



**COMILLAS**  
UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y  
SOCIALES**

**APUESTAS ONLINE Y ADOLESCENCIA**

Autor/a: Andrea Sevilla Muñoz

Director/a: María Angustias Roldán Franco

Madrid

2020/2021

## **Resumen**

Actualmente, la adicción a las apuestas online es un problema que está muy presente en la sociedad española. Este trabajo es una revisión bibliográfica cuyo principal objetivo es estudiar el sector de las apuestas online en la población joven y adolescente. En primer lugar, se realiza una introducción donde se incluyen datos relevantes acerca del crecimiento de las apuestas en España, la legislación, el avance y desarrollo de las tecnologías durante los últimos años, además del papel que tienen los jóvenes en la adicción. A continuación, se analiza el juego online y se explican los distintos grupos de juego de azar. Se centra en sus características ambientales y estructurales. Por otro lado, se estudia el juego patológico a través de los distintos modelos teóricos explicativos y a través de los factores de riesgo asociados a esta adicción. Seguidamente se incluye las diferentes personalidades que son más vulnerables a padecer esta adicción y los distintos trastornos asociados. Además, se explican las razones que influyen de manera directa en el comportamiento adictivo en los adolescentes, ya que se ha demostrado que la conducta es iniciada en la adolescencia. Por último, se evalúan las diferentes líneas de acción que buscan promover el juego responsable. Este juego responsable busca un adecuado control y conocimiento del juego, reducción del tiempo y conocimiento de las consecuencias de esta actividad por parte de los más jóvenes. Para concluir se expone una serie de posibles intervenciones que podrían ayudar a prevenir el juego patológico.

*Palabras clave:* juego patológico, juego online, adicción, adolescentes, modelos

## **Abstract**

Currently, the addiction to online gambling is a problem that is very present in Spanish society. This paper is a literature review whose main aim is to study the online gambling sector in the young and teenager population. First, the introduction includes relevant data about the growth of

gambling in Spain, the legislation, the progress and development of technologies in recent years, as well as the role of young people in addiction. Next, online gambling is discussed and the different gambling groups are explained. It focuses on their environmental and structural characteristics. On the other hand, pathological gambling is studied through the different theoretical models and through the risk factors associated with this addiction. Afterwards, it shows the different personalities that are more vulnerable to suffer from this addiction and the different associated disorders. In addition, the reasons that have a direct influence on addictive behavior in teenagers are explained, since it has been shown that the behavior is initiated in adolescence. Finally, different lines of action for the promotion of responsible gambling are evaluated. This responsible gambling seeks to control gambling, to reduce the gambling time and to provide knowledge of the consequences of this activity in the young people. To conclude, it suggests several possible interventions that could help prevent pathological gambling.

*Keywords:* pathological gambling, online gambling, addiction, teenagers, models

## Índice

Introducción .....	1
Juego online .....	4
Características del juego online.....	5
Características estructurales .....	6
Características ambientales .....	7
Juego Patológico.....	7
DSM-V .....	9
Características de la adicción .....	11
Modelos teóricos del juego patológico .....	12
Modelo biológico.....	12
Modelo cognitivo-conductual.....	14
Modelos que explican la adicción a través de diferentes fases. ....	16
Factores de riesgo .....	17
Prevalencia del juego .....	17
Factores de riesgo asociados a los problemas del juego .....	18
La personalidad del jugador .....	19
¿Por qué se enganchan los adolescentes? .....	21
Razones familiares.....	22
Razones psicobiológicas .....	22

La publicidad como razón.....	23
Juego responsable .....	24
Conclusiones .....	25
Bibliografía .....	27

## Introducción

La adicción a los juegos online es un trastorno del comportamiento incluido en el *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales* (DSM-V). En la edición del 2013 se incluyó el juego patológico dentro de la categoría asociada a trastorno adictivo, siendo éste el único trastorno de esta categoría (Uchuypoma, 2017).

En España se legalizaron los juegos online en la Ley 13/2011 (BOE, 2014). La legalización de la actividad online y el fácil acceso a Internet influyeron de manera negativa en la salud mental de las personas. La facilidad que existe para acceder a este tipo de juegos afecta negativamente tanto a hombres como a mujeres, siendo este impacto especialmente problemático en los adolescentes al ser la población más vulnerable por el momento evolutivo en el que se encuentran (Carbonell, 2014; Uchuypoma, 2017).

Nos encontramos en un país donde las TIC (Tecnologías de la Información y de la Comunicación) han avanzado y se han desarrollado enormemente, lo que ha provocado un uso excesivo y extensivo de Internet (Cantero & Bertolín, 2015). Los adolescentes son los nuevos nativos digitales, es decir, son una generación que usa las TIC para poder satisfacer sus necesidades de entretenimiento, diversión, comunicación e información. Son los jóvenes los que hacen más uso de este tipo de tecnologías (García, L. R., 2018).

Cabe destacar que España se encuentra en el Top 5 de países de Europa que más dinero gastan en los juegos de azar y, además, el 5,6% de las apuestas son realizadas por los adolescentes (García, 2018; Uchuypoma, 2017). Otro aspecto a tener en cuenta es la prevalencia de las apuestas de tipo deportivo ya que más de un 40% de las apuestas realizadas por los adolescentes son de deporte (Cantero & Bertolín, 2015; Caselles et al., 2018; Sarabia et al., 2014). Hay diversos estudios que afirman que los adolescentes apuestan a pesar de ser menores

de 18 años. En la investigación realizada por Caselles, se encontró que el 16% de los adolescentes han jugado en el último año y entre el 2,5% y el 5,6% cumplen los criterios de juego de riesgo (Caselles et al., 2018).

En otro estudio, Chóliz y Llamas concluyeron que el 62,1% de los menores afirmaban haber jugado a algún juego de azar durante los últimos meses destacando las apuestas deportivas y las quinielas. Ellos perciben las apuestas deportivas como una alternativa de ocio con muy poco riesgo y que no tiene ninguna regulación afectiva (Chóliz & Lamas, 2017; García, 2018). Además, usan este tipo de juego por la facilidad de acceso a través de los distintos dispositivos electrónicos, ya que su modalidad es mayormente online. Por otro lado, la proliferación de casas de juegos favorece la realización de esta práctica (Cantero & Bertolín, 2015; Sarabia, Estévez et al., 2014). Existen mayores riesgos en el juego online, en comparación con el juego presencial, porque tiene todos los requisitos para convertirse en un juego patológico y adictivo (Castilla et al., 2013)

Dentro del estudio de las adicciones al juego online, los jóvenes tienen un papel clave por diversos motivos. Primero, la adicción a las apuestas se origina mayormente durante la adolescencia temprana, ya que esta etapa está caracterizada por ser muy vulnerable, y, por tanto, fácilmente atacada por las influencias sociales. Además, la adicción al juego influye en el desarrollo neurológico de sus centros cerebrales, los cuales rigen las funciones ejecutivas y aún no están completamente desarrollados (Chóliz & Lamas, 2017; Sarabia et al., 2014). Segundo, la principal razón por la que empiezan a jugar es la impulsividad propia de un adolescente motivado por su ansia de ganar dinero de manera inmediata (Cantero & Bertolín, 2015) consiguiendo un premio como refuerzo (García, 2018). Y tercero, el mal uso de Internet puede

crear aislamiento y un sentido de fantasía, lo que conlleva a poder tener otros trastornos y síntomas que surgen a raíz de esta adicción.

En el 2016 se realizó un estudio en la Fundación Patología Dual de España, en el que se encontró que el 96% de los casos de adicción al juego tienen otros trastornos asociados. Entre ellos se encuentran: déficit de atención, hiperactividad, trastorno obsesivo compulsivo, fobia social, depresión, trastorno antisocial y problemas con el alcohol. Además, sufren problemas de espalda, aumento del cansancio y trastorno del sistema nervioso desencadenados tras su adicción al juego (García, P. et al., 2016; Uchuypoma, 2017). Esto provoca que la persona pueda tener desajustes emocionales, conductuales y cognitivos, que le afecten de manera notable en las relaciones sociales, familiares y laborales, además de una alteración económica (Castilla et al., 2013)

Por ello, resulta importante estudiar las apuestas online en la población joven y adolescente analizando cuál es la relación entre el juego patológico y las variables ambientales y psicológicas del jugador patológico adolescente, e investigando los correspondientes riesgos de adicción y la posibilidad de implementar el juego responsable.

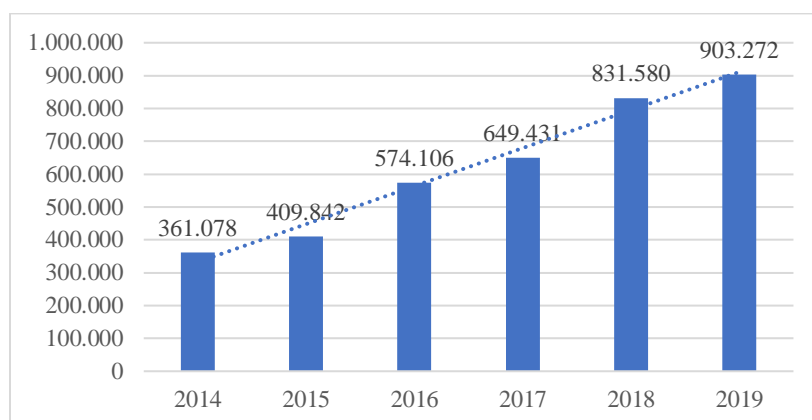


## Juego online

Son apuestas online todas las formas de juego de azar que implican la apuesta de dinero a través de Internet ya sea desde un ordenador, un teléfono móvil o cualquier otro dispositivo que tenga acceso a la red (Castilla et al., 2013). El número de usuarios que juegan online en España ha aumentado en los últimos años. Los datos incluidos en las sucesivas memorias de la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) muestran que desde el 2014 hasta el 2019 ha aumentado el número de cuentas activas de juego online, como se observa en la **Figura 1**

**Figura 1**

*Evolución Anual de la Media Mensual de Cuentas Activas de Juego Online*



Nota: Figura 1. *Evolución anual de la media mensual de cuentas activas de juego online*. Fuente: Dirección General de Ordenación del juego (DGOJ). Datos recuperados en: <https://www.ordenacionjuego.es/es/mercado-juego-online-estatal>

Estos datos hacen referencia a todas las modalidades de juego online que existen, con un total de 44 modalidades. Todas ellas son juegos de azar, es decir, que la posibilidad de ganar o perder se debe al azar (Castilla et al., 2013; García et al., 2016; Sánchez et al., 2016). Se distinguen dos grandes grupos:

- I. **Juego aleatorio**: modalidad en la que la posibilidad de ganar o perder no depende de la habilidad del jugador, sino que está condicionada únicamente al azar. Dentro de esta

modalidad estaría la lotería, el bingo y las tragaperras, entre otros muchos. En estos casos, los resultados son siempre impredecibles (García et al., 2016).

- II. Apuestas deportivas. En este tipo de juego la persona necesita tener más conocimiento y es importante utilizar las habilidades del jugador para tener ventaja sobre los otros jugadores. En este caso se puede decir que existe cierta previsibilidad en los resultados (García et al., 2016). Por lo tanto, las apuestas tienen una modalidad de juego de azar que consiste en apostar dinero por Internet intentando adivinar el resultado de alguna competición o la aparición de eventos durante la misma. Esta actividad de juego es muy frecuente en la población joven y son ellos quienes más invierten en los juegos de azar. Los jóvenes suelen empezar apostando en partidos de fútbol, tenis o baloncesto, y normalmente las apuestas son en ligas conocidas (López et al., 2020).

Los adolescentes ven estas actividades como atractivas, divertidas, excitantes y con las que se puede ganar dinero, siendo este el principal motivo y objetivo de las apuestas. Por este motivo, en España, las estrategias de marketing han puesto su foco de atención en la gente menor de 26 años, porque como se ha mencionado anteriormente, esta una edad muy influenciable, y, por lo tanto, las casas de apuestas pueden obtener más beneficios centrándose en este rango de edad (Chóliz & Lamas, 2017; Sánchez et al., 2016).

En nuestro país, estos juegos tienen una alta implicación y repercusión económica muy grande (Chóliz & Marcos, 2019; García et al., 2016). Según los datos disponibles en Consejo Empresarial del Juego (CEJUEGO), las apuestas online han aumentado un 14.3% en el 2019 (López et al., 2020).

### **Características del juego online**

Las características estructurales y ambientales del juego online tienen como consecuencia un alto grado de exposición al juego y una posible pérdida de control, provocando un desarrollo del trastorno adictivo (Chóliz & Marcos, 2019; Sarabia et al., 2014). Estas características ejercen gran importancia en el juego online, induciendo que se convierta más adictivo el formato online que el presencial. Todas las variables aumentan el desarrollo de la adicción al juego y favorecen su mantenimiento (Chóliz & Marcos, 2019).

### *Características estructurales*

- I. *Porcentaje dedicado a premios:* En comparación con otros tipos de juego, los juegos online suelen dar un mayor número de premios que los juegos tradicionales (Chóliz & Marcos, 2019). Además, se puede recibir premio desde la primera vez que se juega, incitando a que los jugadores quieran seguir jugando y apostando (Sarabia et al., 2014). En general, se devuelve alrededor del 95% del dinero apostado por los jugadores. Esto significa que la probabilidad de ganar en los juegos online es superior que las de los juegos tradicionales (Chóliz & Marcos, 2019).
- II. *Consecuencia:* la forma de recibir o no recibir el premio es inmediata (Chóliz & Marcos, 2019; López et al., 2020).
- III. *Rapidez de las jugadas:* Los juegos tienen una duración corta, es decir, que terminan de forma rápida y la siguiente apuesta se puede realizar en pocos minutos. El jugador puede volver a apostar para así poder recuperar sus pérdidas (Cantero & Bertolín, 2015; López et al., 2020; Sarabia et al., 2014; Uchuypoma, 2017).
- IV. *Se puede jugar sin necesidad de contar con efectivo:* en muchas aplicaciones se carga crédito a través de alguna tarjeta bancaria, provocando que se gaste el dinero de la propia cuenta del juego (Chóliz & Marcos, 2019; López et al., 2020; Sarabia et al., 2014).

### ***Características ambientales***

- I. *Accesibilidad*: es la facilidad con la que se puede usar el juego. En el caso del juego online no es necesario desplazarse a ningún sitio especializado para este tipo de actividades. Por lo tanto, con un ordenador o un móvil puedes tener acceso a cualquier plataforma que conlleve alguna actividad de juego online (Cantero & Bertolín, 2015; Caselles et al., 2018; Castilla et al., 2013; Chóliz & Lamas, 2017; Chóliz & Marcos, 2019; García et al., 2016; López et al., 2020; Sánchez et al., 2016).
- II. *Disponibilidad*: existen muchas ofertas de juegos diferentes (Cantero & Bertolín, 2015; Chóliz & Lamas, 2017; Chóliz & Marcos, 2019; López et al., 2020; Sánchez et al., 2016).
- III. *Publicidad*: actualmente existe un reglamento de publicidad de juego. Se ha decretado una ley en la que se prohíbe la publicidad del juego online en los medios de comunicación y en las aplicaciones, salvo en la franja horaria de 01:00 am a 05:00 am (Real Decreto 958/2020, BOE, 2020). Por otro lado, el marketing favorece la captación de nuevos usuarios, ya que muchas aplicaciones ofrecen bonos de bienvenida y ofertas (Sánchez et al., 2016; Sarabia et al., 2014).
- IV. *Intimidad/privación*: es fácil el acceso, ya que se puede jugar con el ordenador o con cualquier dispositivo electrónico. Las aplicaciones se descargan en el móvil, favoreciendo que la persona pueda jugar con discreción. En cambio, en los lugares que se realiza la actividad de manera presencial, por ejemplo, en un bar o en un casino, ocurre justo lo contrario (Castilla et al., 2013; Mañas-Viniegra, 2018; Sánchez et al., 2016).

### **Juego Patológico**

Se denomina jugador patológico a la persona que tiene problemas con el juego. El jugador patológico tiene dificultades psicológicas y trastornos comportamentales. Estos

comportamientos pueden afectar negativamente al entorno familiar, personal y profesional del jugador (Chóliz, 2006; Sarabia, Herrero et al., 2014).

Clínicamente, se les reconoció por primera vez en los años 80, cuando observaron que era un problema psiquiátrico y decidieron agrupar este comportamiento dentro de los trastornos relacionados con la impulsividad. Antiguamente se les consideraba como jugadores con problemas (Uchuypoma, 2017) aunque el perfil del jugador ha ido cambiando a lo largo de los años. Antes predominaba el perfil de hombres alrededor de los 30-40 años, cuyo objetivo era ganar dinero y recuperar lo perdido. Ahora, la edad a la que empiezan a apostar es de 15 años y llegan hasta los 35, los cuales juegan muchas más horas que antes (Castilla et al., 2013)

Las OMS (Organización Mundial de la Salud) en el 2013 clasifica el juego patológico como una enfermedad que puede generar trastornos en el control de impulsos. Según la OMS, el jugador patológico tiene una incapacidad crónica para resistir a los impulsos de poder participar en los juegos de azar (Castilla et al., 2013; Uchuypoma, 2017). El juego patológico se clasificó en el 2013 en la DSM-V como una dependencia sin sustancia (Uchuypoma, 2017). Se habla de dependencia sin sustancia porque el jugador patológico no puede reprimir los impulsos de participar en los juegos de azar y su objetivo principal es incrementar la recompensa de dinero (Carbonell, 2014). Pueden jugar a través de las apuestas online o acudiendo a centros específicos, sin necesidad de tener acceso a Internet. Los jugadores dedican su atención y todos sus recursos para poder mantenerse jugando (Uchuypoma, 2017).

Cuando la adicción avanza, los comportamientos cada vez se vuelven más automáticos siendo dirigidos por las emociones y por los impulsos. Juegan de manera repetitiva, persistente y sin motivo o razón que lo justifique (Castilla et al., 2013). Esto conlleva a tener un pobre control cognitivo sobre ellos mismos y menos autocrítica. Además, se reveló que había una gran relación

neurobiológica entre este trastorno del juego y el trastorno por uso de sustancias. Estas personas están constantemente en busca de emociones intensas que les llevan a tener dificultades para regular su comportamiento. Estos sujetos tienen grandes dificultades para tomar decisiones y buscan la gratificación inmediata. Tienen un déficit en las funciones ejecutivas (Barrera-Algarín & Vázquez-Fernández, 2021), cuyo deterioro se debe a un mal funcionamiento de los circuitos frontales, exactamente en córtex prefrontal ventromedial. También hay una disminución del cuerpo estriado, que se relaciona directamente con la regulación emocional (Pérez, 2020). Estos déficits también ocurren en los sujetos con dependencia al alcohol y a otras sustancias (Goudriaan et al., 2006; Pérez, 2020).

Desde un punto de vista legal, los juegos de azar tienen una finalidad recaudatoria y son actividades lucrativas. Muchos jugadores no conocen la probabilidad real de obtener ganancias y piensan que tienen altas probabilidades de generar ganancias. El problema es que los jugadores no suelen recuperar la inversión realizada. Este es uno de los problemas más característicos de la adicción al juego ya que empiezan realizando esta actividad de vez en cuando, pero cada vez se va convirtiendo en una actividad más habitual generando problemas económicos en el jugador al tener pérdidas económicas (Chóliz, 2006; Uchuypoma, 2017).

### **DSM-V**

El juego patológico fue incluido en el 2013 en el DSM V en el apartado de Trastornos no relacionados con sustancias. A continuación, se muestran las características oficiales del jugador patológico según el manual de diagnóstico (American Psychiatric Association, 2014, pp.316-317).

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:

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

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

*Especificar si:*

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

**Persistente:** Experimenta síntomas continuamente, cumple los criterios diagnósticos durante varios años.

*Especificar si:*

**En remisión inicial:** Tras haber cumplido previamente todos los criterios del juego patológico, no ha cumplido ninguno de ellos durante un mínimo de 3 meses pero sin llegar a 12 meses.

**En remisión continuada:** Tras haber cumplido previamente todos los criterios del juego patológico, no ha cumplido ninguno de ellos durante un periodo de doce meses o más.

*Especificar la gravedad actual:*

**Leve:** Cumple 4–5 criterios.

**Moderado:** Cumple 6–7 criterios.

**Grave:** Cumple 8–9 criterios.

### **Características de la adicción**

Los adictos presentan síntomas de abstinencia cuando no llevan a cabo su conducta adictiva o su consumo de determinados productos, llevándoles a tener problemas para controlar sus impulsos y presentando dificultades en las relaciones sociales y familiares. Los adictos sienten que necesitan realizar la conducta cada vez con más regularidad, es decir, con mayor frecuencia e intensidad (Chóliz, 2006) y es por ello por lo que el diagnóstico de una adicción se puede determinar teniendo en cuenta las horas que dedican a la realización de la actividad (Uchuypoma, 2017).



Utilizan esta acción para evadirse de sus problemas, los cuales suelen estar causados por su propia adicción. En el caso de la adicción al juego, no presentan un deterioro orgánico ni problemas sociales tan marcados como con otras sustancias drogodependientes, pero sí que pueden llegar a tener graves problemas relacionados con el ámbito familiar, social y laboral, generando problemas tanto en sus actividades cotidianas, como en su salud mental (Uchuypoma, 2017). Sería correcto decir que la adicción al juego tiene un impacto grave a nivel personal, pero cada vez este fenómeno tiene más influencias en los aspectos sociales y económicos del adicto. Por eso, muchos autores atribuyen este problema como un fenómeno de salud pública que tiene que ser estudiado, evaluado y tratado como tal (Chóliz, 2006)

Por último, hay que destacar las semejanzas entre adicto con y sin sustancia. Primero, ambos tienen una semejanza en los procesos de consolidación y mantenimiento de la actividad, es decir, que los dos se rigen por la habituación, por los reforzadores, por las influencias externas... Segundo, el desarrollo de la tolerancia y abstinencia se asemejan en ambos casos, porque deben incrementar la dosis o en otro caso, aumentar las apuestas, padeciendo una sintomatología igual. Tercero, los dos sujetos con problemas de adicción padecen ansiedad, excitación e impulsos antes de realizar la conducta, debidos a una disminución del control y un aumento del comportamiento compulsivo. Por último, se han hallado las mismas semejanzas en cuanto a los rasgos clínicos y a los mecanismos de vulnerabilidad (personalidad impulsiva, búsqueda de sensaciones...) entre adictos con y sin sustancia (Pérez, 2020).

## **Modelos teóricos del juego patológico**

### ***Modelo biológico***

#### **Perspectiva biológica**

Es un modelo basado en la existencia de un desajuste en los receptores de los neurotransmisores. Este desajuste puede ser debido a una disminución del neurotransmisor serotonina, la cual provoca que no se pueda controlar la necesidad de jugar manteniendo una conducta desadaptativa, y además provoca que el jugador regule su estado de ánimo a través del juego (Pérez, 2020).

Por otro lado, el desajuste puede deberse a un déficit de noradrenalina, que afecta al nivel de arousal. Si se encuentra en déficit, el jugador consigue con el juego que aumente su nivel de activación (Pérez, 2020).

Por último, está la hipótesis dopaminérgica, basada en una deficiencia de recompensa. Esta hipótesis explica que el sistema dopaminérgico es insensible e ineficaz y ante una recompensa normal tiene una baja respuesta emocional. Con el juego, se consigue compensar el déficit y aumentar la respuesta emocional (Pérez, 2020). Cuando se da este bajo nivel de receptores se produce una toma de decisiones precipitadas e imprudentes, aumentando la probabilidad de padecer problemas con el juego (Navas & Perales, 2014).

### **Modelo biopsicosocial (Sharpe, 2002)**

Existen individuos que tienen cierta debilidad genética, que se muestra por los neurotransmisores de serotonina, dopamina y noradrenalina, deduciendo que el juego patológico tiene una base hereditaria (Black et al., 2006; Black et al., 2013; Pérez, 2020).

Este modelo afirma que estas personas son más propensas a desarrollar una adicción, cuando el ambiente de su alrededor es el adecuado. Por lo tanto, existe una vulnerabilidad psicológica que posibilita el desarrollo de la adicción a través de las experiencias tempranas del juego. Los factores de vulnerabilidad, como la impulsividad, la búsqueda de reforzadores positivos, la actitud de las familias, el fácil acceso a Internet, etc. actúan como facilitadores de

creencias cognitivas que conducen a incrementar el número de apuestas y a un alto riesgo de perder el control (Pérez, 2020).

Este modelo diferencia dos tipos de jugadores. Uno de ellos es el que juega a las máquinas tragaperras intentando escapar de un nivel alto de arousal. Los otros jugadores hacen apuestas para evitar el aburrimiento, ya que tienen un bajo nivel de arousal y buscan aumentarlo (Pérez, 2020).

### ***Modelo cognitivo-conductual***

#### **Modelos cognitivos/ Distorsiones cognitivas**

Los resultados obtenidos en las apuestas, ya sea ganar o perder dinero, no dependen de la habilidad del jugador ni de ninguna estrategia, por eso se llaman juegos de azar (Chóliz, 2006; García et al., 2016). Aun así, los jugadores tienen creencias erróneas sobre la probabilidad de obtener ganancias a largo plazo (Chóliz, 2006; Domínguez, 2009). Estas creencias erróneas son los sesgos, que son peligrosos para el mantenimiento y fomento de la adicción (Caselles et al., 2018; Chóliz & Lamas, 2017; Domínguez, 2009; Pérez, 2020).

El sistema cognitivo no funciona siempre de manera racional, sino que a veces comete errores, utilizando los heurísticos y sesgos. Estos errores no deberían existir si se llevara un proceso de razonamiento objetivo. Lo que lleva a tener estos razonamientos erróneos es una formulación distinta de la información, que se hace de manera inconsciente y automática (Chóliz, 2006).

Dicho razonamiento inconsciente y automático condiciona la toma de decisiones, que bajo una lógica racional no serían las más apropiadas. Estos errores cognitivos alteran la probabilidad percibida de aparición de los eventos que se quiere (Chóliz, 2006). Además, los jóvenes intentan mostrar su conocimiento sobre distintos temas que creen entender, ya que,

siendo las apuestas deportivas un juego totalmente aleatorio, los adolescentes creen llegar a entender distintas estrategias del juego, induciendo a posibles sesgos (Chóliz & Lamas, 2017).

Los adolescentes utilizan estas estrategias o atajos para justificarse y así seguir jugando.

Entre ellas encontramos:

- I. *Ilusión de control*: es la creencia errónea de que cada uno puede realizar algún tipo de acción, o de estrategia para controlar la aparición de eventos. En realidad, los eventos son al azar, es decir, que los resultados son totalmente independientes de cualquier variable y el jugador no puede controlarla (Chóliz, 2006; Pérez, 2020; Sánchez et al., 2016).
- II. *Heurístico de disponibilidad*: en el que se considera más probable aquello que es fácil de recordar (Chóliz, 2006).
- III. *Sesgo de experto*: los adolescentes creen que pueden demostrar su habilidad en acertar apuestas sobre distintos temas por saber mucho de un tema, como el deporte. Ellos creen entender las estrategias para conseguir el reforzador de las apuestas (Chóliz & Lamas, 2017).
- IV. *Pensamiento mágico*: la persona cuando juega establece relaciones de causa-efecto sobre distintos eventos del juego. En realidad, no existe ninguna vinculación real u objetiva. Lo que conlleva este pensamiento es la aparición de corazonadas (Sánchez et al., 2016).

Por lo tanto, los juegos de azar tienen una serie de características que las personas que juegan a dichos juego suelen negar. Todos los juegos dependen únicamente del azar, es decir, que su resultado no depende de ninguna habilidad. Están basados en las leyes de probabilidad y es posible tener ganancias, pero seguro que muchas más pérdidas. Además, las cantidades repartidas de premios son inferiores siempre a las recaudadas (Sánchez et al., 2016).

**Modelo de Raylu, Oie, Loo y Tsai (2016)**

Proponen un modelo cognitivo-conductual. El estado psicológico, la urgencia de juego y las habilidades de enfrentamiento influyen en la conducta de juego (Pérez, 2020).

En conclusión, ha habido una evolución de los modelos teóricos explicativos del juego patológico, desde los modelos de factor único a teorías integrativas que unen factores conductuales, cognitivos, ambientales, biológicos, etc. Hay que destacar la relación que existe entre el juego patológico y los estados anímicos de la persona (estrés, ansiedad, depresión, aburrimiento...). Por un lado, el jugador puede usar el juego como una conducta de escape para reducir su malestar emocional, mientras que por otro lado, el juego puede causar un incremento en dicho malestar (Pérez, 2020).

### ***Modelos que explican la adicción a través de diferentes fases.***

#### **Modelo por Losieur y Custer (1984) y Custer y Milt (1985)**

Es un modelo en el que se explican las tres fases de evolución de la adicción.

La primera es una fase en la que las ganancias económicas favorecen el mantenimiento de la conducta, además de unas creencias de éxito y de tener buenas habilidades como jugador. La segunda fase, en la que se introduce la pérdida, la persona intenta recuperar todo lo perdido e incluso incrementando aún más sus deudas. En esta fase se produce un deterioro físico, económico, social, laboral y psicológico. Por último, la tercera fase, en la que aumenta mucho más la actividad del juego, el deterioro ha avanzado muy rápidamente y se incrementan las conductas de riesgo. El jugador en esta última fase tiene una inestabilidad emocional, mucha irritabilidad, niega su problema, padece de ansiedad y depresión, y puede conllevar a tener otros trastornos, como el alimentario (Pérez, 2020).

#### **Modelo de caminos (Blasczcynski y Nower, 2002)**

Es un modelo que explica los caminos que siguen los 3 tipos de jugadores para desarrollar la adicción.

El grupo I está formado por personas que no han tenido ninguna patología anterior con el juego. La realización de la actividad se debe a las distorsiones cognitivas y a los efectos del condicionamiento. Estas personas suelen presentar sintomatología depresiva o abuso de otras sustancias debido a las consecuencias del juego (Blaszczynski & Nower, 2002; Pérez, 2020).

Por otro lado, el grupo II presenta problemas premórbidos de ansiedad y de depresión, escasas habilidades de solucionar problemas, experiencias negativas en la infancia y desarrollo inadecuado. Estas personas buscan modular sus carencias psicológicas, ya que se encuentran emocionalmente vulnerables (Blaszczynski & Nower, 2002; Pérez, 2020).

Por último, está el grupo III, que es similar al grupo II, pero además estas personas tienen problemas de atención, consumo de otras sustancias y un comportamiento antisocial (Blaszczynski & Nower, 2002; Pérez, 2020).

## **Factores de riesgo**

### ***Prevalencia del juego***

En muchos estudios se encontraron diferencias estadísticamente significativas relacionando el juego patológico con la edad de iniciación y el género.

### **Género**

En relación con el género, se encontró que los adolescentes y jóvenes tienen problemas con el juego, siendo los varones quienes más abusan de las apuestas online (Caselles et al., 2018; Chóliz & Lamas, 2017; Chóliz & Marcos, 2019; García, 2018; García et al., 2016; Montalvo et al., 2015; Sánchez et al., 2016; Sarabia et al., 2014; Sarabia et al., 2014; Uchuypoma, 2017). Los varones suelen arriesgar más en todas las modalidades de juego, destacando las apuestas

deportivas (Caselles et al., 2018; Chóliz & Lamas, 2017; Chóliz & Marcos, 2019). En cambio, las mujeres suelen jugar más a los concursos y al bingo presencial (Chóliz & Marcos, 2019).

Los jóvenes comienzan en una edad temprana (Domínguez, 2009). Después realizan esta actividad cada vez de manera más habitual. Además, en comparación con las chicas, ellos permanecen en esta actividad durante periodos largos de tiempo. Los chicos, por lo tanto, van a tener más riesgo a padecer problemas derivados del juego. Esto se debe a que ellos invierten más dinero y más tiempo en las apuestas (Chóliz & Marcos, 2019; García et al., 2016). Los resultados de los estudios muestran que la probabilidad de que los hombres puedan padecer trastorno del juego es cinco veces superior a la de las mujeres (Chóliz & Marcos, 2019).

### **Edad**

En cuanto a la edad, se ha estudiado que es una actividad frecuente entre adolescentes, tanto chicos como chicas (Caselles et al., 2018; Chóliz & Marcos, 2019; Sánchez et al., 2016). La mayoría de ellos comienzan antes de cumplir los 18, es decir, siendo menores de edad. Esto puede llevar a producir en los adolescentes un patrón de juego de riesgo desde sus comienzos (Caselles et al., 2018; Chóliz & Lamas, 2017; Chóliz & Marcos, 2019; Sarabia et al., 2014).

### ***Factores de riesgo asociados a los problemas del juego***

Existen unas características de tipo familiar, social y personal que favorecen el inicio y el mantenimiento de la frecuencia de las apuestas online. Estas características se llaman factores de riesgo. Si uno de estos factores está presente en la vida del jugador de manera predisponente o inmediata, puede generar una mayor vulnerabilidad de la persona frente al juego, favoreciendo la posterior implicación y participación en las apuestas o juego de azar y la posible aparición de problemas futuros con el juego (Sánchez et al., 2016).

### **Factores sociales y culturales**

- I. El riesgo de que la cultura considere las apuestas como una práctica correcta y adecuada, es decir, que sea aceptable en la sociedad y que se anuncie a través de la publicidad (Chóliz, 2006; Sánchez et al., 2016).
- II. La influencia de valores sociales que provocan ganar dinero de manera fácil, como por ejemplo, que el círculo de amigos también esté jugando (Caselles et al., 2018; Domínguez, 2009; Sánchez et al., 2016) .
- III. La manera en la que los medios de comunicación y publicidad hacen llamativo los juegos de azar y a quien van dirigidos (García, 2018; Sánchez et al., 2016; Sarabia et al., 2014).
- IV. El carácter legal del juego facilita la participación en el juego, por ejemplo, promocionando ofertas (Sánchez et al., 2016; Sarabia et al., 2014) .
- V. La existencia de una amplia oferta de opciones de juego y la accesibilidad a la misma. Existe la oportunidad de jugar en cualquier momento y en cualquier lugar, facilitando que las personas comiencen en esta actividad (Cantero & Bertolín, 2015; Sánchez et al., 2016).
- VI. La presión social del entorno provocando que los no jugadores se inicien en el juego. Algún ejemplo claro sería iniciarse con alguna porra (Sánchez et al., 2016).

### **La personalidad del jugador**

Existen rasgos de personalidad que se relacionan con el juego compulsivo.

La presencia de malestar emocional, por ejemplo, la sensación de no poder superar alguna dificultad, pérdida en la confianza de uno mismo, decepción con su vida actual o problemas en el trabajo o estudios, generan una sensación de agobio que lleva al jugador a intentar evadirse de sus problemas a través de la actividad de las apuestas (Domínguez, 2009; Sánchez et al., 2016).



Las personas con déficits emocionales utilizan el juego como vía de escape ante sus problemas. Entre ellas se pueden encontrar personas con baja autoestima, persona con depresión, personas propensas al suicidio o que hayan sido víctimas de cualquier tipo de abuso, personas con bajo rendimiento escolar y con un pobre control de impulsos (Domínguez, 2009).

Además, las personas que presentan un alto nivel de neuroticismo, extroversión y psicoticismo tienden hacia la adicción (Domínguez, 2009; Pérez, 2020).

También, existen otras características de personalidad que inclinan al jugador a tener esta conducta hacia las apuestas. Por ejemplo, tener mucha impulsividad, tener poca tolerancia a la frustración, necesidad de obtener la recompensa de manera inmediata... (Domínguez, 2009).

En conclusión, las personas que tienen un estado de ánimo bajo, que presentan ansiedades, que buscan sensaciones, incidencia de conducta delictivas o que tienen otro tipo de adicciones están predispuestas a utilizar el juego online como una vía de escape (Domínguez, 2009; García et al., 2016).

Por otro lado, existen síndromes clínicos que se correlacionan con los patrones de personalidad. La persona con trastorno dependiente, con trastorno obsesivo-compulsivo, el antisocial y el narcisista tienen mayor frecuencia de padecer problemas con el juego (Montalvo & Echeburúa, 2006; Ortiz-Tallo et al., 2011). Las personas que tienen patrón de personalidad dependiente y un patrón obsesivo-compulsivo experimentan un alto nivel de ansiedad, generándoles malestar y mucha tensión. Estas personas realizan la actividad de apostar para conseguir un estado de excitación. Además, las personas que tienen un patrón antisocial tienen una alta relación con otro tipo de sustancias, como el alcohol, cuyo consumo se utiliza para distraer la ansiedad y la depresión. Por último, las personas narcisistas, que se sitúan en otra realidad diferente, que se encuentran con una falsa autoestima y tienen una alta seguridad

personal, no tienen en cuenta las consecuencias negativas de sus acciones (Montalvo & Echeburúa, 2006; Ortiz-Tallo et al., 2011).

### **¿Por qué se enganchan los adolescentes?**

Los adolescentes se encuentran influidos por diferentes factores que afectan de manera directa a sus comportamientos. Entre ellos destaca, la cultura, la sociedad, la familia y la influencia de variables sociales, como por ejemplo, la presión del grupo de amigos o el fácil acceso a las apuestas (García et al., 2016).

Existen distintas razones por las que los adolescentes se inician en estos juegos, pero la principal es conseguir algún premio tras su apuesta. Los adolescentes tienen preferencia por el juego deportivo y dentro de él, por la modalidad online (García, 2018). Los adolescentes aparte de buscar un reforzador, también son movidos por el placer, el contexto social y el escapismo. Los jóvenes utilizan este entretenimiento para escapar del control de sus padres y mantener relaciones con otros adolescentes (García et al., 2016). Además, ellos tienen más problemas de aceptar la autoridad y suelen ser más propensos a saltarse las normas (Domínguez, 2009).

Asimismo, los adolescentes tienen ansia por obtener dinero de manera rápida, por lo que buscan fuentes de ingresos para divertirse y poder comprar lo que ellos quieran sin necesidad de la ayuda de sus padres. Estas posibles fuentes de ingresos son las apuestas (Sarabia et al., 2014).

Los adolescentes ven esta actividad como divertida, entretenida, y como una actividad que les ayuda a aliviar el aburrimiento y desencadena gran emoción (Cantero & Bertolín, 2015). Esto quiere decir, que el inicio y el mantenimiento del juego está relacionado con diferentes variables psicológicas que pertenecen a la edad adolescente. Entre ellas se encuentran: la búsqueda de sensaciones, la impulsividad, la baja inteligencia emocional y la dificultad para gestionar sus propias emociones (Caselles et al., 2018).

Las principales motivaciones para jugar son: la posibilidad de ganar dinero, una manera de divertirse y relacionarse, una distracción para el aburrimiento, un reto personal para demostrar la habilidad en las apuestas y en algunos casos, solo lo hacen por probar suerte (Sánchez et al., 2016).

Los jugadores patológicos que son adolescentes pueden llegar a padecer depresiones y síntomas de ansiedad con más frecuencia que un adolescente sin adicción (García et al., 2016).

### ***Razones familiares***

La familia influye en la exposición al juego mediante el modelado: aprendizaje de observación de los hijos hacia sus padres o hacia personas cercanas. La mayoría de los jugadores patológicos jóvenes reconocen que las primeras experiencias con el juego las realizaron con sus familias (Domínguez, 2009; García et al., 2016). En cuanto a los factores de crianza, influye si la disciplina es inadecuada, inconsistente o permisiva (Domínguez, 2009).

Otros factores de riesgo familiar que favorecen la adicción son: valores familiares basados en bienes materiales y en derroches económicos, la existencia de familiares con previa exposición al juego, las malas relaciones entre los padres e hijos, el abuso de alcohol y drogas, alguna ruptura en el hogar y una mala situación económica (Domínguez, 2009).

Por último, los jóvenes con riesgo de ludopatía y jugadores jóvenes patológicos tienen un apoyo familiar menor (Hardoon, Gupta y Derevensky, 2004 citado por Domínguez, 2009), generando que estos jóvenes con problemas de adicción al juego puedan padecer o desarrollar sentimientos de inseguridad y ansiedad hacia la aceptación social (Domínguez, 2009).

### ***Razones psicobiológicas***

La adolescencia es una etapa de vulnerabilidad para el posible desarrollo de adicciones debido a que no se ha completado el desarrollo de circuitos cerebrales que rigen las funciones

ejecutivas como el control de impulsos, la planificación y la valoración de consecuencias. Los adolescentes tienen cierta debilidad hacia los problemas adictivos, ya que los circuitos cerebrales mencionados deberían protegerles de dichas acciones adictivas (Chóliz & Lamas, 2017; Chóliz & Marcos, 2019).

Además, la adolescencia es un periodo en el que los jóvenes deben avanzar en su autonomía, que viene asociada a las relaciones con los iguales. Como consecuencia, la adicción es una actividad relevante en los jóvenes ya que la influencia del entorno social afecta directamente a las conductas adictivas, de manera que si un adolescente juega online, sus amigos también querrán participar. De manera parecida, influye que exista una conducta parental de los adolescentes relacionada con las apuestas (Caselles et al., 2018; Chóliz & Marcos, 2019).

Por tanto, la norma social es un factor que influye en la frecuencia de juego en los adolescentes. Ellos se refuerzan también a través de las experiencias de su propio entorno social (Caselles et al., 2018; García, 2018).

### ***La publicidad como razón***

La publicidad busca aumentar la conducta de apostar. Gran parte de la publicidad del juego online está dirigido a los adolescentes, actuando de manera directa en su actitud y percepción del juego (Chóliz & Lamas, 2017; Chóliz & Marcos, 2019). La publicidad consigue que los adolescentes perciban el juego como algo divertido y estimulante, es decir, como una alternativa de ocio inofensiva con la que se puede ganar dinero (Chóliz & Marcos, 2019; García, 2018; Mañas-Viniegra, 2018).

La manera de llamar la atención se realiza a través de mensajes publicitarios online en Youtube y en distintas aplicaciones dirigidos a menores (García, 2018). Una manera de incitar el juego responsable sería gestionando una regulación responsable, evitando imágenes que se

asocien a jóvenes. Por lo tanto, a pesar de las restricciones legales, los adolescentes participan en todas las formas de juego de azar. La normalización de dichos juegos ha conllevado un aumento del comportamiento adictivo y una involucración cada vez mayor del adolescente (Sarabia et al., 2014).

### **Juego responsable**

La Dirección General de Ordenación del Juego decretó la aprobación de la Ley 13/2011 para la regulación del juego mediante dos líneas de acción. Una es el juego seguro, que se basa en la seguridad, control y protección del jugador y la otra línea es el juego responsable, que es aquel que busca un entretenimiento informado y consciente de las consecuencias y una forma de realizar la conducta de manera controlada. En 2020, se complementa la regulación del juego con una nueva ley que limita el horario permitido para publicitar las apuestas (Real Decreto 958/2020, BOE, 2020).

Por otro lado, existen otros programas de juego responsable, los cuales tienen dos objetivos: por un lado, prevenir la aparición de la adicción al juego mediante la información y sensibilización, y por otro lado, ayudar a las personas que ya son jugadores a disminuir su actividad (Chóliz, 2013; García et al., 2016). En cuanto a la información y la sensibilización, su objetivo es educar y sensibilizar sobre los diferentes riesgos que tiene la adicción, las causas que lo provocan y las diferentes conductas que promueven su aparición (Chóliz & Lamas, 2017; Chóliz & Marcos, 2019).

Por otro lado, el juego responsable ofrece algunas recomendaciones. Entre ellas se encuentra el intentar considerar como objetivo final de las apuestas la diversión y entretenimiento, y no otros fines económicos. Otras recomendaciones son: tener claro un límite de rango de dinero antes de empezar a jugar, fijar un límite de tiempo diario, informarse acerca

de las posibilidades que se tienen de ganar o perder el dinero apostado, y por último, considerar las apuestas que se van a realizar a partir de tener la información obtenida (García et al., 2016).

### **Conclusiones**

La adicción a las apuestas deportivas es un tema que está muy presente en la actualidad. Algunos estudios citados destacan la importancia de la psicobiología de los adolescentes, ya que no tienen desarrollado del todo los circuitos cerebrales que se encargan de tener un buen control conductual, afectando a las funciones ejecutivas como los procesos cognitivos de anticipación, elección de objetivos, autorregulación y autocontrol. Es por eso por lo que los jugadores patológicos presentan dificultades en la toma de decisiones en diferentes situaciones, ya que el área encargada de tener un buen control conductual no funciona correctamente. Este deterioro en la función ejecutiva produce que los jugadores patológicos tengan muchas conductas de impulsividad llegando a provocar una dependencia al juego, al igual que ocurre con otras sustancias.

En cuanto a la teoría cognitiva se observa que los sesgos atencionales adquieren gran importancia motivacional, provocando una dificultad alta hacia el desenganche. Además, los sesgos, junto con el deseo de jugar, provocan una elevada probabilidad de adicción. Los estudios recalcan que los adolescentes usan más los sesgos, por el momento evolutivo en el que se encuentran.

Tras el análisis realizado, desde mi punto de vista, se deberían implantar una serie de futuras intervenciones dirigidas a prevenir el juego patológico.

Teniendo en cuenta la edad a la que se comienza el juego patológico, que los adolescentes se encuentran en un momento evolutivo de desarrollo con unas condiciones sociales muy influyentes y que, por tanto, son muy vulnerables a caer en la adicción, sería positivo

impartir una psicoeducación en los centros educativos. En ella, se intentaría concienciar sobre las consecuencias del juego, tanto las pérdidas económicas como las sociales, así como de los posibles problemas de salud que se originan tras realizar apuestas, con el propósito de reducir el uso de dicha actividad. Además, buscaría implantar actitudes, habilidades y conocimientos para que los jóvenes sean capaces de enfrentarse a cualquier situación de adversidad como consecuencia del juego de azar.

Otra posible acción sería que las futuras investigaciones profundizasen en la influencia de las variables genéticas ya que no existen muchos estudios actuales relacionados con esta variable. Además, deberían realizarse más investigaciones sobre la influencia que está teniendo el juego en la salud pública, mejorando el programa de prevención y de regulación del juego existente. Por ello, es importante que se regule de manera más estricta la publicidad de las apuestas y que se creen medidas de restricción en los que no se permita el acceso a las plataformas de juego online a menores de 18 años. Actualmente, existen medidas para regular la publicidad. La publicidad es un importante factor de riesgo en el incremento de esta actividad, y por ello, se ha decretado una Ley en la que se restringe la publicidad del juego online en los medios de comunicación y en las aplicaciones. Este es un claro ejemplo de acción que intenta crear restricciones para evitar el uso compulsivo del juego, pero, aun así, los adolescentes siguen haciendo uso del juego online cuando está prohibido. Es muy importante la necesidad de crear nuevas medidas de seguridad que impidan el acceso a los juegos a los no autorizados.

Por último, constatado el alto grado de adicción que genera el juego online, se debería estudiar el impacto que ha tenido esta actividad en la salud tras la pandemia por el COVID-19, ya que hasta la fecha los datos de investigación son muy limitados.

## Bibliografía

- American Psychiatric Association. (2014). *Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM-5*. American Psychiatric Pub.
- Barrera-Algarín, E., & Vázquez-Fernández, M. J. (2021). The rise of online sports betting, its fallout, and the onset of a new profile in gambling disorder: young people. *Journal of Addictive Diseases*, 1-15. <https://doi.org/10.1080/10550887.2021.1886567>
- Black, D. W., Coryell, W. H., Crowe, R. R., McCormick, B., Shaw, M. C., & Allen, J. (2013). A direct, controlled, blind family study of DSM-IV pathological gambling. *The Journal of Clinical Psychiatry*, 75(3), 215-221. Disponible en: <https://n9.cl/8aec>
- Black, D. W., Monahan, P. O., Temkit, M., & Shaw, M. (2006). A family study of pathological gambling. *Psychiatry Research*, 141(3), 295-303. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2005.12.005>
- Blaszczynski, A., & Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 97(5), 487-499. <https://doi.org/10.1046/j.1360-0443.2002.00015.x>
- Cantero, F., & Bertolín, J. M. (2015). Influencia de las nuevas tecnologías en los problemas de juego y en las compras impulsivas en los jóvenes. *Revista Española Drogodependencia*, , 34-47. Disponible en: [http://www.aesed.com/descargas/revistas/v40n4\\_3.pdf](http://www.aesed.com/descargas/revistas/v40n4_3.pdf)
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26(2), 91-95. Disponible en: <http://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/10/11>
- Caselles, P., Cabrera, V., & Cabrera, D. (2018). Prevalencia del juego de apuestas en adolescentes. Un análisis de los factores asociados. *Health & Addictions*, 18(2), 165-173. <https://doi.org/10.21134/haaj.v18i2.392>



- Castilla, C., Berdullas, S., Vicente, A., & Villamarín, S. (2013). Apuestas online: el nuevo desafío del juego patológico. *Infocop*, 61, 3-6. Disponible en:  
<http://www.cop.es/infocop/pdf/2200>
- Chóliz, M. (2006). Adicción al juego: sesgos y heurísticos implicados en el juego de azar. *Revista Española De Drogodependencias*, (2), 173-184. Disponible en:  
[https://www.aesed.com/upload/files/vol-31/n-2/v31n2\\_3.pdf](https://www.aesed.com/upload/files/vol-31/n-2/v31n2_3.pdf)
- Chóliz, M. (2013). Una propuesta de juego responsable en la situación española actual. *Revista Infocop Online*, , 7-11. Disponible en: <http://www.cop.es/infocop/pdf/2201.pdf>
- Chóliz, M., & 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. Disponible en:  
[http://www.azarplus.com/fotos/file/21\\_06\\_17/JuegoMenores\\_Ludens\\_Mariano2017.pdf](http://www.azarplus.com/fotos/file/21_06_17/JuegoMenores_Ludens_Mariano2017.pdf)
- Chóliz, M., & Marcos, M. (2019). La epidemia de la adicción al juego online en la adolescencia: un estudio empírico del trastorno de juego. *Revista Española De Drogodependencias*, (44), 20-37. Disponible en: [https://www.aesed.com/upload/files/v44n4\\_3-mcholiz-r.pdf](https://www.aesed.com/upload/files/v44n4_3-mcholiz-r.pdf)
- DGOJ, Dirección General de Ordenación del Juego (2019). *Memoria Anual 2019*. Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas. Disponible en:  
<https://www.ordenacionjuego.es/es/mercado-juego-online-estatal>
- DGOJ, Dirección General de Ordenación del Juego (2020). *El Programa de Juego Responsable de la DGOJ.2010-2022*. Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas. Disponible en: <https://www.ordenacionjuego.es/es/juego-responsable-dgoj>
- Domínguez, A. M. (2009). Epidemiología y factores implicados en el juego patológico. *Apuntes De Psicología*, 27(1), 3-20. Disponible en: <https://n9.cl/dskap>

- García, L. R. (2018). Apuestas deportivas online: percepción adolescente y regulación publicitaria. *Methaodos.Revista De Ciencias Sociales*, 6(1), 139.  
<https://doi.org/10.17502/m.rcs.v6i1.207>
- García, P., Buil, M. P., & 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.  
[https://doi.org/10.5209/rev\\_POSO.2016.v53.n2.47921](https://doi.org/10.5209/rev_POSO.2016.v53.n2.47921)
- Goudriaan, A. E., Oosterlaan, J., De Beurs, E., & Van Den Brink, W. (2006). Neurocognitive functions in pathological gambling: a comparison with alcohol dependence, Tourette syndrome and normal controls. *Addiction*, 101(4), 534-547. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2006.01380.x>
- López, I., León, L. L., & Ibáñez, Á. (2020). Actualización del perfil del jugador patológico. *Revista De Investigación Y Educación En Ciencias De La Salud (RIECS)*, 5(1), 42-49.  
<https://doi.org/10.37536/RIECS.2020.5.1.209>
- Mañas-Viniegra, L. (2018). La autorregulación de las marcas de juegos de azar online a través de su publicidad en televisión. *Methaodos.Revista De Ciencias Sociales*, 6(1)  
<https://doi.org/10.17502/m.rcs.v6i1.210>
- Montalvo, J. F., & Echeburúa, E. (2006). Juego patológico y trastornos de personalidad: un estudio piloto con el MCMI-II. *Psicothema*, 18(3), 453-458. Disponible en:  
<https://www.redalyc.org/pdf/727/72718319.pdf>
- Montalvo, J. F., Peñalva, A., & Irazabal, I. (2015). Hábitos de uso y conductas de riesgo en Internet en la preadolescencia. *Comunicar: Revista Científica Iberoamericana De Comunicación Y Educación*, (44), 113-120. <http://dx.doi.org/10.3916/C44-2015-12>

- Navas, J. F., & Perales, J. C. (2014). Comprensión y tratamiento del juego patológico: aportaciones desde la Neurociencia del Aprendizaje. *Clínica Y Salud*, 25(3), 157-166.  
<http://dx.doi.org/10.1016/j.clysa.2014.10.001>
- Ortiz-Tallo, M., Cancino, C., & Cobos, S. (2011). Juego patológico, patrones de personalidad y síndromes clínicos. *Adicciones*, 23(3), 189-197. Disponible en:  
<https://adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/143>
- Pérez, A. Á. (2020). Revisión del Juego Patológico: modelos, déficits y tratamiento. *Revista Española De Drogodependencias*, (45), 8-26. Disponible en:  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7611788>
- Real Decreto 858/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego. *Boletín Oficial del Estado*, 291, de 4 de noviembre de 2020, 95846-95874.  
Disponible en: <https://www.boe.es/eli/es/rd/2020/11/03/958>
- Sánchez, L., Herrador, E., Benavent, R. A., & Bueno, F. (2016). Guía para la prevención de la adicción al juego y las apuestas online . *Plan Municipal De Drogodependencias*, , 31-33.  
Disponible en: <https://n9.cl/clr6e>
- Sarabia, I., Estévez, A., & Herrero, D. (2014). Perfiles de jugadores patológicos en la adolescencia. *Revista Española De Drogodependencias*, (2), 46-58. Disponible en:  
<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5014205>
- Sarabia, I., Herrero, D., & Estévez, A. (2014). Situación actual del juego con dinero en jóvenes y adolescentes. *Revista Española De Drogodependencias*, (3), 57-68. Disponible en:  
<http://hdl.handle.net/10550/47655>
- Uchuypoma, D. (2017). Juegos online: una mirada desde el juego patológico. *Hamut´ Ay*, 4(2), 55-64. <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v4i2.1472>