



LA ADICCIÓN AL JUEGO *ONLINE*  
ENTRE LOS ADOLESCENTES ESPAÑOLES  
PROPUESTAS DE PREVENCIÓN EN EL MARCO EDUCATIVO

ADDICTION TO ONLINE GAMING  
AMONG SPANISH ADOLESCENTS  
PREVENTION PROPOSALS IN THE EDUCATIONAL FRAMEWORK

---

---

*Isabel Sales Triguero<sup>a</sup> y Alexis Cloquell Lozano<sup>b\*</sup>*

Fechas de recepción y aceptación: 16 de febrero de 2021 y 15 de marzo de 2021

DOI: [https://doi.org/10.46583/edetania\\_2021.59.810](https://doi.org/10.46583/edetania_2021.59.810)

*Resumen:* A lo largo de las últimas décadas el consumo del sector del juego *online* en España ha experimentado un progresivo aumento. Uno de los factores que ha influido en este fenómeno es la expansión en todos los ámbitos de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). En la actualidad el juego *online* es la modalidad de juego más empleada entre los adolescentes, en especial, entre los 14 y 18 años. En este sentido, la adicción al juego entendido como juego patológico o ludopatía se ha convertido en un serio problema para muchos adolescentes cuando aparece una dependencia psicológica y los efectos son perjudiciales. El presente trabajo analiza la evolución del sector del juego *online* en España, así como los factores que lo determinan como patológico. En relación con ello, profundizamos en el perfil de adolescente que consume este tipo de actividad a través de la red. Por último, exponemos aquellas prácticas o programas educativos que han sido implantados en centros educativos con la finalidad de prevenir la adicción al juego de azar *online*.

*Palabras clave:* adolescentes, juego *online*, adicción, juego patológico, prevención, educación.

<sup>a</sup>Fundación Manantial. Comunidad Valenciana.

<sup>b</sup>Departamento de Didáctica General, Teoría de la Educación e Innovación Tecnológica. Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir

\* Correspondencia: Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir. Facultad Magisterio y CC. de la Educación. Calle Sagrado Corazón, 5. 46110 Godella (Valencia), España.

E-mail: [alex.cloquell@ucv.es](mailto:alex.cloquell@ucv.es)



*Abstract:* Throughout the last decades the consumption of the online gaming sector in Spain has experienced a progressive increase. One of the factors that has influenced this phenomenon is the expansion of information and communication technologies (ICT) in all areas. Nowadays, online gambling is the most used type of game among teenagers, especially those between 14 and 18 years old. In this regard, gambling addiction understood as pathological gambling has become a serious problem for many adolescents when a psychological dependence appears, and the effects are harmful. This paper analyzes the evolution of the online gambling sector in Spain, as well as the factors that determine it as pathological. In relation to this, we delve into the profile of adolescents consuming this type of activity on the net. Finally, we present those educational practices or programs that have been implemented in educational centers to prevent addiction to online gambling.

*Keywords:* adolescents, online gaming, addiction, pathological gambling, prevention, education.

## 1. INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas el sector del juego en España ha experimentado un notable aumento. En este sentido, el juego *online* se ha convertido en una de las modalidades más empleadas por la población joven. Uno de los factores que ha influido en este fenómeno ha sido la explosión de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la sociedad actual. De hecho, según datos del Instituto Nacional de Estadística (INE), en la actualidad la utilización de las nuevas tecnologías por parte de los menores se encuentra muy extendida. Si en el año 2006 el uso del ordenador e Internet entre la población de 10 a 15 años alcanzaba el 74,4 y el 72 % respectivamente, este ha aumentado en el año 2020 al 91,5 y 94,5 %. Del mismo modo, cabe señalar que también se ha incrementado de manera significativa disponer de un teléfono móvil entre este colectivo, pasando de un 58,4 % en 2006 a un 69,5 % en 2020. Este colectivo que ha nacido y crecido en un entorno donde el uso de las TIC está cada vez más normalizado, y donde internet se ha convertido en un medio habitual y fundamental de comunicación, ha sido denominado por Prensky (2001) como “nativos digitales”, en contraposición con los “inmigrantes digitales” que, mediante un proceso de adaptación, han tenido que integrar estas tecnologías a sus vidas diarias.

Para Campos et al. (2015) el uso inapropiado de los dispositivos móviles es considerado como un problema social porque ha afectado a la comunica-



ción personal alejando a quienes están cerca, viviendo dependiente de estos dispositivos de una manera u otra. Y es que, según Echeburúa y De Corral (2010), la adicción a internet y redes sociales es un panorama que ya se está visualizando en la sociedad como un fenómeno preocupante, en la que se destaca la adicción al juego *online*. En este sentido, como señala la Organización Mundial de la Salud (OMS) (1992), la facilidad para acceder al juego, la inmediatez de la recompensa y la falsa sensación de control del sujeto sobre sus resultados hace que el juego suponga una conducta con riesgo de transformarse en adictiva. Sin duda alguna, las nuevas tecnologías han colaborado en ello porque, tal y como señala Uchuypoma (2017), el juego *online* tiene una serie de peculiaridades diferentes al juego presencial que pueden hacerle potencialmente peligroso, como es el fácil acceso a través de Internet, redes sociales y otras herramientas tecnológicas.

Todo ello, como señala la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados –FEJAR– (2014), supone entre otros cambios, el descenso en la franja de edad de acceso a los juegos de azar, con el consiguiente impacto en los menores que de una manera directa y agresiva reciben estímulos y ofertas de juego a través de la red y medios de comunicación, sin que dispongan de la maduración necesaria para identificar los posibles riesgos y discriminar los efectos negativos de la práctica de esta actividad. De hecho, la mayoría de los jóvenes no sabe distinguir en la red entre juegos de azar y juegos de habilidad (entretenimiento). De manera similar, García, Buil y Solé (2016), señalan que a pesar de que los jóvenes en la actualidad poseen unos mayores conocimientos informáticos, su inmadurez y falta de experiencia en la red constituyen factores susceptibles a los poderes adictivos del juego *online* muy por encima de otros grupos de edad.

Si a ello añadimos que, según datos de la encuesta sobre el Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España, elaborada por la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (2019), solo el 38 % de los estudiantes manifiesta haber sido informado de los efectos y los problemas asociados al juego *online*, podemos afirmar que en la actualidad los adolescentes están expuestos a dichos peligros sin disponer de conocimiento y herramientas, y que como señala FEJAR “esto está sucediendo sin que se realice una sistemática prevención primaria específica sobre el juego” (2014, p. 66).



En este sentido, el aumento y la creciente participación de los jóvenes en el juego de azar *online*, así como la iniciación en este tipo de práctica cada vez más temprano, por lo que existe un riesgo cada vez más alto en los menores, unido a la escasa información y sensibilización que reciben, hace urgente la necesidad de actuar y llevar a cabo acciones de sensibilización y prevención especialmente en el ámbito educativo. Por ello, el presente artículo tiene como finalidad no solo analizar la adicción a los juegos de azar *online* entre los jóvenes españoles, sino revisar y exponer propuestas educativas que en la actualidad aborden la prevención del juego patológico en los centros educativos.

## 2. EL SECTOR DEL JUEGO EN ESPAÑA

El consumo del sector del juego *online* ha experimentado en pocos años un notable aumento. Según datos de la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ)<sup>1</sup>, recogidos en la Memoria de Actividad 2019, este sector obtuvo unos márgenes de juego<sup>2</sup> de 747 millones de euros en el 2019, un aumento del 6,95 % respecto al 2018 (gráfico 1).

Respecto a la distribución de la participación en el GGR, cabe señalar que el segmento de las apuestas constituye el principal ámbito de participación, con un 50,62 %, habiendo crecido un 3,67 % respecto al año 2018, seguido del casino, con una participación del 36,56 % y un aumento respecto al año anterior de un 14,87 % (DGOJ, 2019).

Otro dato por destacar es el aumento del número de jugadores activos<sup>3</sup> en los últimos años, que llega a alcanzar un máximo en el año 2018 con un total

<sup>1</sup> La DGOJ regula el ejercicio de la intervención pública en el mercado de juegos de azar en nombre de la Administración General del Estado. Esta mantiene relaciones con distintos organismos y agrupaciones, tanto de la Administración y del sector público, como del sector privado, fundaciones y asociaciones de diversa índole. La principal función de la DGOJ es “la protección de los consumidores españoles, en general, y más específicamente, de los menores y de los grupos de personas dependientes y vulnerables frente a la adicción al juego”.

<sup>2</sup> El margen de juego o *gross gaming revenue* (GGR) hace referencia al importe total de las cantidades dedicadas a la participación en el juego, deducidos los premios satisfechos por el operador a los participantes.

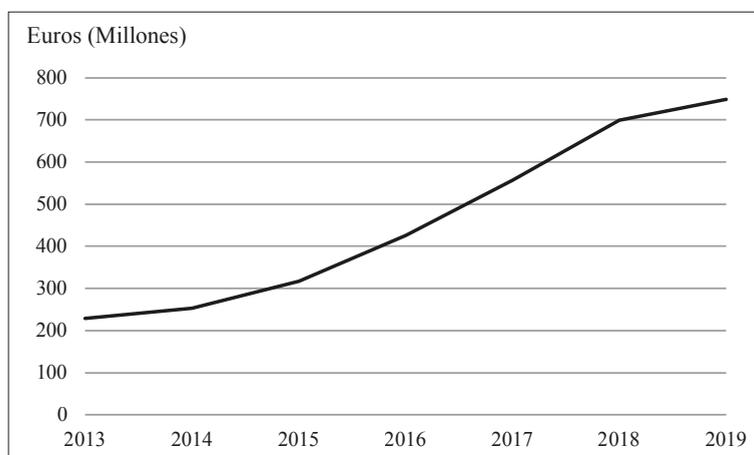
<sup>3</sup> Se considera que un usuario ha estado activo si en el periodo de un mes natural ha realizado al menos una apuesta.



de 1.476.385 jugadores. Sin embargo, según los últimos datos disponibles de la DGOJ (2019), el número de jugadores activos en el año 2019 es de 1.367.300, que supone un decrecimiento anual del -7,20 %. En este sentido, la media de jugadores activos por mes se sitúa en 580.568 y el tiempo medio de actividad de 5,10 meses. En relación con el perfil del jugador *online*, el 84,35 % de las personas que juegan o apuestan mediante este formato no presencial en España tiene una edad comprendida entre 18 y 45 años, siendo más representativo en los hombres (83,52 %) que en las mujeres (16,48 %).

GRÁFICO 1

*Evolución del margen neto del sector del juego online (2013-2019)*



Fuente: [www.epdata.es](http://www.epdata.es)<sup>4</sup>

En este contexto, la irrupción de las apuestas y juegos a través de internet en las últimas décadas en España provocó que el poder legislativo regularizase

<sup>4</sup> EpData es una plataforma creada por Europa Press para facilitar el uso de datos públicos por parte de periodistas con el objetivo de enriquecer noticias y analizar el contexto. EpData cuenta con distintas fuentes estatales, comunidades autónomas y municipios para crear estadísticas en relación con diferentes temáticas, como el juego, el empleo, la violencia, etc. Los datos que utiliza son alrededor de 30 o 40 fuentes públicas y privadas entre las cuales se encuentra el Instituto Nacional de Estadística (INE), el Ministerio del Interior, el Banco de España, el Ministerio de Empleo y Seguridad Social, la Dirección General de Tráfico...



dichas prácticas a través de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego (BOE nº127, de 28/05/2011), aunque su régimen sancionador no comenzó a aplicarse hasta el 1 de junio de 2012. Esta Ley expone entre sus principales motivaciones (art. 1) la necesidad de regular la actividad de juego, en todas sus modalidades, con el objetivo de garantizar la protección del orden público y luchar contra el fraude, así como prevenir las conductas adictivas y proteger los derechos de los menores al igual que salvaguardar los derechos de los participantes en el juego. Del mismo modo, en el art. 6 de dicha ley quedan reflejadas las prohibiciones objetivas y subjetivas en relación con la regulación del juego, por lo que queda prohibida toda actividad relacionada con la organización, explotación y desarrollo en los menores de edad.

Esta Ley determinó las principales líneas que seguir por parte de la DGOJ en la aprobación de la Estrategia de Juego Responsable en España en 2013; asimismo, se creó el Consejo Asesor de Juego Responsable (CAJR), con la finalidad de asesorar a la DGOJ en el diseño y definición de dicha estrategia y en el establecimiento de líneas de trabajo que seguir en esta materia. Sin embargo, la puesta en práctica de este órgano consultor no ha estado ausente de polémica desde que emprendió su andadura, ya que, como señala Sancho (2017), las resoluciones del CAJR no resultaban vinculantes para el Gobierno.

La Estrategia de Juego Responsable en España puso en escena por primera vez el concepto de “juego responsable” al especificar que:

El juego responsable se fundamenta en la elección racional y sensata de las opciones de juego, que tenga en cuenta la situación y circunstancias personales del jugador, impidiendo que el juego se pueda convertir en un problema. El juego responsable implica una decisión informada y educada por parte de los consumidores con el único objetivo del entretenimiento, la distracción y en el cual el valor de las apuestas no supera nunca lo que el individuo se puede permitir (DGOJ, 2013: 7).

En esta línea, según García, Buil y Solé (2016), el juego responsable supone un equilibrio entre el sector implicado y el marco normativo, cuya sostenibilidad debe basarse en un factor de concienciación complementario de otras medidas, como dedicar recursos económicos a programas educativos, formativos, paliativos de los efectos y secuelas que puede producir el juego.



A raíz de esta estrategia, en enero de 2015, la DGOJ inauguró la página web “www.jugarbien.es” en la que se exhorta a hacer un uso responsable del juego, al mismo tiempo que ofrece información y herramientas para ello<sup>5</sup>. En la actualidad el DGOJ se renueva a través del programa eLUDO para el periodo 2018-2021, que junto a los miembros del CAJR, coordina iniciativas en pro de prevenir, sensibilizar e informar acerca del juego a colectivos con o sin patología.

Otra de las medidas adoptadas recientemente por la DGOJ es la Resolución de 11 de julio de 2019, por la que se prohíbe ofrecer apuestas sobre eventos que sean protagonizados exclusiva o mayoritariamente por menores de edad. Esta medida establece que los operadores de juego con licencia singular en alguna de las apuestas reguladas no podrán incluir en su oferta eventos que sean protagonizados de manera exclusiva o mayoritaria por menores de edad. De este modo se pretende separar entre el deporte en menores de edad y el de las apuestas deportivas con la finalidad de evitar la banalización de los riesgos de la actividad de juegos y apuestas por parte de los menores (DGOJ, 2019).

### 3. EL JUEGO DE AZAR (*ONLINE*) COMO PATOLOGÍA

La participación de los adolescentes en los juegos de azar, como apuntan García, Buil y Solé (2016), puede entenderse como un continuo entre la participación ocasional, de tipo social y recreativa, y la implicación excesiva hasta el punto de llegar a ser compulsiva, patológica o “desordenada”, tal y como lo define el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM). La American Psychiatric Association (APA) recoge este enfoque por primera vez en su tercera edición para referirse a la conducta de juego mal adaptado y persistente que interrumpe y puede destruir objetos personales y familiares. Sin embargo, más adelante, en la cuarta edición del DSM, el juego patológico se describe como un trastorno de la impulsividad y en su quinta edición lo incluye dentro del apartado de trastornos relacionados con sustancias y trastornos

<sup>5</sup> Además, la DGOJ pone a disposición de la persona instrumentos de evaluación, una guía de consejos, experiencias, documentación y direcciones profesionales de ayuda para que esta tenga la posibilidad de informarse mejor sobre la importancia de jugar con responsabilidad.



adictivos porque activan sistemas de recompensa similares a los activados por el consumo de drogas (APA, 2000; APA, 2013). En la tabla 1, aparecen señalados los criterios diagnósticos del juego patológico en el DSM-5.

TABLA 1  
*Criterios diagnósticos de juego patológico en el DSM-5*

<p>A. Juego patológico problemático 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</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada.</li> <li>2. Está nervioso o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego.</li> <li>3. Ha hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito.</li> <li>4. A menudo tiene la mente ocupada en las apuestas (p. ej. reviviendo continuamente con la imaginación experiencias de apuestas pasadas, condicionando o planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar).</li> <li>5. A menudo apuesta cuando siente desasosiego (p. ej. desamparo, culpabilidad, ansiedad, depresión).</li> <li>6. Después de perder dinero en las apuestas, suele volver otro día para intentar ganar (“recuperar” las pérdidas).</li> <li>7. Miente para ocultar su grado de implicación en el juego.</li> <li>8. Ha puesto en peligro o ha perdido una relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego.</li> <li>9. Cuenta con los demás para que le den dinero para aliviar su situación financiera desesperada provocada por el juego.</li> </ol>
<p>B. Su comportamiento ante el juego no se explica mejor por un episodio maníaco</p>

*Fuente:* APA (2014, p. 316)

De manera muy similar, la Organización Mundial de la Salud (OMS) definió en la 10.<sup>a</sup> Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE) el juego patológico (o ludopatía) como el trastorno que consiste en la presencia de frecuentes y reiterados episodios de juegos de apuestas, que dominan la vida del enfermo en perjuicio de los valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares de este (OMS, 1992). Aquí, los enfermos describen, como señalan García, Buil y Solé (2016, p. 558), “la presencia de un deseo imperioso e intenso a jugar que es difícil de controlar, junto con ideas e imágenes insistentes del acto del juego y de las circunstancias que lo rodean. En esta patología se suelen encontrar las mismas características que en otras adicciones”.



En este sentido, podemos señalar que una actividad de juego se ha convertido en adictiva o patológica cuando aparecen la dependencia psicológica y los efectos perjudiciales. Por ello se habla de una adicción conductual, similar a la adicción a ciertas sustancias. Por un lado, la dependencia psicológica se manifiesta a través del deseo o pulsión irresistible (*craving*), la focalización atencional, la modificación del estado de ánimo y la pérdida de control de impotencia (Carbonell et al., 2009). En otras palabras, el jugador patológico presenta ansiedad elevada por la búsqueda de una gratificación inmediata, no reflexionando sobre las consecuencias negativas que conlleva dicha conducta. De esta manera, cuando la adicción avanza, “los comportamientos se vuelven automáticos, son activados por las emociones e impulsos, con pobre control cognitivo y autocrítico sobre ellos” (Uchuypoma, 2017: 59). Por otro lado, Carbonell et al. (2009) señalan que, para considerar los efectos como perjudiciales, estos tienen que ser graves y alterar tanto el ámbito intrapersonal (experimentación subjetiva de malestar) como interpersonal (trabajo, estudio, finanzas, ocio, relaciones sociales, problemas legales, etc.). En definitiva, la persona sufre consecuencias psicológicas que incluyen sacrificar las relaciones de la vida real, privarse de dormir, agresividad, estrés, soledad, hostilidad, afrontamiento disfuncional, empeoran los logros académicos y problemas con la memoria verbal (Garrido, Del Moral y Jaén, 2017).

La adicción al juego de azar, como señala Derevensky, Temcheff y Gupta (2011), es en la actualidad la más característica de las adicciones no tóxicas, teniendo presente, según Echeburúa y De Corral (1994), que lo que caracteriza a una adicción sin droga no es el tipo de conducta implicada, sino el tipo de relación que el sujeto establece con ella.

En relación con la comorbilidad, Echeburúa, Salaberría y Cruz-Sáez (2014) señalan que “la depresión, los trastornos de ansiedad y el abuso de alcohol están asociados al juego patológico” (p. 32), así como los “trastornos afectivos, de ansiedad, de personalidad y otros, como el déficit de atención e hiperactividad” (Capetillo y Jalil, 2014: 93). En la misma línea, Ortiz, Cancino y Cobos (2011) concluyeron que los tres síndromes clínicos más prevalentes en jugadores patológicos son el abuso de alcohol (25,5 % de comorbilidad), el abuso de drogas (16 % de comorbilidad) y la ansiedad (15,6 % de comorbilidad).



#### 4. EL JUEGO *ONLINE* ENTRE LOS ADOLESCENTES ESPAÑOLES

Según el Estudio sobre Prevalencia, Comportamiento y Características de los Usuarios de Juego de Azar (DGOJ, 2015), la edad media de inicio en el juego patológico es de 19 años. Es relevante añadir que, según dicho estudio, un 35,9 % de los participantes afirma haberse iniciado antes de los 18 años, es decir, de manera precoz. Además, atendiendo al total de criterios DSM-5, se observa una frecuencia y un grado de severidad mayor en edades más jóvenes, la cual disminuye a medida que los sujetos se hacen mayores.

Un estudio más reciente de la DGOJ (2019) revela que el segmento de población de 18 a los 25 años representa la segunda franja de edad con mayor grado de participación en las apuestas *online*, con un total de 379.181 jugadores activos. Teniendo en consideración, tal y como muestra la DGOJ (2017), que el 36 % de los jugadores participantes se iniciaron en el juego antes de los 18 años, es relevante atender a esta realidad en todos los contextos, ya que, como señalan Echeburúa, Salaberría y Cruz-Sáez (2014, p. 32), “la realidad del juego se distribuye por todas las clases sociales y por todas las edades siendo cada vez más temprana la edad de inicio”.

Del mismo modo, el estudio de Carbonell y Montiel (2013), en el que ha participado una muestra de 4.310 adolescentes con edades comprendidas entre los 12 y 20 años, matriculados en 42 centros educativos de la Comunitat Valenciana, muestra que un 18 % de los jóvenes ha jugado a juegos de azar o apuestas a través de internet en el último año. Respecto a este porcentaje, los mismos autores señalan que el 57 % son jugadores ocasionales (juegan en alguna ocasión) y el 43 % jugadores habituales (son asiduos al juego siempre que se conectan).

Por otro lado, el Informe sobre Adicciones Comportamentales elaborado por el Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (2019) concluye que en la actualidad el jugar con dinero y el uso de internet son actividades ampliamente extendidas en nuestro país. De hecho, según datos del mismo informe, el juego *online* constituye la modalidad de juego más frecuente entre los jóvenes españoles (entre 14 y 18 años), siendo los 14,7 años la edad media en la que por primera vez han jugado dinero *online*. Esta prevalencia desciende a medida que aumenta la edad. Si comparamos este dato con años anteriores, se observa que en el año 2008 el porcentaje de estudiantes (10,3 %) que ha



jugado dinero *online* en los últimos 12 meses es muy similar al dato de 2014 (10,2 %), por lo que el grado de prevalencia se ha mantenido a lo largo de estos últimos cuatro años en esta población. Respecto a ello, cabe señalar que el juego preferido *online* entre los estudiantes ha sido las apuestas deportivas.

En la misma línea, el estudio de Chóliz y Lamas (2017) señala que el juego de azar es una actividad frecuente entre los jóvenes de 16 y 17 años. Según datos recogidos en esta investigación, más de la mitad de los adolescentes de la muestra había apostado alguna vez a lo largo de los últimos meses, siendo las apuestas deportivas *online* como las tradicionales quinielas las modalidades más empleadas.

Recientemente, el trabajo de Megías (2020), auspiciado por la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD) y el Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud (CRS), mediante una investigación de corte cualitativa, recoge los testimonios de jóvenes entre 18 y 24 años con el objetivo de analizar las causas que explican el por qué y cómo se acercan al juego con dinero, de qué forma se convierte en una práctica habitual, qué riesgos asocian y qué beneficios encuentran en su práctica. Los resultados del estudio revelan algunos peligros, como el hecho de que el juego de azar se haya normalizado como un modelo del ocio juvenil.

La inclusión del juego en el modelo de ocio normalizado viene de la mano del grupo de pares, que otorga carta de naturalidad y procura los procesos de integración que consolidan los hábitos. Bajo esta perspectiva, acudir a un salón de juego como previo salir de bares, elegir la ruleta o el bingo como modo de celebración, realizar apuestas deportivas mientras se disfruta con amigos de un partido, etc., se reconocen como opciones de ocio habituales, o, al menos, lejos de ser minoritarias o extrañas (Megías, 2020: 87).

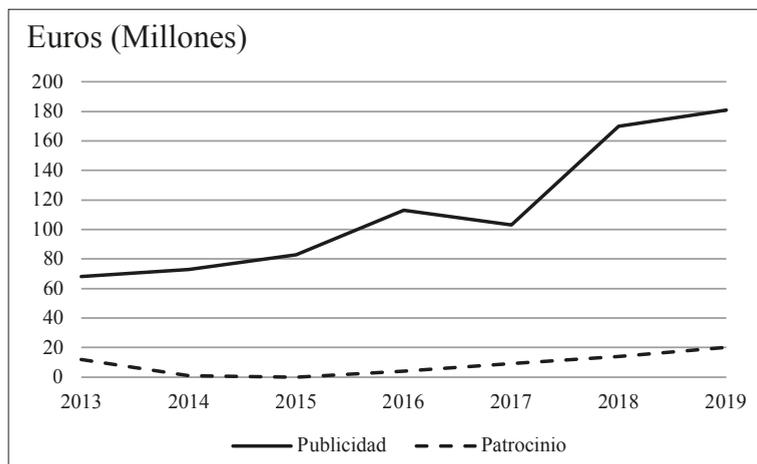
Esta creciente aceptación social, como señala Derevensky (2012), estaría vinculada en gran parte al bombardeo publicitario que lo promociona, en el que incluso se emplean figuras icónicas del ámbito del deporte y del cine (gráfico 2). Para García et al. (2016), la iniciación en esta práctica viene motivada por las páginas web que permiten y animan a jugar sin dinero. Estos espacios de juego gratuito, en el que animan a los jugadores a jugar sin dinero sin consecuencias reales de pérdida económica, crean una disociación entre las acciones y las



consecuencias, de tal modo que estas webs están creadas para generar potenciales jugadores que jueguen con dinero en apuestas reales el día de mañana.

GRÁFICO 2

*Gasto en publicidad y patrocinio del sector del juego online (2013-2019)*



Fuente: [www.epdata.es](http://www.epdata.es)

Asimismo, aunque son evidentes los peligros de la normalización de los hábitos de juegos entre los adolescentes, como apunta Megías (2020), estos pueden volverse todavía más peligrosos cuando se convierte en una adicción.

La llama que prende a partir de esas experiencias iniciáticas grupales, crece entre jóvenes que no calibran adecuadamente los riesgos y las consecuencias, y no están preparados para enfrentarse a una actividad que puede generar un grado de adicción y dependencia que en ningún caso se considera en el horizonte de los hábitos propios. Entonces se comienza también a jugar fuera de la “supervisión” y la gestión del grupo, y en situaciones y contextos que no responden tanto a los recorridos habituales que conforman el modelo de ocio (Megías, 2020, p. 88).

Los adolescentes se inician en el juego de azar *online* movidos por una serie de razones que van desde olvidar los problemas, obtener ganancias, compensación de la ausencia de relaciones sociales, ilusión de control, etc.



(Cía, 2017). Un estudio reciente del Observatorio Plan Joven Municipal de Vitoria-Gasteiz, publicado en 2019, identifica las tres principales razones que explican la participación en juegos de azar entre los adolescentes encuestados: el uso del juego como estrategia de afrontamiento (o regulación emocional), la búsqueda de emociones positivas y la motivación social. En esta línea, uno de los aspectos centrales del problema en los jóvenes está relacionado con el abuso de internet, puesto que ocupa un lugar central en sus vidas y llegan incluso a utilizar lo virtual como una estrategia de huida o de mejora anímica.

## 5. PROGRAMAS ESCOLARES DE INTERVENCIÓN EN LA PREVENCIÓN DE LA ADICCIÓN AL JUEGO *ONLINE*

La escuela constituye uno de los medios más adecuados para prevenir las adicciones asociadas al juego compulsivo, teniendo en cuenta que permite actuar antes de que aparezca el problema. Sin embargo, la puesta en marcha de programas escolares dirigidos a la prevención de la adicción al juego de azar *online* en España es bastante reciente. De hecho, podemos afirmar que se trata de un número reducido de propuestas que presentan un carácter pionero en este ámbito. En este sentido, según Lloret y Cabrera-Perona (2019, p. 56), “los resultados de las búsquedas bibliográficas apenas identifican algunas acciones locales más o menos estructuradas cuya eficacia aún no ha sido evaluada”.

Muchos de los programas de prevención que encontramos hoy en la escuela tienen que ver con el consumo de drogas y las adicciones tecnológicas (internet, teléfono móvil y videojuegos), siendo este último campo donde se incorporan de manera paulatina los juegos de azar *online*. Resulta evidente que ante la velocidad e intensidad con la que avanza el ámbito de las TIC en la sociedad actual existe el riesgo de que los contenidos y enfoques educativos se queden desfasados en poco tiempo (INJUVE, 2012), y por tanto no respondan a las necesidades que realmente se demandan a nivel social y profesional.

En este sentido, Carpio (2009) señala los objetivos generales que debería presentar un programa educativo basado en la prevención del abuso del juego:

1. Informar a la población escolar sobre los riesgos que conlleva el juego y las características de la ludopatía.
2. Promocionar actitudes, valores y estilos



de vida que sean incompatibles con las conductas de juego. 3. Desarrollar las habilidades necesarias para afrontar adecuadamente las situaciones de presión social asociadas con el juego, por ejemplo, saber decir «no». 4. Fomentar actividades de ocio y tiempo libre incompatibles con el juego y adaptadas a cada edad (Carpio, 2009, p. 41).

Respecto a los programas educativos, a nivel nacional encontramos la iniciativa “Con el deporte no se juega: los menores de edad y las apuestas deportivas”, impulsada en marzo de 2019 por la Dirección General de la Policía, LaLiga y la DGOJ. A través de esta iniciativa, que viene determinada por la estrecha colaboración que existe entre la DGOJ y la Policía Nacional a la hora de divulgar y llevar a cabo determinadas campañas de sensibilización y prevención en los centros educativos, se ha elaborado un material formativo en el que parte de los contenidos utilizados por la Dirección General de la Policía están encaminados a prevenir la adicción a los juegos de azar *online*.

Por otro lado, destacamos el Taller Ludens<sup>6</sup>, implementado en la Comunitat Valenciana de la mano del Ayuntamiento de Valencia en colaboración con la Facultad de Psicología de la Universidad de Valencia y dirigido por el profesor Mariano Chóliz. Se trata de una actividad de carácter informativa, que consta de dos sesiones de una hora cada una y que se imparte en los centros educativos a alumnos de ciclos formativos y 4.º de la ESO. Esta actividad tiene como objetivo principal ahondar en el uso que en la actualidad hacen los jóvenes de los juegos de azar *online* y en los posibles riesgos más comunes derivados de su empleo.

A nivel local, encontramos la iniciativa “Apuesto mi vida”, un taller para prevenir la adicción al juego *online* dirigido a los adolescentes del municipio de Puçol (Valencia). Esta iniciativa surge a raíz de la colaboración que existe desde hace veinte años entre la Diputación de Valencia y el Ayuntamiento de Puçol a la hora de impulsar programas de prevención en el área de las drogodependencias en los centros educativos del propio municipio. Sin embargo, la temática que se ha incorporado para el curso 2020-21 se ha centrado especialmente en la adicción a las nuevas tecnologías y los juegos de azar *online*. La programación es amplia, ya que contempla diversos talleres con temáticas

<sup>6</sup> <https://educacio-valencia.es/es/proyectos/taller-ludens/>



diferentes según la edad del alumno: uso adecuado de redes sociales, móvil e internet con alumnos de últimos cursos de primaria y 1.º y 2.º de la ESO; adicción a los videojuegos con alumnos de 3.º y 4.º de la ESO; y adicción a los juegos de azar *online* dirigido al alumnado de Ciclos Formativos y Bachillerato.

El programa “¿Qué te juegas?”<sup>7</sup> es un programa educativo diseñado por un grupo de investigación de la Universidad Miguel Hernández de Elche. Se trata de un programa piloto que pretende prevenir la adicción al juego *online* y que está dirigido a estudiantes de Enseñanza Secundaria entre 15-16 años. Asimismo, el programa está diseñado para realizarse en cuatro sesiones de cincuenta minutos cada una y su metodología se basa en la realización de debates, exposiciones, visualización de contenido y comentario de casos. Respecto a ello, Lloret y Cabrera-Perona (2020) llevaron a cabo, a través de un estudio, una evaluación del programa en el que obtuvieron entre sus resultados una reducción significativa de la intención de apostar, la percepción de riesgo, la actitud a favor de la publicidad de apuestas y las creencias erróneas sobre la probabilidad por parte del grupo experimental. Este programa cuenta con evidencias a favor de su eficacia y ha sido acreditado por la Conselleria de Sanitat de la Generalitat Valenciana.

## 6. CONCLUSIONES

Los estudios e informes analizados en este trabajo ponen de manifiesto varios aspectos a los que hay que prestar atención. En primer lugar, la edad de iniciación al juego *online* cada vez es más temprana, ello va unido al precoz acceso y uso de internet entre los menores. El juego *online* es visto entre los adolescentes, como señalan García et al. (2016), como una diversión emocionante, lo que les convierte en vulnerables. En segundo lugar, la normalización del juego *online* a nivel social y entre los adolescentes, convierte esta práctica en un modelo de ocio juvenil, cuyos peligros quedan exentos ante la falta de sensibilización y prevención.

<sup>7</sup> <https://quetejuegas.org/>



Las campañas y los programas informativos proporcionan conocimiento, sin embargo, no son suficientes para modificar comportamientos y hábitos. Aquí se hace necesario llevar a cabo otro tipo de estrategias, especialmente en el ámbito educativo, que proporcionen recursos y habilidades en los jóvenes para que puedan no solo identificar los posibles riesgos sino defenderse de las consecuencias no deseadas del juego *online* (Carpio, 2009).

A pesar de que nos encontramos en la actualidad ante un fenómeno con un uso cada vez más frecuente entre los adolescentes, cuyos riesgos pueden derivar en un trastorno adictivo, apenas disponemos de experiencias y programas educativos implementados en los centros educativos y cuya finalidad sea la de prevenir la adicción al juego de azar *online* en los jóvenes. Es cierto, que muchas de estas iniciativas vienen propuestas por entidades del tercer sector, como por ejemplo la FAD y FEJAR, sin embargo, son muy limitadas el alcance de dichos programas; de hecho, como señala la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (2019), más de la mitad de los estudiantes no ha recibido ningún tipo de formación en esta materia.

No cabe la menor duda de que, para reducir el consumo del juego *online* entre los menores resulte crucial intervenir a través de la escuela. No solo mediante talleres específicos, como hemos visto, sino también enfatizando en la competencia digital, incluso como competencia transversal dentro del currículum escolar, que se promueva el uso adecuado, crítico, reflexivo y ético de las TIC.

## BIBLIOGRAFÍA

- AMERICAN PSYCHIATRIC PUBLISHING (2014). Guía de consulta de los Criterios Diagnósticos del DSM-5. Recuperado de: <https://cutt.ly/3bwpVeR>
- CAMPOS, D., NEBOT, S., QUERO, S. y BRETÓN-LÓPEZ, J. M. (2015). El uso de las tecnologías de la información y la comunicación (tics) en la prevención del juego patológico en población joven y adolescente. *Agora de Salut* 1(17), 221-233.
- CAPETILLO, N. y JALIL, S. (2014). Juego patológico, depresión y trastorno de personalidad: caso clínico en una mujer joven. *Revista Biomédica* 25(2), 92-97.



- CARBONELL, E y MONTIEL, I. (eds.) (2013). *El juego de azar online en los nativos digitales*. Valencia: Tirant Humanidades.
- CARBONELL, X., TALARN, A., BERANUY, M., OBERTS, U. y GRANER, C. (2009). Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online. *Revista de Psicología, ciències de l'Educació i de l'Esport (ALOMA)* 25, 201-220.
- CARPIO, C. (2009). Aspectos psicológicos del juego comercial. Tratamientos y programas preventivos. Hacia el juego responsable. *Docencia e Investigación: Revista de la Escuela Universitaria de Magisterio de Toledo* 34(19), 25-58.
- CHÓLIZ, M. y LAMAS, J. (2017). “¡Hagan juego, menores!” Frecuencia de juego en menores de edad y su relación con indicadores de adicción al juego. *Revista Española de Drogodependencias* 42(1), 34-47.
- CÍA, A. H. (2017). Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-5, APA, 2013): un primer paso hacia la inclusión de las adicciones conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes. *Revista de Neuro-Psiquiatría* 6(1), 32-37.
- DELEGACIÓN DEL GOBIERNO PARA EL PLAN NACIONAL SOBRE DROGAS (2019). *Encuesta sobre uso de drogas en enseñanzas secundarias en España (ESTUDES), 1994-2018*. Recuperado de: <https://cutt.ly/nbwsigi>
- DEREVENSKY, J. L. (2012). *Teen gambling: Understanding a growing epidemic*. Londres: Rowman & Littlefield Publishers.
- DEREVENSKY, J. L., TEMCHEFF, C. y GUPTA, R. (2011). Treatment of adolescent gambling problems: More art than science?, en J. L. Derevensky (ed.), *Youth Gambling: The Hidden Addiction* (pp. 167-186). Berlin: De Gruyter.
- DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN DEL JUEGO (2013). *Estrategia del juego responsable en España*. Recuperado de: <http://www.ordenacionjuego.es/es/estrategia-juego-responsable-2013>
- DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN DEL JUEGO (2015). *Prevalencia, Comportamiento y Características de los Usuarios de Juego de Azar*. Recuperado de: <https://www.ordenacionjuego.es/es/estudio-prevalencia>
- DIRECCIÓN GENERAL DE ORIENTACIÓN DEL JUEGO (2017). *Estudio y análisis de los factores de riesgo del trastorno de juego en población clínica española*. Recuperado de: <https://cutt.ly/rbwdcB9>



- DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN DEL JUEGO (2019). *Memoria de actividad 2019*. Recuperado de: <https://www.ordenacionjuego.es/es/memorias-informe-anual>
- ECHEBURÚA, E. y DE CORRAL, P. (1994). Adicciones psicológicas: más allá de la metáfora. *Clínica y salud* 5(3), 251-258.
- ECHEBURÚA, E. y DE CORRAL, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones* 22(2), 91-96.
- ECHEBURÚA, E., SALABERRÍA, K. y CRUZ-SÁEZ, M. (2014). Nuevos retos en el tratamiento del juego patológico. *Terapia psicológica* 32(1), 31-40.
- EPDATA (2020). *Juego online en España, datos y estadísticas*. Recuperado de: <https://www.epdata.es/datos/juego-online-espana-datos-estadisticas/161>
- FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE JUGADORES DE AZAR REHABILITADOS (2014). *Memoria de Actividades 2014*. Recuperado de: <https://fejar.org/wp-content/uploads/2015/02/MemoriaFEJAR2014.pdf>
- GARCÍA, P., BUIL, P. y SOLÉ, M. J. (2016). Consumos de riesgo: menores y juegos de azar online. El problema del “juego responsable”. *Política y Sociedad* 53(2), 551-575.
- GARRIDO, M., DEL MORAL, G. y JAÉN, P. (2017). Antecedentes de juego y evaluación del sistema familiar de una muestra de jóvenes jugadores patológicos. *Health and Addictions* 17(2), 25-36.
- INSTITUTO DE LA JUVENTUD (INJUVE) (2012). *Juventud y educación ante las nuevas sociedades tecnológicas del siglo XXI*. Recuperado de: <http://www.injuve.es/sites/default/files/Juventud%20Educacion.pdf>
- LLORET, D. y CABRERA-PERONA, V. (2019). Prevención del juego de apuestas en adolescentes: ensayo piloto de la eficacia de un programa escolar. *Revista de psicología clínica con niños y adolescentes* 6(3), 1-7.
- MEGÍAS, I. (2020). *Jóvenes, juegos de azar y apuestas. Una aproximación cualitativa*. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud.
- OBSERVATORIO ESPAÑOL DE LAS DROGAS Y LAS ADICCIONES (2019). *Informe sobre adicciones comportamentales*. Madrid: Ministerio de Sanidad.
- OBSERVATORIO PLAN JOVEN MUNICIPAL VITORIA-GASTEIZ (2019). *Jóvenes y juegos de azar. Estudio sobre la participación en juegos de azar de la juventud de Vitoria-Gasteiz*. Recuperado de: <https://www.vitoria-gasteiz.org/docs/wb021/contenidosEstaticos/adjuntos/es/44/76/84476.pdf>



- ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA SALUD (1992). *Clasificación Internacional de Enfermedades CIE-10. Descripciones Clínicas y Pautas para el Diagnóstico*. Madrid: Meditor
- ORTIZ, M., CANCINO, C. y COBOS, S. (2011). Juego patológico, patrones de personalidad y síndromes clínicos. *Adicciones* 23(3), 189-197.
- PRENSKY, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon* 9(5), 1-6.
- SANCHO, M. (2017). Consideraciones jurídicas sobre la situación actual del juego online. *Revista Española de Drogodependencias* 42(4), 100-113.
- UCHUYPOMA, D. (2017). Juegos online: una mirada desde el juego patológico. *Hamut'ay* 4(2), 55-64.

