

¿LA NUEVA ADICCIÓN DE LOS JÓVENES? APUESTAS Y JUEGOS ON LINE

Los juegos de azar tienen una larga historia, y al igual que ocurre con otras conductas aceptadas socialmente, la mayoría de la población mantiene una relación “saludable” con el juego, participando del mismo de forma ocasional o con una motivación meramente recreativa.

Estos juegos han crecido de forma abrumante, convirtiéndose entre la población (joven y adulta) en una actividad cada vez más popular. Desde su legalización en 1977, las cifras del juego fueron creciendo progresivamente hasta 2008, momento de inflexión y descenso como consecuencia de la crisis económica. La aparición del juego por Internet (casino y tragaperras) y nuevas formas de jugar, como las apuestas, rescataron al alza el gasto en el juego hasta llegar recientemente a cifras históricas. La última novedad es la aprobación en junio de 2015 de las tragaperras online.

La gran disponibilidad y variedad de juegos y apuestas por internet, ha provocado su expansión y el aumento en el número de jugadores. Esta expansión es muy preocupante, ya que la mayoría de los jugadores online son jóvenes. Diferentes estudios internacionales muestran la popularidad que tienen los juegos de azar entre adolescentes, quienes a pesar de las restricciones legales han logrado participar en prácticamente todas las formas de juego. La normalización de los juegos de azar ha llevado a los adolescentes a involucrarse con frecuencia en este tipo de comportamiento y la evidencia científica confirma que el inicio temprano de los juegos de azar incrementa el riesgo de sufrir problemas de adicción.

En 2015 se incrementó en un 13.3% el número medio mensual de jugadores activos respecto al año anterior

TIPOS DE JUEGO DE AZAR

Son juegos llamados de “azar”, aquellos cuya posibilidad de ganar o perder no depende exclusivamente de la habilidad del jugador, sino que interviene también el azar. Son conocidas las máquinas tragaperras, bingo, ruleta, loterías, ...

Juegos de azar son también las apuestas, cuyos premios están determinados por la probabilidad estadística de acertar la combinación elegida. Este juego se expandió con la aparición de las casas de apuestas, sin embargo, la gran revolución del mercado de las apuestas tuvo lugar gracias a la irrupción de Internet en este sector. El juego online (a través de internet) ha marcado un antes y un después en el mundo de las apuestas. A partir de ese momento, se produjo un crecimiento exponencial de la cantidad de compañías en el sector, la facturación del mismo y el comportamiento y prácticas del consumidor, favoreciendo su accesibilidad a partir de la instalación de máquinas de apuestas deportivas online en numerosos bares que poseen el permiso correspondiente, pero con escaso control de su uso.

Como en muchas otras facetas de la vida, Internet y otras tecnologías de la comunicación e información (móvil, tablet, ordenador,...) han provocado la evolución de los juegos de azar posibilitándose una nueva plataforma de juego cuyas opciones son grandiosas, variadas y constantemente evolucionadas.

En España predomina el juego presencial sobre el juego online, pero el rápido crecimiento de este último resulta preocupante por varios aspectos que lo convierten en peligroso, estos son entre otros: **la accesibilidad y la dificultad relacionada con el cumplimiento de la normativa.**

El juego interactivo facilita la aparición de problemas de juego

Los juegos autorizados en España son:

- Juegos gestionados por el estado (Loterías, quinielas, bonoloto,..)
- Juegos de gestión privada (bingo, casinos, máquinas tragaperras, apuestas, juego online,..)
- Juegos gestionados por la ONCE (Cupón, lotería,..)

SITUACIÓN ACTUAL. TIPO DE JUEGOS QUE SE REALIZAN

El juego de azar es una actividad frecuente entre adolescentes de 16 y 17 años. El juego más frecuente entre ellos es la apuesta deportiva, principalmente las recientes apuestas online. Estas pueden realizarse a través de internet desde un ordenador, teléfono móvil, tablet, etc. o a través de máquinas instaladas en bares, cerca de las tradicionales máquinas tragaperras.

Los juegos de azar poseen unas características específicas peligrosamente adictivas, como son: la probabilidad real (aunque mínima) de ganar, la inmediatez del resultado, la rapidez de las apuestas, las creencias erróneas que del juego se derivan, la facilidad con que se puede jugar, la cultura de juego que tenemos en nuestra sociedad, así como las estrategias de promoción y publicidad que existen en nuestro país.

Por otra parte, la forma de juego on line, reúne una serie de características que lo diferencia de los juegos presenciales, y les convierten en potencialmente más adictivos:

- ⇒ Su **accesibilidad**: 24 horas y sin necesidad de salir de casa,
- ⇒ Gran **oferta y disponibilidad** de juego,
- ⇒ **Privacidad y anonimato**, que ayuda a que un jugador se sienta más cómodo y sin presiones, con lo que la ocultación de la conducta es más fácil,
- ⇒ El **uso de medios electrónicos de pago** y cuentas en línea incrementa el gasto en el juego, además de contribuir a que los “jugadores” no se enfríen y puedan llegar a evaluar la situación de forma más racional. Además, el dinero depositado en línea suele tener psicológicamente menos “valor” que el efectivo,
- ⇒ Facilidad de **acceso** al juego, incluso de poder comparar las condiciones que ofrecen los distintos operadores antes de realizar una apuesta,
- ⇒ Se juega **más rápido y con menos control** sobre el gasto.

FORMAS DE JUEGO

Al igual que ocurre con las adicciones a las sustancias, los problemas de juego no surgen de un día para otro, sino que se desarrollan y empeoran con el tiempo. En base a las distintas formas de relación que las personas establecen con los juegos de azar es posible diferenciar etapas en el tránsito desde el juego ocasional de carácter recreativo, que realizan la mayoría de jugadores, hasta los problemas de adicción al juego (llamados ludopatía o juego patológico):

Abstinencia

No participación en juegos de azar



Juego ocasional/recreativo

Personas que juegan de forma ocasional con finalidad recreativa y no presentan consecuencias negativas asociadas



Juego de riesgo

Juego regular y que manifiesta algún efecto negativo asociado



Juego problemático

Juego que presenta numerosas consecuencias negativas derivadas (personal físico o emocional, laboral, económico, familiar, ...)



Juego patológico/ludopatía

Unido a las graves consecuencias adversas derivadas del juego aparece una incapacidad de controlar el impulso de jugar, a pesar del daño que causa el juego a la persona y a su entorno.

Estamos ante la presencia de problemas de juego cuando la persona empieza a consumir más dinero y tiempo del que puede permitirse

Algunas personas desarrollan rápidamente problemas de juego mientras que otras pueden jugar sin problemas toda su vida

y/o el juego afecta negativamente a diferentes dimensiones de su vida, incluyendo la salud física y emocional, la economía, las relaciones, el trabajo o el estudio y a pesar de todo ello sigue jugando para intentar recuperar lo perdido o por incapacidad de frenar el deseo de jugar.






DIFERENCIAS ENTRE EL JUEGO RECREATIVO Y PROBLEMAS CON EL JUEGO



JUEGO RECREATIVO	JUEGO PROBLEMÁTICO
<p>Se disfruta del tiempo, el dinero y energía que se gasta en los juegos de azar</p>	<p>Se experimenta ansiedad cuando se juega y se piensa en la planificación de los juegos de azar</p>
<p>Los juegos son vistos como una actividad divertida y emocionante, independientemente de si está ganando o perdiendo</p>	<p>Aunque se pueden vivir momentos agradables predominan los momentos estresantes, independientemente del resultado del juego</p>
<p>Se espera ganar un premio importante, pero se acepta que no es probable que ocurra (se sabe que las probabilidades de ganar están en contra y que el resultado depende del azar)</p>	<p>Se piensa que el juego es una manera de hacer dinero y, por tanto, de mejorar su situación de vida</p>
<p>Se participa en otras formas de ocio y el juego no se interpone en la capacidad para atender a la familia, amistades, trabajo, estudios, etc.</p>	<p>Se puede ignorar otros pasatiempos o compromisos con el fin de dedicar más tiempo y energía para los juegos de azar</p>
<p>Se puede sentir decepción después de perder dinero, pero se acepta sin problemas. No se apuesta dinero que se necesita para los gastos esenciales, por lo que su pérdida no causa sensación de estrés o ansiedad</p>	<p>A menudo se siente más que decepción por el dinero perdido, dado que puede no pertenecerles en exclusiva o podría ser necesario para pagar algo esencial. En estas situaciones la pérdida de dinero puede ser muy estresante</p>

JÓVENES: POBLACIÓN VULNERABLE A LA ADICCIÓN

Los adolescentes son más vulnerables que los adultos frente a las dependencias como el tabaco, el alcohol y otras adicciones, debido a que las regiones del cerebro que gobiernan el **impulso y la motivación** no están totalmente formadas a edades tempranas. Por una parte, al estar el sistema neurológico de inhibición menos maduro (región donde se realiza la planificación, se evalúan las consecuencias de los actos,...), los adolescentes se ven implicados en acciones impulsivas, incluyendo la experimentación en el consumo de drogas y otras conductas de riesgo. Y por otra, tampoco ha madurado a esta edad las conexiones entre el sistema de recompensa cerebral (que nos hace querer más de algo que nos gusta) y el sistema límbico (que regula las emociones). También la vulnerabilidad emocional propia de la adolescencia (cambios emocionales intensos, baja autoestima, síntomas ansiosos o depresivos, etc.) tiene un papel importante. Por eso es mucho más difícil para el adolescente controlar comportamientos placenteros, pensar de forma reflexiva, planificar y anticipar las posibles consecuencias. Todo ello les convierte en población más sensible a la adicción.

Existen motivaciones parecidas entre adolescentes y adultos para jugar, pero hay aspectos diferenciales entre ellos, como son:

-  La emoción que genera su práctica
-  Son percibidos como forma sencilla y rápida de ganar dinero, sin necesidad de mediar esfuerzo
-  La competición
-  La percepción del juego como una actividad glamurosa asociada a los adultos
-  Las redes sociales y las aplicaciones informáticas hacen que el juego les resulte más accesible y atractivo

-  La publicidad y otras formas de promoción del juego promueven información engañosa sobre los juegos de azar, haciéndolos más aceptables socialmente
-  los premios de bienvenida y las promociones que facilitan el inicio

El hecho de que los menores de edad puedan jugar sin dificultad a los juegos de azar es especialmente preocupante a lo que refiere a la adicción, por varios motivos:

- El juego online (apuestas deportivas y otros) y máquinas tragaperras son juegos potencialmente adictivos, incluso más que otros que sí poseen un control de la edad del jugador,
- Como hemos señalado anteriormente, la adolescencia es un periodo de especial vulnerabilidad para cualquier tipo de adicción,
- Las nuevas modalidades de juego ofrecen un especial atractivo para los adolescentes, ya que pueden demostrar su pericia en acertar apuestas sobre temas como el deporte, sobre los que se consideran entendidos, creándose "errores de pensamiento" sobre la pericia en el juego que es potencialmente peligroso para el fomento y mantenimiento de la adicción,
- La publicidad y el marketing de estos juegos por parte de las empresas del sector hacia el sector joven.

Los jugadores más jóvenes no solo son más propensos a participar en el juego online, sino también más propensos a experimentar problemas de juego

En próximos artículos seguiremos abordando este tema, incidiendo en los factores de riesgo y protección, y las estrategias para padres y madres ante el juego de azar en sus hij@s.