

El juego online, la moda que puede convertir a los jóvenes en ludópatas.

17/01/2019

Fuente: [FAROS Sant Joan de Déu](#)

Cada vez hay más famosos anunciando juegos de apuestas online. **Presentadores o deportistas de élite se meten en nuestros hogares llegando a nuestros jóvenes, para invitarlos a jugar sin que nadie les advierta de los peligros que ello representa.**

El resultado: **el número de jugadores infantiles se ha cuadruplicado en sólo dos años**, y un estudio realizado por la Comisión de Apuestas, sugiere que 450.000 niños de entre 11 y 16 años apuesta periódicamente, un número más alto que el de los menores que han tomado drogas, alcohol o fumado.

Los profesionales sanitarios alertan de este aumento de la adicción a los juegos de azar online, especialmente de las apuestas deportivas, a la vez que se detecta una disminución de los jugadores de máquinas tragaperras. Un 40% hacen apuestas deportivas, un 24% juegan al póquer, y otro 24%, en el casino. El resto, a la bolsa y al bingo. En la unidad de juego patológico del Hospital de Bellvitge también han detectado un incremento de las adicciones al juego online, que si en 2015 representaban un 10,3% de las consultas, en 2016 ya eran un 20%.

El peligro de la publicidad

Según un informe del [Consell de l'Audiovisual de Catalunya \(CAC\)](#), **los anuncios de apuestas coparon el 45% de la publicidad de una retransmisión deportiva de radio y el 20% de la publicidad de un partido de fútbol**. El CAC ya ha pedido prohibir los anuncios de juego durante el horario protegido -hay un proyecto de real decreto para regular la publicidad de las actividades de juego-, así como suprimir los famosos de la publicidad del juego.

"Está demostrado que la publicidad tiene un impacto muy negativo en personas jóvenes, que pueden asociar el deporte a estas actividades, y a personas que ya tienen una conducta de riesgo las puede abocar a



apostar más", dice Susana Jiménez-Murcia, Jefa de la unidad de juego patológico del Hospital de Bellvitge. Para Cristina Martínez, psicóloga de la unidad de juego patológico del Consorcio Sanitario del Maresme, **el problema es que la publicidad "normaliza el juego"**. "Empiezas por una apuesta y luego vienen más", añade.

El juego online es el doble de adictivo que el presencial

La principal característica del juego online es que se puede jugar desde cualquier lugar, en cualquier momento y es anónimo. Los jugadores se enganchan a edades más jóvenes: 28 años de media, frente a los 33 del jugador presencial. El juego online resulta mucho más atractivo para los jóvenes y es la causa principal de ludopatía entre los menores de 26 años.

El juego online y las apuestas deportivas atraen a jóvenes con un perfil sociodemográfico diferente del jugador tradicional: con estudios secundarios o universitarios y un nivel adquisitivo más elevado. **Las apuestas deportivas arrastran personas que lo ven como una actividad lúdica asociada al deporte.**

Francesc Perendreu, presidente de la Asociación Catalana de Adicciones Sociales (Acencas), opina que las casas de apuestas han tenido la habilidad de venderlo "como un complemento a un partido que da un extra de emoción": "Se reúnen varias personas a ver un partido y hacen apuestas en directo, como si fuera una travesía instantánea múltiple". Cristina Martínez alerta del auge de este fenómeno entre los jóvenes: "Calculo que dentro de dos o tres años la mitad de los pacientes que consultarán lo harán por esta adicción". **No se percibe como una ludopatía. "Está socialmente aceptado y la percepción de riesgo es inferior"**.

Jugadores cada vez más jóvenes

"Hay menores de edad jugando, a los que nadie exige identificación y que pueden estar jugándose el dinero de la familia a las 5 de la madrugada", alertan desde la asociación de Jugadores Anónimos. La ley prohíbe el acceso a los menores, pero **se calcula que un 10% de los adolescentes, han jugado alguna vez.**

Los jugadores de apuestas online no sólo son más jóvenes, sino que también desarrollan la adicción más rápido y contraen deudas más elevadas. Desde que el jugador se inicia en el juego online hasta que desarrolla la adicción pasan entre dos y cuatro años, mientras que para los jugadores de máquinas puede llegar a los nueve años; estos contraen una deuda de entre 8.000 y 12.000 euros, unas cifras que los jugadores en línea triplican e, incluso, cuadruplican. "Las consecuencias del juego son mucho más rápidas porque las apuestas son más arriesgadas", explica Jiménez-Murcia.

"Además, como no vas sacando el dinero de la cartera, sino que solicitas crédito, no los percibes como dinero real", dice Perendreu. Los jugadores pueden llegar a hacer apuestas de 5.000 euros en un día, con el consiguiente peligro de que la necesidad de dinero los lleve a delinquir utilizando tarjetas de crédito de otros, de

los padres (en caso de menores) o suplantar identidades ajenas. "Uno de cada tres jugadores ha cometido actos delictivos para jugar y, por tanto, tiene más problemas con la justicia", dice Martínez.

El testimonio de una adicción

Se considera una adicción cuando el juego pasa de ser un entretenimiento a una necesidad y domina todas las facetas de la vida. Utilizar el juego para evadirse, pedir dinero, abandonar obligaciones, mentir o aumentar la frecuencia del juego son algunas de las señales de alarma.

El caso de un jugador explica que "me jugué mi propio dinero y el dinero de otros que no eran míos, y mi familia también resultó afectada económicamente. Robé en la empresa donde trabajaba, que me denunció, y pasé cuatro meses en prisión. Yo mismo me prohibí la entrada en bingos y casinos. Pero entonces, con el auge del juego online, me volví a enganchar. Jugaba en la ruleta, el blackjack y al póquer por internet. Jugaba muchas horas. Es más adictivo porque lo tienes más a mano. No es como coger el coche e ir al casino, donde corres el riesgo de encontrarte alguien conocido en la salida. El juego online está al alcance de todo el mundo y es anónimo. Puedes jugar desde casa."

Concienciar a los más jóvenes

Los jóvenes ven personajes como Ronaldo y Neymar jugando al póker, son sus ídolos, quieren imitarlos y es muy fácil empezar a jugar: sólo deben bajarse una aplicación en el móvil. **Las tabletas o teléfonos inteligentes son los principales expositores de juego que están permanentemente al alcance de los niños**, y es a través de estos aparatos que pueden jugar fácilmente a videojuegos que les instan a pagar constantemente para conseguir artículos. Estos juegos online son auténticas cajas de saqueo, que exponen constantemente a los niños al juego.

Por ello **es necesario que la sociedad se dé cuenta de que este es un problema de salud pública en el que tanto las familias como las escuelas deben implicarse.** Es necesario hablar de los peligros del juego con nuestros hijos/as, al tiempo que se debe hacer una labor de pedagogía en las aulas para que los jóvenes y adolescentes conozcan los riesgos de una actividad que puede acabar llevando a la prisión.

Acceso a la fuente de consulta:

[Number of child gamblers quadruples in just two years.](#) BBC News. [Fecha de consulta: 17/01/2019]

[Joc online. La ludopatia disfressada d'esport. Adolescents i joves, principals víctimes de les apostes per internet.](#) ARA.CAT. [Fecha de consulta: 17/01/2019]