es el sector que mejor ha superado la crisis económica de 2008. Vamos, una pasta. Y si se quiere otra comparación, cada persona mayor de 14 años ha gastado en juegos

de azar 1.200 euros, que es mucho más que lo que se gastó en ropa, por ejemplo.

La gráfica que mostramos a continuación refleja las cantidades gastadas en juego desde 1996 a 2020.



Gross Gambling Turnover en España (periodo 1996-2020).

Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas

Como puede observarse en la gráfica, la tendencia en el gasto ha sido creciente durante los últimos años, si bien nos encontramos con tres momentos muy significativos.

El primero es el año 2008, momento en el cual aparece el primer descenso en el gasto en juego de azar. Esto ocurre debido a la crisis del económica a nivel mundial provocada por el propio sistema financiero. La principal conclusión es que la relación entre el gasto en juego de azar y el PIB es positiva y lineal, especialmente en el caso de

las loterías, lo cual quiere decir que, al menos en estos juegos, la gente gasta en función de lo que tiene. Esto ocurre singularmente con las loterías, en los que la correlación entre PIB y gasto en loterías fue de 0,98.

El siguiente hito histórico ocurre en 2011 y coincide con la legalización del juego online. A partir de mediados de ese año, en concreto desde la aprobación de la Ley 13/2011 de Regulación del Juego, se comienza a contabilizar lo que la gente gasta en juego online, momento en el cual se observa un incremento muy considerable en las modalidades de juego por Internet. Ello es debido a que el gasto en apuestas deportivas, póquer online, o juegos de casino online se incrementan de forma exponencial, lo cual también se manifiesta en la aparición de los casos de adicción en los cuales la causa principal son estos tipos de juegos nuevos, hasta el punto de que en la actualidad estos suponen la segunda causa de ludopatía, sólo por detrás de las tragaperras.

El tercero coincide con la pandemia de COVID. Entre las medidas necesarias para evitar la transmisión del SARS-CoV-2, el Gobierno de España y los de las diferentes comunidades autónomas tomaron la decisión del cierre temporal de la hostelería y de los salones de juego, así como limitaciones de aforo y otras medidas que redujeron la disponibilidad de algunos juegos de apuesta (máquinas tragaperras, bingos, etc.). Dicha reducción temporal de la disponibilidad tuvo como consecuencia un descenso muy significativo del gasto en los juegos tradicionales en 2020, que en algunos casos llegó al 50%. Por

el contrario, el juego online siguió su crecimiento, que ha sido sostenido desde su legalización. De hecho, en 2020 el juego online movió más cantidad de dinero que todo el juego tradicional junto (casinos, bingos, máquinas, loterías de SELAE y ONCE, etc.).

No queremos pasar por alto una cuestión que consideramos muy significativa, tanto de la concepción que se tiene del juego a nivel político, como del interés económico que suscita. Ahora que, afortunadamente, se tiene mucho cuidado con el lenguaje en tantos aspectos de la vida, es preciso detenerse en cómo se definen algunos de los indicadores principales del juego de apuestas.

En las memorias publicadas anualmente por Cejuego, que es la patronal del juego, se omite el término “gasto” que, como acabamos de comentar ascendió en 2019 a la cantidad de 46.020 millones de euros. Se argumenta –y se insiste– que 46.020 millones de euros (quees lo que los españoles se gastaron en juego en 2019) es el dinero circulante en el juego, no lo que la gente “gasta”, ya que parte del dinero se recupera, y eso sería lo que significaría el término “gasto”, cifra que en ese mismo año ascendió a 7.520 millones de euros (que tampoco es poca cosa). Uno puede entender las motivaciones de los circunloquios del lenguaje, pero es preciso hablar en términos claros. El dinero circulante en el juego es en realidad lo que la gente “gasta”. Otra cosa es que recupere más dinero del invertido y entonces hablamos de “ganancias” o que, por el contrario, no lo recupere, en cuyo caso es preciso denominarlo como “pérdidas”. Pura contabilidad mercantil, que es lo que supone el juego de apuestas

para las empresas del juego. Así pues, los españoles **gastaron** en 2019 (jugaron, apostaron, invirtieron o como lo quiera usted decir) 46.020 millones de euros en juegos de azar y **perdieron** 7.520 millones de euros. Al pan, pan...

Para saber más:

Chóliz, M. (2022). *Crisis? What Crisis?. The effect of economic crises on spending on online and offline gambling in Spain*. *Frontiers in Psychology* (en prensa).

Dirección General de Ordenación del Juego (2021). *Memoria Anual 2020. Dirección General de Ordenación del Juego*. Ministerio de Consumo.

Gómez, J.A. y Lalanda. C. (2021). *Anuario del juego en España 2021*. Instituto de política y gobernanza. Universidad Carlos III. Cejuego

El camino hacia la adicción

La motivación para jugar

A diferencia de la mayoría de juegos o actividades lúdicas, en las cuales la principal motivación es la participación como personaje en el drama del juego (en el sentido teatral de la palabra), en el caso del juego de apuestas, la motivación prevalente es la obtención de dinero, aunque más preciso sería, la obtención de más dinero del que se ha apostado. Éste es un elemento sustancial, que lo distingue de los demás tipos de juego y que, en honor a la verdad justificaría el que se eliminara la palabra “juego” de las actividades cuyo principal objetivo es la obtención de dinero a través de apuestas de fenómenos impredecibles gobernados por la suerte.

Pese a ello, es constante el interés del sector (la industria que opera con el juego) el que se considere como una actividad de ocio, más que nada para no poner de nuevo en evidencia que los beneficios empresariales proceden de lo que pierden quienes juegan. Y, como veremos un poco más adelante, para quienes más pierden, que son quienes tienen un trastorno por juego, el jugar es no es una fuente de placer, precisamente.

Así pues, la principal motivación para jugar es la recompensa monetaria obtenida a través de la apuesta. Esta actividad es potencialmente adictiva, en el sentido de que activa los mismos circuitos cerebrales que el resto de drogas de abuso y es el denominador común de cualquiera de los juegos de apuesta. Pero

además de la motivación pecuniaria, el juego tiene otros incentivos que están relacionados con este objetivo y que potencian la conducta de juego o la hacen más probable en determinadas circunstancias. Además, tienen una relevancia distinta según el tipo de juego. Por ejemplo, alguien puede ponerse como reto superar a sus rivales en una mesa de póquer, pero nadie juega a la lotería por el desafío de ser el primero de la clase en obtener el Gordo de Navidad. Estas motivaciones inducen al juego y mantienen la conducta a pesar de las inevitables pérdidas que se producen cuando se apuesta en exceso. De alguna manera, lo que se espera conseguir con el juego también condiciona la reacción que se va a tener después de que se pierda lo que se ha apostado.

Así pues, además de la principal motivación, que es la de conseguir más dinero de lo que se apuesta, los principales motivos para jugar son los siguientes:

- Tener un golpe de suerte y obtener una elevada ganancia puntual. Se trata del principal motivo de juego para los participantes de loterías, que sueñan con conseguir un enorme premio que les cambie la vida, a costa de una inversión relativamente baja. El reconocimiento de que es muy escasa la probabilidad de que se obtenga el premio, así como que no se ha invertido demasiado provocan que la frustración no sea excesiva (ya que no le va a tocar) y que tampoco se intenten recuperar las pérdidas volviendo a jugar.

- Refuerzo social. Alguien puede jugar porque lo hacen sus amistades, o hacerlo como una forma de conducta social. En muchas ocasiones, ésta es la manera como se inician muchos jóvenes y uno de los argumentos más usados por parte de la industria del juego para calificarlo como una actividad de ocio, aunque ya hemos visto que se trata de una actividad económica especulativa.

Aunque la diversión o pasar el rato puede ser cierto en algunos casos, solamente lo es al principio y siempre que no se apueste en exceso. La conducta reiterada y excesiva del juego, en la medida en que provoca pérdidas hace que el juego, especialmente para quien sufre un trastorno por juego, sea cualquier cosa menos divertido. Aunque quien ha desarrollado el trastorno es en esencia solitario, algunos juegos se caracterizan por proveer de recompensas sociales, al menos al principio, antes de que el juego excesivo provoque las inevitables pérdidas que también producirán las contingencias de reforzamiento. Algunos de los más característicos son: a) las relaciones interpersonales o el formar parte de un grupo (bingo con familiares, apuestas o porras con amigos); b) competitividad, como en el caso del póquer o apuestas deportivas; c) ostentación y estatus social en determinados casinos o locales exclusivos, etcétera.

- Reto intelectual. En estos casos quien juega lleva a cabo actividades en las cuales poner a prueba sus habilidades, estrategias o recursos para obtener beneficios económicos del

juego. Los juegos más característicos que aportan este incentivo son el póquer y otros juegos tradicionales de cartas (mus, guíñote, tute, etcétera), así como las apuestas deportivas. El evidente riesgo de estos juegos es la creencia de quien juega de que tiene más posibilidades de ganar que los demás o incluso que la propia casa, a causa de sus personales habilidades o estrategias. A ese error se le conoce como “sesgo del experto”. No hay que olvidar que el juego está organizado para obtener dinero de lo que pierden quienes juegan, por mucha experiencia que se creen que tienen, de manera que este heurístico tiene como consecuencia el que quienes apuestan lleguen a tomar excesivos riesgos que, inevitablemente, le conducirán a pérdidas, porque para eso está diseñado el juego con una serie de normas que benefician a quien lo gestiona. Reiteramos: la esperanza matemática siempre es favorable a la casa.

- **Modificación de estado de ánimo.** Con el juego se puede conseguir activación, ya que de alguna forma no deja de ser una experiencia de riesgo: se apuesta por un evento y puede perderla o apostar u obtener más dinero del que había arriesgado. Si se tiene claro que es probable que pierda y que no va a volver a apostar para recuperar lo perdido, sino que el dinero que jugó se lo ha gastado para conseguir esa excitación o pasar el rato, no tendría por qué haber más problema. La cuestión es que el juego es una actividad potencialmente adictiva, que produce tolerancia, es decir, necesidad de jugar cada vez más para lograr

la excitación inicialmente deseada. Esa necesidad de jugar hace que se juegue excesivamente y que se incremente la probabilidad de perder.

Para saber más:

Binde, P. (2013). **Why people gamble: A model with five motivational dimensions.** *International Gambling Studies*, 13(1), 81-97

Chóliz, M. y Marcos, M. (2020). **Adicción al juego en la juventud de la comunidad valenciana.** Informe realizado para el Institut Valencià de la Joventut. Generalitat Valenciana.

Quien juega

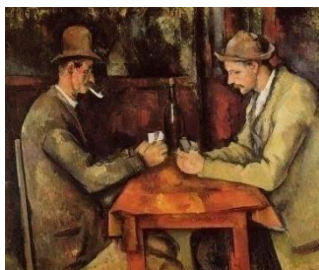
Como cualquier otra adicción, el proceso desde que se inicia el consumo hasta la aparición del trastorno es gradual y puede llevar un tiempo. Y de la misma forma que ocurre con el consumo de drogas, no todo el mundo que juega llegará a padecer adicción al juego. De hecho, en el caso del juego la mayoría perderán dinero, pero sólo un pequeño porcentaje llegará a padecer un trastorno a causa del mismo.

Hay variables ambientales y personales que hacen que diferentes personas tengan distinta vulnerabilidad a padecer este problema, si bien la **exposición** al juego (al igual que la exposición a la droga) es un factor determinante. Por otro lado, **no todos los juegos tienen la**

misma capacidad adictiva, de la misma forma que tampoco es el mismo riesgo el que se corre consumiendo una droga que otra. Los juegos electrónicos (máquinas tragaperras y ruleta electrónica) son más adictivos que los que el resultado no depende de un algoritmo y las partidas no se suceden rápidamente una tras otra. Por otra parte, en igualdad de condiciones, es más adictivo el juego online que el que se desarrolla fuera de Internet (apuestas deportivas y Quiniela, respectivamente).

Podemos distinguir diferentes tipologías de quienes juegan, en función de su implicación en el juego: social, habitual, problemático y patológico.

Social. Son la mayoría de las personas que esporádicamente juegan a algún juego de azar y lo hacen en compañía o sin ocultar su implicación. Normalmente son loterías y juegos que se llevan a cabo en momentos de ocio. Aunque el juego es una actividad que gusta, tampoco resulta problemático si por alguna circunstancia no puede llevarla a cabo.



“Jugadores de cartas”, de Cézanne.

A diferencia de muchas otras pinturas en las que se destacan el alboroto, las trampas o las desgracias del juego, el genial pintor postimpresionista transmite serenidad en la confrontación psicológica entre los jugadores

Habitual. Suele mantener un patrón frecuente y continuado de juego, actividad a la que recurre en momentos concretos, pero

bastante a menudo. Suele ser su principal pasatiempo y muchas de las actividades de ocio no tienen interés si no hay juego de por medio. Se preocupa por las pérdidas y, en ocasiones, lleva a cabo estrategias para recuperar el dinero perdido. Puede gastar bastante dinero y puede que el juego le afecte a su vida personal y relaciones sociales. Está en riesgo de convertirse en problemático o patológico.

Problemático. Técnicamente, tendría dos o tres criterios diagnósticos de los que caracterizan el trastorno de juego, y que señalaremos a continuación. En este caso las pérdidas ya son bastante importantes y dedica mucho tiempo y dinero al juego. Suele estar afectada la vida familiar y social. No suele jugar con otras personas, sino que habitualmente lo hace de forma solitaria. Mantiene la esperanza de recuperar las pérdidas y dedica muchos recursos (tanto de tiempo como de dinero) para ello.

Patológico. Es alguien que ha perdido el control, así como la esperanza. Se obsesiona por jugar, actividad que le esclaviza física y mentalmente. Su vida gira en torno al juego y el juego ha destrozado su vida y la de su familia. Técnicamente, el trastorno de juego, juego patológico o adicción al juego se diagnostica cuando cumple al menos cuatro criterios de los indicados en el DSM-5, que se resumen en la Tabla 2.



Uno de los principales problemas asociados al juego patológico es la ruina económica de la familia provocada por las enormes pérdidas del juego. Los familiares no pueden entender por qué el jugador continúa con esa espiral destructiva

Para saber más (de la fenomenología del jugador):

Dostoievski, F. (2014). **El jugador**. Madrid: Alianza Editorial.

Juego excesivo y adicción al juego

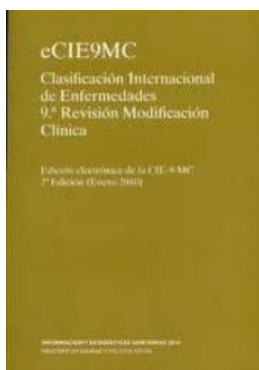
Como hemos podido constatar, el *homo Sapiens* no siempre actúa racionalmente, al menos en lo que se refiere a la toma de decisiones; en muchas ocasiones actúa declinando en el azar sus propias metas y aspiraciones. Es por ello que, desde los albores de la civilización, se han desarrollado juegos mediante los cuales poder conseguir bienes o recursos materiales apelando a la suerte. La tensión por el resultado y la obtención de los beneficios ha subyugado al jugador, imbuyéndole en una espiral de ganancias y pérdidas que arrastra a algunos de ellos a jugar de forma desmedida. Dicho patrón excesivo tiene como consecuencia, las más de las veces, la ruina material, familiar y personal, puesto que ya hemos podido constatar que el juego de azar está organizado por administraciones y empresas del sector con un afán recaudatorio y lucrativo, respectivamente. Esa es la razón por la cual los juegos de contrapartida están diseñados para que, a la larga, gane quien organiza el juego, motivo por el cual quien juega habitualmente se encuentra en clara desventaja y con un futuro

cierto: la ruina económica. Según la ley de los grandes números, -que es la ley que gobierna los resultados del juego de apuesta- quien juega sólo puede esperar del juego, pérdidas.

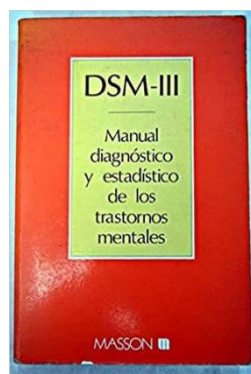
Pese a ello, hay personas que desarrollan una relación de **dependencia** con el juego de azar, en la medida que son incapaces de dejar de jugar o de hacerlo de una forma funcionalmente adaptativa. Semejante patrón de comportamiento tiene graves consecuencias, no sólo en lo material, sino también en el ajuste personal, la adaptación social y profesional, o las propias relaciones familiares y afectivas. Se trata de los problemas antiguamente conocidos como ludopatía, juego compulsivo, juego excesivo, juego adictivo, juego neurótico, etcétera.

El cambio cualitativo en la concepción de la enfermedad mental que supuso el DSM-III, que es la tercera edición del Manual de Diagnóstico de la Asociación Estadounidense de Psiquiatría (*American Psychiatric Association*) editado en 1980, modificó sustancialmente la clasificación de todos los trastornos mentales. Esto también afectó a la ludopatía, considerada anteriormente como un trastorno de la voluntad o incluso un vicio moral. A partir de ese momento, el juego patológico pasa a entenderse como una enfermedad mental, con una categoría gnoseológica propia y con unos criterios diagnósticos que lo definen.

Tanto la clasificación de la APA (DSM-III) como la de la OMS (CIE-9), que son los dos grandes sistemas de clasificación de los trastornos mentales, entendieron la ludopatía como un trastorno del control de los impulsos, debido a que se entendía que quien juega habría llegado a una situación en la cual había dejado de tener el control de su propia conducta de juego. Como consecuencia de ello, se producirán no sólo las inevitables pérdidas económicas, sino una clínica psicopatológica más extensa y grave. Así pues, la definición del juego patológico por parte de la APA en el DSM-III es la de un *“fracaso crónico y progresivo en la capacidad de resistir los impulsos a jugar y a la conducta de jugar, fracaso que compromete, altera o lesiona los intereses personales, familiares o vocacionales”*. Una caracterización similar es la que defendía la OMS en el CIE-9 cuando definió la ludopatía como *“un trastorno consistente en la presencia de frecuentes y reiterados episodios de apuestas, los cuales dominan la vida del enfermo en perjuicio de los valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares del mismo”*.



La Organización Mundial de la Salud (OMS) y la Asociación Estadounidense de Psiquiatría (APA) consideraron a finales del siglo pasado el juego patológico como un trastorno mental, es decir, como un problema de salud



Es decir, que la incapacidad de resistir el impulso de jugar afecta gravemente a las principales esferas de la vida, y no sólo a la dimensión económica. Según el DSM-III, debían cumplirse, al menos, tres de los siguientes criterios:

1. Arrestos por robo, fraude, estafa o evasión de impuestos, debidos a intentos para obtener dinero para jugar.
2. Incapacidad para satisfacer las deudas y responsabilidades financieras.
3. Alteraciones familiares y conyugales debidas al juego.
4. Obtención de dinero a través de fuentes ilegales (usureros).
5. Incapacidad de explicar las pérdidas de dinero o de demostrar las ganancias que se atribuyen.
6. Pérdida del trabajo debido al absentismo ocasionado por la actividad de jugar.
7. Necesidad de otra persona que procure el dinero necesario para aliviar una situación financiera desesperada.



El juego patológico es una enfermedad caracterizada por la incapacidad de dejar de jugar, a pesar de que el propio jugador llegue a reconocer que eso le está destrozando la vida.

El consumo de alcohol todavía agrava más el problema porque hace que el deseo de jugar se vuelva irresistible

Siete años más tarde, el DSM-III-R provoca un cambio muy significativo respecto a los criterios diagnósticos que acabamos de señalar, ampliándose la clínica de la enfermedad con indicadores propios de los trastornos por dependencia de sustancias. Más específicamente, los criterios a los que se refiere el DSM-III-R vienen definidos por una conducta de juego perjudicial, caracterizada al menos por cuatro de los siguientes síntomas:

1. Preocupación frecuente por jugar o por obtener dinero para jugar.
2. Con frecuencia se juega más cantidad de dinero o durante más tiempo del que se había planeado.
3. Existe la necesidad de aumentar la magnitud o la frecuencia de las apuestas para conseguir la excitación deseada.
4. Intranquilidad o irritabilidad cuando no se puede jugar.
5. Pérdidas repetidas de dinero en el juego y vuelta al día siguiente para intentar recuperar las pérdidas.
6. Esfuerzos repetidos para reducir o parar el juego.

7. Con frecuencia, el juego tiene lugar cuando se espera del sujeto que esté cumpliendo sus obligaciones sociales o profesionales.
8. Sacrificio de alguna actividad social, profesional o recreativa importante para poder jugar.
9. Se continúa jugando a pesar de la incapacidad para pagar las deudas crecientes, o a pesar de otros problemas significativos sociales, profesionales o legales que el sujeto sabe que se exacerban con el juego.

La propia APA reconocía que estos criterios se añadieron no sólo para ofrecer una descripción más completa del trastorno, sino también para enfatizar su similitud con las características esenciales de las sustancias psicoactivas. Sin embargo, el juego patológico se mantuvo dentro de la categoría de los trastornos del control de los impulsos, al igual que el trastorno explosivo-intermitente, cleptomanía, piromanía o tricotilomanía; es decir, todos aquellos que no se habían clasificado en otras categorías como el trastorno por uso de sustancias psicoactivas o las parafilias y “cuya sintomatología esencial se caracteriza por: 1) Fracaso en resistir el impulso, deseo o tentación, que puede ser dañino para el individuo o los demás; 2) Sensación creciente de tensión antes de llevar a cabo el acto y 3) Experiencia de placer o gratificación en el momento de consumir el acto”.

Sin embargo, el juego patológico tiene muchos más elementos clínicamente significativos en común con los trastornos por uso de

sustancias (los cuales no dejan de tener esos mismos problemas de control de impulsos) que con el cajón de sastre en el que se convirtió la categoría de los trastornos de control de impulsos.

El DSM-IV no supuso un cambio cualitativo en lo que se refiere al concepto de juego patológico, ya que tanto los criterios diagnósticos, como la fenomenología del trastorno es básicamente la misma que la del DSM-III-R. Se mejoró, eso sí, la precisión y objetividad de algunos de los criterios, eliminando redundancias, como la de los criterios 7 y 8 del DSM-III-R, y se añadieron otros como la utilización del juego como mecanismo de escape para aliviar la disforia o el engaño a familiares y terapeuta (algo que es muy común en los jugadores patológicos). Además, se recuperó del DSM-III como criterio diagnóstico la confianza en que los demás alivien sus deudas o problemas financieros a causa del juego y se enfatizó la relevancia de los problemas legales. El DSM-IV-TR añadió el subapartado “Hallazgos de laboratorio” para destacar las alteraciones manifestadas en jugadores varones, se actualizaron las secciones “Síntomas y trastornos asociados” y en la sección “Prevalencia” se puso de manifiesto la relevancia del juego legalizado en la prevalencia del juego patológico. Este último detalle no es en absoluto menor, en la medida en que la disponibilidad es una de las principales variables implicadas en el desarrollo de trastornos adictivos, lo cual pone de nuevo de manifiesto que el juego patológico tiene muchos elementos que lo caracterizan como un trastorno adictivo.

Es por ello que la permanencia del juego patológico en la categoría de trastornos del control del impulso, tanto en el DSM-IV como en el DSM-IV-TR, no correspondía con las evidencias clínicas, sociales y científicas que entendían que se trataba, en rigor, de un trastorno adictivo que, por supuesto implica una dificultad en el control de los impulsos, pero que tiene una fenomenología mucho más compleja y que tiene muchos más elementos en común con las drogodependencias o el alcoholismo, con los cuales se encuentra conceptualmente más cerca.

La publicación del DSM-5 supuso como principal cambio en lo que respecta al juego patológico su inclusión en la misma categoría diagnóstica que la de las drogodependencias, denominadas actualmente: “trastornos por el uso de sustancias”. De forma similar, a la adicción al juego se le designa en la actualidad “trastorno del juego”. La justificación dada por la APA para incluirlo en la misma categoría no puede ser más explícita, ya que *“la conducta de juego activa el sistema cerebral de recompensa de forma similar a como lo hacen las drogas de abuso y a que los síntomas clínicos de los trastornos provocados por el juego son similares a los que provocan las drogas”*, aceptando los argumentos que se venían proponiendo desde hace tiempo para la consideración del juego patológico como un trastorno adictivo. Resulta muy significativo que, a pesar de tal consideración, se hayan mantenido los mismos criterios del DSM-IV para el diagnóstico de juego patológico, a excepción de la “comisión de actos ilegales, tales como falsificación, fraude, robo o desfalco para

financiar el juego”. La comisión de actos ilegales, que era uno de los principales criterios del diagnóstico de juego patológico del DSM-III y del DSM-IV-TR, deja de tener valor diagnóstico (sólo un 25% de las personas diagnosticadas por juego patológico cometen actos delictivos), para ser un indicador de gravedad de esta patología. Por otro lado, se retoma el espíritu del DSM-III-R, que explícitamente enfatiza la *“similitud con las características esenciales de la dependencia de sustancias psicoactivas”*.

Así pues, en lo que se refiere al DSM-5, el trastorno de juego sería en la actualidad la única adicción comportamental de una categoría en la que existen, además, otros diez tipos de trastornos por uso de sustancias. No se incluyen en esta clasificación otras adicciones conductuales, tales como la adicción a compras, sexo o actividad física y ello se justifica explícitamente debido a que la evidencia es insuficiente para considerarlas como trastornos mentales. Resulta especialmente significativo que el único problema que se alienta para su estudio como eventual inclusión posterior en la categoría de adicción comportamental sea el “Juego por Internet” (*Online Gaming Disorder*). Dado que el juego de azar online estaría representado en la misma categoría que el resto de juegos de azar, cuando en el DSM-5 se habla de juego por Internet, se está refiriendo a adicción a videojuegos online, que es un problema sobre el que existe un amplio consenso acerca de entenderlo como un trastorno psicológico. Los criterios propuestos en el DSM-5 son prácticamente los mismos que los del trastorno de juego, simplemente con un par

de matices que distinguen la adicción al juego de azar de la de los videojuegos. El primero es la sustitución de la “caza” (volver a jugar para recuperar pérdidas, a pesar de que ello le provoca todavía más problemas económicos) por la de “volver a jugar a pesar de los problemas que le ocasiona”. El otro criterio diferente entre ambos es que en el juego de azar se confía en los demás para que solucionen sus problemas económicos, mientras que en el caso de la adicción a videojuegos se enfatiza en la pérdida de interés por otras actividades.

En la Tabla 2 se especifican los criterios diagnósticos actuales del trastorno de juego, según el DSM-5.

Tabla 2. La adicción al juego, según el DSM-5

Juego patológico**312.31 (F63.0)**

A. Juego patológico, persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo y se manifiesta porque el individuo presenta cuatro (o más) de los siguientes criterios durante un periodo de 12 meses.

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

B. Su comportamiento con el juego no se explica mejor por un episodio maníaco.

Especificar si

Episódico: cumple los criterios en más de una ocasión, si bien los síntomas se apaciguan durante varios meses por lo menos entre episodios de juego patológico.

Persistente: experimenta síntomas continuamente, cumple los criterios durante varios años.

Especificar si:

En **remisión inicial:** tras haber cumplido previamente los criterios de juego patológico, no ha cumplido ninguno durante al menos tres meses, pero sin llegar a doce meses.

En **remisión continuada:** tras haber cumplido previamente los criterios de juego patológico, no ha cumplido ninguno durante un periodo de doce meses.

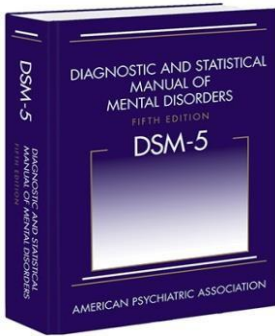
Especificar la gravedad actual:

Leve: cumple 4-5 criterios.

Moderado: cumple 6-7 criterios.

Grave: cumple 8-9 criterios.

En lo que se refiere a la OMS, la actual CIE-11, que se lleva utilizando desde 2018, considera también el trastorno de juego dentro de la categoría de trastornos adictivos, realizando tres subcategorías: trastorno de juego predominantemente offline; predominantemente online: no especificado. Además, clasifica también dentro de la categoría de trastornos por conductas adictivas a la adicción a videojuegos, indicando también las tres modalidades en función de si los videojuegos se realizan a través de Internet o fuera de la red (trastorno por videojuegos offline, online e inespecífica).



En la actualidad, tanto la APA como la OMS consideran el juego patológico como un trastorno adictivo. La OMS distingue. Además, entre el trastorno por juego online y offline



Para saber más:

Chóliz, M. y Herdoiza, P. (2020). **Adicciones comportamentales**. En A. Belloch, B. Sandín y F. Ramos (Eds.). *Manual de Psicopatología, volumen I*. Madrid: McGrawHill.

Petry, N.M. (2013). **Pathological Gambling: Etiology, Comorbidity and Treatment**. American Psychological Association.

Sesión 2:
La nueva realidad del juego en España

La nueva realidad del juego en España

El juego online en España

Historia (crítica) del juego en España (II): globalización y juego online

... El tiempo transcurre y uno de los elementos más significativos de los tiempos actuales es el espectacular desarrollo de las tecnologías de la comunicación e información (TIC). Como no podía ser de otra forma, el avance de las tecnologías también ha supuesto una revolución en el juego de azar y el juego online entra de lleno en escena. En la actualidad, los juegos son mucho más **accesibles** gracias a los dispositivos electrónicos, que hacen de las apuestas una actividad sencilla a la que puede jugar cualquiera, en cualquier momento y desde cualquier lugar; por otro lado, la conexión a Internet ha supuesto el desarrollo de nuevas modalidades de juego y un incremento en la oferta, es decir, una mayor **disponibilidad**. En este campo quien legisla llegó tarde, hasta el punto de que cuando se propuso legalizar el juego online mediante la Ley 13/2011 de Regulación del Juego, hacía ya mucho tiempo que las empresas de juego online estaban operando en España de forma ilegal (ya que no tenían autorización para dicha actividad), aunque no clandestina, puesto que durante años han sido visibles con el patrocinio de equipos de la Liga Profesional de Fútbol.

Se daba la paradoja de que la publicidad de juego estaba muy restringida para casinos, bingos y máquinas, cuya actividad estaba

regulada y era legal, mientras que las empresas de apuestas deportivas o póquer online no solamente ejercían su actividad de forma ilegal, sino que tenían una enorme presencia mediática. Bueno, y económica, teniendo en cuenta las decenas de millones de euros que algunas casas de apuestas pagaron por patrocinar a equipos de fútbol, como son los casos de *Bwin* al Real Madrid, *888.com* al Sevilla C.F., *Unibet* al Valencia C.F. o *Interapuestas* al C.D. Español.



A partir de 2004, siete años antes de la legalización del juego online, las empresas de este sector ya operaban en España y se publicitaban ampliamente. El patrocinio de equipos de fútbol alcanzó su máximo apogeo en los años anteriores a la concesión de las licencias, precisamente cuando los equipos de fútbol tenían más problemas en encontrar patrocinadores.

En la actualidad existe una oferta extraordinariamente amplia de juego online. Prácticamente cualquier juego presencial tiene su modalidad online, además de que han aparecido otros que solamente pueden llevarse a cabo a través de Internet, de manera que España tiene una de las ofertas más amplias del mundo en materia de juego y ello se refleja tanto en las cantidades de dinero gastadas, como en la prevalencia de la adicción al juego.

Las principales modalidades de juego online en España se pueden observar en la siguiente figura del Ludens:



Póquer online. El póquer online tiene dos modalidades: a) el de torneos (*póquer tournament*), en el cual se paga una cuota por participar en una competición y uno juega hasta que queda eliminado; el premio recibido depende de la posición en la que se haya quedado; y b) *póquer cash*, en el cual uno gana o pierde dinero en cada una de las partidas que juega. Existen diferentes modalidades, de entre las cuales el *Texas hold'em* se ha impuesto como la más popular.

La principal diferencia entre el póquer y la mayoría de juegos de apuesta es que, efectivamente, en este caso la estrategia juega un cierto papel a la hora de ganar o perder las partidas, pero nunca determina ni condiciona qué cartas son las que van a aparecer o repartirse. Así pues, se trata de un juego de apuesta competitivo, cuyo principal objetivo consiste en ser más preciso que los demás a la hora de predecir y, al igual que otros juegos de cartas o de mesa (como el dominó), puede haber jugadores más expertos que otros. Pero la ventaja que puede tener el hecho de tener más pericia que otros jugadores desaparece por la presencia de profesionales en las partidas, algunos de ellos contratados por la propia casa de juego, ya que estos disponen de mejores recursos, estrategias e información. Y por lo tanto, mayor es su probabilidad de ganar.

Hay varios elementos que desaconsejan que la población adolescente se inicie siquiera en el póquer online:

- La existencia de software que permite conocer el patrón de juego de cada persona que juega al póquer, lo cual da ventaja a quien usa dichos programas informáticos para jugar.
- La aparición de las cartas no depende del azar, ni las baraja un croupier, sino que se trata de un algoritmo matemático, que puede asegurar que tenga ventaja la casa o una parte de quienes juegan que a la casa le interesa.
- La presencia de profesionales, que manejan mejor software que tú.

- La aparición del sesgo del experto, así como reacciones emocionales que favorecen tomar decisiones inadecuadas que conducirán a grandes pérdidas que se llevan por delante las eventuales ganancias anteriores.

Apuestas deportivas y de otro tipo. Se caracterizan por arriesgar dinero para intentar adivinar el resultado de una competición o de la aparición de eventos durante la misma, con el objetivo de obtener más de lo que se juega. La casa suele establecer una ratio en función de resultados previos y apuestas que se llevan a cabo en el momento que determina la proporción de dinero que se ganará en el caso de que se acierte el pronóstico. Quienes juegan se suelen iniciar en apostar en competiciones que resultan atractivas, generalmente deportivas (partidos de fútbol o baloncesto de ligas conocidas, competiciones en la que participan deportistas mediáticos, etcétera), si bien la necesidad de apostar continuamente que tienen las personas con problemas con el juego (tolerancia, síndrome de abstinencia, “caza”, dificultad en dejar de jugar, etc.) hace que apuesten en otras competiciones sobre las que no se tiene tanta información ni interés, pero que resultan muy lucrativas para la casa de juego.

Nadie conoce a los perros de las carreras de galgos. Entre otras cosas porque probablemente no existan.

Una de las diferencias respecto a las apuestas offline, como es el caso de la Quiniela, es que Internet permite apostar mientras se está llevando a cabo la competición (apuestas en caliente), lo que a la

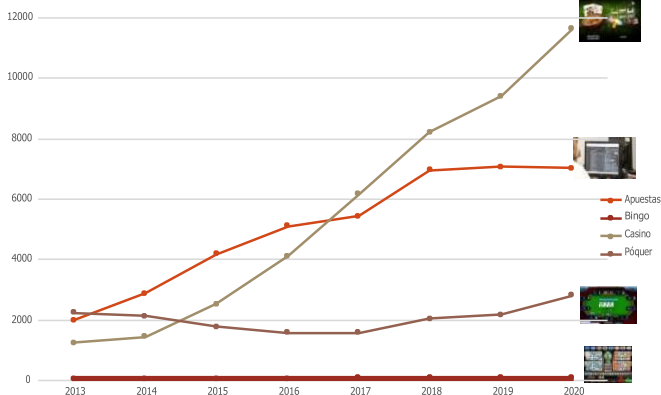
inmediatez del resultado se le suma la **rapidez** de las apuestas, que son dos elementos que afectan a la adicción. Igualmente, se puede apostar a infinidad de eventos que pueden estar llevándose a cabo en ese momento en cualquier parte del mundo, lo cual hace que la oferta de juego (y por lo tanto la disponibilidad) sea muy elevada, que es otro de los factores que favorecen la adicción. Cuando alguien está apostando sobre eventos sobre los que en principio no tiene mucho interés ni conocimiento (carrera de galgos en Uzbekistán, por ejemplo), pero que son competiciones que duran unos pocos minutos, podemos empezar a sospechar que puede tener un problema de adicción al juego.

Juegos de casino. Cualquiera de los juegos que se pueden jugar en un casino se encuentran en Internet, con la particularidad de que el acceso es más sencillo y uno puede apostar a ellos desde su ordenador o el móvil. Los juegos más frecuentes son ruleta, *blackjack* y slot (tragaperras online). La aparición de nuevos salones de juego y la legalización de las máquinas tragaperras online en junio de 2015 ha provocado un considerable incremento del gasto en juegos de casino online que probablemente también se vea reflejado en poco tiempo en la aparición de casos de adicción al juego a estas modalidades de juegos. De hecho, los juegos de casino representan más de la mitad del gasto en juego online y tiene un crecimiento exponencial desde su legalización, que todavía no ha llegado a la asíntota.

Ir a Sesión 2



¿Cómo ha evolucionado el juego online desde su legalización?

Ludens 

Chóliz (2017). Ludens prevención de la adicción al juego de azar. IcomEdiciones.

UNIVERSITAT
DE VALÈNCIA

Para saber más:

Cases, J.I. (2014). **Seis cuestiones sobre el juego de azar: negocio, ética y corrupción**. Cizur Menor: Thomson Reuters Aranzadi.

Chóliz, M. (2022). **Crisis? What crisis?. The effect of economic crises on spending on online and offline gambling in Spain**. *Frontiers in Psychology* (en prensa).

Dirección General de Ordenación de Juego (2021). **Informes trimestrales del juego online**. Dirección General de Ordenación de Juego. Ministerio de Consumo.

El juego online y la adicción

Variables del juego online que afectan a la adicción

En general, se ha demostrado que el juego online es más adictivo que el mismo tipo de juego en su modalidad presencial, además de presentar una prevalencia que llega a ser seis veces superior en los criterios de juego patológico del DSM-5. Esto se debe, principalmente, tanto a variables **estructurales**, es decir, al funcionamiento de los propios juegos, como **ambientales**, es decir, las condiciones en las que se presentan en la sociedad.

A continuación desarrollamos algunas de las principales variables que afectan a la adicción.

Variables estructurales. El desarrollo de las TIC y la aplicación de Internet en los juegos de apuesta hacen que éstos adquieran unas características que potencian el efecto adictivo que ya de por sí tiene el juego. Algunas de las más relevantes son las siguientes:

- **Inmediatez de la recompensa.** Aunque mejor sería decir, de la contingencia, puesto que lo relevante es la rapidez con la que se sabe si se ha conseguido un premio, o no. Internet favorece el que se lleve a cabo el juego de forma inmediata, sin esperar a que se establezcan las condiciones físicas para volver a presentar el juego, lo cual redundaría en que la apuesta va seguida rápidamente del resultado, que es una de las principales variables -si no la más- que afectan a la repetición de la conducta que, en este caso, es volver a apostar.

- **Velocidad** de las **apuestas**. La rapidez no solamente se produce en la obtención del premio (o del no-premio), sino que la siguiente apuesta puede realizarse inmediatamente, incluso sobre la anterior, en el caso de que se hubiera perdido. Esto es especialmente relevante en apuestas por Internet y póquer online. En este caso, los factores emocionales y, principalmente, la impulsividad, suelen jugar malas pasadas, pero hay que tener en cuenta que, al mismo tiempo, estos tipos de juego y la rapidez con la que se llevan a cabo favorecen las respuestas impulsivas no premeditadas incluso en personas que carecen de dicho rasgo de personalidad.
- Elevada **probabilidad** de **ganar**. Por lo general, el porcentaje de premios en los juegos online es más elevado que en la modalidad presencial (aunque siempre es inferior a lo que se recauda, recuérdese), de manera que es más probable obtener premio (**refuerzo positivo**) mediante el juego online que con el presencial. Esto se da incluso en las modalidades de juego que son similares entre sí. Así, mientras que las tragaperras de los bares suelen tener un retorno de 70-75%, las slot online devuelven aproximadamente el 96%. Lo mismo ocurre con las apuestas deportivas.

Esto nos lleva a tener en cuenta que cuando adolescentes o jóvenes aseguran que ganan con el juego hemos de creerles. Es probable, incluso, que en su cuenta particular le consten beneficios. Lo que es seguro es que, si sigue jugando, lo más probable es que a

medio plazo tenga pérdidas. Y se convierte en certeza cuanto más dinero y más tiempo lleve jugando. **La esperanza matemática siempre es favorable a quien gestiona el juego.** O dicho de otro modo: siempre es desfavorable para quien juega.

- **Sesgo del experto.** En muchos de los juegos online se favorece la impresión de que existen estrategias que permiten ganar. Ya hemos visto que eso es radicalmente falso en los juegos de contrapartida pero, incluso en los que se juega contra otros jugadores y la casa se lleva un porcentaje de lo jugado (póquer online y apuestas cruzadas, por ejemplo), las estrategias tampoco suelen ser muy útiles, ya que se juega contra profesionales, que tienen más recursos monetarios y software de mejor calidad que los del jugador corriente, por muy espabilado que alguien se crea. El sesgo del experto, en este caso, favorece la asunción de riesgos ante una percepción de superioridad mal entendida. Por la misma razón, se justifican las pérdidas como una racha de mala suerte cuando, en realidad, lo que ocurre es que a largo plazo su probabilidad de ganar es menor que la de quien es profesional.

Es preciso convencer a adolescentes y jóvenes que por mucho que se piensen que tienen estrategias o que tienen software para “pescar pececitos” (que es como llaman a quien juega de forma ocasional que creen que pueden ganar dinero con el póquer online), las herramientas que tienen quienes se dedican profesionalmente no suelen estar a su alcance.

Además, y ésta es una variable crucial que hay que insistir, se encuentran en el filo de la navaja, en el sentido de que es muy probable que pierdan el control en algún momento y dejen de utilizar las estrategias que supuestamente le estaban reportando beneficios. En ese caso, el terreno a la adicción queda expedito.



Aunque el juego online es un fenómeno global que se expande con el desarrollo y aplicación de las TIC al juego de azar, lo cierto es que la situación en cada país es muy diversa. Hay países en los que está absolutamente prohibido, mientras que en otros la permisividad es total, pasando por algunos en los cuales está limitado a ciertos juegos o queda reducido a locales específicos. Son los estados y, más en concreto, gobiernos y parlamentos, los que determinan cómo se debe organizar el juego, de manera que algo tendremos que decir los ciudadanos al respecto. Al menos en las sociedades supuestamente democráticas.

Variables ambientales. Además de las propias características del juego, las condiciones en las cuales se lleva a cabo pueden favorecer el desarrollo de pautas de juego inapropiadas (juego excesivo, impulsivo, irreflexivo, etcétera), que tendrán como consecuencia en algunos casos la aparición de problemas con el juego, entre ellos, la

adicción. Algunas de las características más relevantes son las siguientes.

- **Intimidad.** El juego a través de Internet permite llevar la actividad de forma aislada, lo cual permite a quien juega hacerlo de forma apartada, incontrolada y presuntamente anónima, que son tres condiciones realmente apetecidas por parte de quien tiene un trastorno por juego.

Con independencia de cómo se haya iniciado en el juego, la persona que padece adicción es alguien que juega, en esencia, de un modo solitario. Una de sus características clínicas es, precisamente, que oculta y engaña respecto al grado de implicación en esta actividad, de manera que la posibilidad que le ofrece el juego online de jugar sin que nadie pueda saberlo agrava su problema. Por el mismo motivo, desea que nadie interfiera ni controle su conducta sino que, más bien al contrario, le dejen actuar solo hasta que consigarecuperar las pérdidas. A pesar de ello, al mismo tiempo siente vergüenza y culpabilidad por las consecuencias de su comportamiento, de manera que jugar de manera pretendidamente anónima (nuestro paso por Internet siempre deja rastro) ayuda a aliviar esas emociones negativas y, por lo tanto, favorece su conducta excesiva; estas emociones son incluso potentes instigadores de las posteriores recaídas.

- **Comodidad** de jugar en un entorno agradable y seguro. Los dispositivos móviles conectados a Internet permiten que se pueda jugar donde quiera, cuando le parezca y en las

condiciones que considere oportuno, lo cual favorece que se juegue con más frecuencia de lo que lo haría, si el entorno o las circunstancias no fuera tan placenteras.

- Facilidad para el **consumo de sustancias** que dificultan el control o directamente desinhiben la conducta, ya que puede jugar en la intimidad o en circunstancias en las que el consumo resulte fácil.

El efecto de estas tres características (intimidad, comodidad y facilidad para el consumo de sustancias) sobre el juego excesivo se podría mitigar de alguna manera mediante regulaciones apropiadas, como por ejemplo permitir el juego online solamente en salas de juego o locales habilitados para ello y con la preceptiva licencia. No se trata de una medida tan alejada de la realidad, puesto que en algunos estados de EEUU el juego online sólo se puede llevar a cabo en casinos, aunque en este caso la medida está pensada más para la protección del casino que quien sufre juego patológico.

- **Disponibilidad.** La legalización del juego online ha hecho que en la actualidad se disponga en España de una amplia oferta de juegos a través de Internet. Cualquier tipo de juego presencial tiene su modalidad online, además de que están apareciendo juegos nuevos que solamente aparecen en el entorno de Internet y que en algunos casos están muy relacionados con la industria de videojuegos y con la moneda virtual. Todo esto hace que exista una gama de juegos muy amplia; probablemente sea en la actualidad de las mayores del mundo.

Las dos únicas modalidades de juego online que no se legalizaron inicialmente con la Ley 13/2011, que son las apuestas cruzadas y las tragaperras online, fueron autorizadas en junio de 2015, a pesar de los informes en contra de algunos miembros del Consejo Asesor de Juego Responsable. Entre los principales argumentos, se esgrimió para que no se legalizaran las *slot* fueron que las tragaperras son el juego más adictivo, de manera que su versión online todavía tendría mayores riesgos en lo que se refiere a la adicción. El tiempo nos dio la razón y actualmente el gasto en este tipo de juegos es de 520 millones de euros... ¡al mes!

Seguro que hay personas que tienen un serio problema con las *slot*.

La disponibilidad no solamente se manifiesta por la amplia oferta de juegos en el mercado, sino porque pueden apostarse desde diferentes entornos, ya que han aumentado exponencialmente los salones de juego, se han instalado máquinas en bares en algunas comunidades autónomas y cualquiera de los juegos se pueden realizar desde ordenadores y dispositivos como *tablets* o teléfonos móviles desde cualquier lugar y en cualquier momento.

- **Accesibilidad.** Pero no sólo existe una enorme oferta de juegos con los que se puede apostar desde múltiples dispositivos; además, la forma de jugar es sencilla, con pocas limitaciones -que de cualquier forma son fáciles de sortear-y bastante intuitiva para quienes, como la población joven, está acostumbrada a la utilización de las tecnologías electrónicas e informáticas. De cualquier

manera, la usabilidad es uno de los aspectos sobre los que más se incide en todo lo que tiene que ver con Internet, de forma que cada vez es más sencillo e inmediato jugar online. Además, las fórmulas de pago por Internet (tarjetas, cuentas bancarias, etc.) favorecen el consumo abusivo y representan una de las dificultades principales de control del gasto en comparación con el juego presencial, en el que habitualmente hay que disponer de dinero en metálico.

- **Publicidad.** En España el tema de la publicidad y el juego online es una cuestión candente, por muchos y variados motivos. Cuando se legalizaron los bingos, casinos y tragaperras a través del Real Decreto Ley 16/1977 se restringió la publicidad de estos juegos en razón de su peligrosidad. Décadas después se mantiene esta limitación pero, sin embargo, el juego online se publicitaba y promocionaba en España incluso desde antes de ser legalizado. Esto, que en sí mismo es sorprendente, no deja de ser contrario a derecho, ya que las motivaciones de quien legisla para prohibir la publicidad de estos juegos fue su potencial peligrosidad y se da la circunstancia de que cualquier modalidad de juego presencial tiene su versión a través de Internet, que además es potencialmente más adictivo. Con lo cual, si quien legisló preconstitucionalmente ya tuvo en cuenta los riesgos del juego a la horade limitar su publicidad y promoción, no se entiende que cuatro décadas después, sabiendo lo que se sabe sobre los riesgos de adicción del juego y en una sociedad supuestamente más madura

democráticamente, se le otorgara patente de corso al juego online permitiendo durante casi veinte años la promoción de una actividad potencialmente adictiva. Y es que no solamente el juego online se estuvo publicitando cuando ni siquiera era legal (se legalizó en 2011 con la Ley 13/2011 de regulación del juego), sino que se tardó casi diez años en aprobar un real decreto que debería haber estado antes incluso de conceder las licencias para operar, en julio de 2012. Sin embargo el Real Decreto 958/2020 de comunicaciones comerciales de las actividades de juego no se aprobó hasta el 20 de noviembre de 2020 y entró totalmente en vigor el 31 de agosto de 2021.

En la actualidad el real decreto está recurrido ante el Tribunal Supremo por parte de JDigital (la patronal del juego online), Asociación de Medios de Información (que representa a la prensa escrita) y la Liga de Fútbol Profesional. Veremos...

Al igual que en las tres primeras condiciones ambientales (intimidad, comodidad y consumo de sustancias), el resto de variables (disponibilidad, accesibilidad y publicidad) pueden modificarse mediante las adecuadas políticas de juego que regulen esta actividad teniendo como principal objetivo la salud de los ciudadanos y previniendo la aparición de trastornos como la adicción al juego. Solo hace falta la voluntad política de llevarlo a cabo. Conocimientos sobre cómo hacerlo, la ciencia aporta de sobra.

Ir a Sesión 2 

¿Por qué el juego online es tan adictivo?

Ludens 

Características estructurales
(probabilidad de acertar, inmediatez del refuerzo, velocidad de las apuestas, sesgos cognitivos, etc.)

Condiciones ambientales
(intimidad, comodidad, disponibilidad, accesibilidad, publicidad, marketing, cultura de juego, etc.)



Chóliz (2017). Ludens prevención de la adicción al juego de azar. BricomEdiciones

UNIVERSITAT DE VALÈNCIA



Para saber más:

Griffiths, M. D., Wood, R. T., y Parke, J. (2009). **Social responsibility tools in online gambling: A survey of attitudes and behavior among Internet gamblers.** *Cyberpsychology & Behavior*, 12(4), 413-421.

Schüll, N. (2012). **Addiction by design: Machine gambling in Las Vegas.** Princeton: Princeton University Press.

Efectos sobre la adicción de la legalización del juego online en España

Si el juego online es potencialmente más adictivo que el presencial y en España se ha estado publicitando y promocionando enormemente desde su legalización, la pregunta del millón -ya que estamos con esto del dinero- es: ¿cómo ha afectado la legalización del juego online en España a los casos de adicción?

Para estudiar este fenómeno llevamos a cabo un estudio con 1.277 jugadores patológicos que se encontraban en tratamiento por su problema de adicción y se revisó en sus expedientes cuál había sido el juego responsable de su problema de adicción. Se atendió a cuándo acudieron a tratamiento y se establecieron cuatro momentos de análisis: el primero fue antes de la concesión de las licencias para operar (junio de 2012) y el resto en los tres años sucesivos (desde junio de 2012 hasta junio de 2015). Los principales resultados, que también pueden observarse en la gráfica siguiente, fueron los siguientes:

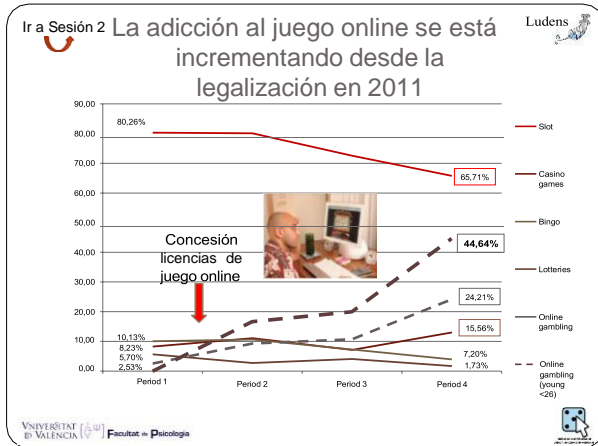
- Desde la legalización del juego online ha habido un incremento sostenido de la proporción de casos de ludopatía cuya causa principal es el juego online. A fecha de hoy, es la segunda causa de adicción al juego, sólo por detrás de las máquinas tragaperras, pasando de suponer el 2,5% antes de la concesión de las licencias de juego, al 24% tres años después.
- Si tenemos en cuenta a la población menor de 26 años que acuden a tratamiento por su problema de adicción al juego, la proporción pasa de 0% (antes de la concesión de las licencias no había ningún

joven adicto al juego a causa del juego online en dichos centros de tratamiento) al 44% en 2015; siendo la primera causa de adicción al juego en esta franja de edad y superando a las máquinas tragaperras como principal causa de ludopatía.

- Por último, analizamos la proporción de jóvenes menores de 26 años que acuden a centros de tratamiento de adicción al juego y los resultados obtenidos pasan del 3,5% al 16%.

Es decir, desde la legalización del juego online ha habido un incremento de personas adictas al juego cuya causa principal es esta modalidad de juego y ello se evidencia especialmente en el caso de menores de 26 años, en los cuales no solamente el juego online se ha convertido en la principal causa de adicción al juego, sino que ha habido un crecimiento exponencial de casos de juego patológico en jóvenes que, con toda probabilidad si no se hubiera legalizado el juego online, o si se hubiera regulado apropiadamente, no se habrían producido.

Quede esto para la reflexión.



Para saber más:

Chóliz, M. (2015). **The challenge of online gambling: The effect of legalization on the increase in online gambling addiction.** *Journal of Gambling Studies*, 32, 749-756.

Inducción al consumo: publicidad y marketing

Publicidad del juego

Las técnicas de publicidad y marketing pretenden el consumo de cualquier producto con el que se comercia. En el caso de los juegos de apuesta nos centraremos especialmente en la modalidad de juego online por varios motivos:

- Los juegos de apuesta tradicionales potencialmente más adictivos (tragaperras, juegos de casino) tienen *de facto* prohibida la publicidad. En el caso de las loterías, si bien son juegos con una enorme presencia mediática (piénsese en la publicidad del Gordo de Navidad y en la de los sorteos de la ONCE), en realidad tiene menos incidencia en la adicción; y ello por dos motivos principalmente. Por un lado porque, en esencia, las loterías son menos adictivas que el resto de juegos y el efecto de la publicidad sobre la adicción es mucho menor. Por otro, porque los contenidos de la publicidad que se suelen abordar en loterías apelan a dimensiones que tienen menos efecto sobre el juego excesivo y patológico y se centran más en aspectos que tienen que ver con la querencia de la marca que con la inducción de juego desmedido.
- La publicidad sigue existiendo en cierta medida y, de cualquier manera, ha contribuido a generar una imagen de marca y un posicionamiento de las empresas en el mercado que, sin duda, todavía tiene efecto en la población,

- A pesar de que por fin se ha regulado la publicidad del juego online, limitando franjas horarias en televisión, prohibiendo *banners* emergentes en Internet, etc. todavía es necesario desarrollar algunos aspectos, especialmente lo relacionado con técnicas de marketing. El objetivo deseable sería que tuviera un tratamiento similar al que tiene el tabaco. Además, no sabemos el recorrido que va a tener el actual real decreto de publicidad y marketing, dado que existen modalidades nuevas de promoción que pueden sortear la ley, además de que el propio real decreto está recurrido el Tribunal Supremo, como acabamos de indicar.

La publicidad del juego online, sin embargo, además ser mucho más intrusiva, tanto por las inexplicables prerrogativas que tuvo en comparación con el juego presencial, como porque se manifiesta por canales online en los que se mezcla publicidad con técnicas de marketing, apela a aspectos verdaderamente significativos que inciden en la adicción al juego. Nos referimos a los sesgos cognitivos.

Atribuciones y expectativas justifican la conducta de juego, la orientan y generalmente favorecen que se mantenga. Lo que ocurre es que, al igual que acontece con otras cuestiones vitalmente tan importantes como la felicidad, el ser humano no se comporta de forma estrictamente racional. Incluso en los procesos puros de razonamiento no se aplica la lógica estricta que guía el funcionamiento de los ordenadores, sino que nos manejamos con

heurísticos cognoscitivos, atajos que sirven para adaptarnos a un entorno con una información difusa e inmensa, que redundan en una mayor eficiencia, pero que en ocasiones pueden “jugarnos” malas pasadas.

Las personas no solemos entender bien conceptos de probabilidad. Incluso acostumbramos a tomar decisiones sin atender a las mismas. Para agravar todavía más el problema, la propia estructura y funcionamiento de los juegos de azar afectan severamente a la estimación de probabilidad, todo lo cual tiene como consecuencia el que se favorezca seguir jugando, a pesar de que lo más sensato sería dejarlo.

Los sesgos cognitivos no sólo inducen a jugar, sino que también sirven como autojustificación del propio comportamiento. Cuando se hace evidente que el juego sólo provoca pérdidas económicas, malestar emocional y es la principal causa de las discusiones familiares y de los problemas laborales, pero a quien juega le resulta imposible dejarlo, la forma de superar esa grave incongruencia es justificando la conducta distorsionando los pensamientos. Los sesgos cognitivos (“otra vez será”, “no era mi día de suerte”, “casi gano esta vez”), tan creíbles como falaces, sirven para mitigar la angustia que provoca la disonancia cognitiva y para mantener la conducta desadaptativa.

Los principales sesgos cognitivos implicados en la adicción al juego pueden clasificarse en tres grupos:

- Sesgos sobre el **control**. Se trata de la creencia de que se poseen habilidades o recursos personales que le permiten ganar en el juego más de lo que sería previsible por puro azar. Dichos sesgos pueden hacer referencia tanto a la capacidad para influir en la aparición de los eventos, tales como la *ilusión de control* y la *correlación ilusoria* (o pensamiento mágico), como a la habilidad personal para predecir la aparición de un acontecimiento, como es el caso del *sesgo del experto*.
- Sesgos sobre la **predicción**. Son heurísticos que alteran la estimación de probabilidad de la aparición de un evento, debido a las características físicas del mismo, tales como el *heurístico de representatividad*, el conocimiento que se tenga de él (*heurístico de familiaridad*), o el conocimiento de la serie histórica de concurrencias (*sesgo del jugador*).
- Errores en la **interpretación**. Se trata de interpretaciones de los resultados que condicionan las siguientes apuestas: *explicaciones a posteriori*, *confusión entre azar y suerte* o *fijación de las ganancias*.

En el caso del juego online, la publicidad se centra sobre todo en el sesgo del experto. Los dos anuncios que se analizan en el programa de prevención incitan al consumo apelando a que las apuestas se deben hacer de forma racional, fría y sin contaminarse por las emociones. En el primer anuncio se defiende que las emociones sirven para disfrutar de la competición sobre la que se apuesta, pero que la apuesta debe estar basada en criterios y postulados

racionales. La imagen es que el apostador debe tener el cerebro en la mano (que es la que da la orden y la apuesta). El segundo de los anuncios apela a que la mejor estrategia es la de hacer caso a la información que da la casa de apuestas, puesto que se trata de una empresa con solera en este tipo de actividades, argumentando que, en ese caso, tendrá más posibilidades de ganar.

En ambos casos se trata de falacias, ya que es harto improbable disfrutar de la actividad apostando por ella y actuar fríamente, sin dejar llevarse por la pasión. En muchos casos, pero especialmente en el juego, la toma de decisiones es emocional y las pasiones no dejan realizar cálculos fríamente que, además, suelen ser bastante complejos en el caso del juego. En el caso de la confianza de la marca, la casa de apuestas tiene su fuente de negocio en lo que pierden quienes juegan, de manera que es improbable que la información que aportan sobre las apuestas sea beneficiosa para el jugador, al menos a medio plazo.

Ir a Sesión 2 Ludens 

Publicidad: sesgo del experto



UNIVERSITAT DE VALÈNCIA | Facultat de Psicologia



Marketing y técnicas promocionales

Muy relacionado con la publicidad están las técnicas de marketing que se utilizan para promocionar el juego, cuya promoción también crecieron exponencialmente con el juego online, si bien algunas de ellas, como los bonos, se matizaron.

Bonos. Los bonos son una práctica habitual por parte de algunas empresas del sector del juego online. Los primeros bonos de bienvenida consistieron en ofrecer una cantidad de dinero con la que poder iniciarse en el juego, con el objetivo de que los jugadores inexpertos tengan la oportunidad de aprender a manejarse en una actividad que difícilmente llevarían a cabo *motu proprio*, debido al elevado coste y a la inseguridad que supone a los iniciados. Se trataba de los bonos de bienvenida, lo que también sería aplicable a los juegos gratis.

La normativa actual no permite realizar promociones de captación de nueva clientela, sino que solamente serán aplicables a aquellos que tengan una cuenta abierta durante, al menos, 30 días.

La aplicación de bonos se basa en un principio de psicología del aprendizaje denominado “muestra del reforzador”, definido hace tiempo por Ayllon y Azrin y utilizado para desarrollar hábitos que no se encuentran en el repertorio conductual de las personas. Con esta técnica se pretende que se asocie una determinada actividad con la obtención de una recompensa, asociación que resultaría muy poco probable de conseguir por medios más convencionales. Los ámbitos habituales en los que se ha aplicado este procedimiento han sido los

educativos, clínicos y comunitarios, promoviendo conductas funcionales y saludables, generalmente en personas con discapacidad o riesgo de exclusión social.

En el caso del juego se utiliza esta técnica no con un interés educativo o clínico, sino de marketing. Es decir, para inducir y consolidar una conducta de consumo en una población que difícilmente llegaría a adquirir este hábito a través de las fórmulas publicitarias convencionales. Durante las primeras fases en las que se aplican los bonos quien se inicia puede conseguir premios, además de que puede aprender sin riesgo, ya que las pérdidas las tiene cubiertas con los bonos. Con ello se consiguen dos objetivos: a) que aprenda las reglas básicas del juego y b) que tenga la oportunidad de asociar el juego con beneficios económicos. Es decir, se trata de una técnica que combina la promoción, incitación y adquisición de la conducta de juego.

Hay varios argumentos que se pueden esgrimir en el programa de prevención para contrarrestar el efecto de las promociones. Uno es que para cobrar cualquier producto promocional se exige que el jugador realice apuestas con dinero real, que puede perder. Es decir, que la promoción no quiere decir ganancia segura, sino ganancias mayores de las que se podía esperar sin estas promociones. El otro es que, incluso aunque se tengan ganancias, las promociones obligan a implicarse en el juego, con los riesgos que ello supone de desarrollar dependencia, puesto que el juego es adictivo. Las casas de juego lo toman como una inversión (de hecho, así consta en su

contabilidad): favorecen las ganancias porque solamente los jugadores que ganan son los que desarrollarán una adicción. Y la adicción, lo que supone es un incremento en la frecuencia de juego que, como venimos repitiendo, es lo que garantiza la ganancia de la casa (y la pérdida de quien juega) puesto que (repetimos) la esperanza matemática siempre es favorable para la casa (y negativa para quien juega).

Escuelas de póquer, típster. Las escuelas de póquer son otro de los recursos de marketing más frecuentes, que también se han extendido desde el póquer a otras modalidades de juego, como las apuestas. Consiste en enseñar las reglas básicas de juego y una serie de recomendaciones genéricas, con el objetivo de que se pierda la necesaria precaución hacia el juego al creer que uno ha adquirido el suficiente grado de experticia. Al igual que con la publicidad, con ello se consigue fomentar el sesgo del experto e incrementar la exposición al juego y la asunción de riesgos acordes con la supuesta pericia adquirida con las clases. Evidentemente, tanto la mayor exposición como los riesgos asumidos son dos de las principales variables que provocan juego excesivo y la posterior adicción al juego.

En el caso de la figura del típster, se trata de pronosticadores profesionales que lanzan sus pronósticos, asumiendo que tienen mucha información de los eventos sobre los que apuestan. Aunque en algunos casos esa información es pública, en realidad su principal fuente de negocio es la clientela, que pagan por tener acceso a esa

información. Hay que tener en cuenta que quien trabaja como tipster trabaja para las casas y que de ninguna manera tienen ni información privilegiada ni mayor habilidad para adivinar. ¿Te crees lo que dicen quienes echan las cartas? Pues eso es lo que son, sólo que arropados por la tecnología...

Otro argumento con el que se puede contrarrestar el efecto de estas técnicas de marketing consiste en insistir en que el beneficio de las empresas del sector depende de lo que juegan y pierden quienes juegan, de manera que lo que siempre les va a interesar es que haya una masa enorme de gente jugando porque, cuanto más se juegue, mayores serán los beneficios de las empresas. Y ese es el objetivo principal de las técnicas de publicidad y de las estrategias de marketing.

Profesionales del juego

No dejamos de repetir a lo largo de este texto que el negocio del juego se basa en las pérdidas de quienes juegan; que la esperanza matemática es favorable a quien gestiona el juego y que, por lo tanto, quien juegue en exceso solamente puede esperar del juego, pérdidas. No obstante, que hacen del juego no solo un modo de vida, sino una forma de ganar dinero. En honor a la verdad, siempre ha habido tahúres que se aprovechan de los demás para obtener beneficios, si bien su historia está llena de altibajos y sujeta a ganancias, pero

también a enormes pérdidas, hasta el punto de que no puede considerarse como “un trabajo cualquiera”.

A decir verdad, profesionales del juego sólo existen en los juegos en los que se apuesta contra otras personas que juegan (no una persona contra la casa) y en los que, además, existe alguna suerte de estrategia o habilidad para acertar los pronósticos. En este caso, hablaríamos principalmente del póquer y otros juegos de cartas, así como de las apuestas cruzadas. Quienes ejercen como tipster, como acabamos de ver, no obtienen sus beneficios por las apuestas que realizan, sino por lo que le paga su clientela por seguir sus consejos o de la comisión de la casa por traer clientes.

El interés de abordar el tema de la profesionalidad en el juego en un programa de prevención, en el que uno de los objetivos principales es disminuir las conductas de riesgo en el juego se puede resumir abordando dos cuestiones. Por un lado, desacreditando esta actividad que, en esencia no deja de ser una actividad especulativa que tiene serias consecuencias para el resto y un riesgo de convertirse en adictiva. Por otro, haciendo ver que hay ciertos tipos de juegos en los que están presentes profesionales que tienen más ventajas que los demás y que, por lo tanto, estos tipos de juego son una actividad que entraña riesgos.

La primera de estas cuestiones se podría abordar también desde programas preventivos que tengan en cuenta aspectos más genéricos como el materialismo, la especulación o la reflexión de que las ganancias obtenidas con esta actividad no provienen por el

desarrollo de un producto que haya supuesto un beneficio para la sociedad o para otras personas, sino que, muy al contrario, se trata del dinero que alguien ha perdido y que en muchas ocasiones a esas personas les supone la ruina en lo personal y familiar. Siendo este aspecto algo fundamental, probablemente deba ser tratado más ampliamente en debates éticos y morales cuya reflexión es tan importante no sólo en el entorno escolar, sino también en la sociedad. Es decir, ser profesional del juego no es una actividad como otra cualquiera, en el sentido de que ni ayuda al desarrollo de la sociedad o al bien común y supone graves perjuicios para otras personas.

Pero donde consideramos que este programa de prevención debe centrarse es en el segundo aspecto, es decir, que se trata de una actividad que entraña riesgos en la medida en que en juegos como el póquer online o las apuestas cruzadas se puede jugar contra profesionales que:

- Manejan software de juego con datos estadísticos que analizan perfiles de usuarios potencialmente proclives a ser arruinados. Dichos programas son más potentes que los que se consiguen a través de las propias casas de juego, que no son sino una estrategia de marketing para incrementar la masa de gente que juega haciéndoles creer que son profesionales simplemente porque manejan programas estadísticos.
- En algunos casos las propias casas de juego contratan a profesionales y disponen de una cantidad de dinero

mucho mayor de lo que puede tener cualquiera que se considere profesional, pero que vaya por libre. En este caso, es muy poco probable ganar a medio plazo, incluso aunque se tengan estrategias, ya que las pérdidas que se pueden producir en un momento determinado las puede soportar la banca, pero no cualquiera que juegue (y usted es un jugador o una jugadora cualquiera, no se vaya a pensar lo contrario).

- Pero al igual que en muchos juegos de contrapartida (en los que se juega contra la banca), existen reglas arbitrarias del juego que contrarrestan las estrategias que uno pudiera tener. En el caso de los juegos de contrapartida es conocido el truco la martingala en el juego de ruleta. Este consiste en ir doblando la apuesta si no se consigue ganar en la jugada precedente. Hay que tener en cuenta que, al igual que en el caso de los casinos presenciales con la estrategia de la martingala, todos los casinos online ponen un límite al número de veces que puede doblarse la apuesta, de manera que puede darse el caso de que después de repetirla varias veces seguidas sin conseguir el premio, la banca impida seguir doblándola porque se ha llegado al límite de veces que el casino ha establecido. Y entonces las pérdidas pueden ser millonarias. Como ésta, hay reglas mucho más sutiles que están estudiadas para que incluso la aplicación estricta de una estrategia supuestamente eficaz pierda ante las condiciones que pone la banca. Lo mismo ocurre con profesionales al servicio

de los casinos: existen reglas que finalmente privilegian a quienes contrata la propia banca.



“El tahúr”, de Georges de La Tour.

Un tahúr, en connivencia con una prostituta, estafan a un joven rico. El tahúr se saca de la manga un as de diamantes que previamente había sido extraído del mazo de cartas.

Por otro lado, la propia actividad de la persona profesional entraña riesgos para quien juega que pretende ganar dinero como si el juego fuera un trabajo; o tiene una serie de características que le pueden hacer perder interés.

- Quizá la que más nos interesa en un programa de prevención es que, aunque quien juega de forma profesional no tienen por qué cumplir los criterios de juego patológico, tienen un perfil que está en riesgo de serlo en el momento en el que pierda el control, cosa que es muy probable cuando se manejan grandes cantidades de dinero. La experiencia con el juego les predispone a tener con mucha frecuencia el sesgo del experto, que induce a una exposición mayor de lo que sería razonable y a la asunción de riesgos superiores a los que se asumirían si sólo tuvieran en cuenta y de forma estricta las estrategias.
- Es una actividad que puede perder interés porque, por muchas estrategias que se dispongan, estas ni son infalibles ni

probablemente sean mejores que las de otros profesionales. Dado que las ganancias de quien gana proceden de las pérdidas de otras personas, es probable que llegue un momento en el que se produzcan grandes pérdidas que arruinen las ganancias obtenidas previamente.

- Quien juega de forma profesional debe manejar grandes cantidades de dinero y asumir pérdidas elevadas. En ocasiones debe realizarse una gran apuesta para obtener una mínima ganancia.
- En muchos casos la actividad profesional no es realmente un juego de apuestas, sino la aplicación de reglas. No suele ser una experiencia tan excitante como la que se produce en un juego de cartas presencial; de hecho a muchos de quienes juegan a cartas no les gusta el póquer online e incluso llegan a decir que no se trata realmente de póquer.

En este punto quizá sea necesario volver al argumento anterior de que dedicarse profesionalmente al juego, ni se trata de un trabajo en el que uno pueda realizarse, ni tampoco produce un beneficio para la sociedad, ya que consiste en hurtar dinero a otra persona, por mucho que esta pretenda lo mismo. Quizá esto requiera reflexiones más profundas que necesitan del análisis de los valores que gobiernan nuestra sociedad neoliberal, en la que lo que prima es la competitividad y la especulación. Ambos también son elementos esenciales del juego: competitividad porque lo que uno gana es a costa de lo que otro pierde. Especulación, porque eso no

aporta nada a la sociedad. En nuestra sociedad, como en el juego, lo más importante es el dinero.

Hagan juego...

Ir a Sesión 2



Profesionales: cómo actúan

- Manejan programas estadísticos de las casas de juego
- Una parte es pagada por las propias casas de juego
- Cada persona que juega está identificada por categorías que informan al profesional de la probabilidad de ganarle
- Las trampas en el juego son habituales y mucho más difíciles de reconocer que las del juego presencial

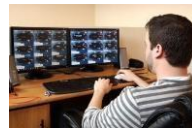


Ir a Sesión 2



Vida real de quien juega profesionalmente

- No son millonarios
- Dedicar mucho tiempo al juego, dejando otras actividades personales y de ocio
- Pueden perder grandes sumas de dinero
- Para ganar un poco hay que arriesgar mucho y se puede perder
- Se encuentran en el filo de la navaja



Jóvenes y adicción al juego

Como hemos visto anteriormente, la legalización del juego online y su consiguiente promoción ha provocado que se incrementen los casos de adicción al juego cuya causa principal es, precisamente, el juego online. Esto ha sido especialmente significativo en el caso de jóvenes, dado que se trata de un nicho de mercado prioritario para las empresas del sector, las cuales dirigen la publicidad y estrategias promocionales precisamente a la población juvenil.

Este hecho, que pudiera no tener más trascendencia desde una perspectiva economicista, sí que es muy importante desde un punto de vista psicológico y de la salud. Y ello por varios motivos:

- En primer lugar, porque la población más joven es más vulnerable al desarrollo de cualquier trastorno adictivo. Esto se debe tanto a cuestiones que tienen que ver con el desarrollo neurológico de las áreas cerebrales responsables de las funciones ejecutivas (planificación, control del comportamiento, etc.), que no finalizan hasta los veintiún años de edad, como por aspectos motivacionales (interés por estos temas, actitudes de riesgo ante la vida), emocionales (buscadores de sensaciones, dificultad en controlar la impulsividad, etc.).
- Cuanto antes se inicie el consumo de una sustancia, o la ejecución de una conducta adictiva, mayor probabilidad de desarrollar problemas de adicción con la misma y mayor dificultad en reducirla.

- Culturalmente la población más joven está más expuesta -y se les induce con más frecuencia-, al uso de las nuevas tecnologías. Además, se consideran (también eso se fomenta por parte de la población adulta) expertos en su manejo, lo cual da una falsa sensación de seguridad ante los riesgos que tiene el uso de las tecnologías, particularmente cuando se trata de una conducta potencialmente adictiva, como es el juego de azar.

Resumiendo, el tema de jóvenes y juego online es una mezcla realmente explosiva. Combínese la mayor vulnerabilidad a la adicción que tiene la juventud por cuestiones psicológicas y neurológicas, con una elevada exposición debido al interés que suscitan estas actividades en esta franja de edad, junto con una falsa percepción de experticia provocada por ser superusuarios de las tecnologías y el evidente interés del sector por incidir directamente en este nicho de mercado, que es la población adolescente, para encontrarnos con una verdadera situación de riesgo. Si a eso le añadimos que la sociedad no solo no limita el riesgo, sino que lo incita mediante la transmisión de valores especulativos, tenemos un problema.

En la actualidad la única fórmula preventiva de la adicción al juego en jóvenes es la prohibición del juego a menores de edad que viene recogida en la Ley 13/2011 de Regulación del Juego. No obstante, uno de los problemas con que nos enfrentamos en la actualidad es que la oferta no sólo es muy elevada, sino que es realmente generalizada e indiscriminada, de forma tal que, a pesar de que el juego de azar es

una actividad restringida a mayores de edad, el control etario sobre el juego solamente se lleva a cabo de una forma eficaz en casinos y salas de bingo, en los cuales se exige la presentación del DNI en el acceso a dichos recintos. El control es más difícil en el juego online puesto que, aunque sea preceptivo introducir el número del documento nacional de identidad antes de comenzar a apostar, en realidad no se exige una acreditación fehaciente de la persona que va a jugar, motivo por el cual es realmente sencillo saltarse la norma. En lo que se refiere a los salones de juego el control etario es mucho más laxo y depende de las normativas autonómicas. De hecho, las personas menores pueden jugar a dichos juegos con pocas restricciones. Si hablamos de máquinas tragaperras o de apuestas en los bares, la accesibilidad es total.

Con este panorama, es previsible que jóvenes y adolescentes sean un colectivo afectado por los problemas que puede acarrear el juego. Por ello, un programa de prevención no puede dejar de lado la evaluación de este fenómeno, tanto para analizar el estado de la cuestión, como para generar la necesaria conciencia social para exigir que se tomen las necesarias medidas regulatorias. De ahí la importancia que tiene el pase de los protocolos de evaluación del programa Ludens, en los que se evalúa no sólo la eficacia del programa, sino también la incidencia del juego en adolescentes y jóvenes, el patrón de uso, las motivaciones para jugar, las condiciones en las que lo realizan (especialmente el juego online) y los eventuales problemas de adicción que padecen.

Para saber más:

Chóliz, M. y Marcos, M. (2020). **Adicción al juego en la juventud de la comunidad valenciana**. Informe realizado para el Institut Valencià de la Joventut. Generalitat Valenciana.

Políticas de juego y juego responsable

Según la mayoría de la comunidad científica, el juego responsable consiste en la elección racional y sensata de las opciones de juego, que tenga en cuenta la situación y circunstancias personales de quien juega, impidiendo que el juego se pueda convertir en un problema. El Juego Responsable implica una decisión informada y educada por parte de quienes apuestan con el objetivo del entretenimiento, la distracción y en el cual el valor de las apuestas no debe superar lo que el individuo se pueda permitir. Para ello, tanto la Administración como el sector del juego deben llevar a cabo políticas y acciones encaminadas a prevenir el juego excesivo.

El juego responsable, no obstante, es un concepto controvertido actualmente en la literatura científica. Se ha demostrado que el juego de apuesta es una actividad de riesgo en lo que se refiere a desarrollar un trastorno adictivo, puesto que activa los mismos circuitos cerebrales de recompensa que las drogas y es el responsable del desarrollo de una patología mental cuyos síntomas clínicos (tolerancia, síndrome de abstinencia, dificultad en abandonar la conducta, etc.) son comparables a los que provocan las

drogas. Por dicho motivo, no se puede hacer creer a la población que jugando de una determinada forma uno puede divertirse apostando y quedar inmunizado de los efectos negativos.

Más bien al contrario, el juego responsable ha sido desarrollado por las empresas del sector para lavar la imagen pública ante la sociedad y hacer cargar a quien juega con la responsabilidad de los efectos negativos que tiene el juego.

Es decir: culpabilizar a la víctima.

La cuestión es que muchas personas con trastorno por juego se sienten culpables por el daño que han hecho a sus familiares. Y, efectivamente, en muchos casos no sólo se han perjudicado a ellas mismas, sino también a sus familiares o a su entorno. Pero ello no quiere decir que también sean responsables de su enfermedad. De eso, tal y como se ha comentado en capítulos anteriores la responsabilidad es del juego y de las condiciones en las que se presenta.

No reconocer eso no solamente dificulta el tratamiento, ya que bastantes “terapeutas” ponen la atención en personas o situaciones que no son las responsables del desarrollo de la enfermedad (familia, características de personalidad, etc.), sino que desvía la atención de los principales factores de riesgo que hay que abordar en la prevención que, repetimos son: el juego y las condiciones en las que éste se presenta.

Para saber más:

Blaszczynski, A., Collins, P., Fong, D., Ladouceur, R., Nower, L., Shaffer, H. J., ... & Venisse, J. L. (2011). **Responsible gambling: General principles and minimal requirements.** *Journal of Gambling Studies*, 27(4), 565-573.

Blaszczynski, A., Ladouceur, R., & Shaffer, H. J. (2004). **A science-based framework for responsible gambling: The Reno model.** *Journal of Gambling Studies*, 20(3), 301-317.

Cassidy, R. (2020). **Vicious games: capitalism and gambling.** London: Pluto Press.

Hancock, L., & Smith, G. (2017). **Critiquing the Reno model I-IV international influence on regulators and governments (2004-2015): The distorted reality of “responsible gambling”.** *International Journal of Mental Health and Addiction*. doi:10.1007/s11469-017-9746-y.

La Administración y el juego responsable

Las políticas de juego son la mejor fórmula para la prevención de la adicción al juego. Resulta extraño que se diga esto en un programa de prevención de ámbito escolar y comunitario, pero así es. El objetivo principal de este programa es informar, sensibilizar y promover conductas saludables de juego. Pero esto es difícil de llevar a cabo en la población (e imposible en el caso de los jugadores patológicos) si en la propia sociedad existe una enorme oferta de juego, fácilmente accesible y que se publicita y promociona enormemente. Por ello, la Administración debe regular la actividad del juego velando por el principal interés común, que es la prevención de la adicción al juego.

En el caso de España las competencias en regulación del juego dependen de la Dirección General de Ordenación del Juego, del Ministerio de Hacienda. Cada comunidad autónoma dispone, a su vez, de servicios que se encargan de la ordenación del juego según sus competencias que, al igual que en la Administración Central del Estado, suelen estar en las consejerías de Hacienda correspondientes.

En las motivaciones de la Ley 13/2011 de Regulación del Juego se encontraban, entre otras, la prevención de la adicción al juego y, a tal efecto, se creó el Consejo Asesor de Juego Responsable, un órgano consultivo cuyas decisiones no son vinculantes para el Gobierno y cuyos principales objetivos eran el proponer una Estrategia de Juego Responsable y el asesoramiento sobre cuestiones referidas a la

puesta en marcha de la Ley que tuvieron que ver con la promoción de hábitos saludables de juego.

Dentro de esta estrategia se creó una web específica en la propia DGOJ, a través de la cual se informa a la ciudadanía sobre el juego (tanto los riesgos como los supuestos beneficios) denominada “JugarBien.es”. Estando de acuerdo en que la información sobre prevención es necesaria, la Administración no puede quedarse en este punto y no tomar las necesarias medidas de prevención basadas en la regulación, máxime cuando la información sobre el juego se presenta de forma naif, minimizando los riesgos del juego y las consecuencias de la ludopatía. No obstante, lo más cuestionable de esta iniciativa es la atribución de la responsabilidad de la enfermedad a quien juega por el hecho de “no jugar bien”, descargando de dicha responsabilidad tanto a los operadores, que son quienes presentan los juegos cuyas características estructurales son las que causan la adicción, como a la propia Administración quien, mediante una adecuada regulación, es la encargada de establecer las condiciones ambientales del juego que, como hemos visto, son un importante condicionante del desarrollo y mantenimiento de la adicción al juego.



La página de juego responsable de la DGOJ se denomina “JugarBien.es”, dando la sensación de que la ludopatía se produce porque quien juega no se comporta adecuadamente (asume demasiados riesgos, se deja llevar por su impulsividad, etc.). A veces ciertas medidas que pretenden ser preventivas pueden tener efectos contraproducentes.

Durante años, las medidas de regulación dirigidas específicamente a prevenir la adicción al juego han sido ciertamente escasas, a pesar de que se han sugerido en diferentes ámbitos (foros científicos, cámaras legislativas, direcciones generales, etcétera). Las actuaciones en materia de regulación que se han propuesto se basan principalmente en tres grandes áreas: a) publicidad y estrategias promocionales; b) acceso al juego (disponibilidad y accesibilidad) y c) regulaciones específicas de los juegos.

No obstante, en honor a la verdad, conviene destacar que ha habido un cambio cualitativo en la XIV legislatura del Gobierno de España. En enero de 2020 la DGOJ pasó a depender del recientemente creados Ministerio de Consumo, que ha desarrollado varias normativas entre las que se destacan dos de ellas:

-Real Decreto de comunicaciones comerciales de las actividades del juego. En este real decreto se limita la publicidad y algunas estrategias de marketing, poniendo fin a un periodo de promoción del juego online, que se inició a principios de siglo.

-Proyecto de desarrollo de entornos más seguros de juego. En los que se pretende desarrollar una serie de normativas que protejan a las personas que tienen problemas con el juego, así como a la población menores de edad.

A nuestro juicio, son medidas que todavía requieren un desarrollo mayor, pero que sin duda han supuesto un punto de inflexión, ya que hasta entonces toda la actividad del legislativa y gubernamental había ido dirigida a expandir el juego como actividad económica, con todo el riesgo para la salud de los ciudadanos que ello supone.

Las competencias del juego también son de las comunidades autónomas y, aunque la regulación del juego online depende de la Administración Central del Estado, los operadores locales deben regirse por normativas de las comunidades autónomas en las que operan. Así, por ejemplo, uno puede realizar apuestas online de carreras de galgos en China desde en un salón de juegos. En este caso, son los gobiernos autonómicos los que tienen la competencia en materia de regulación. Y en este punto nos encontramos con un grave problema en cuanto a la adicción, que es el incremento exponencial en la oferta de juegos, tanto en el número de salones de juego (auténticos minicasinos), como por la ubicación de máquinas de apuestas en bares, dependiendo de las regulaciones establecidas por cada comunidad autónoma. A día de hoy ya es un hecho encontrar máquinas de apuestas al lado de las tragaperras en los establecimientos de hostelería de Galicia, La Rioja, Navarra, País

Vasco, Comunidad Valenciana y la ciudad autónoma de Ceuta. Se repite la historia de 1981 cuando el sector pilló con el pie cambiado al gobierno de la UCD como consecuencia de lo cual se llegaron a instalar más de 250.000 máquinas tragaperras distribuidas por todo el territorio, lo cual tuvo como consecuencia un incremento exponencial de los casos de ludopatía.

La diferencia entre entonces y ahora es que en la actualidad se conocen y se ha demostrado los efectos negativos que tiene el ubicar estos juegos en los bares. Por otro lado, hace tiempo que se viene reclamando desde los ámbitos científicos y sociales las necesarias medidas regulatorias de limitación de acceso a los mismos como medida de prevención de la adicción al juego. Urge retirar las que se acaban de colocar e impedir que las máquinas de apuestas se ubiquen en establecimientos de hostelería.



Máquinas de apuestas en un bar, al lado de las tragaperras ¿hay quien dé más?

Así pues, desde las comunidades autónomas también se puede hacer mucho para prevenir la adicción al juego desde la regulación, como

por ejemplo estableciendo un número máximo de locales de juego, definiendo la distancia entre ellos, especificando los tipos de juego permitidos, aumentando la fiscalidad, sacando las máquinas tragaperras de los locales de hostelería, así como las de apuestas allí donde las haya y un largo etcétera de medidas que bien pueden aplicarse en pro de la salud y en prevención de la adicción al juego. En el momento actual muchas comunidades autónomas están actualizando las leyes del juego para adaptarse a la nueva situación. Una de las primeras fue la Comunidad Valenciana, con la Ley 1/2020 de regulación del juego y prevención de la ludopatía. Además del título, que ya denota intencionalidad, la ley valenciana tiene algunos artículos que pueden ser útiles para la prevención de la adicción, como son la distancia de 850 metros entre establecimientos de juego y centros escolares, dedicar el dinero de las sanciones para que la administración lo dedique a prevención y tratamiento, etcétera.

Para saber más:

Chóliz, M., & Saiz-Ruiz, J. (2016). **Regular el juego para prevenir la adicción: hoy más necesario que nunca.** *Adicciones*, 28(3), 174-181.

Orford, J. (2005). **Disabling the public interest: Gambling strategies and policies for Britain.** *Addiction*, 100(9), 1219-1225.

Empresas y juego responsable

Todas las empresas de juego online autorizadas a operar en España están obligadas a tener en su web una sección sobre juego responsable, que consiste en una serie de recomendaciones genéricas a las cuales se puede acceder rastreando por la web tras sortear todo tipo de *banners*, anuncios o ventanas emergentes de publicidad y estrategias de marketing incitadoras al juego e irresistibles para quien tiene un trastorno por juego.

Una vez que se accede a la sección se informa sobre la necesidad de jugar de manera responsable y se suelen dar algunas recomendaciones genéricas que deberían tener en cuenta, como ponerse límites de ingresos o del tiempo de juego, no jugar si se encuentra mal anímicamente, no jugar para recuperar las deudas o como una fuente de ingresos, etcétera.

Se trata de simples sugerencias que no se fomentan cuando uno se pone a jugar, de manera que en realidad simplemente sirven para lavar la cara y cumplir con la norma.

Todas las empresas que tienen autorización administrativa para operar se indican con el logo “Juego Seguro” del Ministerio de Hacienda. A nuestro juicio, sería más útil hablar de “juego legal”, para distinguirlo del juego ilegal, que no tiene las autorizaciones administrativas para operar y que, por lo tanto, no garantiza la seguridad de las operaciones que se lleven a cabo.



El logo “Juego Seguro” en realidad quiere decir que la empresa tiene la licencia administrativa para operar en España, pero no que el juego que promociona no tenga riesgos. De hecho, la base del negocio de estas empresas son las pérdidas de quienes juegan.

En 2018 se creó la Plataforma para el juego sostenible (PJS), una organización de la que forman parte diferentes empresas del sector, cuyo objetivo principal es mejorar la imagen del sector en la sociedad, después de los movimientos de protesta ciudadana que hubo en algunas ciudades españolas ante la proliferación de salones de juego y salas de apuesta en barrios desfavorecidos.

La Plataforma pretende la transversalidad en el sector, es decir, influir en salones, bingos, hostelería, etc. para mejorar la imagen de su negocio y vender más máquinas que son, con diferencia, el juego más adictivo. La Plataforma ha intervenido en la Comisión de Reconstrucción Social y Económica del Congreso y a dicha plataforma se van adhiriendo empresas interesadas en el juego responsable.

Una de las actividades que han desarrollado, es el Proyecto FES (Formación, Educación y Sensibilización). Con ello se pretende “sensibilizar a los jóvenes del juego y dar pautas de juego responsable y prevenir la adicción en escolares”. Para ello cuentan con la colaboración de coachings que no son expertos en prevención de

adicciones, pero que se manejan bien con la imagen pública, para echar la culpa de la adicción al juego al mal uso de las TIC, en una estrategia con la que se consigue desviar la atención del verdadero responsable de la adicción al juego, que es el propio juego y las condiciones que favorecen un uso excesivo.



La Plataforma para el Juego Sostenible es una iniciativa del sector de juego para lavar la imagen ante las administraciones públicas. Consigue desviar la atención de la verdadera causa de la adicción, que es el propio juego y responsabilizar de ello al mal uso de las tecnologías.

Quien juega y el juego responsable

Con independencia de que, efectivamente, las mejores medidas preventivas, son las políticas de juego que se deben ejercer desde la Administración obligando al sector y a usuarios al ejercicio de un juego saludable, existen una serie de recomendaciones genéricas que quien juega debe tener en cuenta cuando se enfrenta a esta actividad. Como acabamos de comentar, muchas de ellas aparecen en la sección de juego responsable de las webs de juego, pero después no se fomentan cuando se comienza a apostar. Más bien al contrario, lo que se incita es a un juego excesivo a través de las

estrategias de publicidad, promocionales y de marketing que presentan todos los juegos, algunas de las cuales las acabamos de describir. El problema es que las empresas dedican mucha mayor ingeniería conductual a estas técnicas promocionales de juego excesivo que a las de juego responsable.

Así pues, en un programa de prevención de adicción al juego se deben explicitar más claramente y entrenar a quienes juegan para que adquieran dichas habilidades y las conviertan en un hábito a la hora de jugar.

Dichas recomendaciones son las siguientes:

- Aunque la principal consecuencia del juego es ganar dinero, éste no debe ser el principal objetivo. Juega con la finalidad de entretenerte y si, además, ganas dinero, mejor.
- Pon un límite de lo que vas a apostar ANTES de comenzar a jugar y NUNCA lo sobrepases.
- Acepta las pérdidas como parte del juego (la más probable, por cierto) y NUNCA juegues para recuperarlas. Cada vez que juegues es una nueva partida.
- Juega lo que te puedas permitir. NUNCA pidas (ni aceptes) dinero prestado para jugar.
- No bebas alcohol cuando juegues, ni lo hagas después de haber bebido, puesto que aunque no estés intoxicado y ni siquiera te des cuenta, el alcohol dificulta el control del juego.
- No juegues para evadirte de problemas, para superar el aburrimiento o cuando te encuentres mal.

Estas estrategias, que son muy similares a las recomendaciones que aparecen en las webs de juego, sería conveniente que se entrenaran a modo de role playing en las sesiones de prevención. El objetivo no sólo es informar, sino que se convierta en la forma habitual de jugar.



Las iniciativas de juego responsable cargan la responsabilidad de no tener problemas con el juego, al propio jugador. La información es necesaria, pero no es suficiente para prevenir las conductas adictivas.

El juego ético: más allá del juego responsable

El “Juego Ético” es un compromiso de la sociedad con la salud de sus ciudadanos para prevenir la aparición de la adicción al juego y favorecer la rehabilitación de las personas con esta patología. Consiste en el establecimiento de una política de regulación del juego que debe llevar a cabo el Gobierno mediante la cual se permita la actividad económica, pero se prevenga la aparición de la adicción al juego. En este sentido, el “Juego Ético” va más allá del Juego Responsable, al asumir la responsabilidad tanto del Gobierno como de las compañías del sector, no sólo en la génesis del trastorno, sino también en la prevención de la adicción, dado que la mejor forma de prevención es una adecuada política de regulación. Además, en un

estado social y de derecho, los agentes responsables del problema deben ser quienes se impliquen activamente en su solución.

El “Juego Ético” se basa en los siguientes principios:

Desde una perspectiva **económica**:

- El juego es una actividad económica de gran magnitud, muy rentable para quien gestiona el juego, ya que los beneficios están directamente relacionados con la cantidad de dinero que se juega que, como acabamos de indicar, es ciertamente elevada.
- Los beneficios económicos de las empresas que gestionan el juego proceden directamente de las pérdidas de los jugadores, que son mayores cuanto más dinero se juega, ya que la esperanza matemática es favorable para quien gestiona el juego. Se trata de una actividad económica de suma cero que no genera un producto con un valor añadido, sino que los beneficios de la empresa provienen directamente de las pérdidas de los jugadores.

Desde una perspectiva psicológica:

- El juego es una actividad potencialmente adictiva, ya que activa los mismos circuitos cerebrales de recompensa que las drogas de abuso y la sintomatología clínica del juego patológico es similar a la de las drogodependencias, alcoholismo y tabaquismo.

- El juego patológico, como trastorno adictivo, es una grave enfermedad mental, cuyos propios síntomas (necesidad de jugar cantidades crecientes de dinero, malestar o irritabilidad cuando se intenta dejar de jugar, intentos infructuosos por abandonar el juego, volver a jugar para intentar recuperar las pérdidas, etc.) conducen quien juega a una espiral de juego excesivo y pérdidas cada vez mayores.

Es necesario recalcar que quien sufre un trastorno por juego de azar siguen jugando a pesar de ser conscientes de los perjuicios que les está ocasionando el juego y también a sus familias y que la información sobre las graves consecuencias que tiene el juego en sus vidas no es suficiente para hacer que dejen de jugar. Las personas con trastorno por juego no son libres de dejar de jugar, dado que el proceso psicológico explicativo de la adicción es la dependencia del juego, al igual que ocurre en el resto de adicciones con las drogas, el tabaco o el alcohol.

Así pues, para conseguir el objetivo de prevenir la adicción al juego no hay otra solución que regular la actividad de forma que **se impida la pérdida excesiva de dinero** por parte de quien juega, ya que ésta es la principal causa del juego patológico.

El “Juego Ético” reconoce y asume que, al limitar las pérdidas de quien juega, también se reducen los beneficios de las empresas del sector. No obstante, cuando se produce un conflicto de derechos, como es la obtención de los máximos beneficios económicos y la prevención de la enfermedad, una sociedad moderna debe proteger la salud de su ciudadanía.



Juego ético es un compromiso de las administraciones públicas para regular el juego previniendo la aparición de problemas de salud pública.

Para saber más:

Adams, P.J. (2008). *Gambling, freedom and democracy*. New York: Routledge

Chóliz, M. (2018). **Ethical gambling: A necessary new point of view of gambling in public health policies.** *Frontiers in Public Health*, 6, 12.

Epílogo: Las leyes del juego y la cuadratura del círculo

Epílogo

Las leyes del juego y la cuadratura del círculo

El juego de apuesta es una de las actividades económicas de mayor envergadura en nuestra sociedad, pero se mantiene sobre una dinámica perversa, que es la de que los beneficios del sector dependen de las pérdidas de los jugadores: cuanto más pierden los jugadores, mayores son los beneficios empresariales.

Esto no tendría más importancia, si no fuera por tres cuestiones:

- La esperanza matemática de todos los juegos siempre es favorable a quien gestiona el juego, de manera que cuanto más se juega, mayores son las pérdidas de quien juega.
- Las personas que más juegan (y más pierden, por lo tanto) son quienes tienen un trastorno por juego, que tienen un problema de salud mental, una adicción al juego que les impide dejar de apostar y les obliga a jugar cantidades crecientes de dinero.
- Dicho problema de salud ha sido causado, precisamente, por el juego, que es una actividad que está siendo ampliamente promocionado en nuestra sociedad, ya que es muy rentable económicamente.

El círculo vicioso al que se ven sometidos quienes tienen un trastorno por juego es un círculo virtuoso para las empresas del sector.

Esta relación entre la salud pública y economía especulativa se describe en las tres leyes del juego:

- Primera ley del juego: **Ley de la *gambling* dinámica:** “el dinero ni se crea, ni se destruye: sólo cambia de bolsillo”
- Segunda ley del juego: **Ley de la *desesperanza* matemática:** “la probabilidad de perder por parte de quien juega se incrementa progresivamente con la insistencia en el juego”
- Tercera ley del juego: **Ley de la *adicción*:** “cuanto más se juega, mayor necesidad hay de seguir jugando”

Es por ello que, en lo que se refiere a la prevención de la adicción al juego, nos encontramos en la encrucijada de que cualquier intervención que pretenda prevenir la adicción al juego en la sociedad atenta directamente contra la cuenta de beneficios de las empresas del sector. No es posible reducir la prevalencia de adicción al juego, ni siquiera minimizar el daño, si no reducimos los beneficios empresariales.

Este propósito, que sin duda es un anatema para algunos gurús de la economía capitalista, es consecuencia del hecho de que los beneficios económicos de algunos atentan directamente contra derechos fundamentales, como es la salud pública.

Habrà que tomar una decisión porque el círculo no se puede cuadrar. La política debe resolver este problema matemático.



Anexo:
Cómo aplicar Ludens

Cómo aplicar Ludens

Consejos y generalidades

El programa de prevención Ludens está diseñado para ser implementado en pequeños grupos, si bien el entorno ideal es el aula y, más concretamente, las clases de tutorías del sistema educativo. En las tutorías se pueden generar unas condiciones de comunicación extraordinarias para abordar aspectos fundamentales de la vida que no suelen entrar en el currículo o que requieren de una exposición por parte de profesionales especializados. Dichos especialistas pueden ser ajenos a la plantilla del centro (profesionales especialistas de unidades de prevención en este caso) o bien el personal de orientación del centro educativo, si tiene los conocimientos específicos. No obstante, Ludens también puede implementarse en otros entornos en los que se considere útil (sociocomunitarios, laborales, etc.) utilizando una metodología de exposición y de trabajo en grupo.

Los objetivos de Ludens son los de **informar**, **sensibilizar** (cambio de actitudinal) y recomendar **pautas de acción** para prevenir la adicción al juego de azar. Estas son las tres dimensiones que todo programa de prevención debe tener, ya que la información es necesaria, pero por sí sola no es suficiente. Es preciso trabajar sobre las actitudes ante el problema de la adicción, interiorizando los problemas que se pueden llegar a tener y facilitando una disposición adecuada para jugar, en el caso de que se llegue a hacerlo, aunque ya hemos podido ver a lo largo de este manual, que no pasa nada si no se apuesta: la

vida puede ser incluso más divertida. Finalmente, es preciso saber a qué jugar y cómo hacerlo para prevenir la adicción sabiendo que, de cualquier manera, el juego de azar no es necesario para la vida; en muchas ocasiones ni siquiera es conveniente y, más bien al contrario, tenemos formas alternativas de pasar el tiempo y gastar el dinero que son más útiles y beneficiosas que las apuestas.

Ludens consta de tres sesiones. Se recomienda que las dos primeras se implementen en dos semanas sucesivas, mientras que la tercera serviría de refuerzo de lo tratado y seguimiento para ver si se consolidan cambios respecto al juego. Esta última se aconseja que se realice entre 3 y 6 meses después, pero puede hacerse antes si la organización de las actividades escolares (o la duración del propio curso) así lo exige.

Además de las tres dimensiones: informar, sensibilizar y dar pautas, Ludens dispone de un protocolo de evaluación en el que se registran los aspectos esenciales de la adicción al juego, como son: a) el patrón de uso (frecuencia de juego); b) los tipos de juegos con los que se apuesta; c) la evaluación de la adicción al juego según los criterios del DSM-5 (juego de riesgo y trastorno de juego); d) *screening* de adicciones tecnológicas (adicción a redes sociales, móvil y videojuegos) y e) consumo de sustancias.

El protocolo de evaluación se administra en dos ocasiones. Inicialmente en la primera sesión, antes de comenzar el programa de prevención, para no sesgar las respuestas. Esta información sirve

para poder realizar los informes que se pueden entregar a los centros educativos donde se administra el Ludens y para tener una evaluación de la problemática de la adicción al juego en el grupo al que se aplica.

El segundo momento es en la sesión de seguimiento, con el objetivo de valorar si se han producido cambios en el patrón de juego, así como de la utilidad del programa.

Se dispone de material audiovisual, que consta de una presentación con información esquematizada y vídeos insertados que servirán de apoyo en la exposición. Los esquemas hacen referencia a las ideas clave que es necesario transmitir y que han sido desarrolladas en los capítulos anteriores de este manual, de manera que es muy recomendable conocer el contenido antes de comenzar con las sesiones del programa. Evidentemente, cualquier información adicional que se tenga sobre el juego y las características del proceso adictivo siempre es un bagaje que debe tener el profesional.

El material audiovisual consta de ejemplos, generalmente testimonios, de duración breve (la mayoría de menos de dos minutos), que ilustran lo que se acaba de explicar en las diapositivas informativas y que sirven para sensibilizar sobre el problema de la adicción al juego. Siempre resulta ilustrativo ver hasta dónde se puede llegar con el juego y las repercusiones que éste puede tener, si se ven y comentan testimonios y realidades de personas afectadas. La persona especializada de prevención que administre el programa puede hacerlo con la metodología que considere apropiada, pero se recomienda

incitar a la participación activa del alumnado lanzando preguntas del tipo: “¿Sabéis la diferencia entre juego de azar y juego de habilidad?”, para introducir el tema del azar; o bien “¿quién ha jugado alguna vez a algún juego de apuesta?” cuando se expliquen los diferentes juegos legales en España. Los alumnos se encuentran de esa forma más motivados para atender y sensibilizarse con el problema y suelen emerger cuestiones relevantes sobre el juego y la adicción al juego. También hay que tener presente que habrá adolescentes que no jueguen, en cuyo caso es conveniente hacerles ver que tampoco pierden nada si no juegan (precisamente eso es lo que conseguirán: no perder dinero) y que, en el caso de que alguna vez apuesten, lo hagan siguiendo unas recomendaciones que se comentan y describen al hablar del juego responsable, al final de la segunda sesión.

Otro de los aspectos importantes a tener en cuenta es el hecho de que quienes jueguen intentarán justificarlo diciendo que realmente ganan dinero. Eso suele ocurrir en el caso de las apuestas y del póquer. No hay que negarlo a priori porque, efectivamente, puede ser cierto. En ese caso hay que incidir en varias cuestiones:

- Primero, que ningún juego se convierte en adictivo si previamente no se gana dinero, de manera que todos los juegos están diseñados para que se reparta y haya personas que consigan ganar inicialmente más de lo que han apostado, porque la base del beneficio de las casas que organizan el juego estriba

en incrementar el volumen de las apuestas. Hay que recalcar que todos los adictos al juego comienzan ganando dinero con las apuestas.

- En segundo lugar, que estos juegos nuevos reparten más dinero que otros, como las loterías, aunque siempre menos de lo que recaudan. De manera que aunque se gane al principio, lo que es seguro es que a la larga se pierde, porque el juego está organizado para obtener beneficios económicos por parte de quien lo gestiona y a costa de los que apuestan.
- En tercer lugar, todos tendemos a recordar cuando nos va bien en algo (es un sesgo cognitivo que nos mantiene la autoestima), sobre todo si hace un tiempo que ha pasado, en cuyo caso se minimizan los efectos negativos (de nuevo el sesgo), de manera que, si se juega en exceso (y, por lo tanto la probabilidad de perder es mayor) recordamos mucho mejor las ganancias que las pérdidas, aunque el balance global sea negativo.
- Por último, que hay juegos que disponen de estrategias para llevar a cabo el juego y estas mismas tienden a sobrestimar la capacidad que se tiene de obtener beneficios con ellas (otra vez los sesgos), lo cual nos impulsa a cometer riesgos que no asumiríamos si no pensáramos que tenemos más habilidad que los demás para jugar. Y al final, el asumir los riesgos conduce a llevar a cabo un patrón de juego excesivo y ello a las inevitables pérdidas.

En cualquier caso, siempre hay que resaltar que el juego en sí mismo es una actividad adictiva y que, por lo tanto, siempre estamos en riesgo por el solo hecho de jugar; mucho más si se hace en exceso.

En cuanto a los testimonios, una forma didáctica de presentarlos es exponer en primer lugar el concepto (tolerancia, síndrome de abstinencia, dificultad en controlar el impulso de jugar, problemas personales asociados, etcétera) y después poner el video y abrir un pequeño turno de comentarios. Con ello se puede entender más claramente a qué nos referimos cuando se explican los conceptos. Los videos también sirven como evidencia de lo que puede llegar a ocurrir a cualquier persona que juegue y de esa forma sensibilizar por el problema y modificar actitudes hacia la adicción al juego. En otros casos son ilustrativos de cuáles son las situaciones de riesgo y los errores que se han cometido para llegar a la situación en la que se encuentran. Ya se sabe que siempre se ven mejor los errores en los demás que en uno mismo.

Los personajes de algunos videos son jóvenes (especialmente los que tienen que ver con juego online) mientras que otros son personas mayores y juegos tradicionales, como bingo o tragaperras. Aunque generalmente el público a quien va dirigido el programa son jóvenes y adolescentes, entendemos que también es conveniente analizar testimonios de población adulta para evidenciar que el riesgo de adicción existe para cualquier persona y con diferentes tipos de juego. En estos casos se debe destacar que el inicio del juego puede ser temprano y mantenerse durante mucho tiempo, incluso hasta la


adulterez. Es decir, que en algunos casos quienes padecen un trastorno por juego comenzaron cuando eran jóvenes, lo cual da cuenta de la gravedad del problema, ya que durante mucho tiempo se ha estado perdiendo dinero y se ha visto afectada su vida personal (mentiras, problemas familiares y laborales, etc.). Además, cuanto más tiempo pasa, más se agrava la adicción. Por otro lado, el hecho de que ocurra tanto en unos juegos como en otros indica que se trata de un proceso similar: la adicción, que requiere de unas medidas preventivas similares y de una actitud de precaución ante el juego.


También hay que reseñar que no todos los juegos son iguales, sino que hay juegos que son más adictivos que otros. No obstante, quien cumple criterios de juego patológico suele jugar a varios de ellos y eso, evidentemente, agrava el problema.

A continuación se presentan las diapositivas que aparecen en la última versión (año 2021), junto con las ideas clave que es necesario comunicar en cada una de ellas y cuyos contenidos se han analizado en este manual. Estas ideas se pueden transmitir más fácilmente mediante la participación activa o con mayéutica. Se han separado las cinco ideas que consideramos imprescindibles para cada una de las dos sesiones, así como las que sería conveniente transmitir en cada una de las diapositivas. Para facilitar la comprensión, hemos reproducido cada una de las diapositivas que aparecen en la presentación e indicado los comentarios que consideramos más pertinentes.

¡Ánimo!


Cinco ideas clave de la Sesión 1

Ir a Portada 

Sesión 1 

Juego, quienes juegan y adicción

- [Encuesta sobre el juego](#)
- [Azar y juegos de apuesta](#)
- [Tipología de jugadores](#)
- [Tenemos un problema: la adicción al juego](#)



© 2021 Ludens, reserva todos los derechos al grupo de autores de Ludens

WUOLAH (U) S.L.

1. Los juegos de azar consisten en apuestas acerca de eventos sobre los cuales no hay posibilidad de control.
2. Los juegos de azar son un enorme negocio cuyos beneficios se obtienen de las pérdidas que tienen quienes juegan.
3. La actividad de apostar es adictiva, es decir, genera la necesidad de jugar cada vez más y malestar cuando no se puede jugar o se interrumpe el juego.
4. La adicción es un grave trastorno psicológico que afecta seriamente a la persona y a su familia.
5. No obstante, no todos los juegos son igualmente adictivos. Los más perjudiciales son las tragaperras, algunos juegos de casino y los juegos online.

Ideas a transmitir en las diapositivas de la Sesión 1

Ir a Sesión 1 Ludex

Características de los juegos de apuesta (*gambling*) 

1. Se trata de **predecir** la aparición de un evento sobre el cual **no se tiene control**
2. El resultado depende parcial o totalmente del **azar**
3. Se arriesga dinero en el pronóstico (**apuesta**)
4. Las leyes matemáticas de la **probabilidad** determinan el valor de las ganancias y de las pérdidas de la apuesta.

© 2013. Ludex: prevención de la adicción al juego de azar. Fundación Ludex

Ideas a transmitir:

- El juego de apuestas (*gambling*) azar es una actividad cuyo objetivo principal es la predicción de un evento sobre el cual no se tiene control.
- Las estrategias que utiliza quien juega para dicha predicción en modo alguno afectan a la probabilidad de aparición de dicho evento, como sí que puede ocurrir en otros juegos (*gaming*).
- Quien juega arriesga dinero en la predicción, con el objetivo de ganar más de lo que ha apostado y el riesgo de perder la apuesta.
- La aparición del evento sólo se puede conocer con seguridad a posteriori.
- La teoría de la probabilidad analiza matemáticamente la probabilidad de la aparición de un evento y el valor de la apuesta.
- Todos los juegos tienen reglas basadas en la teoría de la probabilidad

Ir a Sesión 1 Ludens 

¿A qué jugamos en España?

■ **Juegos gestionados por el Estado: SELAE**

-  Loterías y Apuestas del Estado
-  Lotería Nacional
-  Loto
-  EURO MILLIONES
-  La Quiniela

■ **Juegos de gestión privada**

- Casinos
- Bingo
- Máquinas tragaperras
- Salones de juego
- Salas de apuestas
- Juego Online










© 2011. Todos los derechos reservados. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad.

Ideas a transmitir:

- Hay muchos tipos de juegos legales en España. Unos los gestiona el Estado y otros las empresas dedicadas al juego. El regulador de todos ellos es el Estado (a nivel estatal o autonómico)
- El juego está organizado para recaudar impuestos o como una actividad económica. Quien gestiona el juego no arriesga, sino que es su negocio, del cual obtiene beneficios económicos.
- Los beneficios de las empresas provienen de lo que pierden quienes juegan, de manera que no es posible ganar dinero si alguien juega durante mucho tiempo, porque a la larga los beneficios siempre son para quien gestiona el juego.

Ir a Sesión 1 Ludens

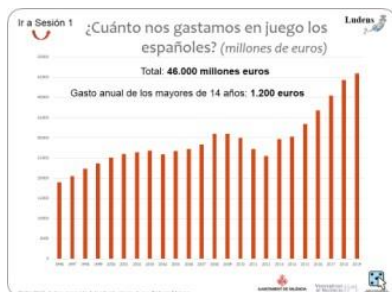
El quid de la cuestión

- Esperanza matemática, o valor esperado:
$$\mu = E(X) = \sum x_i \cdot P(x_i)$$
- Valores:
 - $E(X)=0$: juego justo
 - $E(X)>0$: juego ventajoso
 - $E(X)<0$: juego en desventaja

© 2010. Autor presentador de la actividad: Jorge de la Hoz y María Estrella

Ideas a transmitir:

- La esperanza matemática, o valor esperado, es uno de los conceptos más relevantes del juego de apuesta: es lo que puede esperar si alguien juega mucho.
- Cuando la esperanza matemática es cero, quiere decir que a la larga las pérdidas compensan las ganancias o, lo que es lo mismo, las dos personas tienen la misma probabilidad de ganar o perder en el largo plazo.
- En todos los juegos de la diapositiva anterior, la esperanza matemática es positiva para la casa: es su negocio.
- Similarmente, la esperanza matemática es negativa para el jugador, lo cual quiere decir que a la larga es seguro que va a perder.






Ideas a transmitir:

- El gasto total en juegos de apuesta en 2019 en España fue de 46.000 millones de euros. Más que la suma de la facturación de Mercadona y El Corte Inglés, juntos.
- Los españoles gastan muchísimo dinero en juego de azar. Cada español mayor de 14 años gastó una media de 1.200 euros en 2019; más que en ropa, alcohol o cualquier actividad cultural.
- En todos los juegos las empresas o entidades que lo gestionan obtuvieron beneficios económicos por el juego.
- Los ingresos de las empresas de juego se obtienen de las pérdidas de los jugadores.

Ir a Sesión 1 Ludens

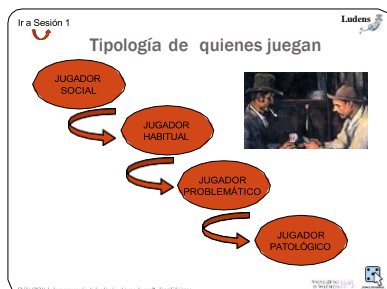
Las tres leyes del juego (gambling)

- Primera Ley del juego (o de la *gambling* dinámica):
"El dinero ni se crea ni se destruye, sólo cambia de bolsillo" 
- Segunda Ley del juego (o de la desesperanza matemática):
"La probabilidad de perder se incrementa progresivamente con la insistencia en el juego" 
- Tercera Ley del juego (o de la adicción):
"Cuanto más se juega, mayor necesidad hay de volver a jugar" 

© 2011-2012 Fundación BBVA. Todos los derechos reservados. www.bbva.com

Ideas a transmitir:

- Explicar las tres leyes del juego;
 - Ley de la *gambling* dinámica: "el dinero ni se crea, ni se destruye: sólo cambia de bolsillo"
 - Ley de la desesperanza matemática: "la probabilidad de perder se incrementa progresivamente con la insistencia en el juego"
 - Ley de la adicción: "cuanto más se juega, mayor necesidad hay de seguir jugando"
- Las tres leyes están relacionadas entre sí para generar mayores beneficios a las casas de juego y mayor necesidad de seguir jugando en quienes juegan, a pesar de que las pérdidas serán progresivamente mayores.



Ideas a transmitir:

- Hay diferentes tipos de personas que juegan. Normalmente no todas tienen problemas con el juego, pero se trata de una transición.
- Se suele comenzar jugando como diversión y se acaba teniendo graves problemas con el juego, el principal de ellos es la adicción, también llamada juego patológico.
- No hay características de personalidad que indiquen quién va a tener problemas con el juego. Cualquiera puede sufrir un trastorno por juego si pierde el control.
- No obstante, existen factores que incrementan la vulnerabilidad y no todos los juegos tienen la misma potencialidad adictiva. También hay circunstancias que favorecen el juego excesivo, como el consumo de alcohol.



Ideas a transmitir:

Se trata de un testimonio muy ilustrativo de cómo se desarrolla la adicción al juego y a lo que se puede llegar. Es el primer video en el que se comentan las características del juego patológico y conviene detenerse en él para resaltar alguna de las principales, antes de exponer los principales criterios diagnósticos. Las ideas principales que hay que transmitir son las siguientes:


- Se trata de un joven normal y corriente, sin ningún problema especial ni en lo personal ni en lo familiar, lo cual quiere decir que cualquiera estamos en riesgo de tener un problema con el juego.
- Todo comenzó con “la suerte del principiante”, es decir, teniendo la “mala suerte” de ganar en las primeras veces que jugó. Esto es muy importante recalcarlo, puesto que si el juego no diera premios, nadie se engancharía. Si el juego es adictivo es porque da premios de vez en cuando. El problema es que da mucho menos de lo que se apuesta (las máquinas tragaperras entre el 70%-75%), de manera que a la larga siempre se va a perder.

-
- Las pérdidas ocurren pronto, puesto que las máquinas dan el premio (o el no-premio) cada tres segundos, de manera que es fácil acabar gastando mucho dinero en poco tiempo.
 - Los problemas aparecen en cuanto las pérdidas son grandes: vender cosas de casa, robar, etcétera para financiarse el juego y las pérdidas ocasionadas.
 - Dedicaba mucho tiempo a jugar, interfiriendo con el resto de actividades cotidianas. Dice que necesitaba jugar: “si no jugaba no me encontraba bien”, lo cual es uno de los síntomas característicos del síndrome de abstinencia. Finalmente, toda su vida giraba en torno al juego: se jugaba todo lo que ganaba, incluso pedía el finiquito para jugarse todo lo que había cobrado al dejar el trabajo. Vivía en un coche, que era lo único que le quedaba...
 - Llega a la fase de desesperanza: no encontrar sentido a la vida, no ver ninguna salida al problema, etcétera. En esta fase los casos más graves pueden acabar con intentos de suicidio; de hecho el juego patológico es uno de los trastornos mentales cuyos índices de suicidio son más elevados.

Ir a Sesión 1

¿Qué características tiene la adicción al juego?

Circuitos cerebrales de recompensa



Sintomatología de los trastornos adictivos

- **Tolerancia:** Necesidad de jugar cantidades crecientes de dinero para conseguir el placer deseado
- **Síndrome de Abstinencia:** Inquietud o irritabilidad cuando intenta interrumpir el juego
- **Graves problemas personales**
- **Obsesión por el juego**

© 2011 Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Occidente

UNIVERSIDAD DE GUANAJUATO

Ideas a transmitir:

Las dos diapositivas siguientes especifican los criterios diagnósticos de la adicción al juego que, como acabamos de comentar, son similares a los de las drogas. Para cada uno de los criterios se puede visualizar un testimonio en el cual se ejemplifica el síntoma clínico en cuestión. Aunque todos los testimonios son ilustrativos, no hay que dejar de presentar el de “*graves problemas personales*” de esta diapositiva y el de “*incapacidad para dejar de jugar*”, de la siguiente. Los principales criterios diagnósticos de la adicción al juego son los siguientes:

- **Tolerancia:** necesidad de jugar cantidades crecientes de dinero. Las cantidades llegan a ser tantas que arruinan al jugador y a su familia. Como cuanto más juega, más pierde, el problema se va agravando.

En el vídeo se constata que el joven comenzó a jugar cuando tenía 18 años con pocas cantidades de dinero, pero cada vez necesitaba

jugar más (llegar a gastar entre 1.000-1.500 euros en una sola tarde), hasta arruinarse.

Pero no sólo se necesita jugar más cantidades, sino a más juegos y a juegos en los cuales se gane (y se gaste) más dinero. Se trata de un arma de doble filo, porque los juegos con los que supuestamente ganas más, también tienes que apostar mayores cantidades de dinero o bien la probabilidad de que toque un premio grande apostando poco es prácticamente nula. La apuesta que te puede dar 1.000 euros en 16 segundos, que dice en el vídeo, solamente se produce si se apuesta por un evento tan improbable que nadie más lo haga. Y lo lógico es que no ocurra y se pierda el dinero.

- Síndrome de abstinencia. Grave malestar cuando se lleva un tiempo sin jugar o se interrumpe el juego. La necesidad de jugar es tan grande que lo primero que piensa al levantarse es jugar y pasa poco tiempo sin que acuda a un lugar de juego o lo haga por Internet.

En el caso del vídeo, la señora lo primero que hace al levantarse es ir al bingo. Estaba obsesionada por ir a jugar y en un estado de ansiedad y nerviosismo que sólo se le pasaba cuando jugaba. Si eso ocurre en una señora con obligaciones familiares y que debe salir de casa para jugar, a pesar de lo que le dicen sus amistades o familiares, imagínese lo que ocurrirá con un joven que tiene la posibilidad de apostar desde su habitación con el ordenador o el móvil.

De nuevo hay que hacer hincapié en que el problema de la adicción no conoce de edad, pero que hay que entender que si ocurre en personas adultas que supuestamente tienen más mecanismos y posibilidades de control, la población joven, que además se les incita a jugar, van a tener más problemas con el juego

- Graves problemas familiares. Cuanto más se juega, más se pierde y ello tiene consecuencias serias. Lo primero personalmente, que se arruina, pero inmediatamente coge el dinero de la familia. Cuando esto no es suficiente, lo roba o no puede devolver los préstamos que ha pedido y eso le conlleva problemas con amistades, en el trabajo, etcétera. Una parte (el 25%) comete actos ilegales y suelen tener consecuencias graves con la ley.

El vídeo que aparece en este apartado es especialmente ilustrativo. Comienza a jugar muy pronto (a los 18 años en cuanto tiene la edad legal de hacerlo) y lo hace durante diez años. En ese tiempo se arruina completamente y adquiere enormes deudas. No obstante, a pesar de la gravedad de los hechos llega a decir que *“el dinero, al fin y al cabo es lo de menos”*, porque perdió todo a causa del juego: matrimonio, relación con su familia, puesto de trabajo, etcétera. Pero sobre todo *“perdí la alegría. Yo era muy consciente de que al día siguiente iba a volver a jugar”*. Claramente se encontraba en la fase de desesperanza, donde no solo no piensa en que va a ganar; ni siquiera recuperar las pérdidas. Se veía desesperanzado.


- Obsesión por el juego. Todo gira en torno al juego. Lo demás carece de importancia, incluso cosas de la familia. Se pierde interés por uno mismo y por los demás, con lo cual también pierde el apoyo familiar o de amistades.

En el vídeo, el jugador relata que estaba constantemente pensando en el juego, que eso le afectaba al sueño, pensando en las jugadas que podría hacer o haber hecho; o al trabajo, ya que se iba a jugar en lugar de trabajar. Toda su vida giraba en torno al juego.

Ir a Sesión 1 Ludens

¿Qué características tiene la adicción al juego?

Circuitos cerebrales de recompensa



Sintomatología de los trastornos adictivos

- Problemas familiares
- Incapacidad para dejar de jugar
- Jugar para recuperar pérdidas
- Engañar a familiares y amigos
- Jugar para resolver el malestar

© 2011 Instituto Nacional de Drogas Dependencias e Instituto Nacional de Trastornos de la Conducta

Ideas a transmitir:

- Problemas familiares. Después de quien tiene problemas con el juego, la familia es el principal afectado por los problemas que acarrea el juego. No sólo se trata de que arruina económicamente a la familia, sino que para esta persona lo más importante es el juego y se pierde el vínculo afectivo que se tenía con el cónyuge, hijos, hermanos, etcétera. Hay que hacer hincapié en que no se trata de que la familia tenga un problema sistémico, sino que el juego ha destrozado el vínculo afectivo. Esto es especialmente importante porque en la mayoría de los casos la familia es un puntal de apoyo en el proceso terapéutico de las adicciones y, en el caso del juego, dicho apoyo se ha malogrado. Cabe destacar también que los familiares no entienden por qué sigue jugando a pesar de todo el daño que les está causando, motivo por el cual ellos también necesitan asesoramiento y a veces ayuda. Pero no porque la familia sea sistémicamente disfuncional, repito, sino porque ha sido la principal afectada y eso ha tenido como consecuencia la disolución de los vínculos afectivos, entre otras secuelas.



En el video se demuestra muy claramente las graves consecuencias familiares que ha tenido el juego y la necesidad de la familia para la recuperación.

- Incapacidad para dejar de jugar. El juego patológico se diagnosticaba antes como trastorno del control de los impulsos, precisamente porque se incidía en que el jugador era incapaz de dejar de jugar. Los familiares no suelen entenderlo y piensan que es un vicioso o que quiere hacerles daño. La incapacidad de dejar de jugar a pesar de que sepa que al final va a perder explica el hecho de que al adicto al juego no le sirvan las recomendaciones que le hacen los demás o la propia administración cuando les dice que deben jugar responsablemente.

En el vídeo un excroupier relata cómo un jugador pierde el control y es incapaz de dejar de jugar en un momento en el cual supuestamente ya había conseguido su objetivo, que era ganar dinero, y mucho más de lo que tenía al comenzar. Se da la paradoja de que quien tiene un trastorno por juego sigue jugando aunque haya ganado dinero, aun sabiendo que cuanto más se juegue, más probabilidad hay de perder, puesto que el juego está organizado para que gane la banca. El video es especialmente ilustrativo puesto que es una información que la da un ex trabajador de un casino, aportando la misma información pero desde un punto de vista alternativo.

- Jugar para recuperar las pérdidas. A este fenómeno se le denomina “caza”. Los jugadores suelen repetir: “en cuanto recupere lo que he perdido, lo dejo”, pero eso es prácticamente imposible si lo hace jugando, porque el juego está organizado para que a la larga sea la banca la que gane a costa de lo que pierde quien juega. La caza es la peor solución para el jugador. En el vídeo se destaca cómo un joven pierde lo que había jugado (el sueldo que acababa de cobrar un momento antes) y acaba gastándose más de lo que llevaba, para intentar recuperar el dinero que había perdido, puesto que la familia sabía y esperaba el dinero del sueldo. En muchas ocasiones se suelen pedir préstamos para saldar las deudas del juego que, en lugar de pagar directamente a la persona deudora, se suelen jugar para intentar obtener más beneficio, pero lo único que se consigue es hacer más grande la deuda.
- Engañar a familiares y a amistades sobre el grado de implicación en el juego. Lo importante de esto es que el engaño se considera un criterio diagnóstico; así de habitual suele ser. Quien juega reconoce su foro interno que debe dejar de jugar y que el juego excesivo no es aceptable. Como no puede dejar de jugar, miente sobre su grado de implicación en el juego, lo cual no deja de ser un autoengaño, ya que es vana la esperanza de ganar con el juego. En el vídeo el joven reconoce que hace un montaje para que no se den cuenta de que está jugando (y perdiendo), justificando y mintiendo sobre su grado de implicación en el juego. Se trata de





un caso que podríamos considerar en el inicio, puesto que todavía ha tenido suficiente dinero propio como para financiarse el juego; pero pasar de gastar todo el dinero que tiene el jugador y apropiarse del de los demás es solo cuestión de tiempo. Y de juego.

- Esfuerzos infructuosos por dejar de jugar. Al igual que en el resto de adicciones, llega un momento en el cual la persona reconoce que el consumo excesivo (en este caso el juego excesivo) le está provocando graves perjuicios a su salud, bienestar y a su vida en general. Intenta dejarlo pero no puede y eso le ocurre reiteradamente. Es el momento en el que se da cuenta de que necesita ayuda, que es otro de los criterios diagnósticos de la adicción al juego: asumir que los demás tienen que ayudarte porque uno ha perdido el control.

En el vídeo el joven se da cuenta de que tiene un problema con el juego e intenta dejarlo, pero es incapaz. Eso le hace reflexionar sobre el hecho de que es probable que tenga una enfermedad, ya que hay gente que juega y no se descontrola como él; es decir, que no es normal descontrolarse de esa manera. Reconoce que se siente culpable y que el propio juego hace que desaparezca ese malestar mientras juega, pero luego es peor. La solución a su problema comienza cuando reconoce también a los demás que tiene un problema y busca ayuda.


Cinco ideas clave de la Sesión 2


Ir a Portada 
Sesión 2
Ludens 

Los nuevos juegos: *El juego online*

índice

- [El juego online en España](#)
- [Juego online y riesgos de adicción](#)
- [Publicidad y marketing del juego online](#)
- [El juego ;responsable?](#)



Chelín (2021) Ludens: prevención de la adicción al juego de azar. Ediciones


1. Los nuevos juegos a través de Internet (juegos de casino online, apuestas y póquer online) son más adictivos que los juegos tradicionales.
2. Estos juegos se están publicitando y promocionando enormemente, especialmente en jóvenes.
3. Desde su legalización ha habido un incremento de personas con patologías debido a estos juegos.
4. La base del negocio de las empresas es la misma que en el resto de juegos: ellos ganan lo que pierden los jugadores
5. En unos pocos juegos hay estrategias que parece que sirven para ganar, pero en esos casos exista la figura del perfil profesional, que tiene más probabilidad de ganar que el resto.

Ideas a transmitir en las diapositivas de la Sesión 2

Ir a Sesión 2 Ludens

Los nuevos juegos: el juego online

- El juego online es legal en España desde 2011.
Ley 13/2011 de regulación del juego
- La publicidad del juego está regulada desde 2020
- Actualmente se están regulando los entornos de juego

BOE
 BOLETÍN OFICIAL DEL ESTADO
 MINISTERIO DE PRESIDENCIA, RELACIONES EXTERIORES Y DEMOCRACIA
 LEY 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego

MINISTERIO DE POLÍTICA SOCIAL Y TURISMO
 MINISTERIO DE ECONOMÍA Y HACIENDA

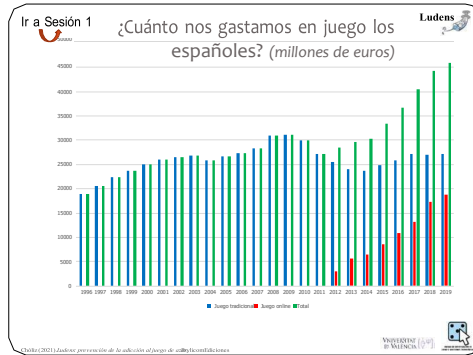
Ideas a transmitir:

- El juego online es legal en España desde la Ley 13/2011 de regulación del juego. Antes no era legal, aunque había empresas que operaban desde el extranjero.
- La publicidad del juego online no se ha regulado hasta noviembre de 2020, a pesar del mandato de la Ley 13/2011.
- Hay muy pocas normativas que tengan como objetivo la prevención de la adicción al juego. Actualmente se está preparando un real decreto sobre entornos más seguros de juego.
- Las comunidades autónomas también están regulando el juego actualmente, adaptándose a la Ley 13/2011. La primera fue la Comunidad Valenciana, pero ya hay otras que están a punto de ser aprobadas por los respectivos parlamentos autonómicos.
- Las leyes son fundamentales para ordenar la actividad del juego.



Ideas a transmitir:

- El juego online es legal desde junio de 2012, cuando se concedieron las licencias para operar en España. En la actualidad los tres tipos principales de juego por Internet son: apuestas (principalmente deportivas), juegos de casino (ruleta, *blackjack* y slot) y póquer (torneos y partidas).
- El juego online mueve mucho dinero, pero son pocas empresas (la mayoría de ellas radicadas en paraísos fiscales) las que gestionan el juego online.



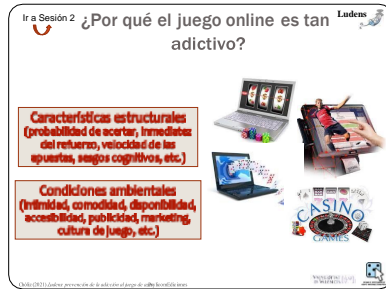
Ideas a transmitir:

- Ha habido dos momentos claves desde la legalización del juego: la crisis de 2008 y la legalización del juego online en 2011.
- El juego tradicional siempre ha crecido, excepto en los momentos de crisis. El juego online ha crecido exponencialmente desde que se legalizó, a pesar de que fue durante la crisis económica.



Ideas a transmitir:

- Los juegos online que más han crecido han sido los juegos de casino (ruleta, blackjack y slot) y las apuestas.
- El crecimiento del juego online se debe, principalmente a la ruleta y las slot, que han crecido incluso en los momentos de confinamiento a causa de la pandemia de COVID-19.



Ideas a transmitir:

El juego online se diferencia del online no solamente en el canal mediante el que se presenta el juego (presencialmente o a través de Internet), ya que el juego online tiene una serie de características que lo hacen diferente del presencial. No es una mera diferencia de canal por el que se lleva a cabo el juego; en realidad son juegos diferentes, van dirigidos a públicos distintos (el online a jóvenes, principalmente) y habitualmente el juego online es más adictivo. Así, por ejemplo

- La probabilidad de ganar es mayor que la de los juegos presenciales y, por lo tanto, eso genera más adicción. De cualquier forma, siempre devuelven menos de lo que recaudan, de manera que, a la larga solo se pueden esperar pérdidas.
- Las jugadas se realizan con mucha rapidez, a veces una sobre otra. Así, las apuestas no hace falta esperar a que se desarrolle totalmente un partido, sino que se puede apostar durante el mismo. O bien las competiciones son muy rápidas, como es el caso de las carreras de galgos.

-
- La recompensa (o no-recompensa) es inmediata. Este es quizá uno de los aspectos fundamentales que influyen en la adicción y que coinciden con tragaperras.
 - Muchos de ellos inducen el sesgo del experto (apuestas y póquer, fundamentalmente). Quien juega piensa que tiene una estrategia ganadora, cuando en realidad el juego está organizado para que siempre gane la banca. En el caso de apuestas contra otros participantes, está quien lo hace de forma profesional, que suele tener estrategias mejores que los demás.

Pero el juego online no solamente es más adictivo, sino que las condiciones en las que se presentan todavía lo potencian más. Así, por ejemplo

- Intimidad. Se puede apostar con el portátil desde su habitación o con el móvil desde donde quiera, ocultándose de la mirada crítica o de la reprobación de otras personas.
- Disponibilidad. Se puede jugar desde cualquier lugar, sin necesidad de desplazarse a un casino, en cualquier momento, sin horarios y a cualquier juego, puesto que la oferta actual en España es de las más amplias del mundo.
- Accesibilidad. Jugar online es muy sencillo y para la población joven todavía más, puesto que sigue la lógica de muchas aplicaciones móviles o de Internet. Aunque está limitado a mayores de 18 años incluso esta restricción se puede sortear fácilmente
- Publicidad. El juego online tiene una publicidad mucho mayor que la de cualquier otro juego y por la mayoría de canales, especialmente a través de Internet. Además, se trata de

publicidad engañosa que apela a sesgos cognitivos que inducen a jugar excesivamente.

- Técnicas promocionales. Hay muchas técnicas promocionales, como bonos, escuelas de póquer, etcétera, que inducen a jugar excesivamente.
- Cultura de juego. El juego online se ve como un adelanto de la tecnología, cuando en realidad es una manera rápida de conseguir el dinero de la gente incauta que se cree experta. A los valores superficiales del dinero fácil se le suma el esnobismo del uso de las TIC.



Ideas a transmitir

- La publicidad presenta una imagen distorsionada de la realidad. Los sesgos que inducen son especialmente peligrosos en el caso del juego, puesto que son los que inducen a jugar o justifican las pérdidas. En el juego online el principal sesgo es el sesgo del experto.
- En el caso del primer anuncio de William Hill, la emoción no puede desligarse de la conducta de juego, puesto que la emoción es la principal fuente de energía y la que provoca el impulso de jugar. Es falaz que uno disfrute con el partido de fútbol pero que en la apuesta domine la razón.
- Pero la razón tampoco es garantía de acertar en el juego, ya que en la competición hay otros factores que se desconocen y que condicionan el resultado.



Ideas a transmitir

- La publicidad anuncia el póquer como una experiencia social divertida para disfrutar con amistades. Modelos de éxito, como deportistas han presentado anuncios de póquer y de esta casa, en concreto (Neymar, Ronaldo, Nadal, Piqué...), aunque ahora está prohibido que figuras de éxito publiciten el juego.
- No obstante, el póquer no es divertido. Es un juego muy competitivo que genera tensión y no se comparte con el restoni el dinero ni la satisfacción. Las ganancias que se obtienen en el póquer son las pérdidas del resto de participantes, de manera que tampoco es una experiencia que se apoye en valores prosociales.
- En el caso del póquer, como en el de las apuestas cruzadas, se juega contra profesionales, especialmente en campeonatos importantes y en el póquer online. En este caso es un auténtico riesgo, puesto que ellos tienen más probabilidad de ganar.

-
- Las cartas no las baraja alguien que juega ni un croupier, sino un algoritmo matemático que siempre tendrá programados los beneficios para la casa:



Ideas a transmitir

- El anuncio defiende que en el juego se desatan emociones positivas agradables e intensas, que es algo que buscan jóvenes y adolescentes.
- Se transmite la idea de que, a pesar de que puede haber situaciones difíciles, al final se gana y vale la pena jugar. En realidad, es al contrario: aunque al principio se gane dinero, lo que suele ocurrir es que después de jugar demasiado se comienza a perder y a no recuperar lo que se ha gastado.



Ideas a transmitir

- Descripción de la entrevista realizada a Wayne Rooney, ex jugador del Manchester United que tuvo graves problemas con el juego. Se describen los principales criterios de adicción que sufrió el jugador:
 - Juego en exceso.
 - Jugar para superar el malestar.
 - Dificultad en parar de jugar.
 - Jugar para recuperar las pérdidas.
 - Graves problemas personales provocados por las apuestas.
 - Dificultad en controlar el gasto.



Ideas a transmitir

- Descripción de las principales características del anuncio que favorecen el desarrollo de la adicción:
 - Inducción a juego excesivo.
 - Presentar el juego como algo excitante.
 - Presentar el juego como forma de obtener dinero fácil.
 - ...
- Explicación del litigio de 888.com con Autocontrol



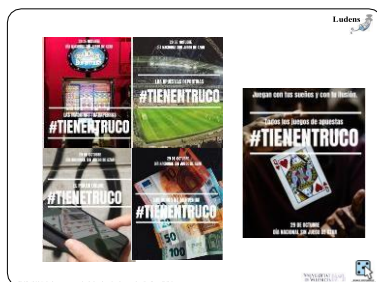
Ideas a transmitir

- Descripción de las políticas de Juego Responsable y demostración de los efectos negativos sobre la adicción al juego.
- Ejemplos de la relación del sector del juego con diferentes administraciones públicas y el tercer sector.
- Necesidad de una movilización social y de un profundo cambio normativo para prevenir la adicción al juego.





Ideas a transmitir

- Ejemplo de anuncio de la DGT de los años 70 que fue contraproducente para los accidentes de tráfico porque inducía la falsa sensación de control al volante.
- Se combina con otro anuncio de la misma época de alcohol, en la que se presenta la bebida como algo social y deseable.
- Se pone de manifiesto el anacronismo de ambos anuncios (incluso desde la perspectiva de género) para evidenciar que, en el tema del juego llevamos 40 años de retraso si lo comparamos con el alcohol.



Ideas a transmitir


- Evidencia de que en todos los juegos de apuesta la esperanza matemática es favorable a la casa.
- El juego es un negocio que se basa en lo que pierden quienes juegan.
- El juego puede provocar un trastorno mental que obliga a quienes juegan a seguir jugando y, por lo tanto, a perder.


Ir a Sesión 3  **¡Recuerda!** 

El juego es un **negocio** para algunos (no para ti) y el resultado de tu juego:

- **Depende del azar** (tragaperras, casinos, bingo...)
- o "juegas" **contra profesionales** (póquer...):

No seas un ingenuo ni un "pescadito"



© 2016-2017 Ludex. Prevención de la adicción al juego de azar. No F. 2016-17 

Ir a Sesión 3  **¡Recuerda!** 

Aunque no todos los juegos son iguales, el juego de azar puede provocar una de las **enfermedades psicológicas** más graves:

LA LUDOPATÍA, O ADICCIÓN AL JUEGO



© 2016-2017 Ludex. Prevención de la adicción al juego de azar. No F. 2016-17 



Los juegos de apuestas son un negocio...

Que te pueden provocar adicción...



Mejor, no te la juegues

© 2016-2017 Ludex. Prevención de la adicción al juego de azar. No F. 2016-17 