

La epidemia de la adicción al juego online en la adolescencia: un estudio empírico del trastorno de juego

The epidemic of online gambling addiction in adolescence: an empirical research of gambling disorder

Mariano Chóliz y Marta Marcos

*Unidad de Investigación: "Juego y adicciones tecnológicas"
Departamento de Psicología Básica
Universidad de Valencia*

Recibido: 02/07/2019 · Aceptado: 03/11/2019

Resumen

Las primeras licencias de juego online (casino, bingo, tragaperras, apuestas y póquer online) se dieron en España en junio de 2012. Desde entonces se ha incrementado la oferta de juego, la publicidad y el gasto de los españoles en esta actividad. En consecuencia han aparecido nuevos casos de trastorno de juego debidos al juego online, principalmente en población juvenil.

En este estudio se analiza el patrón de juego y los problemas asociados (juego de riesgo y trastorno de juego) en 7.265 escolares de entre 15 y 19 años, atendiendo a las diferencias en función de la edad y sexo. Los resultados obtenidos indican que el juego en el que los adolescentes participan con mayor regularidad son las apuestas deportivas, encontrando diferencias estadísticamente significativas tanto en frecuencia como en problemas de juego (trastorno de juego y juego de riesgo) entre mujeres y hombres, así como entre menores de edad y adolescentes de 18 y 19 años. En todos los casos, la prevalencia de adicción al juego online en adolescentes entre 15 y 19 años es superior a la de la población general por trastorno de juego, que es del 0,72%.

Si consideramos que una epidemia es un problema de salud que se desarrolla por un agente externo que afecta a una parte de la población en un momento determinado y que se extiende más rápidamente de lo esperado, podemos afirmar que en la actualidad existe una epidemia de adicción al juego online en los adolescentes debido a la legalización del juego online. La legalización supuso la aparición de estas modalidades de juego y la ausencia de una regulación que tuviera como principal objetivo la prevención del trastorno de juego tuvo como consecuencia la extensión de este problema de salud.

Palabras Clave

Adicción al juego; adolescencia; juego online; prevención; epidemia; salud pública.

— Correspondencia a: _____
Mariano Chóliz
e-mail: Mariano.Choliz@uv.es



Abstract

Licenses to operate with online gambling establishments (casino, bingo, slots, bets and online poker) started in Spain in June 2012. Since then, the gambling offerchoice, advertising and spending of among Spaniards has strongly increased heavily. Since online gambling is more addictive than traditional gambling, new cases of pathological gambling have appeared due to online gambling, mainly in the younger population.

In this study, the gambling pattern and the associated problems (risk and pathological gambling) are analyzed in 7,265 schoolchildren between 15 and 19 years old, taking into account differences according to age and sex. From the results obtained it is concluded that adolescents mostly engage in sports betting, the gambling that adolescents participate with more regularity are sports betting, finding statistically significant differences both in frequency and in gambling problems (pathological gambling and risk gambling) between women and men, and between minors and adolescents between 18 and 19 years old. Differences were also obtained between women and men, as well as among minors of age and adolescents of 18 and 19 years old. In all cases, the prevalence of addiction to online gambling in adolescents between 15 and 19 years old is higher than in the general population in terms of gambling disorders, standing at 0.72%.

An epidemic is a health problem that affects a part of the population at a certain time in a way that is higher than expected. Therefore, we can affirm that now we are now seeing have an epidemic of addiction to online gambling in adolescents. And the causes of this are the legalization, promotion and the absence of any regulation that defends the right to health over the economic interests.

Key Words

Gambling addiction; adolescence; online gambling; prevention; epidemic; public health.

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) ha supuesto una auténtica revolución en muchos ámbitos de la sociedad y, en el caso del juego de apuestas, envite y azar, eso no podía ser menos. En lo que se refiere a España, desde la legalización del juego online por la Ley 13/2011 de regulación del juego, la mayoría de las modalidades de juego tradicional (bingo, tragaperras, juegos de casino, etc.) disponen en la actualidad de su versión online, que no solamente consiste en una forma electrónica del juego, sino que en muchos casos lo modifica sustancialmente, llegando a tratarse de juegos realmente diferentes. También han aparecido juegos que no podrían llevarse a

cabo si no fuera a través de Internet, como es el caso de muchas modalidades de apuestas.

A pesar de que las principales empresas de juego online llevan operando (y publicitándose) en España desde una década antes de que éste se legalizara, es a partir de la concesión de las licencias, en junio de 2012, cuando tanto la oferta como la publicidad y el gasto de los españoles en este tipo de juegos han alcanzado cifras espectaculares. Según los datos de la Dirección General de Ordenación de Juego (DGOJ), en la actualidad el gasto en juego online es de más de 17.000 millones de euros en 2017 (DGOJ, 2019a), lo cual representa casi el 40% de lo que los españoles se gastan en el total del juego de azar, que supone el 3,5% del PIB (DGOJ, 2019b; INE, 2019).