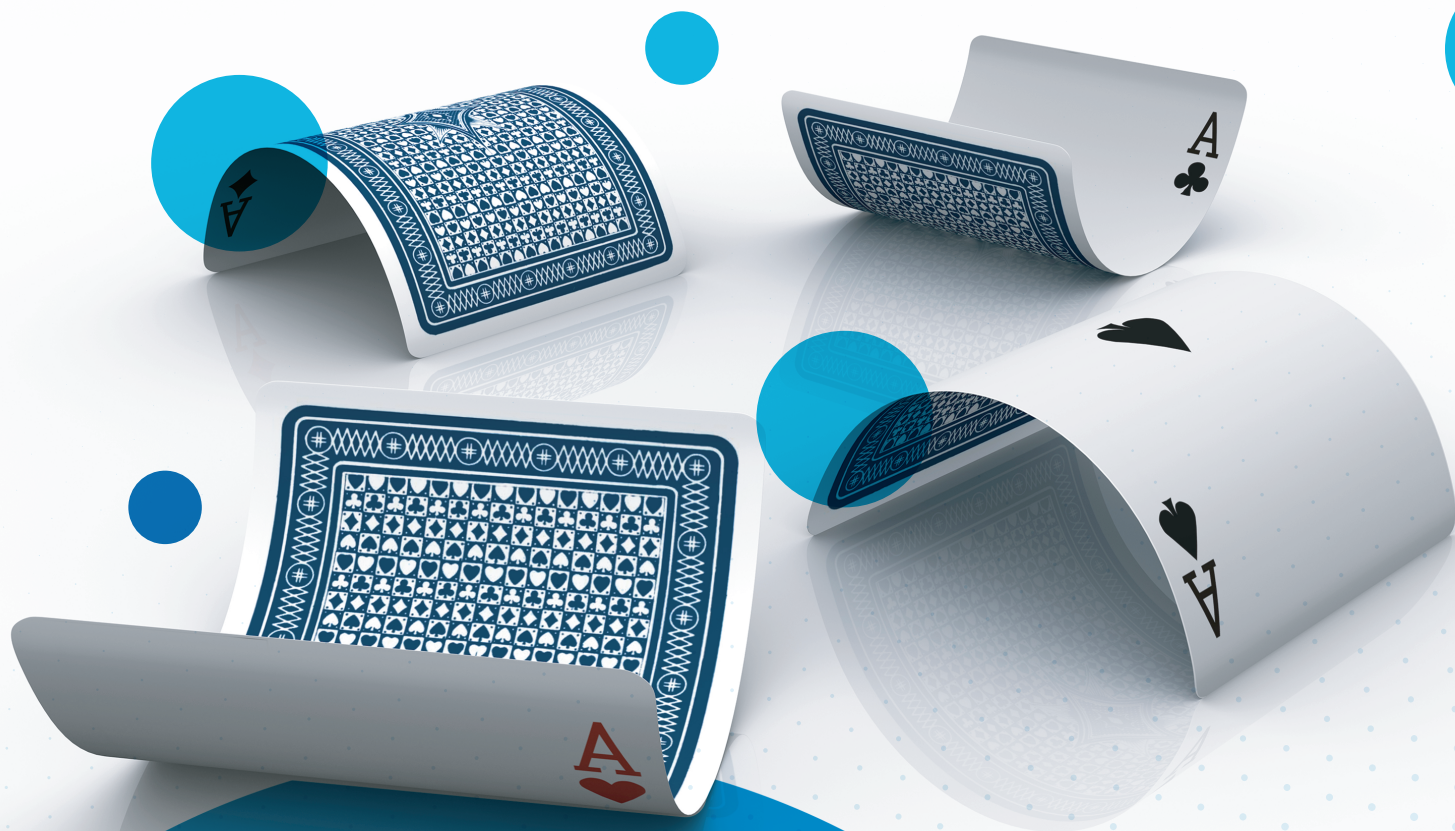




madrid
salud

GUÍA PRÁCTICA
PARA PROFESIONALES.



PREVENCIÓN DEL TRASTORNO POR JUEGO DE AZAR

INSTITUTO DE ADICCIONES DE MADRID SALUD



MADRID

Coordinación Técnica:

Departamento de Prevención

SUBDIRECCIÓN GENERAL DE ADICCIONES

MADRID SALUD

El programa Integral de Atención a Adolescentes y Jóvenes desarrolla acciones para la prevención y tratamiento del consumo de alcohol y/u otras drogas, del uso abusivo de la tecnología (internet, redes sociales, videojuegos) y del trastorno adictivo por juego de azar y apuestas deportivas.

Para ello, cuenta con un equipo multidisciplinar con amplia experiencia en la intervención en adicciones y en el trabajo con adolescentes y jóvenes. El trabajo se desarrolla en la red de Centros de Atención a las Adicciones (7 CAD) de la ciudad de Madrid, colaborando, además, en los entornos naturales de adolescentes y jóvenes (centros educativos, entidades sociales, recursos juveniles, etc.).

Además de trabajar con los adolescentes y jóvenes, este programa integral trabaja con las familias, los centros educativos (profesorado, equipos de orientación y AMPAS) y con equipos profesionales de entidades que se ocupan de los más jóvenes, así como con los recursos sociales, de salud, de policía, de juventud y otras asociaciones del barrio.

DEPÓSITO LEGAL N°

M-23798-2021



Autores:



Dr. Juan Francisco Navas



Es Profesor Ayudante Doctor del Dpto. de Personalidad, Evaluación y Psicología Clínica de la Universidad Complutense de Madrid, miembro del Consejo Asesor de Juego Responsable de la Dirección General de Ordenación del Juego de Azar (Ministerio de Consumo) y miembro del comité editorial de International Gambling Studies. Su investigación se centra principalmente en el estudio de alteraciones emocionales y motivacionales en el Trastornos de juego de azar. Es autor de más de 30 artículos científicos sobre este trastorno y otras temáticas afines. Además de sus estudios de doctorado y licenciatura en Psicología, es también Especialista universitario en Servicios Sociales y Diplomado en Educación Social. Como educador social ha realizado proyectos en asociaciones sin ánimo de lucro en diversas ciudades españolas dirigidos a la prevención de adicciones con adolescentes en riesgo de exclusión y con personas exreclusas.

Dr. José César Perales

Es Catedrático de Psicología de la Universidad de Granada. Investiga en procesos adictivos desde las perspectivas básica y aplicada, con un especial interés en los factores de aprendizaje y cognitivos del Trastorno por juego de azar. Ha publicado numerosos artículos y varios capítulos en manuales de referencia en la materia, y pertenece al panel de editores de las revistas Addictive Behaviors, Addictive Behavior Reports, PLOS One e International Gambling Studies. Colabora de forma frecuente en labores de divulgación y concienciación con la Asociación Granadina de Jugadores de Azar en Rehabilitación (AGRAJER).

Conflicto de intereses.

Los autores manifiestan que no tienen ningún conflicto de interés que declarar. Las organizaciones a las que pertenecen no han tenido ninguna influencia en la redacción de los contenidos de este curso.



Prólogo

El Instituto de Adicciones de Madrid Salud (O.A. Ayuntamiento) recoge la creciente preocupación de la ciudadanía madrileña por los problemas derivados de los usos abusivos de los juegos de azar y, muy especialmente, de los riesgos y consecuencias de este creciente fenómeno entre la población adolescente y joven; así como las repercusiones directas sobre sus familias y entorno más cercano.

El Instituto de Adicciones diseña, planifica e implementa el conjunto de sus intervenciones con el objetivo de dar respuesta a las preocupaciones de la sociedad madrileña en materias de adicciones. Esta respuesta queda reflejada en los planes de actuación que recogen medidas, recursos y servicios orientados a la prevención y atención integral a las adicciones.

El Plan de Adicciones 2017-2021, que ahora encontrará continuidad y actualización en el nuevo Plan de Adicciones 2022-2026, avanza significativamente tanto en la formación y la investigación/acción sobre las estrategias de prevención de los problemas relacionados con el juego de azar, como en la adecuación de los servicios y recursos para lograr una atención integral que se adapte a las nuevas necesidades derivadas de los cambios en los perfiles de personas con trastorno por juego.

El proceso de Atención Integral a los riesgos y trastornos derivados del Juego de Azar abarca un continuo desde la sensibilización social, la prevención y detección temprana de usos abusivos y conductas adictivas, hasta la intervención adecuada en cada caso, sustentada en la red municipal de Centros de Atención a las Adicciones (CAD) de la ciudad de Madrid, que cuenta con equipos multiprofesionales especializados en la atención a adolescentes y jóvenes y sus familiares.

En este mismo marco, se incluyen e impulsan la investigación y la formación continua sobre esta temática, al tiempo que se articulan protocolos, actuaciones y servicios de apoyo para su prevención y atención integral. Todo ello confluye y da forma a la Atención integral del Juego de Azar entre adolescentes y jóvenes.

La línea de Formación, accesible a través del Aula Online de la web del Servicio de Prevención de Adicciones de Madrid Salud (www.serviciopad.es) está dirigida a profesionales en activo y futuros profesionales y cuenta con una excepcional participación, patente en el elevado número de certificaciones universitarias emitidas, así como en el grado de satisfacción del alumnado manifestado en los numerosos correos electrónicos, mensajes y comentarios en nuestras redes sociales. De la evaluación realizada surge la propuesta de trasladar los contenidos del curso "Prevención de problemas asociados a los juegos de azar. Guía práctica para profesionales", a un formato que permita disponer de un elemento consultivo al que poder recurrir siempre que lo necesiten o deseen.

Por ello, es un privilegio tener la oportunidad de poner esta publicación a disposición de profesionales que trabajan la prevención en entornos próximos a adolescentes y jóvenes y sus familiares, ya que a través de sus páginas podrán acceder a información relevante para diseñar intervenciones de prevención universales y selectivas basadas en la evidencia empírica facilitando, entre otros aspectos, la comprensión sobre qué es el juego de azar, sus características básicas, sus elementos potenciadores de refuerzo, los riesgos que deben prevenirse y los factores que influyen para que pueda darse una escalada en la frecuencia, intensidad y pérdida de control sobre su práctica.

Confiamos plenamente en el interés de esta publicación para profesionales y estudiantes.

Beatriz Mesías Pérez

SUBDIRECTORA GENERAL DE ADICCIONES



Índice

Introducción	5
Módulo 1. El juego de azar: una actividad de ocio arriesgada.	10
Módulo 2. El universo psicológico del juego de azar: la importancia de las diferencias individuales.	41
Módulo 3. El producto: arquitectura de los juegos de azar y de la publicidad	69
Módulo 4. Daño y riesgo en el juego de azar	100
Módulo 5. Prevención del daño asociado al juego de azar.	129

Introducción

Los seres humanos podemos encontrar atractivo apostar. De hecho, el juego de azar está en los cimientos de nuestras culturas. En la Antigua Roma (una de las civilizaciones que mayor influencia ha ejercido sobre la cultura occidental), el juego de azar era una práctica común y extendida. La expresión latina *Alea iacta est* es un reflejo de ello. *Alea* era un juego de dados y hacía referencia también a los juegos de azar en general, y aunque hoy se usa para referirse a que se ha llegado a un punto de no retorno: la suerte está echada; la traducción en inglés conserva ese sentido de juego de azar al traducirse como el dado ha sido arrojado (*the die is cast*). Sin embargo, los registros de la existencia del juego de azar se hunden en el tiempo. Incluso se han hallado en civilizaciones que no han tenido contacto entre ellas. Conocemos que se hacían apuestas en peleas de gallos en el valle del Indo unos 2000 años antes de Cristo. En la América precolombina se apostaba en lo que hoy llamaríamos juegos de mesa. Es posible que algo del juego de azar esté enraizado en el mismo concepto de civilización. Sin duda, el juego de azar también aprovecha la arquitectura biológica de nuestra especie.

Tal vez encontremos atractivo el juego de azar por las ganancias materiales que promete y las necesidades que se podrían llegar a cubrir con esas ganancias. El dinero es importante en el juego de azar, sin duda. Sin él de por medio, no existiría. No obstante, si bien el incentivo monetario es necesario, no puede explicar por sí solo por qué apostamos. Al fin y al cabo, en una sola apuesta, en la mayoría de los casos, es más probable perder que ganar. Un hecho que el largo plazo no mejora. El juego de azar parece desafiar el principio de utilidad: una conducta que es más frecuentemente castigada que premiada se instaura. Pervive. Es por eso que tiene que haber más motivos que expliquen por qué se apuesta.

Tal vez se haga también por la excitación y entretenimiento que produce o por la evasión a la que empuja. Apostar puede ser divertido, trepidante, y, al capturar todos los recursos cognitivos personales, puede generar un distanciamiento calmado de todo lo que pudiera ser una fuente de aflicción. El juego de azar puede tener la utilidad de producir placer y abandono.

No se puede olvidar tampoco que, al menos actualmente, tal vez también se apueste, por ejemplo, por la identidad que ayuda a proyectar el juego de azar. Ser una persona intrépida, altamente intuitiva, glamurosa, tener éxito... son todas virtudes que se han asociado con determinados juegos de azar y han calado en el imaginario colectivo gracias a estudiadas campañas publicitarias, el cine, la literatura y otras expresiones de la cultura popular.

Tal vez todo ello contribuya a explicar por qué en torno al 85% de los adultos del mundo haya practicado en alguna ocasión en su vida esta actividad y que hasta el 23% de los adolescentes de entre 14 y 18 años en España haya jugado en alguna ocasión, según datos del Plan Nacional Sobre Drogas publicados en 2018. La mayor parte de las personas apuestan como una forma más de ocio. Apuestan cuándo, cuánto y cómo quieren. Practican una actividad más de tantas otras que nos son útiles. Huelga decir, que en el caso del juego de azar dicha utilidad puede no ser económica solo, sino afectiva. Hay quienes compran lotería y sueñan con una vida mejor.

Ahora bien, los motivos para jugar que se han señalado no pueden explicar por sí mismos por qué hay un porcentaje de persona que llegarán a sufrir daños por el juego de azar. Ni por qué otro porcentaje nada desdeñable de personas además llegarán a desarrollar un trastorno clínico adictivo.

Y es que, paradójicamente y, a pesar de sus posibles bondades, el juego de azar no es una actividad inocua. Su utilidad queda en entredicho cuando se apuesta de manera continuada e intensa. El daño más obvio que el juego de azar produce es el financiero, que en los casos más graves llega hasta la bancarrota. Sin embargo, hay otros daños más o menos sutiles, más o menos graves. Por ejemplo, una persona puede elegir cuándo, cuánto y cómo apostar; pero sin tener en cuenta el coste de oportunidad que tiene, es decir, lo que pierde en inversión de tiempo en trabajo, formación, ocio o en el cuidado de la salud, la familia y las relaciones personales. De esta manera, el funcionamiento vital en todas las esferas de la persona puede resentirse. De hecho, el juego de azar a nivel de severidad moderada está asociado con altos niveles de problemas afectivos como la ansiedad y la depresión. Se puede argumentar que las personas son libres de elegir qué hacer con su tiempo y dinero. Sin embargo, diversos informes de agencias gubernamentales de países como Inglaterra, Canadá o Australia señalan que, desde una perspectiva de salud pública general, en la que se tiene en cuenta el coste agregado de las acciones de todos los individuos, el juego de azar incluso a ese nivel de severidad puede producir un importante coste en términos de pérdida de producción y de gastos directos e indirectos como, por ejemplo, en tratamientos médicos y psicológicos y en uso de otros servicios comunitarios.

Ahora bien, el juego de azar todavía puede producir un daño más intenso. Actualmente existe un consenso internacional amplio entre expertos en cuanto a que el juego de azar produce adicción, al igual que diversas sustancias químicas como el alcohol, el tabaco o la cocaína.

La marca identitaria de la adicción es la pérdida de control, es decir, la incapacidad de poner fin a la conducta adictiva a pesar de sus consecuencias adversas. Así, la persona que es adicta al juego ya no elige cuándo, cuánto y cómo apostar. Su mundo gira en torno al juego y no puede parar. Es por ello que el daño puede llegar a su máxima severidad, afectando de manera extrema a todas las áreas vitales. De hecho, dentro de los trastornos psicopatológicos, el trastorno por juego de azar es uno de los que mayor tasa de suicidio tiene.

La pregunta que cabe hacerse es cómo se llega hasta ahí. Esta es la cuestión principal que se trata de abordar en los tres primeros módulos de este curso. En el módulo 1 se explica principalmente qué es el juego de azar, qué tipos de juegos de azar existen y cuáles son algunas de sus características intrínsecas comunes a todos ellos que hacen que las personas jueguen y que algunas jueguen cada vez más a pesar de sus consecuencias negativas.

En el módulo 2 nos centraremos fundamentalmente en los principales procesos psicológicos, tanto cognitivos como afectivos, que añaden otra capa en la explicación de cómo y por qué el juego de azar se mantiene y se complica.

En el módulo 3 se analizarán algunas de las características estructurales de las diferentes modalidades de juegos de azar existentes y cómo se manipulan para aumentar la ratio de ganancia por sesión y persona y para fidelizar clientes. Es decir, se verá cómo se diseñan diferentes juegos de azar para hacer que las personas jueguen más veces, más tiempo y más dinero en cada sesión de juego. Se abordarán también algunos factores ambientales que hacen que las personas se sientan atraídas por el juego o que lo facilitan como la mejor y más accesible opción de ocio disponible. En este módulo abordemos algunas peculiaridades de las diferentes modalidades de juegos de azar existente; por ejemplo, incidiremos mucho en el efecto de la publicidad de apuestas deportivas, especialmente en menores, adolescentes y jóvenes adultos.

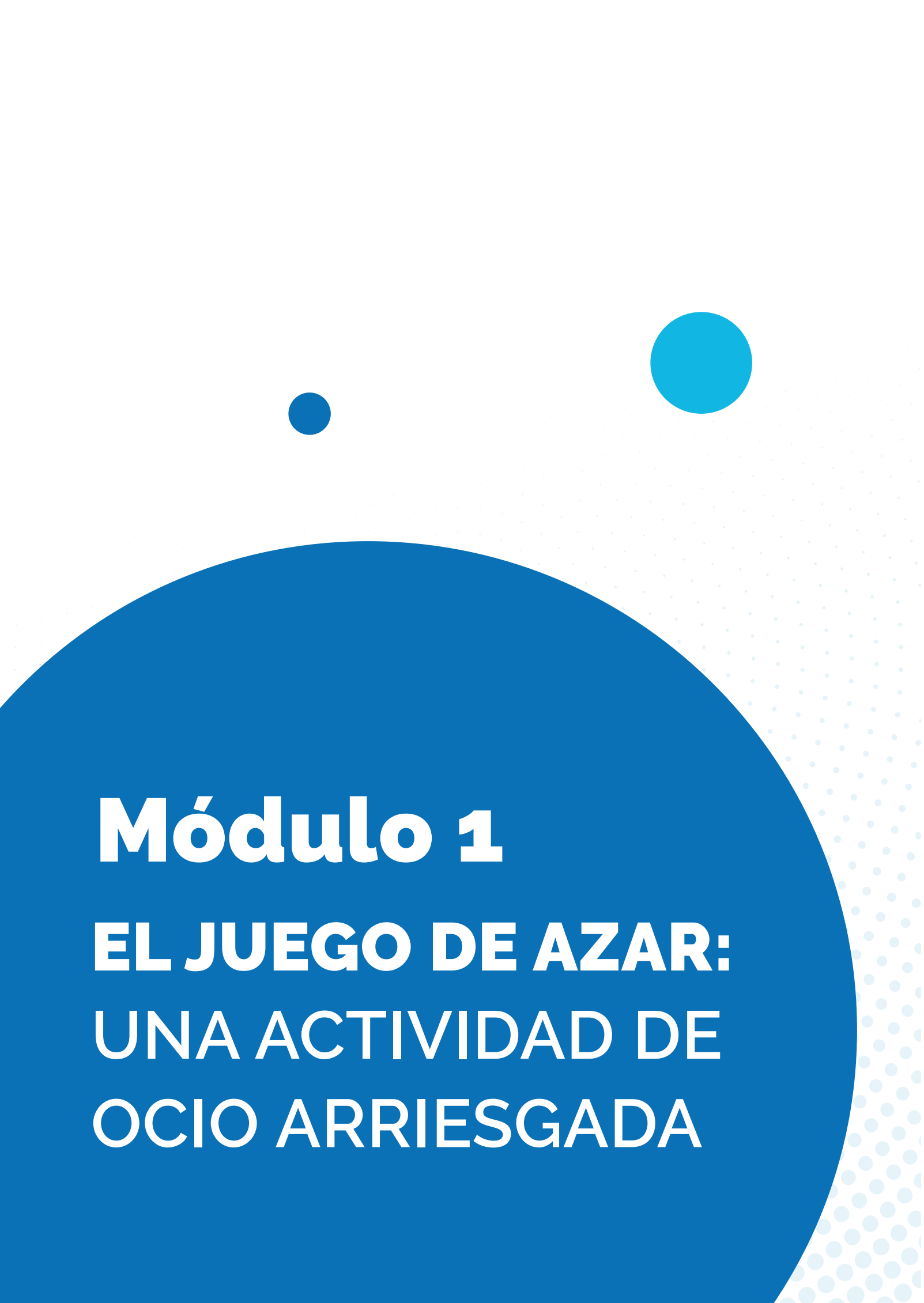
Con todo ello pretendemos construir una descripción de los principales factores biopsicosociales que interactúan para producir una escalada en los problemas asociados con el juego de azar.

Sin embargo, de parar ahí, este curso se quedaría solo en un ejercicio teórico. Es por eso que en el módulo 4 se ofrece una guía de los riesgos y daños del juego de azar para poder identificarlos.

Igualmente, ahondaremos en características diferenciales relativas a la edad y al sexo como, por ejemplo, tendencia a la exposición a situaciones de riesgo, preferencias por diferentes tipos de juegos de azar, evolución de problemas asociados a la práctica de esta actividad, dificultades en el acceso al tratamiento, etc.

Téngase en cuenta que toda la información que se presenta en los primeros cuatro módulos es de utilidad para el diseño e implementación de intervenciones de prevención sobre los problemas asociados al juego de azar. En el Módulo 5 se expondrán qué tipos de intervenciones existen para tal fin, es decir, para disuadir o retrasar el inicio del debut en el juego de azar, contribuir a evitar que se mantenga en el tiempo, si se ya se ha manifestado, y ayudar a impedir que se llegue a perder el control sobre dicha conducta. Igualmente, se ofrecerá información sobre diversas estrategias que se pueden utilizar por los profesionales de los ámbitos de la educación, seguridad, salud y servicios sociales, a los que va principalmente dirigido este curso, para hacer más efectivas las intervenciones de prevención.

Todos los y las profesionales que trabajamos desde diferentes áreas en la prevención de los problemas con el juego de azar y en la minimización de sus daños, en el fondo, tratamos de que quienes deciden jugar tengan la oportunidad de volver atrás. Es decir, intentamos que no tengan su suerte definitivamente echada.

The background features a large blue circle on the left side. Above it, there are two smaller blue circles and a small blue dot. The right side of the image has a light blue dot pattern that fades out.

Módulo 1

EL JUEGO DE AZAR: UNA ACTIVIDAD DE OCIO ARRIESGADA

Índice

1. ¿Qué es el juego de azar?	11
2. ¿Por qué el juego de azar puede ser adictivo?	15
3. Niveles de severidad de los problemas con el juego de azar.	20
4. Tipos de juegos de azar I. La importancia de las características estructurales.	24
4.1. ¿Juegos de azar de pura suerte y de habilidad?	25
4.2. La ilusión de maestría	26
4.3. Otras clasificaciones de tipos de juegos de azar	27
5. Tipos de juegos de azar II. Juego de azar online y presencial.	31
6. Juego de azar simulado: ¿La antesala del trastorno por juego de azar?	33
7. Bibliografía.	38
8. Referencias.	38

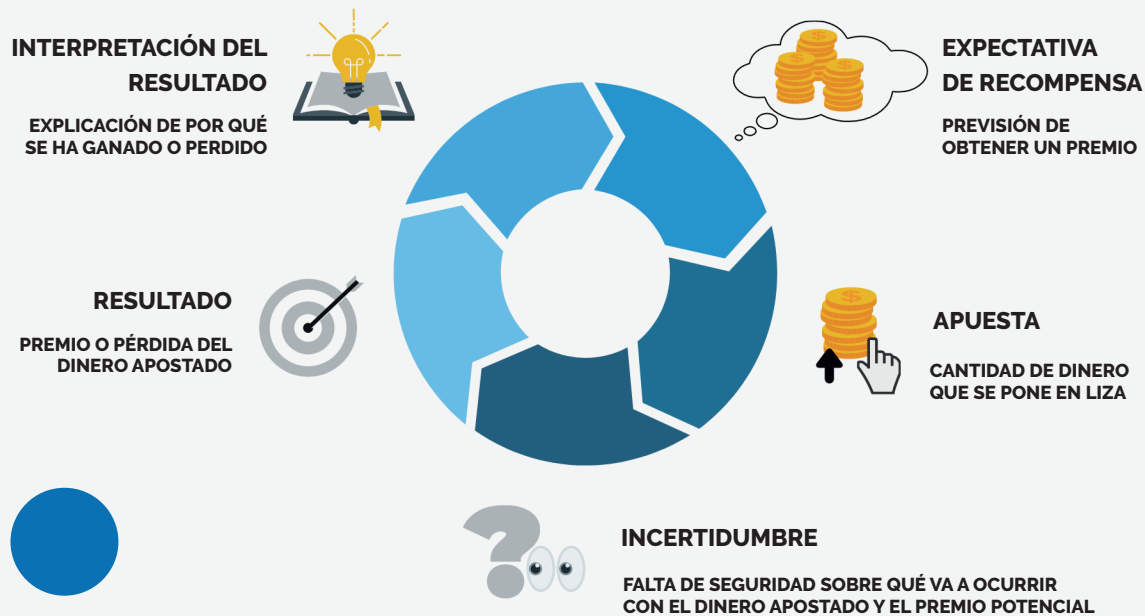
1. ¿Qué es el juego de azar?

El juego de azar es un tipo peculiar de juego en el que una cantidad monetaria u objeto con valor económico se arriesga para conseguir una ganancia mayor¹. El riesgo viene dado porque dichos bienes se fian a un evento cuyo resultado es incierto (probabilístico) y dependiente del azar.

Por tanto, la apuesta, esto es, el dinero u objeto puesto en liza, la aleatoriedad y el premio son tres elementos esenciales que caracterizan a los juegos de azar y los diferencian de otros tipos de juegos. La relevancia de estos tres elementos estriba en que son las piezas clave para entender los mecanismos por los que se rigen los juegos de azar y que explican por qué se practican. Pensemos en la primera apuesta que hace una persona cualquiera en su vida. La primera pregunta que cabe hacerse es por qué se ha elegido apostar de entre todas las actividades lúdicas o de otra índole que había disponibles en aquel momento. El primer elemento a considerar es el premio. Es muy posible que esta persona se haya decantado por apostar porque le ha atraído la idea de intentar ganarlo. Por lo tanto, es la expectativa de ese premio, de esa recompensa económica, lo que podría dar el primer impulso. Pero la recompensa no es segura, solo existe una posibilidad de ganarla y para optar a ella hay que pagar un precio. Hay que hacer una apuesta. Después de hacerla, hay que esperar el resultado del evento sobre el que se apuesta. Por ejemplo, esperar a que se termine un partido de fútbol, a que deje de girar una ruleta o a que se celebre un sorteo de lotería. Este intervalo de tiempo se va a caracterizar por la incertidumbre de qué sucederá. Pasado ese momento, el resultado se revela. Si es favorable se obtiene el premio, si no, se pierde lo apostado. A continuación, se evalúa por qué ha pasado: "parece que se me da bien el póquer", "he perdido porque hoy no tengo suerte". Esta es la cadencia infinita de los juegos de azar: expectativa, apuesta, incertidumbre, resultado e interpretación (ver Figura 1).

Iremos viendo a lo largo del curso su funcionamiento e implicaciones básicas, pero también cómo algunas de ellas varían en diferentes modalidades de juego (sección 4 de este módulo) y cómo se manipulan para incrementar el tiempo de juego y producir más cantidad de apuestas y de mayor cuantía (Módulo 3). En el Módulo 2 ahondaremos en la importancia del procesamiento del resultado del juego y de su interpretación. En esta sección empezaremos con la conexión expectativa-apuesta-incertidumbre.

Figura 1. Estadios de una apuesta en los juegos de azar



La expectativa de una recompensa es el principal motor de muchas conductas motivadas. Esta expectativa es clave también en muchas de las apuestas que pueda llegar a hacer una persona. Las reglas que rigen cómo, cuánto y por qué se va a reforzar una conducta se estructuran en diferentes programas de reforzamiento. Fruto de la experiencia, las personas aprendemos a predecir relaciones entre sucesos de nuestro entorno, como las consecuencias que tienen nuestras conductas. De esta manera, las personas nos comportamos de una manera específica en función de las recompensas que se derivan de ello. Otra forma de verlo es que se puede configurar cómo se disponen las recompensas para hacer que las personas actúen de una manera determinada.

Por ejemplo, podemos convenir que el principal motivador para hacer un trabajo es el sueldo. Un sueldo que se recibe al final de una serie de acciones. Es muy probable que sea la expectativa del mismo lo que nos impulse a levantarnos cada mañana para realizarlas. Pensemos en los trabajos de producción denominados coloquialmente "a destajo", y que son también los que realizan buena parte de las personas autónomas. En ellos se ha fijado de antemano el número de acciones que se han de hacer para obtener un determinado sueldo: elaborar 1000 piezas en una cadena de producción, realizar 10 diseños de páginas web, alicatar 30 metros de pared, defender a una persona en un juicio. Lo que produce este tipo de programas, que se denominan de razón fija, es una elevada tasa de respuesta constante; es decir, se trabaja de manera estable las veces que hagan falta hasta conseguir el reforzador.

Ahora bien, una característica de estos programas es que, tras obtener dicho reforzador, se realiza una pausa antes de iniciar el próximo conjunto de acciones para obtener el siguiente sueldo. Una pausa cuya duración dependerá de qué cantidad de trabajo haya que hacer para conseguirlo.

Una forma de aumentar la producción es utilizar otro tipo de programas que hacen que dichas pausas sean menores o no se den. Es, por ejemplo, lo que sucede en trabajos que requieren de algún tipo de búsqueda como en algunos tipos de pesca, la minería, la arqueología o la paleontología, entre otros. Pongamos un ejemplo de cualquiera de ellos.

Supongamos que en un trabajo de minería el sueldo depende del resultado, es decir, de la cantidad de metales preciosos que se encuentren. Se ha hecho una prospección en una zona determinada y se sabe que allí hay cierta abundancia de esos metales. El resultado de ese análisis previo determina que es seguro que allí haya metales preciosos, pero no se sabe cuánto ni dónde exactamente. Se le encarga la búsqueda a una sola persona. Cobrará en función de cuánto metal encuentre. Para organizarse el trabajo, esta persona divide el área en 100 parcelas. Intenta una primera excavación y no obtiene nada. ¿Qué hace? Sigue excavando. Recordemos que con toda seguridad en algunas de las 100 parcelas está el ansiado metal, pero no se sabe cómo está distribuido. Conforme avanza la excavación, cada vez hay más probabilidad de obtener la recompensa dado que cada vez hay menos lugares donde buscar. Supongamos que después de varios intentos encuentra una cantidad de metal. ¿Qué ocurriría? Con mucha probabilidad seguirá excavando hasta agotar el número de parcelas en las que buscar.

El hecho fundamental a tener en cuenta es que cada vez que hace una excavación está más cerca de conseguir su recompensa. De mantenerse el resto de cuestiones constantes, la probabilidad de obtener la recompensa aumenta. Así, y dado que se asume que el metal está seguro en la zona, si se diera la casualidad de haber excavado en 99 de las 100 parcelas marcadas y no haber encontrado el metal precioso, la probabilidad de obtenerlo en la última opción sería del cien por cien.

El efecto que tiene este programa de reforzamiento, denominado de razón variable porque el número de respuestas necesarias para obtener una recompensa no se mantiene constante, es que los/as mineros/as no se detendrán o se detendrán poco tiempo después de hallar el metal. Es decir, aunque encuentren un tesoro, con mucha probabilidad, seguirán peinando la zona en busca del siguiente hasta examinar todas las parcelas.

Veamos qué ocurre en los juegos de azar. El tipo de programa de reforzamiento que gobierna los juegos de azar se denomina de razón aleatoria y se caracteriza porque los eventos son independientes entre sí, es decir, la probabilidad de lo que suceda en un momento dado no depende de lo que sucedió en momentos anteriores. En un juego de ruleta la probabilidad de ganar es 1 entre 37. Independientemente del número de veces que se apueste y de qué haya salido en la apuesta anterior, la probabilidad es exactamente la misma. Permanece constante sine die. Es decir, si en la apuesta número 36 no se ha obtenido ningún premio, nada asegura que pronto se tenga que conseguir. Al ser eventos independientes es como si se empezara de cero en cada ocasión. A diferencia de lo que ocurre en la búsqueda de metales preciosos de nuestro ejemplo, el hecho de hacer un nuevo intento, es decir, una nueva apuesta, no hace que se esté más cerca de conseguirlo. Curiosamente, este tipo de programas de reforzamiento apenas existe en la naturaleza. Casi puede decirse que el ser humano los ha "inventado" para el juego de azar.

Una cuestión clave a considerar es que estos programas de reforzamiento tienen mucho potencial para generar altas tasas de respuesta y sin apenas producir pausas después del reforzador. En el contexto del juego de azar, cuando hablamos de tasa de respuesta o de conducta, nos referimos al número de apuestas que se hagan. De esta manera, aunque se obtenga un premio en una apuesta, este programa promueve que se siga apostando, que se persevere para conseguir futuros posibles premios. En definitiva, que se siga intentando. En el juego de azar, el premio está presente (como el metal precioso en el ejemplo anterior). Sin embargo, a diferencia de muchas situaciones que se dan en contextos naturales, no existe la posibilidad de predecir con certeza si o en qué momento se recibirá.

Recordemos que el premio es uno de los elementos esenciales del juego, pero también lo es la aleatoriedad de los resultados. Esta dependencia del azar hace que el resultado de cada apuesta sea siempre incierto. Y esto sirve para todos los juegos de azar, tanto para una máquina tragaperras (qué elemento sale en cada una de las ruedas giratorias de la máquina), como para la lotería (qué número sale premiado en un sorteo), el póquer (qué carta se levanta en el river última carta común en el Texas hold'em y que en la mayoría de ocasiones disipa la incertidumbre sobre qué jugador tiene la mejor jugada), o la ruleta (en qué número se detiene la bola)². Para recapitular ideas. Hasta aquí hemos hablado de que la expectativa de un posible premio promueve la conducta de apostar, y que se siga apostando y la cantidad y frecuencia con la que se apuesta está íntimamente ligada al tipo de programa de reforzamiento que dispone cómo se entregaran dichos premios.

En el programa de reforzamiento de razón aleatoria que gobierna el juego de azar, la no dependencia entre lo que ocurrió en la situación pasada y la siguiente hace que no se pueda aprender a predecir con exactitud si y cuando va a llegar la recompensa. Como el resultado no se puede predecir, está siempre sujeto a una incertidumbre que no declina con el paso del tiempo y la experiencia.

El efecto del programa de reforzamiento de razón aleatoria que rige los juegos de azar influye en que se dé una escalada en la conducta de apostar, es decir, que se juegue cada vez más tiempo, más veces y más dinero. Igualmente, tiene una implicación directa en que el juego de azar pueda ser adictivo. Veamos cómo.

2. ¿Por qué el juego de azar puede ser adictivo?

Supongamos que recibes un premio en un concurso. Has ganado dicho concurso en las últimas 10 ocasiones. Sabías que en esta ocasión tampoco había rival para ti. ¿Qué experiencia emocional tendrías? Seguro que sentirías alegría, felicidad, orgullo y otras emociones positivas similares. Supongamos ahora que has perdido las últimas 10 ocasiones que lo has intentado y ese día por fin ganas. ¿Qué sentirías? Muy probablemente lo mismo pero multiplicado. Es decir, ganar un premio que no se espera suele intensificar la respuesta emocional y hacer que se sienta más alegría, más felicidad, más orgullo, etc.

Los programas de reforzamiento de razón aleatoria hacen que los premios no se puedan predecir. Asimismo, aumentan su potencia cuando se consiguen. Esta es una cuestión clave para entender el poder adictivo del juego: la aleatoriedad aumenta el poder de los premios inciertos. Pero aún hay más. Es importante considerar que la incertidumbre en sí misma puede ser recompensante.

Y para poder explicar mejor el poder motivacional inherente al juego de azar, vinculado a los premios, a la incertidumbre y a su relación, nos gustaría hacer una pequeña incursión en qué pasa en el cerebro cuando se apuesta. No es un curso de biología ni neurociencia, por eso vamos a ser breves y no entraremos en muchos detalles. Prometemos intentar hacerlo lo más ameno y sencillo posible.

En primer lugar, se puede analizar cómo se procesan los premios (las recompensas monetarias del juego de azar). Hay varios estudios clásicos sobre el procesamiento cerebral de recompensas, realizados principalmente en primates no humanos, que pueden ser un buen punto de inicio. Dichos estudios estaban diseñados para estudiar la base cerebral del aprendizaje de relaciones entre estímulos del ambiente, los efectos de estos estímulos y sus relaciones con acciones instrumentales específicas como, por ejemplo, pulsar un botón para recibir un premio alimentario.

El sistema cerebral central en el aprendizaje de dichas relaciones es el sistema de recompensa que se extiende desde núcleos dopaminérgicos situados en el mesencéfalo (e.g. área tegmental ventral) hacia núcleos subcorticales (e.g. núcleo accumbens) y luego hacia otras zonas corticales (e.g. corteza orbitofrontal). En aras de la simplicidad en la exposición y salvando las muchas complejidades que entraña, hablaremos de su funcionamiento general sin entrar en los matices de sus múltiples estructuras y conexiones.

En los estudios clásicos en este campo que utilizaremos de referencia (e.g. Schultz, 1998), se tomaban registros del funcionamiento de neuronas de estructuras del sistema de recompensa en monos Rhesus –las similitudes de sus cerebros con el de los humanos es muy alta, pero además la forma en la que funcionan las neuronas a nivel individual se considera casi idéntica a la nuestra–. En estos estudios, los animales tenían que aprender que hacer alguna acción como apretar un botón producía una recompensa dependiendo de si había o no algún tipo de señal en el laboratorio, por ejemplo, alguna luz presente. Imaginemos que si había una luz verde, el botón funcionaba y se obtenía una cantidad de comida. Si era roja, aunque se apretara el botón, no se obtenía nada.

Grosso modo, lo que se observaba a nivel cerebral era lo siguiente. Cuando se obtenía una recompensa por primera vez, el sistema de recompensa se activaba mucho, es decir, respondía con una serie de cargas dopaminérgicas puntuales e intensas. Se cree que la magnitud de dicha activación no solo tiene que ver con conseguir la recompensa, sino también con la sorpresa. Nótese que el animal recibe un premio sin esperarlo ya que todavía no sabe cómo funciona exactamente la situación.

No sabe si tiene que apretar el botón simplemente o cuántas veces tiene que hacerlo o si depende de alguna manera de la luz que haya en la habitación. ¿Qué ocurría con la repetición de ensayos? Paulatinamente, el animal iba aprendiendo que era el tipo de luz lo que predecía la posibilidad de obtener la recompensa.

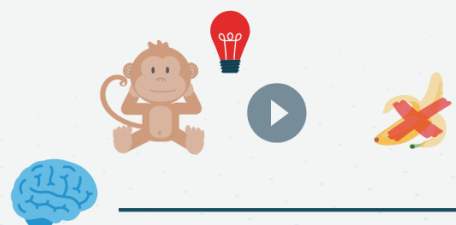
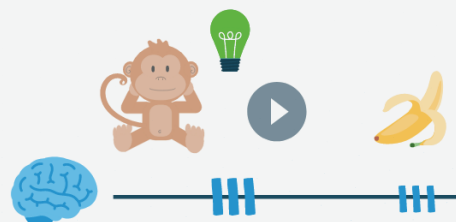
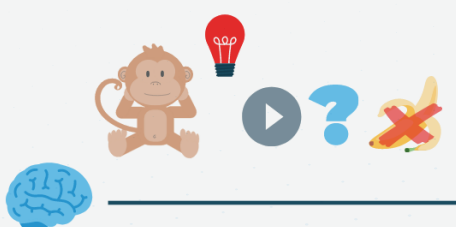
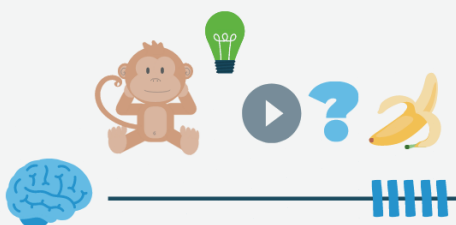
Por tanto, la sorpresa iba poco a poco reduciéndose. En el cerebro, conforme se iba aprendiendo esa relación, la descarga puntual de dopamina que acompañaba a la recompensa se iba debilitando, y empezaba a aparecer una segunda descarga, más sostenida, en el momento en que aparecía el estímulo que indicaba la disponibilidad de la recompensa (la luz). (ver Figura 2). Es decir, si al principio el sistema de recompensa respondía fundamentalmente cuando se recibía la comida, con el paso de los ensayos se empezaba a responder cada vez más intensamente a la luz verde que anunciaba la comida. Hasta el punto de que, cuando se llegaba a aprender totalmente dicha relación (o dicho de otro modo, ya no había sorpresa), la descarga era mayor ante la luz que ante la comida.



PRIMEROS ENSAYOS DE UN EXPERIMENTO DE
APRENDIZAJE INSTRUMENTAL
SIN INCERTIDUMBRE



ENSAYO 50 DE UN EXPERIMENTO DE APRENDIZAJE
INSTRUMENTAL
SIN INCERTIDUMBRE



Nota: En la parte izquierda se representa la activación del sistema cerebral de recompensa en los primeros ensayos de un experimento en el que se ha de aprender que (1) pulsar un botón produce que se obtenga (2) una recompensa cuando (3) la luz verde está presente. Las franjas azules sobre la línea negra representan picos de descargas dopaminérgicas puntuales e intensas. En la parte derecha se representa cómo, según se avanza en el aprendizaje de las relaciones luz-botón-recompensa, se produce "transferencia" de activación dopaminérgica a los estímulos que predicen la recompensa.



¿Por qué razón es esto importante para el juego de azar? En primer lugar porque ilustra un mecanismo por el que todos los estímulos ambientales como las luces de neón de las casas de apuestas y Bingos, los crupieres y tapetes verdes de las ruletas y mesas de Black Jack, pero también la parafernalia del juego, como los naipes, dados, fichas de póquer, etc. adquieren su valor motivacional. Es decir se convierten en una especie de imanes motivacionales que actuarán como indicadores de que hay recompensas disponibles. O dicho de otro modo, activan también las expectativas de recompensa y promueven el deseo por jugar.

En segundo lugar, su importancia radica en entender que la respuesta de este sistema cerebral se intensifica cuando la relación entre estímulos predictores y las recompensas que anuncia es incierta, es decir, cuando la recompensa no ocurre siempre después del estímulo. En el estudio con monos Rhesus comentado con anterioridad, la relación Estímulo (luz) - Respuesta (apretar botón) - Recompensa (zumo) estaba determinada para que ocurriera el cien por cien de las ocasiones. Sin embargo, en los estudios en los que se predetermina que estas relaciones solo ocurran un porcentaje de las veces, por ejemplo, que solo el 80% de las veces que se pulsa el botón verde se obtenga la recompensa, lo que se observa es que la respuesta dopaminérgica tanto a los estímulos como a las recompensas es mayor. Este tipo de relaciones probabilísticas ocurren en multitud de situaciones cotidianas. El deporte es un buen ejemplo de ello. Lanzar a canasta y encestar; tirar un penalti y marcar; lanzar una flecha y acertar en el blanco, etc. El ejemplo que hemos puesto sobre la búsqueda de metales preciosos seguiría también una relación probabilística similar.

Es importante tener en cuenta que la incertidumbre en sí misma puede ser recompensante. Sobre todo si se da ante eventos positivos que nos causan interés. Este efecto motivacional intrínseco de la incertidumbre puede verse claramente reflejado en las historias de ficción. Todas empiezan por algún tipo de conflicto que se ha de resolver. Las novelas, obras de teatro, películas, series, etc. que más nos "enganchan" suelen ser las que saben mantener la tensión sobre qué sucederá desde el principio hasta el final.

El efecto que tiene ese suspense es lo que nos hace quedarnos "pegados" al papel, el escenario o a la pantalla el tiempo que haga falta hasta que el conflicto se resuelva (y la incertidumbre se disipe). Después, nos puede gustar más o menos el desenlace, pero hemos estado "motivados" a seguir la historia el tiempo que haya durado (ya sean dos horas o 10 temporadas). En el juego de azar sucede algo similar: todos los recursos atencionales se ponen en marcha en el momento en el que giran las ruedas de las máquinas tragaperras, se rasca la tinta de una tarjeta o se desarrolla una carrera de caballos.

Y aunque se pierda lo apostado y la experiencia afectiva final a nivel subjetivo sea muy probablemente negativa (cuando se interpreta el resultado; es decir, en un estadio posterior), en el transcurso de la apuesta se produce una excitación asociada a qué pasará con el dinero puesto en juego.

Pues bien, cuando los resultados son aleatorios como es el caso del juego de azar, la descarga dopaminérgica no solo es mayor que cuando el resultado es predecible (e.g. donde hay relación de dependencia entre los eventos), sino que además no puede reducirse con el tiempo y la experiencia. Esto provoca que los resultados de la apuesta sean siempre sorprendentes a nivel cerebral por lo que la respuesta dopaminérgica asociada a la clave predictiva crece en vez de reducirse.

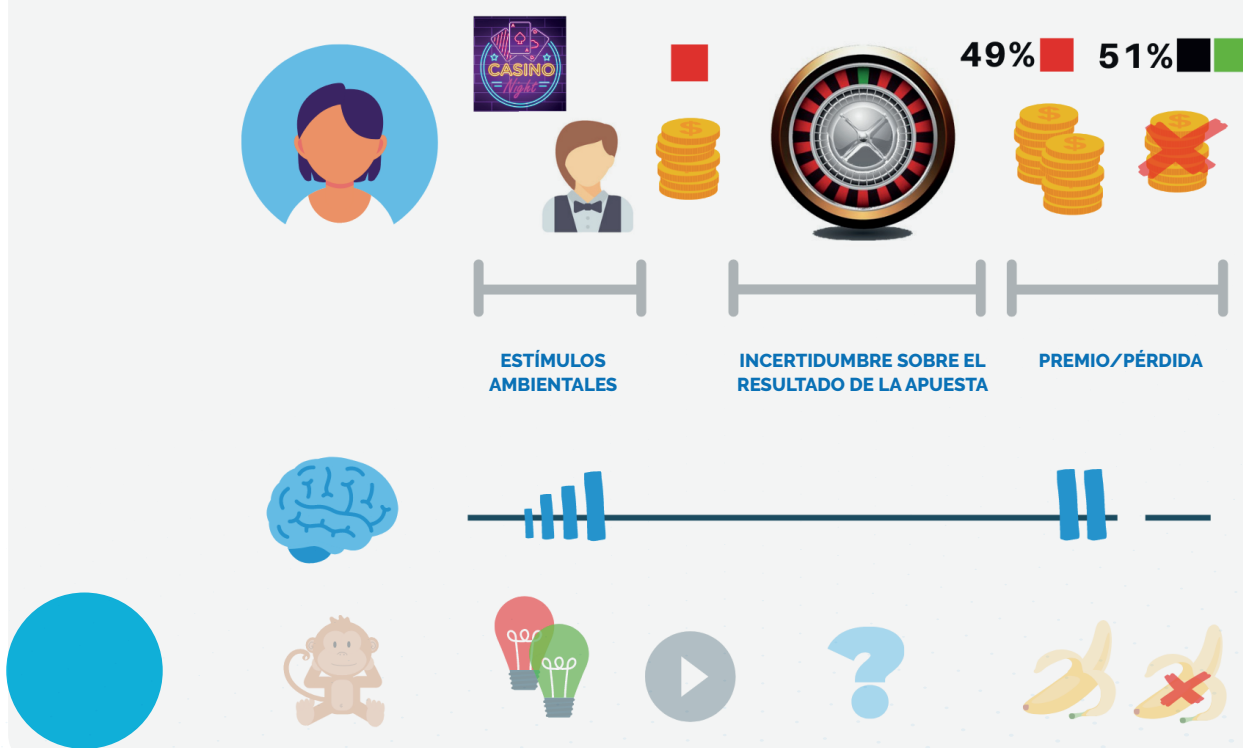
Y he aquí el punto clave: es en la respuesta dopaminérgica irreductible donde reside el poder adictivo del juego de azar. Su práctica continuada puede terminar "cortocircuitando" el funcionamiento normal del sistema de recompensa, haciendo que el poder motivacional de los estímulos asociados al juego de azar incremente sin medida. Esto es, los estímulos asociados se impregnan de un mayor poder motivacional llegando a producir por sí mismos un deseo fuerte y creciente por jugar. Un deseo tal que, en algunos casos, puede terminar excediendo las capacidades personales de control (i.e. a este deseo irresistible lo denominamos craving). Este mecanismo de cortocircuito del sistema de recompensa es lo que ocurre en las adicciones a sustancias. La cocaína, por ejemplo, modifica de una manera similar el funcionamiento de este sistema. En cierta medida, la declaración del juego de azar como una adicción tiene que ver con que se ha observado que se produce este mismo mecanismo.

Para concluir esta sección y recapitular, veamos a modo ilustrativo que podría suceder en el cerebro humano cuando se apuesta. Volvamos a la situación de la primera apuesta que hace una persona en su vida. Supongamos que gana. Si pudiéramos observar aisladamente su sistema cerebral de recompensa, prototípicamente veríamos que la mayor activación se produce en el momento en el que la persona conoce el resultado de su apuesta y sabe que ha conseguido el premio. Supongamos ahora que sigue apostando.

La mayor parte de las veces perderá, pero otras es posible que gane. A la excitación producida por los premios infrecuentes hay que añadirle la producida por la incertidumbre de los resultados aleatorios.

De repetirse la conducta de apostar de manera regular, se irá transfiriendo paulatinamente valor motivacional a los estímulos del ambiente (e.g. la sala de apuestas, las luces de neón, un determinado amigo, los partidos de fútbol, el momento en el que el crupier se dispone a decir: “no hay más apuestas”) debido a las cargas dopaminérgicas irreductibles asociadas a la aleatoriedad de los resultados (ver Figura 3). En una proporción de personas, el deseo producido por el juego derivado de este complejo nudo de asociaciones estímulos, apuestas y recompensas se incrementará hasta un punto que sea desbordante, es decir, en el que se superan las capacidades de control. Dicha pérdida de control será la marca de identidad de la adicción.

Figura 3. Representación idealizada de la activación cerebral ante estímulos y recompensas del juego de azar.



Nota: Se ha utilizado de referencia un juego de ruleta. La persona apuesta a rojo o negro. Si acierta, recibe el doble de lo apostado. La probabilidad de ganar es de 49% y la de perder del 51%. En la ruleta europea hay un número verde (el 0). En virtud de esta situación, la “casa” tiene además una mayor ventaja estadística (i.e. “the house edge”). Las franjas azules en formato ascendente que se dan ante estímulos ambientales representan el incremento exponencial de motivación (i.e. saliencia) que adquieren los estímulos relacionados con el juego de azar. Igualmente, las franjas azules gruesas que se producen ante los premios inciertos representan el efecto potenciador que la aleatoriedad confiere a estas recompensas (cuando suceden). En la parte inferior se muestra cómo los estudios con modelos animales sirven de plantilla para estudiar también la respuesta cerebral a eventos que se dan en actividades humanas reales.

3. Niveles de severidad de los problemas con el juego de azar

Una vez visto alguno de los efectos fundamentales de los programas de reforzamiento de razón aleatoria y su implicación en el potencial adictivo del juego, en este punto cabe hacer un inciso para explicar los diferentes niveles de participación que existen en el juego de azar en función de la intensidad, la frecuencia y los problemas que genera (incluyendo la adicción o trastorno por juego de azar; ver Figura 4 para sus criterios diagnósticos).

Figura 4. Criterios diagnósticos del trastorno por juego de azar.

- 
- 1 Se necesita apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada.
 - 2 Está nervioso/a o irritado/a cuando intenta reducir o abandonar el juego.
 - 3 Ha hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito.
 - 4 A menudo tiene la mente ocupada en las apuestas.
 - 5 A menudo apuesta cuando siente desasosiego (e.g. desamparo, culpabilidad, ansiedad, depresión).
 - 6 Después de perder dinero en las apuestas, suele volver otro día para intentar ganar.
 - 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 el apoyo de personas significativas para que le den dinero para aliviar su situación financiera provocada por el juego.

SEVERIDAD: LEVE 4-5 CRITERIOS. MODERADA: 6-7 CRITERIOS. GRAVE: 8-9 CRITERIOS

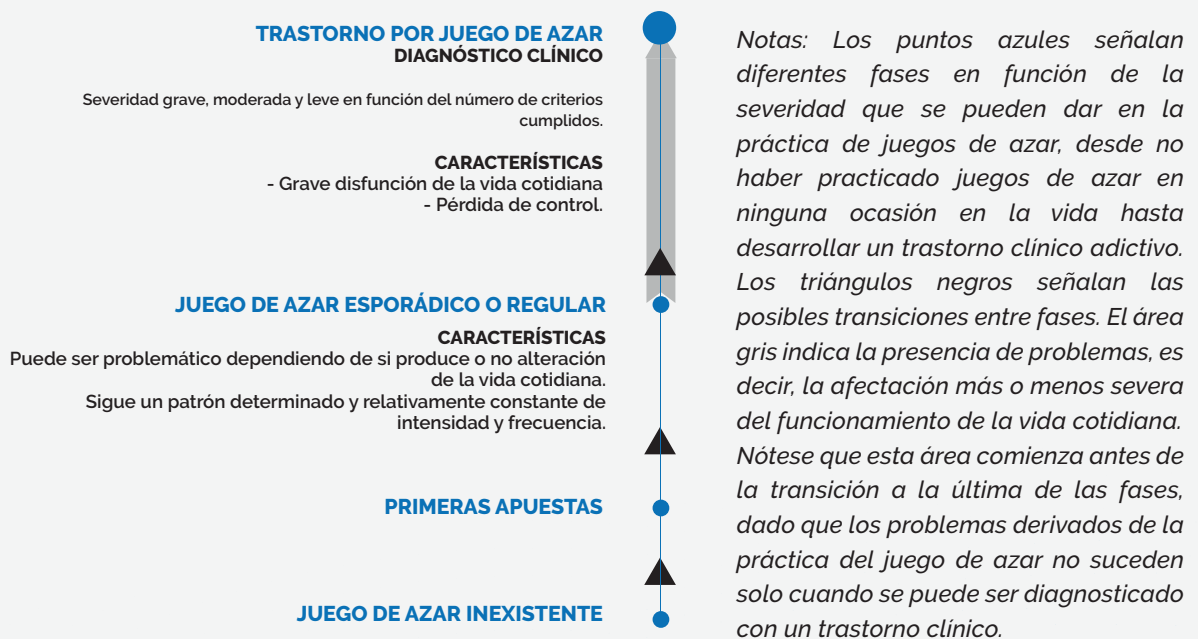
Nota: Criterios del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales. Asociación Americana de Psiquiatría (DSM-5, por sus siglas en inglés; 2013)

En el transcurso de una posible adicción a los juegos de azar hay varias transiciones clave (ver Figura 5). La primera de ellas es el estreno en el mundo de las apuestas: pasar de no haber apostado nunca a hacerlo por primera vez. La segunda de ellas es pasar de esas primeras apuestas a empezar a apostar de manera esporádica o a hacerlo de manera regular. Es decir, pasar a que el juego de azar sea una actividad más que se hace con mayor o menor frecuencia.

Una tercera transición sería llegar a desarrollar una adicción al juego de azar; es decir, llegar a perder el control sobre la conducta de apostar y poder ser diagnosticado con un trastorno por juego de azar siguiendo los manuales clínicos.

Ahora bien, hay un área gris en la tercera transición que tiene que ver con el daño que produce el juego de azar; es decir, con el grado de afectación que produce esta actividad en la vida cotidiana. Dicho de otra manera, ¿cuándo podemos hablar de que el juego de azar causa problemas?

Figura 5. Fases de severidad en la práctica de juegos de azar



Todas las personas que cumplen criterios diagnósticos para un trastorno por juego de azar tienen un juego problemático. De hecho, en ellos este juego problemático también se suele denominar juego patológico. El juego de azar ha producido en ellos una interferencia capital en el desarrollo de sus vidas cotidianas, en buena medida asociada a la pérdida de control.

Estas personas se encontrarían en el punto más alto de un intervalo de severidad cuyo otro extremo es no apostar en absoluto. Sin embargo, ¿pueden ser el juego de azar esporádico y regular problemáticos? O dicho de otra manera ¿el juego de azar puede causar problemas a pesar de no ser patológico?

En una persona que solo bebe alcohol una vez año pero lo hace hasta perder el sentido, el daño que el alcohol le pudiera provocar no tiene que ver con la frecuencia sino con la intensidad. Ojo, no estamos diciendo que esta persona tenga un problema adictivo con el alcohol. Eso sería otra discusión –el efecto del uso de este tipo de etiquetas lo abordaremos en los últimos módulos del curso–. De igual manera, apostar pocas veces al año, pero de manera intensa puede ser problemático. Gastar una cantidad importante de dinero en una noche de Bingo o en la lotería de Navidad pueden ser ejemplos de ello.

Nótese que en el juego de azar qué es una cantidad grande o pequeña de dinero va a depender del poder adquisitivo de la persona.

No podemos poner por tanto una cantidad exacta como punto de corte, pero podemos tomar como referencia que sea un dinero que se podría haber necesitado para cubrir gastos básicos de vida. Esto puede ir desde gastar parte del dinero de la hipoteca, alquiler o facturas del hogar, a tener que reducir el dinero de la compra de productos alimentarios, higiénicos, escolares, etc. pasando por tener que renunciar o reducir otras actividades de ocio que no sean juego de azar.

No obstante, aunque el juego de azar esporádico podría hacerse de manera problemática, es más fácil que el juego regular lo acabe siendo. El juego regular suele considerarse el que se hace siguiendo un patrón habitual. El que se hace por costumbre sin incrementos notables en su intensidad (cuánto dinero total se apuesta) o frecuencia (cuántas sesiones de juego se hacen). Ejemplos de ello podría ser comprar lotería, ir al Bingo, apostar a las cartas una, dos, tres veces a la semana, o todos los meses, etc., gastando más o menos las mismas cantidades de dinero. Sin embargo, apostar todos los días también es un ejemplo de juego regular. Evidentemente, a mayor frecuencia, mayor posibilidad de daño; pero para que sea considerado que es juego problemático, tiene que tener algún tipo de influencia negativa en la vida de las personas.

En el caso del juego regular dicha interferencia puede venir, además de por la cantidad de dinero gastada en el juego –que puede no ser creciente pero sí importante–, por el tiempo invertido. El problema asociado al tiempo invertido en apostar se derivaría de la renuncia a hacer otras actividades necesarias o que podrían ser más provechosas para la persona, como trabajar, estudiar, hacer deporte, pasar tiempo con la familia y amigos, etc.

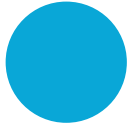
Aunque ahondaremos específicamente en el daño asociado al juego de azar en el Módulo 4, es importante tener en cuenta que hay problemas derivados de esta actividad incluso en quienes no llegan a poder ser diagnosticados de un trastorno por juego de azar. Es decir, entre quienes lo practican esporádica y/o regularmente. Aunque en términos cuantitativos suelen ser de menor grado que en las personas que tienen una adicción, es importante tenerlos en cuenta.

Por lo tanto, el juego de azar no es una actividad inocua, y el riesgo que conlleva va a variar en función de la intensidad, la frecuencia y de si se llega a perder el control sobre estos dos parámetros.

Ahora bien, en la explicación de por qué se producen problemas psicológicos de diversa gravedad y trastornos psicopatológicos –como el trastorno por juego de azar– hace falta tener en cuenta la aportación que hacen diferentes factores biopsicosociales. O dicho de otro modo, factores individuales, tanto biológicos (e.g. genéticos) como psicológicos (e.g. personalidad) y factores sociales/culturales y ambientales interactúan entre sí y con las características estructurales del juego de azar (e.g. programa de reforzamiento) para producir una potencial escalada en la severidad. No obstante, tampoco ninguno de ellos por sí mismo podría ser la única causa. Esta es una cuestión clave para entender por qué la exposición al juego de azar termina siendo más dañina en unas personas que en otras. En gran medida, estos factores biopsicosociales van a hacer que las personas se expongan a más o menos oportunidades de apostar y que reaccionen de diferentes maneras a los premios monetarios (y otras recompensas), las pérdidas y a los efectos del programa de reforzamiento que los configura. Ahondaremos en variables individuales en el Módulo 2, en factores ambientales y estructurales en el Módulo 3, y en factores sociales y comunitarios en el Módulo 4, pero antes es importante señalar que no todos los juegos de azar son iguales.

4. Tipos de juegos de azar I. La importancia de las características estructurales

La clasificación de juegos de azar más conocida y ampliamente utilizada es la que distingue entre ellos en función del peso que la suerte y la habilidad podría ejercer en el resultado final. Pero esta distinción suerte vs. habilidad tiene varios inconvenientes y ha recibido diversas críticas porque puede llevar a confusión.



Igualmente, esta distinción es un tanto arbitraria y no ayuda a analizar otras características estructurales de mayor relevancia para determinar el potencial adictivo de las diferentes modalidades de juego de azar y el daño que producen. En esta sección expondremos la primera de las clasificaciones, analizaremos un fenómeno cognitivo de interés para la prevención de problemas con el juego de azar, esto es, la ilusión de maestría, y, por último, presentaremos otra clasificación alternativa con mayor poder para ilustrar el origen de los efectos nocivos del juego de azar.

4.1. ¿Juegos de azar de pura suerte y de habilidad?

Como decíamos con anterioridad, una de las formas más extendidas de clasificar los juegos de azar es distinguir entre los que son de pura suerte y los que tienen un componente de habilidad. Originalmente, se propuso tal distinción para separar los juegos en los que el resultado depende solo del azar de aquellos en los que hay competición entre oponentes (Stevens y Young, 2010). De esta manera, se daba a entender que la victoria en los primeros depende de la suerte, mientras que en los segundos se deriva del triunfo sobre un adversario en función de alguna destreza.

Siguiendo esta clasificación dicotómica, entre los juegos de azar de pura suerte suelen incluirse las máquinas tragaperras, el bingo, la ruleta, los rascas, y las loterías. Entre los denominados juegos de azar de habilidad (o juegos de azar basados en la habilidad) estarían los juegos de cartas como el póquer en todas sus variantes (e.g. descubierto, el Texas hold'em, Omaha, caribeño), el Black Jack u otros juegos de envite populares practicados con baraja española (e.g. mus, cinquillo, gilé) cuando hay dinero de por medio.

También se considerarían juegos de azar de habilidad, los juegos de dados como el pase inglés (i.e. craps) o el parchís (si se apuesta dinero), y las apuestas en eventos, incluyendo deportes, carreras de animales, peleas, etc.

Es fácil encontrar esta distinción dicotómica si se consultan páginas web, textos clásicos sobre juego de azar y artículos científicos. Ahora bien, también son muchos los que la critican porque esta distinción puede invitar a sobreestimar el peso que se les da a las habilidades personales para ganar, ocultando que los juegos de azar denominados de habilidad también tienen un componente importante de azar.

En este sentido, nos gustaría recordar la importancia de no perder de vista el hecho de que la base común de los juegos de azar, tal y como se ha venido planteando hasta este punto, es el programa de reforzamiento de razón aleatoria al que están sometidos los premios monetarios. Es decir, la plantilla común de las diversas modalidades de juego es la aleatoriedad de los resultados o, dicho de otro modo, el resultado final de una apuesta específica está sujeto al azar, y cada resultado es independiente del anterior.

Para no fomentar dudas, a partir de este momento, cuando nos refiramos a esta clasificación lo haremos como juegos de azar de pura suerte, por un lado, y juegos de azar de habilidad y suerte, por el otro. Es importante considerar que la semántica va a ser una cuestión de relevancia en prevención de problemas con el juego de azar.

Y es que mientras que en los juegos de pura suerte es más más sencillo ver con claridad cuando se analiza con perspectiva que no hay posibilidad ninguna de influir en el resultado final, en los otros hay mayor confusión.

Es fácil convenir en que nada de lo que hagamos puede cambiar el resultado del próximo sorteo de lotería de Navidad, como tampoco se puede influir en qué bola va a ser la siguiente en salir en el bingo. Por supuesto, el pensamiento supersticioso y los artificios para incrementar la ilusión de control –es decir, los mecanismos de interacción con algún elemento del juego, pero sin relación causal con el resultado, como poder pulsar un botón en una máquina tragaperras para detener las ruedas giratorias pero que no tiene ninguno tipo de relación con qué sucederá– pueden sesgar esta visión.

No obstante, en los juegos de azar de habilidad y suerte es mucho más común que se sobreestime la influencia de las habilidades personales para ganar. A esta sobreestimación se la denomina ilusión de maestría.

4.2. La ilusión de maestría

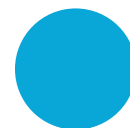
Hay decenas de libros en el mercado con mil y un métodos para “hacer saltar la banca” practicando muy diversos juegos de azar. Pero, ¿se puede llegar a ser un experto en el juego de azar? La respuesta es que sí. Ahora bien, ¿se puede obtener ventaja de ser un experto? Veámoslo con más detalle.

Muchas/os jugadoras/es de máquinas tragaperras relatan que conocen perfectamente los tipos de elementos que hay en las ruedas giratorias o que saben exactamente cuándo se van a detener las mismas. Sin embargo, ese conocimiento del funcionamiento de las máquinas no lleva a obtener ninguna ventaja. Incluso al revés, suele acrecentar el problema ya que favorece la creencia de que realmente se controla o se puede predecir un resultado aleatorio.

Por el contrario, el mero hecho de que se hable de juegos de azar de habilidad y suerte implica que hay una parte de esos juegos en la que el desarrollo de algún tipo de destreza puede dar ciertas ventajas ante otros oponentes no tan versados. Y este es un punto clave: el desarrollo de la destreza puede dar ventaja en la parte competitiva contra otras personas –en la parte de envite, fundamentalmente–, y esto puede utilizarse para ganar en determinadas acciones. Sin embargo, hay una parte importante en la que el resultado final de la apuesta depende del azar. En estos juegos se corre el riesgo de que la creencia de hasta dónde se llega con la habilidad se desborde y se acabe sobrevalorando su influjo.

De entre todos estos tipos de juegos será en el póquer en donde más acrecentada está la creencia de la importancia de la habilidad. La falta de transparencia con los datos que maneja de la industria del juego hace que sea muy difícil saber si es realmente posible ganar a la larga. Sin embargo, en las pocas ocasiones en las que las operadoras de juego revelan algunos datos sobre los resultados en el juego de azar, se observa que la mayor parte de personas que ganan dinero, apuestan de manera esporádica (ver, por ejemplo, informe del Observatorio de los juegos de azar francés; Observatoire des jeux, 2014). Estos datos objetivos sugieren que la ilusión de maestría en el juego de azar en general y en el póquer en particular es más bien una desventaja (para los/as jugadores/as). A la dificultad de discernir cuánto en estos juegos depende de la suerte y cuando de la habilidad también contribuyen estrategias de Marketing a las que se recurre para fomentar la creencia de que es relativamente sencillo ganar, si se siguen unos consejos o métodos. En buena medida y entre otras estrategias, la publicidad a “bombo y platillo” que se da de ganadoras/es extraordinarios, el relato sobre la existencia de profesionales legendarios, de película; el patrocinio de jugadores/as por parte de operadoras de juego, etc., contribuye a la expansión de esta creencia.

Uno de los grandes errores de los/as jugadores/as al basarse en la probabilidad para ganar en el juego de azar es aplicar leyes de número grandes a números pequeños (i.e. muchas repeticiones vs. pocas).



Es decir, para que se establezcan los resultados del juego a una probabilidad determinada se han de repetir un número amplio de veces. Por ejemplo, si se tira una moneda al aire, hay un 50% de que sea cara o de que sea cruz. Cuando se haya tirado la moneda 1000 veces, unas 500 habrán sido caras y otras 500, cruces. Pero, ¿qué pasa si lanzamos 10 veces? ¿Un resultado en el que salgan 7 caras y 3 cruces es normal? La realidad es que cualquier combinación es posible por el mero funcionamiento del azar. Solo se tenderá a estabilizar, es decir, a obtener tantas caras como cruces de media, con la repetición del evento.

En el póquer ocurre algo similar con la probabilidad. La ventaja en algunas apuestas se produciría cuando se juegan cientos de manos similares, ajustándose exactamente a un método probabilístico (y sin atender a factores humanos). Ahora bien, desconocemos a ciencia cierta los efectos precisos que tiene jugar de manera sistemática, invirtiendo una cantidad de horas considerable. Y decimos que desconocemos porque los estudios científicos que deberían realizarse para establecer relaciones causa-efecto de esa naturaleza entrarían en conflictos éticos importantes. Es decir, no se podría hacer apostar a la gente para ver cómo les afecta apostar a largo plazo.

Lo que hacemos en gran medida es examinar en un momento dado a quienes ya juegan y/o hacerles un seguimiento durante un tiempo. Y lo que se observa es que esta práctica masiva en un número importante de personas suele asociarse a perder dinero y tiempo y a sufrir una serie de alteraciones afectivas que pueden ir desde vaivenes emocionales, a trastornos como ansiedad o depresión (ver sección de bibliografía para más información sobre este tema).

Como decíamos al principio de esta sección, hay otras clasificaciones de juegos de azar. En este sentido, nos parece pertinente exponer cómo varían en función de otras características estructurales que influyen, entre otras cuestiones, en la incertidumbre que generan.

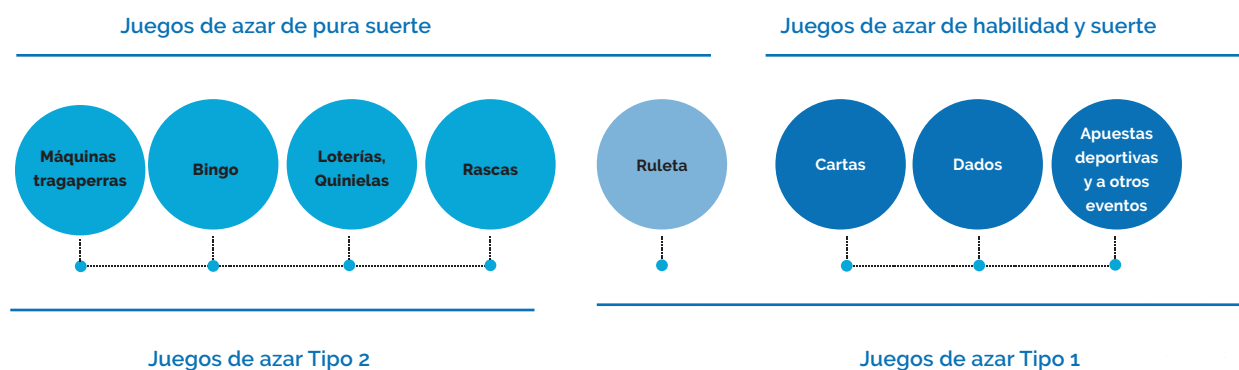
4.3. Otras clasificaciones de tipos de juegos de azar

A diferencia de clasificaciones como la expuesta, en las que se parte de una idea teórica y luego se diferencian los elementos, se puede recurrir a clasificaciones basadas en datos. En ellas se agrupan los elementos por técnicas estadísticas y luego se analizan sus características. Estas clasificaciones tienen una ventaja al evitar hacer asunciones teóricas a priori.

Siguiendo este método, en nuestro equipo de investigación sobre juego de azar³. Analizamos los tipos de juegos de azar que practicaban un grupo amplio de personas.

Encontramos que había dos grandes grupos de jugadores/as de azar. Por un lado, estaban quienes apostaban con mayor frecuencia a juegos de cartas y/o a eventos; pero también los que apostaban a la ruleta. Por el otro lado, se encontraban quienes jugaban de manera más frecuente a máquinas tragaperras, bingo y/o loterías (Navas et al., 2017). Nótese que la ruleta se agrupaba con los que en la anterior clasificación se considerarían de habilidad y suerte, separándose de los que serían de pura suerte. Estos resultados sugieren que los juegos de azar coocurren de una manera un poco distinta a lo que se plantea en esa clasificación basada en suerte y habilidad. Para distinguirlos de manera ateórica, los denominamos juegos de azar de Tipo 1 y de Tipo 2, respectivamente (Figura 6).

Figura 6. Modalidades de juego de azar



¿Qué tienen de diferentes ambos tipos de juegos en cuanto a su estructura? Fundamentalmente, la cantidad de dinero que se puede apostar en ellos en una única ocasión. Mientras que en los juegos de cartas, apuestas a eventos y ruleta no suele haber límite en cuánto se puede apostar por ocasión –en la ruleta puedes jugar 1 euro por partida, pero también 500, por ejemplo–, en las máquinas tragaperras, loterías y bingo, las apuestas por evento, al menos en nuestro país, son de relativa baja cuantía. Es importante tener en cuenta que la cantidad de dinero que se pueda apostar va a incidir fundamentalmente en la **activación que produce**. Existe evidencia científica convincente de que a mayor cantidad de dinero se pone en liza, mayor es la cascada neurofisiológica que se produce (e.g. aceleración cardíaca, aumento de la respuesta eléctrica de la piel, mayor activación del sistema cerebral de recompensa; Linnet, Møller, Peterson, Gjedde, y Doudet, 2011; Wulfert, Franco, Williams, Roland, y Maxson, 2008). Esto se puede llegar a traducir también en una mayor excitación a nivel subjetivo.

Esta cuestión es clave para analizar diferencias en los motivadores que llevan a las personas a practicar unos u otros tipos de juego y el tipo de daño que pueden producir. A la expectativa de la recompensa que, como hemos dicho, será un motivador principal de la conducta de apostar, se le ha de añadir la incertidumbre del resultado. A mayor es la apuesta, mayor la incertidumbre y la respuesta psicofisiológica asociada a ella. Así, ambos tipos de juegos se pueden diferenciar porque producen niveles de excitación más o menos intensos que pueden ser además sostenidos o "explosivos". Mientras que los juegos Tipo 1 van a permitir mucha variabilidad en esos niveles en función de cuanto se apueste (se denominan juego de alta volatilidad), la excitación en los juegos Tipo 2 va a ser menor. Sin embargo, dada su naturaleza continua, permite que se permanezca en ese estado durante más tiempo.

Esta segunda forma de apostar características de muchos juegos Tipo 2, es decir, apostar muchas veces un poco de dinero, acompañado de la frecuencia alta de apuestas dentro de una sesión de juego, va a favorecer que se entre en estados disociativos. Estos estados se caracterizan por la automaticidad y pérdida de perspectiva de todo lo que no tenga que ver con el juego que se está practicando en ese mismo instante.

Los/as jugadores/as de este tipo de juegos de azar se refieren a este estado como "la zona"; un estado donde todas las cuestiones vitales se han desplazado y solo existen ellos/as y el juego. Este abandono tiene un efecto inmersivo que ayuda a escapar de emociones negativas, problemas, estrés. El daño que producen este tipo de juegos sería insidioso, es decir, vendría de la repetición masiva de una acción que en principio no parece de gravedad: una apuesta de poca cuantía.

Por el contrario, los juegos Tipo 1 producen mayor excitación al dar mayor libertad sobre cuánto se puede apostar. Cuando se combina con una alta frecuencia de apuestas dentro de la sesión de juego, como ocurre en la ruleta y en los juegos de cartas, especialmente en los de casino, favorecen que se apuesten cantidades crecientes de dinero (especialmente cuando se acumulan pérdidas). El daño financiero que puede producir esta forma de apostar viene porque facilita que se acumulen pérdidas cuantiosas en espacios muy cortos de tiempo. Además, este tipo de juegos están muy vinculados a un fenómeno denominado loss-chasing (i.e. seguir apostando para cubrir pérdidas). Por ejemplo, es relativamente frecuente en este tipo de juegos apostar a doble o nada o apostar una suma muy cuantiosa de dinero de una sola vez como una forma de intentar recuperar súbitamente el dinero perdido.

5. Tipos de juegos de azar II.

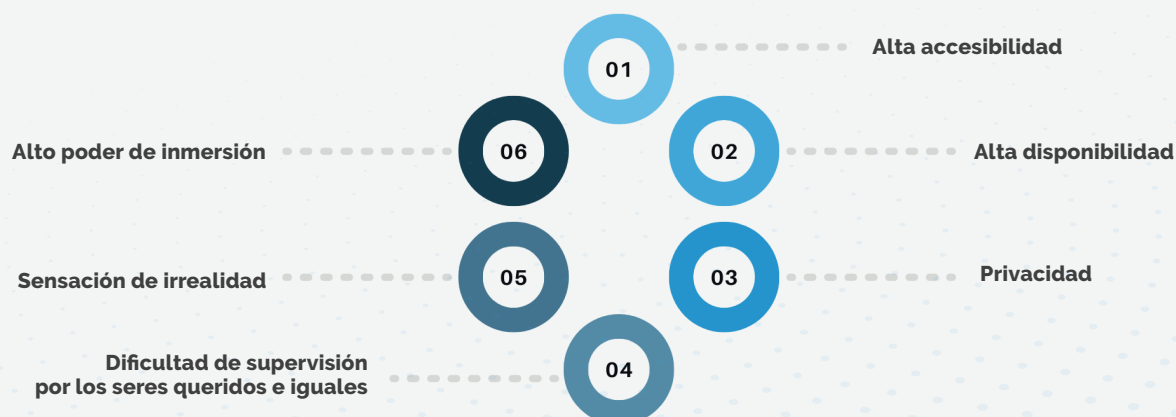
Juego de azar online y presencial

Mucho de los juegos de azar que hemos mencionado se pueden practicar tanto a través de Internet como de manera presencial. El juego de azar online es el que se practica en plataformas digitales por medio de aparatos tecnológicos como smartphones, ordenadores, tabletas, etc. El juego de azar presencial se realiza en persona, en lugares físicos, ya sean los provistos por operadores legales, como en reuniones familiares o de amigos, o en "timbas" y otros eventos ilegales.

En el último informe oficial publicado en España por el Plan Nacional Sobre Drogas, (2017), los juegos de azar online más practicados por personas de entre 15 y 64 años son las (i) apuestas deportivas, (ii) las cartas, (iii) lotería, (iv) quinielas y (v) bingo. Los juegos de azar más practicados por esta población de manera presencial fueron (i) loterías, (ii) rascas, (iii) quinielas, (iv) bingo y (v) máquinas tragaperras.

El modo de acceder a los juegos de azar es relevante porque puede influir de manera radical en el tiempo y dinero que se emplean en apostar. Hay varias características de los juegos online que podrían contribuir a que dicha inversión sea mayor que en los juegos presenciales (ver Figura 7).

Figura 7. Características de los juegos de azar online



La primera de ella es la alta accesibilidad. El hecho de que se puedan practicar desde cualquier dispositivo con acceso a Internet hace que estén al alcance de cualquier persona. La ubicuidad de Internet permite que se puedan practicar juegos de azar desde zonas remotas que tradicionalmente no han tenido acceso directo al juego de azar o han tenido una oferta limitada. Por otro lado, el uso de dispositivos móviles también permite que se introduzca el juego de azar en actividades de la vida cotidiana, como el viaje al trabajo o al centro de estudios, momentos de espera, reuniones sociales, etc.

Íntimamente ligado a la accesibilidad, también estaría la alta disponibilidad que permite el juego online. Básicamente, se puede apostar en cualquier momento del día, de manera interrumpida y sin límite de tiempo. Mientras que los juegos de azar presenciales están sujetos a limitaciones físicas y horarias, los juegos online no tienen restricción ninguna a ese respecto. En este sentido, y aunque no es exclusivo del juego online, esta modalidad de acceso facilita mucho el poder apostar en vivo en eventos deportivos a un conjunto muy amplio de situaciones, desde quien marcará el siguiente tanto, hasta quien sacará el próximo córner. De esta manera, los tiempos entre apuesta y resultado se reducen considerablemente, y la inmediatez de la recompensa es algo que estimula que se apueste un mayor número de veces (Harris y Griffiths, 2018).

Por otro lado, la privacidad que permiten las plataformas de juego de azar online también dificulta la influencia de protección que las interacciones sociales pueden ejercer, esto es, la supervisión de los iguales, familiares, conocidos, etc. Asimismo, el uso de perfiles virtuales, alias, avatares, y un diseño gráfico perfectamente estudiado contribuyen a que se produzcan experiencias potentes de inmersión. Más allá de las características estructurales de los juegos de azar que ya de por sí pueden hacer que sea difícil seguir la pista del tiempo (e.g. alta frecuencia de apuestas); estas características del mundo virtual pueden contribuir aún más a su agravamiento.

Por último, estas características también ayudan a que los/as jugadores/as tengan cierta sensación de irrealidad. Una sensación que además se ve acrecentada por la distorsión que produce el uso de tarjetas de crédito, transferencias, e-wallets, etc. en el valor real del dinero. Una cuestión de enorme relevancia en el juego online tiene que ver con el uso de inteligencia artificial e ingeniería de datos para adaptar dinámicamente las características estructurales del juego a las preferencias individuales; por ejemplo, adaptar con precisión el tiempo de demora entre que se hace la apuesta y se conoce el resultado, en virtud de todas las jugadas archivadas en el historial conductual del usuario/a (Dow-Schüll, 2012).

Es decir, se produce una asimetría informacional entre éstos y el proveedor que se aprovecha para favorecer una experiencia lo más adaptada posible para que se traduzca en una mayor inversión de tiempo y dinero.

Estudios muy recientes señalan que quienes apuestan solo online o lo hacen en combinación con apuestas presenciales tienen mayores problemas con el juego de azar (e.g. Papineau et al., 2018). Lo que sugieren estos datos y otros informes es que el modo de acceso online podría contribuir a que las personas que ya apuestan lo hagan de forma más severa. Ahora bien, que los datos que manejamos actualmente sugieran que el juego de azar online contribuye al empeoramiento del juego entre los que ya lo practican, no elimina la posibilidad de que pueda llegar a convertirse en una vía principal de entrada al juego de azar y su problemática asociada. Es decir, que sea una puerta para estrenarse en el juego de azar y una vía que favorece la escalada en su severidad. Tendremos que atender a cómo evolucionan en el tiempo las tasas de prevalencia y estudiar qué efectos tiene la actual oferta de juegos de azar online. No podemos descartar la posibilidad de que en el futuro el principal acceso al juego de azar en primera instancia sea online y que una alta proporción de personas que desarrollan problemas con el juego usen preferentemente esta modalidad de acceso.

Es importante no perder de perspectiva que dos de los mejores y más potentes predictores de problemas de adicción en general son una alta accesibilidad y disponibilidad. El juego de azar online lleva ambas a su máxima expresión y no conocemos precedentes similares en las adicciones a sustancias.

6. Juego de azar simulado: ¿La antesala del trastorno por juego de azar?

Los juegos de azar simulados son juegos que imitan a los juegos de azar en todas o algunas de sus características con la excepción de las apuestas y los premios. Así, no es posible apostar dinero real ni tampoco obtenerlo ni perderlo. Eso no implica que no pueda haber un gasto económico asociado a su práctica. Estos juegos pueden permitir gastar dinero en ampliaciones del juego, acceso a características especiales, adquisición de elementos virtuales, etc. Algunas prácticas para “monitorizar” estos juegos se encuadran dentro de un modelo denominado “freemium”, en el que se ofrece gratis en primer lugar una versión básica del juego, pero se tiene que pagar por mejoras.

Son diversos los tipos de juegos de azar simulados que existen. De manera principal van a variar en función de cómo de centrales y patentes son los elementos del juego de azar que incluyen. En general, se pueden distinguir cuatro tipos: (i) juegos de azar de práctica, (ii) juegos de casino sociales, (iii) juegos con características de juegos de azar, y (iv) juegos de azar simulados dentro de videojuegos.

Los juegos de azar de práctica son juegos de azar tradicionales, pero en los que no hay apuesta de por medio. Es decir, son una simulación exacta de la apariencia, reglas y mecanismos de apuestas de juegos de azar, pero en la que no se puede apostar dinero real. Algunos de los más populares son simuladores de póquer Texas hold'em, de Black Jack o de bingo y máquinas tragaperras. Estos juegos pueden ser ofrecidos por operadoras de juego, en cuyo caso suelen tener incorporados pasarelas de acceso a juegos de azar comercial (nos referiremos así al juego de azar en este contexto para diferenciarlo del simulado). También existen simuladores de estos juegos en forma de aplicaciones de móviles y tabletas, y videojuegos de consola y ordenador, pero que suelen funcionar de manera independiente, es decir, sin acceso directo a juegos de azar comercial.

Los juegos de casino sociales son juegos de azar tradicionales simulados también que se insertan en redes sociales. Los juegos más populares de este tipo son también de cartas, máquinas tragaperras, bingos, pero además ruletas. Aunque estos juegos no dan premios monetarios, sí que ofrecen recompensas más allá del dinero virtual, en modo de progreso en el juego o en forma de comparación con otras/os usuarias/os. Igualmente, pueden permitir la interacción con otras personas que practican ese juego a través de la red social.

Los juegos con características de juegos de azar son aquellos en los que el juego de azar no es central, pero sí que emplean algunas características de éstos; como el sometimiento de las recompensas a programas de reforzamiento de razón aleatoria, el uso de patrones visuales y auditivos muy parecidos al que se hacen en los juegos de azar comerciales, etc. Un ejemplo de este tipo de juegos sería el popular Candy Crush.

El último tipo de estos juegos que hemos mencionado es en el que se incluyen juegos de azar dentro de videojuegos. Ejemplo de ello sería la inclusión de mesas de póquer y otros juegos de cartas en las exitosas sagas del Grand Thief Auto o Read Dead Redemption, entre otros. Cuestiones similares se incluyen en juegos de apariencia infantil como, por ejemplo, la celebración de sorteos de lotería (e.g. Pet Society) que permiten ganar monedas virtuales para mejorar el desempeño en el juego.

En este punto cabe hacerse dos preguntas. La primera es qué motiva a practicar este tipo de juegos, si no hay dinero de por medio. La segunda es si son un primer paso para empezar a practicar juego de azar comercial.

A falta de un motivador económico que, como hemos dicho, es el principal primer motivo para practicar juego de azar comercial; los motivos que se suelen referir para practicar juego de azar simulado son los siguientes: (i) diversión, (ii) relación con amigos o conocimiento de nuevas personas, (iii) relajación y afrontamiento del aburrimiento, (iv) escape de emociones negativas y de problemas y (v) entrenamiento para conseguir dinero real en juegos de azar comerciales o mejora de habilidades competitivas.

Los primeros cuatro motivos son esencialmente similares a los que refieren jugadores de azar comercial y que analizaremos con mayor detalle en el siguiente módulo. En este punto nos gustaría resaltar que se han ido esbozando los mecanismos por los que los juegos de azar en general pueden producir estos efectos a nivel afectivo (i.e. incertidumbre del resultado). Sin embargo, en estos juegos de azar simulados hay que señalar que sus efectos motivacionales pueden estar más íntimamente relacionados con el diseño artístico de los juegos, efectos visuales y auditivos, el uso de mensajes emergentes, de marcadores de mejores jugadores, etc.

Por otro lado, el quinto motivo referido es el que más entronca con el juego de azar comercial en sí mismo. Es decir, parece que hay algunas personas que usan estos juegos como una forma de entrenamiento para terminar ganando dinero real. En este sentido, los datos disponibles plantean que el deseo de ganar dinero es el principal motivador para pasar de practicar juego de azar simulado a comercial (Gainsbury, Russell, King, Delfabbro, y Hing, 2016). Aunque, por otro lado, el deseo de dejar de perder dinero es el principal motivador en el tránsito en sentido contrario (también en el abandono total del juego de azar).

Y es que la relación entre ambos juegos es compleja y multifactorial; es decir, hay múltiples vías para terminar apostando dinero real en aquellas personas que se estrenan con juegos de azar simulados. Parte de esa potencial transición puede deberse a que el juego de azar simulado fomente la adquisición de falsas creencias de dominio (recuérdese la ilusión de maestría de la que hemos hablado con anterioridad) y sesgos cognitivos como la ilusión de control (creer que se ejerce algún tipo de influencia en el resultado final de una apuesta), entre otros (Gainsbury et al., 2016).

En estos juegos las probabilidades de ganar suelen estar artificialmente infladas en comparación con las que se dan en juegos de azar comerciales, lo que podría contribuir de manera clara al desarrollo de esas creencias (Sévigny, Cloutier, Pelletier, y Ladouceur, 2005).

Otros factores que pueden contribuir a tal transición tienen que ver con que estos juegos pueden ser una forma de familiarizarse con los juegos de azar (Gainsbury et al., 2016). Además, dado que no son considerados legalmente juegos de azar, los menores pueden acceder a ellos libremente y de manera muy sencilla como una parte más de otras actividades cotidianas. De esta manera, se puede promover que tengan experiencias tempranas, que aprendan las reglas básicas del funcionamiento de los juegos de azar y que se vean como actividades de ocio divertidas y sin ningún riesgo. Otro factor a considerar es que estos juegos pueden desensibilizar el efecto de las pérdidas, es decir, que hagan que los/as jugadores/as se acostumbren a perder de una manera suave al no implicar un daño económico (ibid).

Esta preocupación de que el juego de azar simulado pueda desembocar en la práctica de juego de azar comercial puede estar parcialmente apoyada en los datos empíricos que disponemos. Por un lado, hay muy diversos informes y estudios científicos que señalan que quienes juegan más a estos juegos de azar simulados también lo hacen en los comerciales en comparación con quienes no practican los primeros (Armstrong, Rockloff, Browne, y Li, 2018; Hayer, Kalke, Meyer, y Brosowski, 2018). Por otro lado, otros estudios en los que se hace un seguimiento de diferentes grupos de personas durante un tiempo determinado, se ha observado que los jóvenes y adolescentes que jugaban en algún momento de sus vidas a juegos simulados, tenían más probabilidad de jugar después a juegos comerciales (Dussault et al., 2017). Aunque estos estudios no permiten establecer relaciones de causa-efecto, porque pueden reflejar simplemente que hay personas que se sienten especialmente atraídas por el juego de azar independientemente de su forma, sí que invitan a pensar que para algunas personas también pueden ser una vía de entrada.

Igualmente, no podemos olvidar que el mercado del juego de azar está en expansión y que la oferta de este tipo de juegos crece exponencialmente. Además, este mercado se caracteriza por una innovación tecnológica muy rápida. Es muy posible que se incorporen dentro de estos juegos elementos que potencien mucho su uso frecuente e intenso, y de los que desconocemos los efectos a medio y largo plazo que pueden llegar a tener, especialmente en poblaciones vulnerables.

1 Para facilitar la lectura del texto, hemos intentado reducir el número de referencias al mínimo. Las hemos utilizado en algunos puntos donde consideramos que es especialmente necesario. No obstante, el presente módulo está basado en artículos e informes científicos muy diversos. En la bibliografía hemos hecho una selección de algunos de ellos, sobre todo de revisiones sistemáticas que aglutinan a su vez decenas de artículos, para aquellos/as lectores/as que estén interesados en profundizar en esos temas o consultar datos específicos.

2 Es importante tener en cuenta que incluso en juegos con un componente de habilidad, el programa de reforzamiento puede considerarse de razón aleatoria, en tanto que el grado de incertidumbre (la parte que no depende de la habilidad) sigue siendo independiente entre manos/apuestas sucesivas.

3 La investigación asociada a los Proyectos G-Brain 1 y 2 financiados por el MINECO, dirigidos por el Dr. José C. Perales y coordinado por el Dr. Juan F. Navas.

Bibliografía

Goudriaan, A. E. (2020). Integrating neurocognition from bench to bedside in gambling disorder: from neurocognitive to translational studies. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 31, 83-88.

Navas, J. F., Billieux, J., Verdejo-García, A., y Perales, J. C. (2019). A neurocognitive approach to core components of gambling disorder: Implications for assessment, treatment and policy. In H. Bowden-Jones, C. Dickson, C. Dunand, y O. Simon (Eds.), *Harm Reduction for Problem Gambling: A Public Health Approach*. Routledge.

Navas, J. F., y Perales, J. C. (2014). Comprensión y tratamiento del juego patológico: aportaciones desde la Neurociencia del Aprendizaje. *Clínica y Salud*, 25(3), 157-166.

Perales, J. C., King, D. L., Navas, J. F., Schimmenti, A., Sescousse, G., Starcevic, V., ... y Billieux, J. (2020). Learning to lose control: A process-based account of behavioral addiction. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 108, 771-780.

van Holst, R. J., van den Brink, W., Veltman, D. J., y Goudriaan, A. E. (2010). Why gamblers fail to win: a review of cognitive and neuroimaging findings in pathological gambling. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 34(1), 87-107.

Verdejo-Garcia, A., y Manning, V. (2015). Executive functioning in gambling disorder: cognitive profiles and associations with clinical outcomes. *Current Addiction Reports*, 2(3), 214-219.

Yücel, M., Oldenhof, E., Ahmed, S. H., Belin, D., Billieux, J., Bowden-Jones, H., ... y Daglish, M. (2019). A transdiagnostic dimensional approach towards a neuropsychological assessment for addiction: an international Delphi consensus study. *Addiction*, 114(6), 1095-1109.

Referencias

Armstrong, T., Rockloff, M., Browne, M., y Li, E. (2018). An exploration of how simulated gambling games may promote gambling with money. *Journal of Gambling Studies*, 34, 1165-1184. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9742-6>

Dow-Schüll, N. (2012). *Addiction by design; Machine gambling in Las Vegas*. Princeton University Press.

Dussault, F., Brunelle, N., Kairouz, S., Rousseau, M., Leclerc, D., Tremblay, J., ... Dufour, M. (2017). Transition from playing with simulated gambling games to gambling with real money: a longitudinal study in adolescence. *International Gambling Studies*, 17, 386–400. <https://doi.org/10.1080/14459795.2017.1343366>

Gainsbury, S. M., Russell, A. M. T., King, D. L., Delfabbro, P., y Hing, N. (2016). Migration from social casino games to gambling: Motivations and characteristics of gamers who gamble. *Computers in Human Behavior*, 63, 59–67. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.021>

Harris, A., y Griffiths, M. D. (2018, June 1). The impact of speed of play in gambling on psychological and behavioural factors: A critical review. *Journal of Gambling Studies*, Vol. 34, pp. 393–412. <https://doi.org/10.1007/s10899-017-9701-7>

Hayer, T., Kalke, J., Meyer, G., y Brosowski, T. (2018). Do simulated gambling activities predict gambling with real money during adolescence? Empirical findings from a longitudinal study. *Journal of Gambling Studies*, 34, 929–947. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9755-1>

Linnet, J., Møller, A., Peterson, E., Gjedde, A., y Doudet, D. (2011). Dopamine release in ventral striatum during Iowa Gambling Task performance is associated with increased excitement levels in pathological gambling. *Addiction*, 106, 383–390. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2010.03126.x>

Navas, J. F., Billieux, J., Perandrés-Gómez, A., Lopez-Torrecillas, F., Cándido, A., y Perales, J. C. (2017). Impulsivity traits and gambling cognitions associated with gambling preferences and clinical status. *International Gambling Studies*, 17, 102–124. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1080/14459795.2016.1275739>

Observatoire des jeux. (2014). Resultats de l'enquête nationale sur l e s pratiques de jeu d'argent et de hasard. Retrieved from https://www.economie.gouv.fr/files/synthese_note_6.pdf

Papineau, E., Lacroix, G., Sévigny, S., Biron, J.-F., Corneau-Tremblay, N., y Lemétayer, F. (2018). Assessing the differential impacts of online, mixed, and offline gambling. *International Gambling Studies*, 18, 69–91. <https://doi.org/10.1080/14459795.2017.1378362>

PNSD. (2017). Encuesta estatal sobre uso de drogas en Enseñanzas Secundarias (ESTUDES, 2017). Plan Nacional Sobre Drogas. Madrid: Ministerio de Sanidad.

Schultz, W. (1998). Predictive reward signal of dopamine neurons. *Journal of Neurophysiology*, 80, 1–27. <https://doi.org/10.1152/jn.1998.80.1.1>

Sévigny, S., Cloutier, M., Pelletier, M. F., y Ladouceur, R. (2005). Internet gambling: Misleading payout rates during the "demo" period. *Computers in Human Behavior*, 21, 153–158. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2004.02.017>

Stevens, M., y Young, M. (2010). Who plays what? Participation profiles in chance versus skill-based gambling. *Journal of Gambling Studies*, 26, 89–103. <https://doi.org/10.1007/s10899-009-9143-y>

Wulfert, E., Franco, C., Williams, K., Roland, B., y Maxson, J. H. (2008). The role of money in the excitement of gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 22, 380–390. <https://doi.org/10.1037/0893-164X.22.3.380>



Módulo 2

**EL UNIVERSO
PSICOLÓGICO DEL JUEGO
DE AZAR: LA IMPORTANCIA
DE LAS DIFERENCIAS
INDIVIDUALES**



Índice

1. Diferentes razones por los que se practica el juego de azar.	42
2. Transición al juego de azar problemático I. El peso de los premios y las pérdidas.	48
3. Transición al juego de azar problemático II. Sesgos cognitivos.	53
4. Transición al juego de azar problemático III. El rol de las emociones.	58
5. Bibliografía.	65
6. Referencias.	66
7. Apéndice.	68

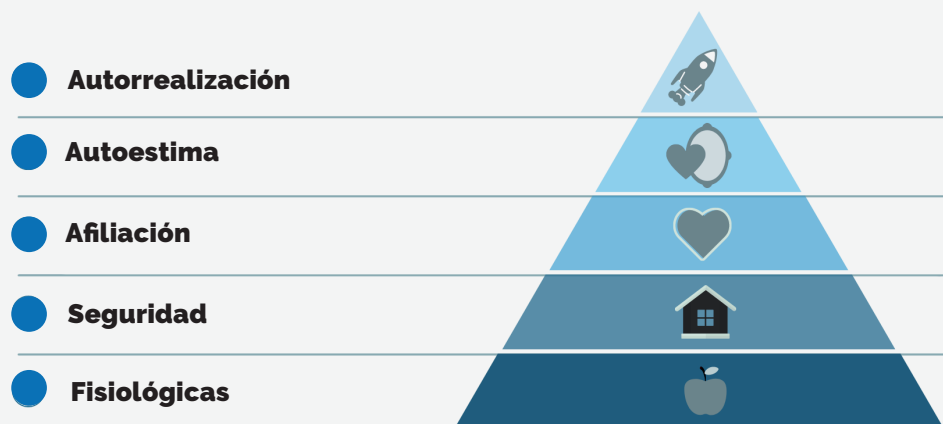
Los juegos de azar están gobernados por un programa de reforzamiento de razón aleatoria que determina cómo se distribuyen los premios monetarios. Recuérdese del módulo anterior que los resultados de cada apuesta son independientes entre sí. Sin embargo, este programa tiene características similares para todas las personas que practican el juego de azar. Por lo tanto, se puede ver como que es la plantilla común para todos/as los jugadores/as. Entonces, si las reglas y condiciones del juego de azar son similares para todos/as, ¿por qué solo una proporción de personas termina teniendo problemas con el juego de azar?

En este módulo vamos a examinar diversos factores individuales motivacionales, cognitivos y emocionales que pueden determinar una posible escalada en la intensidad y frecuencia con la que se apuesta y en los daños asociados a esta actividad¹.

1. Diferentes razones por las que se practica el juego de azar

Las personas organizamos nuestras actividades diarias para intentar conseguir lo que necesitamos para vivir y ser felices. Hacemos la compra y cocinamos porque necesitamos alimentarnos; bebemos agua cuando tenemos sed; vemos la televisión o leemos libros o bailamos o hacemos manualidades porque queremos entretenernos, aprender, divertirnos, socializar, etc. La lista de actividades podría ser infinita. La lista de motivos, no.

En la Figura 1 se representa unas de las clasificaciones más conocidas de las necesidades humanas. No entraremos a describir en detalle y valorar el desarrollo científico de esta propuesta, pero sirve para ilustrar que las diferentes necesidades que tenemos van a ser las responsables de que se hagan las conductas necesarias para satisfacerlas. Es decir, cubrir esa necesidad motiva a realizar una conducta determinada. Moviliza los recursos necesarios para obtenerla. Esa es la definición básica de motivo: aquello que origina, da fuerza, impulsa y dirige la conducta. Hay que tener en cuenta que todo aquello que satisface una necesidad es también recompensante. La necesidad es un estado de carencia, y cesar ese estado es algo que se experimenta como positivo. Nótese que en la pirámide se reflejan necesidades que se cubren fundamentalmente con dinero, pero también necesidades sociales (de afiliación) e individuales (de autoestima y de autodesarrollo). La pregunta clave aquí es qué necesidades puede cubrir el juego de azar para que las personas elijan apostar. Para que estén motivadas a hacerlo. Para que les sea recompensante.



Nota: En esta clasificación de las necesidades humanas de Maslow, se reflejan 5 tipos de necesidades: fisiológicas, de seguridad, de afiliación, de autoestima y de autorrealización. En la base se incluyen las necesidades fisiológicas como comer, beber o dormir. En el segundo eslabón estarían las necesidades de seguridad, es decir, de sentirse protegido. Tener una vivienda, un trabajo estable y salud serían ejemplos de este tipo de motivos. En un tercer nivel estaría la necesidad de afiliación, esto es, de ser parte de un grupo, de ser reconocido, respetado y/o amado. Este nivel refleja la esencia social del ser humano. La autoestima o la percepción personal de valía, se situaría en un cuarto nivel. En la cúspide de la pirámide se sitúa la autorrealización, es decir, el desarrollo de las potencialidades personales. Tómese esta figura de ejemplo ilustrativo sencillo de tipos de necesidades humanas, ya que hay otras clasificaciones más sutiles y pormenorizadas con mayor poder explicativo.

En el módulo anterior expusimos que el poder motivacional intrínseco del juego de azar residía en dos elementos fundamentales: la expectativa del premio y la incertidumbre asociada a la apuesta. Esta es la base de por qué el juego de azar puede ser recompensante para quienes lo practican, sobre todo en un primer momento. Ambas van a estar presentes siempre que se apueste.

Recordemos la conexión expectativa-apuesta-incertidumbre reflejada en la Figura 1 del Módulo 1 (página 12). Por un lado, decíamos que la expectativa del premio era esencial para empezar a jugar (para hacer las primeras apuestas; primera transición, Figura 5, Módulo 1, página 22), y muy probablemente será el motivador principal para seguir haciéndolo. Por otro lado, la incertidumbre sobre el resultado de la apuesta tiene mucha responsabilidad en la excitación que produce apostar y en su potencial adictivo. Por tanto, la expectativa del premio monetario y la incertidumbre de los resultados sientan las bases del atractivo (y la trampa) del juego de azar.

Hasta ahora hemos puesto el énfasis en qué pasa en el cerebro para poder explicar la base común del poder motivacional (y adictivo) del juego de azar. No obstante, tenemos que intercalar otros niveles de análisis para poder entender toda la variabilidad humana en la respuesta a esta actividad. En este caso, iremos al nivel de la subjetividad: cuáles son los motivos que declaran las personas para jugar cuando se les pregunta.

El premio monetario va a estar presente siempre de alguna manera en la mente de quien apuesta. Ningún jugador o jugadora de azar diría que el dinero no es importante. Se apuesta para ganar, porque se necesita o se desea una cantidad de dinero mayor de la que se tiene. El poder motivador de la incertidumbre va a ser más difícil que se exprese directamente. Sería difícil que una jugadora o jugador diría que apuesta por la incertidumbre del resultado. Lo que es más probable que se diga es que se juega porque es divertido o excitante, porque ayuda a olvidar, a no pensar o a evadirse de los problemas durante un tiempo.

En este punto tenemos que hacer una distinción fundamental entre dos tipos de reforzadores que intervienen en que se mantenga el juego de azar. El reforzamiento positivo ocurre cuando la realización de una conducta produce una recompensa. Ya hemos comentado varias recompensas como el dinero, la excitación y la diversión. Pero hay más. Los aplausos y gestos de reconocimiento como halagos o frases de aliento de otras personas son también potentes reforzadores sociales que se dan en el juego de azar. Por su parte, el reforzamiento negativo sucede cuando lo que produce la conducta es la omisión de algo negativo. En el caso del juego de azar, ocurriría, por ejemplo, cuando al apostar se olvidan los problemas personales. Tanto el refuerzo positivo como el negativo tienen el efecto de mantener una conducta. En este caso, apostar.

Entorno a esta distinción se pueden clasificar los motivos individuales que llevan a las personas a apostar; es decir, los motivos que las personas declaran cuando se les pregunta específicamente por qué apuestan. Conocerlos va a ser fundamental para orientar la prevención. También pueden ser indicadores de peor pronóstico, es decir, pueden dar pistas sobre quienes tienen un mayor riesgo de llegar a tener más problemas con el juego de azar. Dentro de los reforzadores positivos se encontrarían los motivos financieros, los motivos sociales y los motivos de diversión/excitación. Dentro de los reforzadores negativos, estaría apostar como una forma de regulación de estados afectivos negativos, es decir, como una forma de evitar estados afectivos no deseados. En la Figura 2 se ilustran estas categorías de motivos junto con algunos ejemplos de cada una de ellas.

Figura 2. Clasificación de diferentes motivos personales para apostar

	MOTIVOS FINANCIEROS Apostar para ganar dinero (o recuperar lo perdido) <i>"Ganar podría cambiar mi vida"</i>
	MOTIVOS DE DIVERSIÓN / EXCITACIÓN Apostar como una forma de mejorar estados de ánimo positivos <i>"Apostar me entretiene mucho. Hace que muchos eventos sean más excitantes"</i>
	MOTIVOS AFECTIVOS Apostar como una forma de cambiar estados de ánimo no deseados <i>"Apostar me hace olvidar mis preocupaciones"</i>
	MOTIVOS SOCIALES Apostar como una forma de relacionarse con otras personas <i>"Es lo que hacemos todo el grupo cuando nos juntamos el fin de semana"</i>

Los motivos financieros harían referencia fundamentalmente a apostar por la parte económica del juego de azar. Como hemos dicho, ganar dinero sería el más evidente, pero también recuperar el dinero perdido sería un motivo financiero que puede ocurrir incluso desde muy pronto al iniciarse en el mundo del juego de azar (i.e. loss-chasing; seguir apostando para cubrir pérdidas).

Los motivos sociales pueden referirse tanto a apostar como una forma de "mejorar" una reunión social, como a una forma exclusiva de relación con otras personas. "Para hacer más divertida una reunión con la familia" sería un ejemplo de lo primero. Utilizar el juego de azar para entablar relaciones con desconocidos, escapar de la soledad o porque apostar es una actividad central o única que se comparte con un grupo determinado de personas serían ejemplos de lo segundo. Motivos sociales para practicar juegos de azar de mucha relevancia durante la adolescencia serían la búsqueda de la integración dentro de un grupo o mostrar la valía personal ante los demás.

Los motivos de diversión/excitación, es decir, para buscar estados afectivos positivos, tienen que ver con apostar como un medio de divertirse, competir, conseguir logros personales y desarrollar habilidades, buscar novedades y experiencias excitantes.

Por otro lado, los motivos de regulación de estados emocionales no deseados harían referencia a jugar como una forma de afrontamiento, de evasión es estados afectivos negativos: escapar del aburrimiento, buscar relajación, liberar tensión o desestresarse, animarse cuando se está mal, olvidar preocupaciones, evitar pensamientos intrusivos sobre el dinero, lidiar con un deseo urgente por apostar, etc.

Este efecto de evasión está íntimamente ligado a un estado alterado de conciencia que produce apostar, especialmente cuando se hace a un ritmo de baja volatilidad (se apuesta poco dinero) y alta frecuencia (muchas oportunidades de jugar que se suceden rápidamente, sin dejar tiempo a una pausa post-resultado [últimas fases de la cadencia de las apuestas]). Esto favorece que se entre en un proceso de inmersión, casi en un estado hipnótico, que es muy propio de las máquinas tragaperras y del Bingo (y que puede darse en la ruleta cuando las apuestas son bajas). A este lugar donde todo queda relegado en un segundo plano, se le denomina coloquialmente la "zona", y se refiere a un estado subjetivo de trance, donde lo único relevante es el/la jugador/a y el juego. En estos casos, en los que se juega como una forma de evasión de los problemas, o lo que es lo mismo, para poder estar en "la zona", el mayor motivador para continuar apostando no es exactamente ganar, sino poder seguir apostando durante el mayor tiempo posible (Time on Device; tiempo en el dispositivo). En el siguiente módulo dedicaremos una parte a analizar cómo se fomenta que el juego de azar pueda producir ese efecto de trance y evasión.

Es importante tener en cuenta que los diferentes motivos expuestos son relativamente independientes y se pueden dar diferentes combinaciones en los/as jugadores/as. Se puede apostar por motivos financieros, sociales y como una forma de manejar estados afectivos.

La pregunta que cabe hacerse en este punto es cuáles son los motivos que se han asociado con una mayor probabilidad de tener problemas con el juego de azar. Parece ser que quienes usan el juego de azar como una forma de regulación de estados afectivos no deseados suelen ser quienes manifiestan una mayor severidad (Barrada et al., 2019).

Ahora bien, estos motivos pueden reflejar que hay un problema afectivo preexistente y se usa el juego de azar como una forma de mitigar dichos problemas, pero también pueden ser una consecuencia del efecto del uso sistemático del juego de azar.

En este sentido, las personas con ansiedad, depresión u otros trastornos psicopatológicos con base afectiva tienen un riesgo aumentado de llegar a desarrollar problemas con el juego de azar, si empiezan a practicarlo (Blaszczynski & Nower, 2002).

Por otro lado, el uso continuo del juego de azar en determinadas personas y por determinadas circunstancias también puede producir problemas afectivos.

Hay que tener en cuenta también que los motivos para jugar pueden ser dinámicos; es decir, pueden variar con el tiempo. Especialmente relevante va a ser el cambio que se produzca cuando se pasa de juego esporádico o regular a un trastorno adictivo (tercera transición, Figura 5, Módulo 1, página 22). En términos generales (y de no haber problemas emocionales previos en quien apuesta), es muy probable que ocurra algo parecido a lo siguiente. Lo que motivó las primeras apuestas fue la expectativa de los premios y la diversión de apostar, por ejemplo.

Paulatinamente, se fue jugando para recuperar lo perdido y para evitar los pensamientos recurrentes o el deseo intenso de jugar que provoca la abstinencia del juego y/o la exposición a señales ambientales relacionadas con el juego (como la publicidad). Esto es uno de los sellos identitarios de la adicción: se reduce la obtención de placer y se apuesta (o se consume alguna sustancia) para evitar el sufrimiento o malestar que produce no hacerlo.

Para finalizar, nos gustaría clarificar dos cuestiones más. La primera es que los otros motivos señalados también pueden terminar produciendo problemas con el juego de azar. Por ejemplo, una preocupación excesiva por obtener dinero o éxito a través del juego puede acabar ocasionando problemas también. La segunda es que todos ellos, incluyendo los de manejo de estados afectivos no deseados, van a interactuar con otras variables psicológicas que pueden contribuir a incrementar la intensidad y frecuencia del juego de azar y, con ello, su gravedad. Esta es la cuestión sobre la que vamos a avanzar en las siguientes secciones de este módulo.

Recordemos que habíamos hablado que en una apuesta se dan 5 fases: expectativa, acción expresa de apostar, incertidumbre, resultado e interpretación (Figura 1, Módulo 1, página 12). A continuación, veremos cómo el efecto de los resultados del juego, esto es, las ganancias y las pérdidas económicas, varía mucho entre personas e influye en la probabilidad de que el juego de azar resulte más o menos atractivo y adictivo.

2. Del juego de azar esporádico al patológico I. El peso de los premios y las pérdidas

Analicemos juntos los tipos de resultados que se pueden dar en una apuesta. Para ello, os queremos proponer un juego sobre el azar (no un juego de azar). Supongamos (y es solo una suposición) que participáis en un sorteo de lotería en el que hay 1000 números. Vosotros tenéis el 0001. Os ha costado 1 euro, pero si sale, podéis ganar mil, por ejemplo.

La opción menos probable es que salga vuestro número, pero de salir, sería el primer tipo de resultado posible: un premio. La opción más probable es que salga cualquier otro número. Una pérdida es el segundo tipo de resultado posible. Ahora bien, ¿es igual que en nuestro sorteo imaginario salga el 8546 que el 0002? Objetivamente, sí. Las dos son pérdidas. Pero las segundas, esto es, pérdidas cercanas a los premios, se denominan eventos "casi gana" (i.e. near-misses si se consulta literatura en inglés). Aunque a efectos prácticos son pérdidas ¿sentiríais y pensaríais lo mismo si sale un número totalmente diferente al vuestro que si sale uno tan similar? Veamos qué puede suceder a nivel individual con estos dos tipos de resultados posibles y el caso especial de los near-misses.

La experiencia subjetiva de recibir premios y pérdidas va a ser muy variada. Es decir, los premios y las pérdidas van a producir diferentes reacciones. Y es que los humanos podemos dar una gran cantidad de respuestas diferentes a eventos similares. Por ejemplo, entre los lectores de este texto habrá a quien no le haya llamado la atención la situación que hemos propuesto. Habrá a quien le ha entretenido, aunque sea un segundo. Habrá a quien le haya parecido didáctica, repetitiva, aburrida, no apropiada, sencilla... y otra larga lista de adjetivos posibles (asumimos también que hay quien leerá este texto en diagonal y pase a párrafos o secciones que le llamen más la atención. Esperamos que sean los menos, pero es otro ejemplo de la gran variabilidad en las respuestas que damos los humanos).

En general, si asumiéramos que, en vez de un ejemplo imaginario, nuestro sorteo de lotería fuera real, las respuestas a los premios y a las pérdidas hubieran sido muy variadas en su intensidad. En los casos más extremos, podrían ir desde subirse a la silla dando palmas de alegría o gritar improperios por la frustración, hasta casi una indiferencia absoluta. Por un lado, esas reacciones dependerán de lo que signifique esa cantidad de dinero para la persona.

Tanto la ganada como la perdida. Cuanto más poder adquisitivo se tenga, más probable es que ni el premio ni la pérdida tengan tanto valor afectivo (las recompensas son relativas). Sin embargo, algo más importante que todo eso para entender los problemas con el juego de azar es que, incluso a igualdad de condiciones externas (e.g. mismo dinero ahorrado, salario, etc.), las personas van a reaccionar de manera diferente. Para explicar uno de los motivos de esta variabilidad podemos volver a mirar dentro de nuestro cerebro.

Especialmente relacionado con el procesamiento de los premios está nuestro sistema cerebral de recompensa del que hablamos con anterioridad. Con fines didácticos explicamos cómo es la forma de la respuesta prototípica de este sistema cuando procesa señales que predicen recompensas ciertas e inciertas y las recibe, y cómo varía en función del grado de incertidumbre. Sin embargo, la respuesta individual va a variar en su magnitud. Para algunas personas va a ser muy grande y para otras, no tanto. Imaginemos que pudiéramos cuantificar la respuesta cerebral del 1 al 10. Hay personas que se acercan al 10 y otras al 3. Eso significa que para las primeras recibir un premio en el juego de azar va a tener mayor valor de recompensa. En circunstancias normales esta activación cerebral (y fisiológica) va a ir acompañada a un nivel subjetivo de un sentimiento de excitación, alegría y felicidad, e incluso de un aumento de la autoestima y de la capacidad de control.

Pero aquí no termina la historia de los premios ¿qué sucede con los ensayos "casi gano"? Las pérdidas cercanas a los premios. Os preguntamos al principio de la sección si sentirías y pensarías lo mismo si en nuestro sortero imaginario sale el 8546 que el 0002 (recordad que teníais el 0001). La mayor parte de las personas dirían que no. A pesar de ser pérdidas objetivas, estos eventos o bien intensifican las reacciones afectivas de frustración o bien reconvierten el valor afectivo negativo de una pérdida en algo positivo (o ambas en momentos alternos). En este segundo caso, hacen que el efecto afectivo de las pérdidas se parezca más al de las ganancias. No obstante, en ambas situaciones tienen un efecto afectivo que debemos considerar porque incrementa las probabilidades de seguir apostando. Se han hecho diversos estudios de neurominagen con humanos en los que se examinan cómo procesamos las ganancias monetarias, las pérdidas y los eventos "casi gano" mientras se practican tareas de laboratorio que emulan a los juegos de azar. Estos estudios muestran cómo el sistema de recompensa se activa de una manera similar cuando se producen eventos "casi gano" y cuando se reciben premios. Aunque la respuesta es de menor magnitud en las primeras, en ambos casos es diferente a la que se da ante las pérdidas (Clark, Lawrence, Astley-Jones, & Gray, 2009). La similitud de la respuesta entre las ganancias y los eventos "casi gano" sugiere que éstos últimos tienen poder recompensante.

Recordemos que el poder recompensante es la base de la motivación y del aprendizaje. Aquello que se recompensa tiene más probabilidad de repetirse en el futuro que lo que se castiga. Obtener recompensas origina, da fuerza, impulsa y dirige la conducta. Los eventos "casi gano" son una trampa de los juegos de azar que muta las pérdidas y las dota de poder recompensante.

Dicho poder se deriva de que nuestro sistema cerebral de recompensa nos señala si se está aprendiendo algo. Las respuestas dopaminérgicas guían el aprendizaje. Cuando nos quedamos cerca de nuestros objetivos, se nos "anuncia" que estamos cerca de conseguirlos y que debemos perseverar en el intento. Y esto funciona en entornos naturales: repetir y afinar una acción nos llevará a conseguir finalmente nuestros objetivos. Volvamos un segundo a nuestro ejemplo de la minería que utilizamos en el Módulo 1 (página 13). Recordemos que una persona tenía que encontrar metales preciosos en un área en la que era seguro que los había, aunque no se sabía cuánto ni dónde estaban. Para facilitar la búsqueda dividió el área en 100 parcelas que iría explorando paulatinamente. Imaginemos que la tierra que hay más próxima a donde está el metal es de un color diferente al resto: ocre, por ejemplo. Cuando la persona encuentre tierra ocre sabe que el metal tiene que estar cerca, por lo que con mucha probabilidad sus siguientes búsquedas serían en las parcelas anexas a donde encontró esa tierra. La tierra ocre indica que casi encuentra el metal. Su sistema cerebral de recompensa le señalaría que está cerca de obtener su premio, y así, la tierra ocre sería una especie de mini recompensa.

Ahora bien, en el entorno artificial del juego de azar esta señal que se produce ante los eventos "casi gano" genera la ilusión de que estamos aprendiendo, de que estamos cerca de ganar. Y es una ilusión porque los eventos en el juego de azar son independientes entre sí. No se está más cerca de ganar en la siguiente apuesta que en la anterior por muy cerca que nos hayamos quedado. De esta manera, generan ilusión de control, es decir, la ilusión de que por medio de nuestras acciones podemos aumentar la probabilidad de ganar. Estos eventos explotan nuestra arquitectura biológica para promover que se siga apostando, al producir una activación de naturaleza similar a las que se producen al aprender relaciones reales entre acciones y recompensas.

Ahora bien, aunque estos eventos son intrínsecos al juego de azar –es decir, se van a dar por el mero funcionamiento del azar como podría ocurrir en el ejemplo de nuestro sorteo imaginario–, las diferentes modalidades de juegos de azar también se diseñan para asegurarse de que hay un número elevado de estos eventos.

Veamos varios ejemplos de estos eventos en diferentes juegos de azar. Quizás sea en las máquinas tragaperras donde más evidentes son. Si se necesitan 3 elementos similares para obtener el premio especial, siempre que aparezcan 2 será un ensayo "casi gano" (e.g. dos de tres cofres, campanas, manzanas, etc.). ¿Y en los rascas? Supongamos que se ha de obtener un 7 para obtener un premio. Basta un solo 7 para ganar. ¿Cuáles serían los ensayos "casi gano" aquí? Cualquiera 6 u 8. En la ruleta los números no se distribuyen serialmente. El 15 no está junto al 14 o al 16, sino que están al lado del 32 y del 19. Cualquiera de las 4 opciones funcionaría como un evento "casi gano". De esta manera, se dobla su número. Lo mismo pasa en el Bingo. Si el 15 sale en una posición central en el cartón (y es el último número que falta para cantar línea o bingo), habrá entre 4 y 8 números que darían el premio, que son los que le rodean y que no suelen ser los contiguos. Y así podemos seguir con ejemplos de todos los juegos de azar que existen.

Sin embargo, nos gustaría llamar vuestra atención sobre el hecho de que en algunos de estos juegos, el número de ensayos "casi gano" que sucederán pueden prefijarse de antemano por quien los diseña. Si asumimos que no se juega en una ruleta trucada, cada número tendrá 1 posibilidad entre 37 de salir. Los ensayos "casi gano" ocurrirán por azar, aunque al haber diseñado la mesa y la ruleta de una determinada manera se aumentan las posibilidades de que ocurran (4 de 36 en el ejemplo). Ahora bien, ¿ocurre lo mismo cuando se juega a la ruleta por Internet?, ¿o al Bingo? ¿Cómo se establece el número de veces que saldrán 2 cofres de los 3 necesarios para ganar en una tragaperras? ¿Cuántos seises y ochos hay en todas las tarjetas de los rascas en los que se necesita un 7 para ganar? Veremos más de esto en el siguiente módulo. Esperemos mantener la incertidumbre del lector/a sobre este tema y motivarle para que siga leyendo los siguientes módulos.

Por ahora, basta tener en cuenta que estos ensayos (1) promueven seguir apostando porque pueden ser recompensantes a nivel cerebral y (2) porque pueden promover ilusión de control. Nótese que incluso aunque se vivan a nivel subjetivo como una frustración es una frustración parcial: generan una sensación de que existe una posibilidad cercana y real de obtener el premio.

Sería muy diferente a que se produzca una frustración total que se daría cuando se piensa que obtener cualquier resultado positivo es imposible. La importancia de estos eventos para explicar el mantenimiento y escalada en el juego de azar también tiene que ver con que modifican el valor afectivo de las pérdidas, haciendo que eventos que deberían ser punitivos no lo sean tanto.

Con ello se reduciría el efecto de las pérdidas monetarias para funcionar como castigos (i.e. la pérdida y omisión de algo positivo, es decir, la apuesta y el posible premio) y dejarían de ejercer su función esperable de reducir la frecuencia de una conducta, en este caso, que se siga apostando.

Y de esto es precisamente lo que nos queda por hablar. De la otra cara de la moneda: las pérdidas. De los tres eventos mencionados, las pérdidas van a ser lo más frecuente. Para establecer un paralelismo con la presentación que hemos hecho de los premios, miraremos por un segundo al cerebro. En este caso, no hay un sistema cerebral del castigo como tal; pero recompensas y castigos se procesan por sistemas cerebrales relativamente independientes aunque interrelacionados. El cerebro tiene muchas regiones que forman parte de diversos sistemas a la vez, o lo que viene a ser lo mismo, muchas regiones participan en muy diversas funciones. Esto quiere decir que hay regiones del sistema de recompensa que también intervienen en procesar castigos. Al fin y al cabo, este sistema es el que gobierna el aprendizaje; y tanto recompensas y castigos son fundamentales para aprender. Ahora bien, la amígdala y otras estructuras subcorticales íntimamente vinculadas a ella desempeñarían un papel fundamental en procesar castigos. Y de nuevo, hay mucha variabilidad individual en las respuestas a estos eventos. Para algunas personas perder el euro de la apuesta de nuestro supuesto o no ganar los 1000 después de haberlo imaginado –que es otro castigo– va a producir una mayor respuesta de estas estructuras que en otras personas. De esta manera, para ellas tendrá un mayor valor aversivo.

La pregunta que hay que hacerse en este momento es porqué hay tanta variabilidad en procesar premios (y ensayos “casi gano”) y pérdidas. Por un lado, va a depender de la genética, ya que una parte de la configuración de los sistemas cerebrales y del funcionamiento de las diferentes neuronas que componen sus regiones nos viene dada por nuestros genes. Por otro lado, también va a depender de la experiencia. De nuestra historia de aprendizajes. Es decir, de todas las cosas que nos han sucedido desde que nacimos. Por ejemplo, muchas personas que llegan a tener problemas con el juego de azar, relatan haber recibido un premio importante las primeras veces que jugaron. Ya sea por genética o por ambiente (es difícil poner un punto de corte y decir cuánto corresponde a cada una), para algunas personas las recompensas del juego de azar les pueden resultar muy recompensantes y los castigos muy poco aversivos. Para otras, al revés, las recompensas del juego de azar les pueden resultar muy poco recompensantes y los castigos, muy negativos.

En el primero de los casos, es más probable que el juego de azar resulte atractivo y se correrá un mayor riesgo de que se apueste más. Por un lado, porque se incrementa el valor de las recompensas, pero, por el otro, porque las pérdidas frecuentes que se producen en el juego no harían de suficiente contrapeso para restarles valor a las recompensas. En estas personas, el poder de los castigos para reducir la probabilidad de que se repita la conducta puede estar debilitado.

En el caso de las personas a quienes las recompensas del juego no les produzca una actividad recompensante tan elevada y los castigos les sean muy punitivos, el riesgo de desarrollar un gusto por apostar será menor. Específicamente, porque para ellas las pérdidas tienen mucho más valor. Esto desincentivaría el uso del juego de azar.

No obstante, estos son casos extremos. Los que se subirían a la silla o gritarían improprios. Entre ambos tipos se sitúan la mayor parte de las personas con sus más o menos grandes respuestas afectivas a premios y castigos. Respuestas que van a configurar sus diferentes motivos para jugar o para no hacerlo.

3. Del juego de azar esporádico al patológico II.

Sesgos cognitivos

Volvamos al ejemplo de nuestro sorteo imaginario de lotería. Recordad: en el sorteo hay 1.000 números y el vuestro es el 0001. Sin embargo, esta vez no hay ningún premio ni os ha costado nada participar. Asumiendo que es un sorteo justo ¿qué probabilidad hay de que salga vuestro número? Anotadlo, por favor, aunque os parezca muy sencillo. ¿Lo tenéis? Supongamos que sale el 0001. A continuación, se repite otro sorteo y se os da el mismo número. ¿Qué probabilidad tenéis ahora de ganar? Volved a anotar vuestra respuesta, por favor. Para vuestra sorpresa, vuelve a salir vuestro número! Os prometemos que el sorteo no está trucado. Repitamos un tercer sorteo. Anotad de nuevo, por favor, ¿qué probabilidad tenéis de ganar este tercer sorteo con el mismo número?

La respuesta correcta en todas las ocasiones es 1 posibilidad entre 1.000. Un 0,1%. Siempre hay la misma probabilidad en cada sorteo porque los sorteos son independientes entre sí. ¿Las tres probabilidades que habéis anotado coinciden con esta? ¿Habéis dudado más en la segunda o la tercera? ¿Hubierais preferido cambiar de número entre sorteos?

Pueden haber ocurrido muy diversas respuestas. Por ejemplo, es muy posible que a la primera pregunta se haya respondido rápidamente, pero en las siguientes se haya tardado un poco más. Otras personas pueden haber acertado siempre la probabilidad, pero haber preferido cambiar de número. Hay quien habrá vuelto a pensar en un primer momento: "¿el 0001?, qué número tan feo".

Hacemos este ejercicio para ayudarnos a ilustrar algunas cuestiones que creemos que son importantes de cara a promover la prevención de problemas con el juego. La primera es que en general el cálculo de la probabilidad no es intuitivo. Es una habilidad que debemos desarrollar. La segunda es que se puede tener un conocimiento adecuado sobre cómo funciona el azar, pero alterarse por diversas cuestiones afectivas, incluyendo creencias personales.

En relación a la primera nos gustaría incidir de nuevo en una cuestión de pequeños matices. No es lo mismo creer que se tiene 1 posibilidad entre 1.000 de ganar que creer tener la posibilidad de ganar 1 vez de cada 1.000. Aunque parece un juego de palabras, la primera hace alusión a que no hay dependencia entre los eventos. Al inicio de cada sorteo empezamos de nuevo. Son independientes entre sí. Da igual lo que sucedió en el sorteo anterior, la probabilidad permanece constante. La segunda puede ser una trampa porque invita a aplicar la ley de números grandes a números pequeños; es decir, para que tienda a salir 1 vez de cada 1.000, habría que repetir el sorteo una cantidad ingente de veces. Incluso si se repite 10.000 veces el sorteo, muy probablemente, el 0001 no salga 10 veces exactamente. Tenderá a salir 10 pero que salga una, siete, ninguna o doce es factible (e incluso algunos de estos resultados no serían poco comunes). Precisamente, cuando se habla de suerte nos referimos a que, en una serie de eventos aleatorios, los resultados nos favorezcan más de lo que cabría esperar por el mero funcionamiento del azar.

Por otro lado, hay que aclarar lo siguiente. De antemano, que salga tres veces el mismo resultado es francamente muy poco probable. Sería un 0,0000001%. Una posibilidad entre millones. Ahora bien, de haber salido ya en dos ocasiones, vuelve a haber un 0,1% de posibilidades de que salga en una tercera. Los sorteos son independientes.

Sabemos que el ejemplo que hemos puesto es extremo. Pero ¿y si lo hiciéramos con la ruleta, simplemente apostando a rojo y negro?

Conforme se suceden las ocasiones en las que salga un mismo tipo de resultado (e.g. rojo), más cantidad de personas suelen preferir cambiar de opción (i.e. apostar a negro). Básicamente, se tiende a creer que una vez que se ha salido cierto resultado, tiene menos posibilidades de volver a salir. Esta creencia refleja lo que se denomina falacia del jugador: la creencia de que los resultados aleatorios funcionan en secuencias relacionadas. Esto puede llevar a pensar que, a una secuencia de resultados positivos –una buena racha–, le ha de suceder una de resultados negativos –una mala racha–. Exactamente lo que tiende a ocurrir en nuestro ejemplo, es decir, como se ha ganado en una ocasión, la probabilidad de ganar de nuevo a ese evento es menor. También funciona en sentido contrario: a una serie de pérdidas, le sucederá una de ganancias. En este sentido, esta falacia lleva a pensar también que la acumulación de pérdidas es una señal de que se está cada vez más cerca de ganar. Nótese que, por el mero funcionamiento del azar, puede suceder que se obtenga el premio deseado. Esto vendría a reforzar dicha percepción ilusoria de que los resultados en el juego de azar suceden en patrones seriales ordenados.

Hay que tener en cuenta que esta creencia también puede existir en todas las personas independientemente de si son jugadoras de azar. Por ejemplo, la ilusión de estar en racha (i.e. hot hand fallacy; un tipo especial de falacia del jugador) está muy extendida entre deportistas; cuando en verdad sus desempeños finales se encuadran dentro de sus estadísticas habituales. Un/a jugador/a de baloncesto puede creer que su tercer triple seguido en un partido es fruto de que está en racha o, como se dice en el argot baloncestístico y deportivo, está "on fire". Sin embargo, por cómo se distribuyen sus aciertos en el largo plazo se terminará ajustando a su media. En un partido puede que meta 4 y en otro 8; puede encestarlos seguidos a no, pero a la larga tendrá una tendencia a meter 6 de cada 10 que intente, por ejemplo. Un/a jugador/a de azar que se siente "on fire" seguirá apostando (aunque la probabilidad de ganar no varíe ni se esté más cerca de ganar). Paradójicamente, si se pierde puede que siga apostado por la creencia de que a una racha de mala suerte le sucede otra de buena. Por tanto, la falacia del jugador y su variante de hot hand tienen el efecto de mantener la conducta de apostar tanto dentro de una sesión de juego como entre sesiones diferentes.

Otra de las cuestiones por las que hicimos el ejercicio de la lotería tiene que ver con que no es infrecuente tener un conocimiento preciso del funcionamiento de la probabilidad, pero sesgarlo por cuestiones afectivas. Es decir, saber que todos los números tienen la misma probabilidad, pero preferir algunos en concreto.

Esto sucede por preferencias y gustos personales –otro reflejo de la variabilidad individual– pero también por creencias sobre la suerte. Estas creencias están muy vinculadas a supersticiones, es decir creencias sobre que la suerte se puede curvar a nuestro favor o en nuestra contra. Es decir, las conductas supersticiosas son un ejemplo de una creencia errónea del funcionamiento real del azar.

Estas creencias están muy extendidas entre la población general, es decir, hay muchas personas que las tienen de partida (antes de iniciarse en el mundo del juego de azar). Ejemplos de creencias supersticiosas en la vida cotidiana se verían en el uso de amuletos para conjurar la buena suerte, como jugar un partido con una camiseta o ropa interior determinada para que ayude a vencer o llevar algún adorno u objeto "especial" en el salpicadero del coche para evitar accidentes. ¿Por qué son creencias ilusorias sobre cómo funciona el azar? Porque se intenta recurrir a algún tipo de objeto o acción para sesgar a favor del portador o agente la ocurrencia de eventos potenciales que en buena medida dependen del azar. En el juego de azar, la superstición hace que se crea que hay más posibilidades de ganar de las que realmente hay. En la lotería, muchas veces las preferencias por ciertos números vienen dadas porque se han asociado a eventos personales como fechas por ejemplo, lo que hace que se crea que tienen más posibilidades de salir.

Es importante señalar que la superstición es una forma de ilusión de control, como se ha comentado con anterioridad, la creencia de que se puede influenciar el resultado final de un evento que es en verdad aleatorio. La ilusión de control es más amplia que la conducta supersticiosa porque engloba otros mecanismos no "mágicos" para sesgar el resultado final. Ya hemos visto cómo se incrementa por los eventos "casi gano". Se puede generar e incrementar también haciendo que los/as jugadores/as interactúen con elementos del juego que no tienen relación final con el resultado como, por ejemplo, pulsar un botón para detener las ruedas giratorias de una máquina tragaperras. En el caso de la lotería se podría haber incrementado dando al/a lector/a la posibilidad de elegir su propio número.

En apuestas deportivas, poder apostar en tiempo real a cualquier tipo de evento que ocurra (e.g. siguiente saque de esquina en un partido de fútbol) y hacerlo de manera combinada (además de explotar nuestra limitada capacidad para el cálculo probabilístico) también aumenta la ilusión de control. Este tipo de artificios contribuyen a que los/as jugadores/as sobreestimen su probabilidad de ganar.

Así, en general, este es el principal efecto que tienen los sesgos cognitivos y creencias irracionales sobre el funcionamiento del azar –a los que denominaremos conjuntamente distorsiones cognitivas– en la posible progresión de los problemas con el juego: invitan a seguir apostando porque producen que se sobreestimen las probabilidades reales que se tienen de ganar. Y esto hace que se entre en un círculo vicioso: a mayor exposición a los juegos de azar, mayor probabilidad hay de que estos sesgos tomen fuerza por algunos de los mecanismos comentados hasta este punto; y, con ello, mayor probabilidad de que se siga jugando y de que se terminen llegando a tener problemas con el juego de azar (e.g. Goodie & Fortune, 2013).

En resumen, se cree que las personas que tienen más distorsiones cognitivas sobre cómo funciona el azar y la aleatoriedad tienen más probabilidad de exponerse a situaciones de juego (Delfabbro, Georgiou, Malvaso, & King, 2020; Goodie & Fortune, 2013). Por otro lado, el propio juego de azar va a alimentar estas distorsiones, estén más o menos desarrolladas de base, en quienes se exponen sistemáticamente al juego por algunos de los mecanismos mencionados hasta este momento (ibid). Es decir, diferencias individuales en estas creencias ilusorias van a predisponer a que se empiece a jugar, y la práctica habitual del juego de azar va a incrementarlas, manteniendo que se siga apostando y que se haga con mayor intensidad y frecuencia. Con ello se hace más probable que se acabe desarrollando problemas con el juego y un trastorno adictivo.

Por tanto, estas distorsiones cognitivas, que son también alimentadas por los mecanismos de funcionamiento de los juegos de azar, van a desempeñar un papel importante en los tres momentos clave en el ciclo del posible desarrollo de una adicción: (i) la predisposición para empezar (primera transición, Figura 5, Módulo 1, página 22), (ii) el mantenimiento de la conducta una vez iniciada (segunda transición), y (iii) el avance hacia la pérdida de control que caracteriza a los trastornos adictivos (tercera transición).

Ahora bien, es importante señalar que las distorsiones cognitivas pueden funcionar en diferentes momentos de un episodio de juego: antes del mismo para promoverlo, durante el episodio de juego para alargarlo y después del episodio para que se repita (ver Figura 3). Esta es otra de las formas por las que estas distorsiones también contribuyen a la escalada en la práctica de juego de azar y sus posibles problemas asociados (ver Apéndice 1 para más información sobre otras distorsiones cognitivas no mencionadas aquí y que son frecuentes en el juego de azar).

Para finalizar esta sección y en conexión con la siguiente, nos gustaría hacer hincapié en una distorsión cognitiva que denominamos sesgo interpretativo. Este sesgo atribucional hace referencia a que cuando se gana en el juego de azar, se cree que se debe a las capacidades personales (se atribuye internamente), pero cuando se pierde, se atribuye a algún factor externo como la suerte (Raylu & Oei, 2004). Este sesgo se sitúa en la conexión que existe entre las fases de resultado e interpretación de una apuesta que hemos señalado en diferentes ocasiones. La importancia de cómo se interpretan los resultados del juego de azar va a ser crucial para que el juego se mantenga. Cuando se hace una atribución como la mencionada se reduce el impacto emocional que tienen las pérdidas y se eleva el que tienen las ganancias. En la última sección del módulo, plantearemos la íntima relación que hay entre estas creencias y el complejo mundo de las emociones que intervienen en el juego de azar.



Notas: En la figura se representan algunas distorsiones que pueden influenciar en que se inicie un episodio de juego, se prolongue y se aumente la probabilidad que se repita en otras ocasiones. Todas las distorsiones tanto las mencionadas como las recogidas en el apéndice pueden intervenir en prácticamente los tres momentos.

4. Del juego de azar esporádico al patológico III: El rol de las emociones

Las ganancias y pérdidas monetarias van a tener un impacto emocional. La experiencia emocional más común cuando se recibe un premio monetario suele ser una emoción positiva como la alegría.

Si se interpreta el premio como fruto de una habilidad personal, sería fácil sentir también orgullo. Por el contrario, cuando se pierde dinero, la emoción suele ser negativa. En este caso, puede experimentarse tristeza, ira, miedo (por los problemas que pueden llegar a producirse). Por supuesto, hay una gran riqueza léxica para diferenciar tipos de emociones y estados afectivos afines a todas las señaladas, como entusiasmo, vanidad, depresión, frustración, angustia, frustración. Así que todas estas reacciones afectivas pueden ocurrir ante los premios y las pérdidas monetarias.

Ahora bien, cualquier mecanismo que aumente el efecto emocional positivo de las ganancias o reduzca el negativo de las pérdidas puede contribuir a que se siga apostando o a que se apueste cada vez más. Este es precisamente el efecto que puede tener el sesgo interpretativo que hemos comentado al final de la sección anterior (atribución externa de las pérdidas e interna de las ganancias: suerte vs. habilidad).

Imagina que después de que haya ocurrido algo negativo en tu vida (no elijas algo muy negativo, por favor. Si pudieras medir la intensidad de 0 a 10, que sea sobre 5), piensas que te sirve como experiencia para aprender y ser más fuerte. En principio suena como una buena estrategia para afrontar la situación y salir adelante. La mayor parte de las veces lo es. Ahora bien, si ese evento negativo en tu vida es haber perdido una cantidad de dinero importante apostando, quizás esa estrategia no es tan oportuna.

En una serie de tres estudios que realizamos en nuestro grupo de investigación (Proyectos G-Brain 1 y 2; Jara-Rizzo, Navas, Catena, & Perales, 2019; Navas, Verdejo-García, López-Gómez, Maldonado, & Perales, 2016; Ruiz de Lara, Navas, & Perales, 2019) con diferentes poblaciones de jugadores/as con diversos niveles de severidad del juego –no jugadores/as, jugadores/as esporádicos o habituales, y jugadores/as patológicos–, encontramos una asociación entre diferentes distorsiones cognitivas (especialmente, sesgo interpretativo) y una serie de estrategias de regulación emocional como las que hemos señalado y que se suelen utilizar para mejorar el estado afectivo cuando han sucedido eventos negativos. Algunos ejemplos de estas estrategias serían: (1) "Pienso en cuál sería la mejor forma de enfrentarme a la situación" (estrategia de focalizarse en la resolución futura de un problema o refocalización en la planificación) y (2) "Creo que lo que ha pasado me puede hacer más fuerte" (estrategia de reinterpretación de un evento para extraer un valor positivo; reappraisal en inglés). Es decir, a mayor presencia de distorsiones cognitivas más frecuente era usar estrategias de regulación emocional de este tipo.

Además, los/as jugadores/as que usaban más estas estrategias tenían problemas más graves con el juego. Esto es, la severidad de su juego era mayor.

Os invitamos a hacer algunas conexiones entre estas estrategias y algunos fenómenos que hemos ido señalando a lo largo del módulo. Tanto la refocalización en la planificación como el reappraisal, cuando se aplican al juego de azar, pueden resonar a pensamientos irracionales asociados a la ilusión de control y maestría. Por ejemplo, "de todas las pérdidas se puede aprender para mejorar mi estrategia y hacerlo mejor en el futuro"; "he de perder durante un tiempo para aprender y terminar ganando" y otros pensamientos de similar naturaleza.

Por tanto, nuestros estudios planteaban que las distorsiones cognitivas del juego de azar como el sesgo interpretativo desempeñan también una función de regulación emocional que puede llevar a la minimización del impacto afectivo de las pérdidas y a la maximización del de las ganancias. De esta manera, planteamos que tanto distorsiones como estrategias de regulación emocional son mecanismos por los que los jugadores se autoengañan a sí mismos, manteniendo la conducta de apostar, y haciendo que sea más difícil que se abandone esta actividad. Asimismo, pueden funcionar como un mecanismo de preservación del ego y la autoestima (por ejemplo, fraguar una identidad de persona exitosa, inteligente, etc.).

Es importante tener en cuenta que con aquellas personas en las que este mecanismo esté especialmente intensificado, el tratamiento realizado por profesionales de la salud puede ser especialmente costoso. Por un lado, estas creencias irracionales tienen una raíz emocional. Por otro lado, estos/as jugadores/as pueden tener una muy baja conciencia de que el juego de azar sea un problema.

De hecho, puede ser incluso peor, dado que se puede llegar a pensar que perder es un aprendizaje y un precio que se ha de pagar para poder desarrollar una habilidad, e incluso alcanzar la profesionalidad o una determinada identidad de ganador/a. Es decir, se puede creer que el juego de azar no solo no es malo sino una forma de vida, o lo que es lo mismo, algo que te ayuda a conseguir tus objetivos vitales.

No por casualidad, además, este mecanismo de autoengaño se encuentra en muchos jugadores/as que prefieren juegos de azar de habilidad y suerte (o Tipo 1). Recordemos que en muchos de estos juegos, como el póquer o las apuestas deportivas, la falacia de la maestría está muy generalizada.

Más allá de este mecanismo de autoengaño, las emociones en el juego de azar desempeñan un papel fundamental. Ya habíamos hablado al principio del módulo de la posible mutación de los motivos para jugar conforme se practican los juegos de azar: se puede pasar de jugar por la diversión a hacerlo para evitar la angustia producida por no poder jugar, para tratar de recuperar pérdidas, etc. Esta es una de las trampas de las emociones en el juego de azar.

Es importante señalar que la emoción y la motivación son dos procesos psicológicos que están íntimamente relacionados. La emoción produce conductas motivadas: "estoy aburrido (estado emocional negativo); quiero divertirme (estado emocional positivo) y por tanto juego (conducta motivada para cambiar el signo de la emoción)". Las conductas motivadas también generan emociones "he ganado y estoy feliz" o "he perdido y estoy enfadado". Recordemos también que satisfacer necesidades es algo que se experimenta con una reacción emocional positiva. Sirva por tanto de referencia en este punto todo lo que hemos hablado a este respecto en la primera sección sobre motivos. Téngase presente también que los problemas emocionales de base como la ansiedad y depresión, entre otros, pueden aumentar la probabilidad de que se juegue como una forma de afrontarlos, ya sea para intentar cambiar su valencia o simplemente como una forma de evasión (buscar entrar "la zona"). De la misma manera, el juego continuado puede producir alteraciones afectivas diversas.

Por último, nos gustaría reflejar la relevancia de la impulsividad de base afectiva; otro mecanismo ligado a las emociones que tienen implicaciones en dos cuestiones fundamentales del uso del juego de azar: (1) practicar esta actividad como una búsqueda de riesgo y (2) llegar a perder el control sobre la conducta de apostar.

La impulsividad se define de manera general como una tendencia a responder sin tener en cuenta las posibles consecuencias negativas de las acciones (MacKillop et al., 2016). Conducir bajo los efectos del alcohol, sin cinturón, sin casco, etc., tener sexo sin protección o no usar crema solar en verano son ejemplos de conductas de riesgo que puede verse como actos impulsivos (no se tiene en cuenta los múltiples riesgos que entrañan). Aunque de manera general se define así, la impulsividad tiene múltiples componentes (ibid). O dicho de otra manera, hay varios tipos de impulsividad. En el juego de azar (y en otras adicciones) hay tres de estos componentes que tienen una base afectiva y que desempeñan diversos roles (Cheetham, Allen, Yücel, & Lubman, 2010; Verdejo-García, Lawrence, & Clark, 2008).

La primera es la búsqueda de sensaciones. Es una tendencia a realizar acciones que son nuevas, excitantes, que causan un poco de miedo, que generan mucha adrenalina, etc.

Esta forma de impulsividad está muy acentuada de manera general en la adolescencia (no queremos decir que todos los adolescentes sean buscadores de sensaciones, lo que queremos decir es que en esta etapa del desarrollo se suelen dar con mayor frecuencia este tipo de búsqueda; ver Módulo 4, página 114, para una explicación más detallada). Pues bien, el juego de azar es un tipo de actividad de riesgo que puede ser especialmente atractiva cuando o para quien esta tendencia esté incrementada. Así, su rol es especialmente importante en el debut en el juego de azar (Verdejo-García et al., 2008).

Por otro lado, hay otras dos formas de impulsividad afectiva a tener en cuenta en el juego de azar: la urgencia positiva y la negativa; esto es, la tendencia a perder el control bajo estados afectivos intensos (Cyders & Smith, 2008). La urgencia positiva sería perder el control cuando se está muy contento/a, eufórico/a, etc. Por ejemplo, "he quedado con unos amigos para ir a una casa de apuestas, me lo estoy pasando muy bien. Aunque haya perdido el dinero que traía, voy a seguir pagando con tarjeta". Por el contrario, la urgencia negativa sería perder el control cuando se está muy estresada/o, angustiada/o, triste, enfadado/a, etc. "Menudo linsera aquí el insulto que consideres], voy con todo". Ambas formas de impulsividad llevan a las personas a tener más dificultades para poner freno a su conducta de apostar o a resistir la tentación de hacerlo. La urgencia negativa es especialmente importante en las personas que han decidido dejar de jugar porque puede ser un predictor de recaídas. Es importante tener en cuenta que abandonar un hábito es altamente costoso, pero además, para quienes han desarrollado una adicción lo puede ser más. Por eso, dejar de jugar puede ser en sí mismo muy estresante, a lo que hay que sumar afrontar todos los problemas derivados del juego (e.g. deudas cuantiosas). Así, las personas que deciden dejar de apostar van a tener que hacer frente a una situación afectiva negativa muy compleja. Para aquellas personas que además tienen una alta urgencia negativa, poder ejercer el control que se necesita para resistir la influencia de todo ese conjunto de experiencias afectivas negativas puede suponer una especial dificultad (Navas et al., 2017).

A modo de recapitulación sobre el papel de las emociones en el juego de azar, nos gustaría incidir en que hay tres mecanismos emocionales importantes que complican o hacen más grave la conducta de apostar y que se pueden identificar de cara a la prevención: (1) la presencia de un mecanismo de autoengaño de preservación del ego, (2) la presencia de problemas emocionales previos a empezar a jugar o posteriores a hacerlo y (3) la impulsividad de base afectiva que se manifiesta o bien en una tendencia a buscar el riesgo o en una dificultad en controlar las emociones positivas y negativas.

Por supuesto, el trabajo de prevención y tratamiento cuando se dan este tipo de situaciones en el juego de azar se ha de hacer por profesionales de la salud. Hablaremos con más detalle sobre ello en el Módulo 5, sin embargo, sí que creemos que es importante saber identificar estas situaciones complejas y tener claro que diferencias individuales en la forma de regular emociones y de encajar los resultados del juego de azar explican también por qué hay algunas personas que pueden llegar a tener problemas con esta actividad.

1 Nota a pie de página

Para facilitar la lectura del texto, hemos intentado reducir el número de referencias al mínimo. Las hemos utilizado en algunos puntos donde consideramos que es especialmente necesario. No obstante, el presente módulo está basado en artículos e informes científicos muy diversos. En la bibliografía hemos hecho una selección de algunos de ellos, sobre todo de revisiones sistemáticas que aglutinan a su vez decenas de artículos, para aquellos/as lectores/as que estén interesados en profundizar en esos temas o consultar datos específicos.

Bibliografía

Goudriaan, A. E. (2020). Integrating neurocognition from bench to bedside in gambling disorder: from neurocognitive to translational studies. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 31, 83-88.

Navas, J. F., Billieux, J., Verdejo-García, A., & Perales, J. C. (2019). A neurocognitive approach to core components of gambling disorder: Implications for assessment, treatment and policy. In H. Bowden-Jones, C. Dickson, C. Dunand, & O. Simon (Eds.), *Harm Reduction for Problem Gambling: A Public Health Approach*. Routledge.

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.

Perales, J. C., King, D. L., Navas, J. F., Schimmenti, A., Sescousse, G., Starcevic, V., ... & Billieux, J. (2020). Learning to lose control: A process-based account of behavioral addiction. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 108, 771-780.

van Holst, R. J., van den Brink, W., Veltman, D. J., & Goudriaan, A. E. (2010). Why gamblers fail to win: a review of cognitive and neuroimaging findings in pathological gambling. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 34(1), 87-107.

Verdejo-Garcia, A., & Manning, V. (2015). Executive functioning in gambling disorder: cognitive profiles and associations with clinical outcomes. *Current Addiction Reports*, 2(3), 214-219.

Yücel, M., Oldenhof, E., Ahmed, S. H., Belin, D., Billieux, J., Bowden-Jones, H., ... & Daglish, M. (2019). A transdiagnostic dimensional approach towards a neuropsychological assessment for addiction: an international Delphi consensus study. *Addiction*, 114(6), 1095-1109.

Referencias

- Barrada, J. R., Navas, J. F., Ruiz de Lara, C. M., Billieux, J., Devos, G., & Perales, J. C. (2019). Reconsidering the roots, structure, and implications of gambling motives: An integrative approach. *PLOS ONE*, 14, e0212695. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0212695>
- Blaszczynski, A., & Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 97, 487–499. <https://doi.org/10.1046/j.1360-0443.2002.00015.x>.
- Cheetham, A., Allen, N. B., Yücel, M., & Lubman, D. I. (2010). Clinical psychology review the role of affective dysregulation in drug addiction. *Clinical Psychology Review*, 30(6), 621–634. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2010.04.005>.
- Clark, L., Lawrence, A. J., Astley-Jones, F., & Gray, N. (2009). Gambling near-misses enhance motivation to gamble and recruit win-related brain circuitry. *Neuron*, 61(3), 481–490. <https://doi.org/10.1016/j.neuron.2008.12.031>
- Cyders, M. A., & Smith, G. T. (2008). Emotion-based dispositions to rash action: Positive and negative urgency. *Psychological Bulletin*, 134, 807–828. <https://doi.org/10.1037/a0013341>
- Delfabbro, P., Georgiou, N., Malvaso, C., & King, D. (2020). Is Self-Reported Propensity for Everyday Illusions of Control Higher in Gamblers and Is It Associated With Gambling-Specific Erroneous Beliefs? *SAGE Open*, 10, 215824401989943. <https://doi.org/10.1177/2158244019899436>
- Goodie, A. S., & Fortune, E. E. (2013). Measuring cognitive distortions in pathological gambling: Review and meta-analyses. *Psychology of Addictive Behaviors*, 27, 730–743. <https://doi.org/10.1037/a0031892>.
- Jara-Rizzo, M. F., Navas, J. F., Catena, A., & Perales, J. C. (2019). Types of emotion regulation and their associations with gambling: A cross-sectional study with disordered and non-problem Ecuadorian gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 35(3), 997–1013. <https://doi.org/10.1007/s10899-019-09868-7>.

Mackillop, J., Weafer, J., C. Gray, J., Oshri, A., Palmer, A., & de Wit, H. (2016). The latent structure of impulsivity: impulsive choice, impulsive action, and impulsive personality traits. *Psychopharmacology*, 233(18), 3361–3370. <https://doi.org/10.1007/s00213-016-4372-0>.

Navas, J. F., Contreras-Rodríguez, O., Verdejo-Román, J., Perandrés-Gómez, A., Albein-Urios, N., Verdejo-García, A., & Perales, J. C. (2017). Trait and neurobiological underpinnings of negative emotion regulation in gambling disorder. *Addiction*, 112(6), 1086–1094.

Navas, J. F., Verdejo-García, A., López-Gómez, M., Maldonado, A., & Perales, J. C. (2016). Gambling with rose-tinted glasses on: Use of emotion-regulation strategies correlates with dysfunctional cognitions in gambling disorder patients. *Journal of Behavioral Addictions*, 5, 271–281. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.040>.

Raylu, N., & Oei, T. P. S. (2004). The Gambling Related Cognitions Scale (GRCS): development, confirmatory factor validation and psychometric properties. *Addiction*, 99(6), 757–769. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2004.00753.x>.

Ruiz de Lara, C. M., Navas, J. F., & Perales, J. C. (2019). The paradoxical relationship between emotion regulation and gambling-related cognitive biases. *PLOS ONE*, 14(8), e0220668. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0220668>

Verdejo-García, A., Lawrence, A. J., & Clark, L. (2008). Impulsivity as a vulnerability marker for substance-use disorders: Review of findings from high-risk research, problem gamblers and genetic association studies. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 32(4), 777–810. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2007.11.003>.

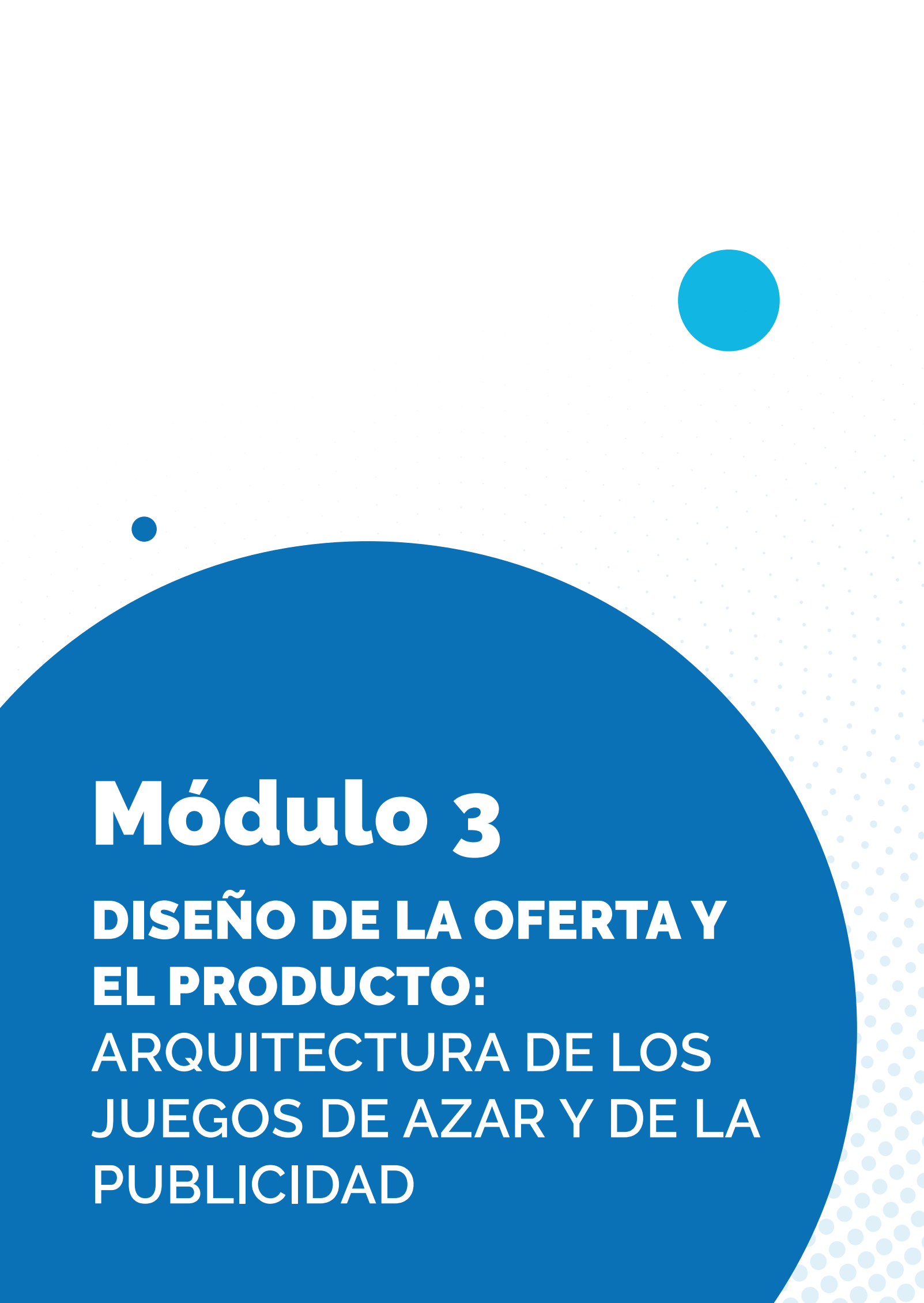
Apéndice

En el cuerpo principal del texto hemos hecho una descripción de algunas de las distorsiones cognitivas que se recogen por muy diversos modelos teóricos: esto es, falacia del jugador, pensamiento supersticioso, ilusión de control, ilusión de maestría, y sesgo interpretativo. Sin embargo, hay otras clasificaciones y formas diversas de referirse a estas y otras distorsiones cognitivas. Queremos ofrecer a los/as lectores/as una visión rápida de diferentes distorsiones cognitivas frecuentes en el juego de azar.

Figura A1. Diferentes tipos de distorsiones cognitivas sobre el juego de azar

 SESGOS ATRIBUCIONALES	 CONDUCTA SUPERSTICIOSA	 CONTROL SOBRE LA SUERTE	 DISTORSIONES COGNITIVAS
Errores Atribucionales Falacia Del jugador Antropomorfismo Memoria Selectiva	Supersticiones De talismanes Supersticiones conductuales Supersticiones cognitivas Subreinterpreta- ción de señales	Alineamiento Con la suerte Suerte como estado o rasgo o contagio Sesgos de probabilidad Correlaciones ilusorias	Capacidad sobrevalorada Para ganar Autoconfianza Exagerada a paesar de las pérdidas Adquisición de conocimiento especial y creación de sistemas de juego

Nota: (i) Errores atribucionales: sesgo interpretativo (atribuir las pérdidas a la suerte y las ganancias a la habilidad, por ejemplo); (ii) Falacia del jugador: el mundo funciona por rachas; (iii) Antropomorfismo: otorgar cualidades humanas a elementos y/o modalidades del juego (e.g. "esta tragaperras me odia"); (iv) Memoria selectiva: recuerdo sesgado de determinados elementos o eventos (e.g. recordar mejor alguna ganancia grande sin tener presente todas las pérdidas); (v) Supersticiones de talismanes: uso de amuletos; (vi) Supersticiones conductuales: uso de rituales manifiestos (e.g. tocar madera); (vii) Supersticiones cognitivas: uso de rituales encubiertos (e.g. repetir un pensamiento de la suerte, rezar, etc.); (viii) Sobreestimación de señales: interpretar eventos como signos de buena o mala suerte; (ix) Alineamiento con la suerte: creencia de estar en un día de buena o mala suerte, por ejemplo; (x) Suerte como estado, rasgo o contagio: tener buena o mala suerte transitoria, ser afortunado/a o "gafe", recibir buena o mala suerte de alguien o algo; (xi) Sesgo de probabilidad: alteración de las probabilidades reales de ganar; (xii) Capacidad sobrevalorada para ganar, (xiii) Autoconfianza exagerada a pesar de las pérdidas y (xiv) Adquisición de conocimiento especial y creación de sistemas de juegos: relacionadas con la ilusión de maestría o sobreestimación de las capacidades personales para ganar.



Módulo 3

**DISEÑO DE LA OFERTA Y
EL PRODUCTO:
ARQUITECTURA DE LOS
JUEGOS DE AZAR Y DE LA
PUBLICIDAD**

Índice

1. Arquitectura de la venta: el caso particular de la industria del juego.	72
2. Estrategias de captación de clientes: La publicidad del juego de azar.	75
3. Cómo afecta la publicidad del juego de azar a poblaciones vulnerables.	78
3.1. La publicidad en los menores, adolescentes y jóvenes adultos.	78
3.2. La publicidad en poblaciones de personas con trastorno por juego de azar.	82
4. Fidelización de clientes y promoción del consumo: El diseño del producto.	85
4.1. Diseño de casas de apuestas y casinos.	85
4.2. Diseño de los juegos de azar: I+D+i 2.0	87
4.2.1. Estimulación ambiental.	
4.2.2. El interior de las máquinas.	
5. Bibliografía.	96
6. Referencias.	97

Este módulo se escribió con anterioridad a la entrada en vigor del Decreto Ley que desarrolla la parte concerniente a la publicidad y promoción de los juegos de azar de la ley vigente que rige los juegos de azar online a nivel estatal. Dicho Decreto Ley limita mucho la publicidad y promoción de esta actividad pero no la prohíbe completamente. Por eso muchas de las cuestiones que se plantean en los apartados 2 y 3 de este módulo seguirán teniendo valor para entender cómo se ofertan los juegos de azar para captar y fidelizar clientes, ya que, aunque restringidas, la publicidad y estrategias de promoción de los juegos de azar no van a desaparecer por completo.

Los cambios actuales que van a entrar en vigor paulatinamente a lo largo del 2021 y que estarán completamente activos a partir del 30 de agosto de dicho año se pueden aglutinar en diversas áreas: i) anuncios por canales audiovisuales (e.g. radio y televisión) e Internet (e.g. páginas web, buscadores, redes sociales y mensajería); ii) patrocinios, iii) bonos para la captación y fidelización de clientes, y iv) uso de personas y personajes famosos para la publicidad de los juegos de azar.

Específicamente en relación a los anuncios en radio y televisión, las apuestas deportivas, casinos y juegos de cartas, fundamentalmente, solo se podrán publicitar de 1 a 5 de la madrugada. Los rascas y bingos no podrán publicitarse en horarios protegidos, pero sí desde las 8 a las 9 de la mañana y de 5 a 8 de la tarde entre semana y de las 9 a las 12 de la mañana los fines de semana, eso sí, nunca en programas que estén dirigidos al público infantil. Loterías, concursos y rifas solo estarán restringidos durante la emisión de este tipo de programas.

La publicidad en Internet estará limitada y solo podrá recibirse a demanda. Es decir, no se podrá poner publicidad en páginas web comunes pero sí en las que sean de juegos de azar. Igualmente, se permite la inserción de enlaces en páginas web para poder visitar páginas de juego pero con las advertencias oportunas de que se accede a este tipo de material. Igualmente, si en un buscador se inserta una palabra relacionada con el juego de azar, como por ejemplo póquer, podría salir este tipo de publicidad. Esta misma cuestión sería aplicable a las redes sociales. Solo se verá publicidad si se sigue a empresas de juego de azar, Tipsters (pronosticadores), etc.

Los patrocinios de operadoras de juego van a estar totalmente prohibidos.

Tampoco se podrá poner el nombre de estas operadoras a estadios, competiciones, etc. Ahora bien, esto deja fuera a las competiciones internacionales por lo que se podría ver publicidad de juego también en partidos en los que algún equipo nacional compita fuera de España, por supuesto, no en forma de anuncios televisivos pero sí en camisetas, vallas publicitarias, etc. Los bonos de bienvenida para nuevos clientes, es decir, un depósito de dinero para apostar en una casa de apuestas o casino, van a estar prohibidos pero sí se permiten los bonos de fidelización bajo ciertas condiciones. Estos bonos serán para clientes con cuentas activas con una antigüedad mayor de 30 días y solo podrán darse con cuentas verificadas documentalmente.

Por último, los anuncios en las franjas horarias y medios online permitidos no podrán utilizar la imagen ni la voz de personas, personajes famosos o notables, reales o ficticios, para promocionar el juego de azar.

Como se puede ver, el juego de azar seguirá publicitándose en nuestro país aunque de manera más restringida. Por eso este módulo será de utilidad para entender las estrategias que se han utilizado – y se pueden seguir utilizando en España aunque en menor grado – para expandir el uso y aumentar el consumo del juego de azar. Por supuesto, este módulo servirá también para entender el auge del juego de azar presencial y online que hemos vivido en nuestro país en la última década y para entender qué ocurre en otros países en los que no se regula la publicidad y promoción del juego de azar.

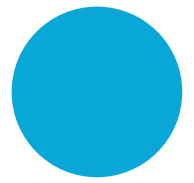
1. Arquitectura de la venta: el caso particular de la industria del juego

REVPAC es el acrónimo en inglés de Revenue per available customer (ingresos por cliente disponible). Es un término financiero asociado a la rentabilidad de un servicio o un producto; un cociente cuyo numerador es el ingreso total que genera el servicio o producto y el denominador es el número de clientes disponibles. Así, para incrementar los ingresos totales se pueden hacer dos cosas, o incrementar el REVPAC (lo que aporta cada cliente), o incrementar el número de clientes. Para intentar que esto suceda, las empresas recurren a diferentes estrategias que se pueden clasificar entre las que van dirigidas a atraer clientes y las que van dirigidas a que los clientes gasten más¹.

Las estrategias de atracción de clientes tienen por objetivo captar y fidelizar. La publicidad y las promociones serían ejemplos de ello. Las estrategias de promoción del consumo y ventas cruzadas irían dirigidas a aumentar el dinero que invierten los clientes que ya han sido captados. Nos gustaría poner un primer ejemplo de un negocio que utilizamos a diario para luego ver las similitudes y diferencias con lo que ocurre en el juego de azar. Por supuesto no haremos un análisis exhaustivo, pero sí que expondremos algunas acciones básicas que nos ayudarán a ilustrar los conceptos que vamos a analizar con mayor detalle a lo largo del módulo.

Pensemos pues, por ejemplo, en los hipermercados. ¿Qué se hace para incitar a las personas para que seleccionen un hipermercado en concreto de entre los muchos que existen? Un primer paso suele ser que las personas conozcan los productos y sus precios, incluyendo los que están en oferta. Para ello se recurrirá a la televisión, a marketing digital, al buzoneo tradicional, etc.

Es importante llegar a cuantas más personas mejor. Por supuesto, esa publicidad se diseña para ir dirigida a un sector de la población específico: fundamentalmente quienes más se encargan de la compra en la familia. Se suele recurrir a un lenguaje de marketing que evoca al cuidado de otros a través de la calidad y el ahorro, por ejemplo. Una vez se conocen los productos y las ofertas, los clientes tienen que encontrar los locales físicos. Para ello se utiliza señalizaciones varias, pero es importante que sean específicas de la marca y distintivas del resto.



Imaginemos que ya se ha captado al cliente, es decir, ya está en el hipermercado. Ahora lo que se ha de hacer es 1: que compre cuanto más mejor, y 2: que quiera volver. Y esto suele ser un punto de tensión para un negocio. El cliente ha de quedar satisfecho para que vuelva aunque compre más de lo que pensaba. Si no, solo se habrá aumentado la venta por cliente en esa ocasión pero se le habrá perdido como cliente habitual (o incluso para siempre). Así, para maximizar el resultado se han de tener en cuenta ambas cuestiones.

Estrategias básicas muy utilizadas para que se quiera volver es ofrecer tarjetas de cliente para obtener mejores ofertas en sucesivas compras. Igualmente, ofrecer cupones de descuento in situ o puntos para regalos serían otros ejemplos. Pero, ¿cómo hacer para que se compre más de lo esperado en un principio por el cliente sin abrumarle y sin hacer que salga corriendo? Estrategias del tipo ofrecer 2 o 3 productos por la compra de uno o descuentos en la segunda compra están orientadas a ese fin. Sin embargo, hay otras muchas otras estrategias que suelen ser más sutiles. Algunas de ellas tienen que ver con la arquitectura del local y la disposición de los productos, y con la manipulación del ambiente sensorial. En primer lugar, hay que reducir la fricción o, lo que es lo mismo, hacer lo más fácil posible la compra. Tiene que ser sencillo entrar al local y poder tener pronto productos disponibles para comprar. Cómo se distribuyen los productos es una cuestión muy estudiada por economistas conductuales (i.e. a veces se refiere a esta área de estudio como arquitectura de la elección).

Solo resaltaremos una de ellas aquí en aras de la brevedad: los productos saludables como frutas y verduras se suelen colocar justo en la entrada y los productos poco saludables como chocolatinas y golosinas suelen situarse justo delante de las cajas (justo en la zona de espera donde se ha de estar parado durante un tiempo). Con esto se pretende fomentar el consumo de un tipo de productos que en general no suelen elegirse de antemano. Una vez comprado lo que se necesita (y satisfecha muchas veces la idea de haber comprado bien y sano) ¿por qué no darse un pequeño "capricho"? Se fomenta así que los clientes caigan en esa clase de tentaciones (y compren productos que en principio no necesitan).

La manipulación del ambiente sensorial se puede ver claramente en las zonas de panadería: o bien se hornea pan y dulces con frecuencia o se usan ambientadores que evoquen esos olores. En general, se trata de hacer que todos los estímulos disponibles guíen la compra, haciendo que los clientes se muevan más por ellos y por las sensaciones afectivas que generan que por sus deseos y objetivos personales a largo plazo.

Estas estrategias también son utilizadas por la industria de juego. De ahí las similitudes que iremos viendo más en detalle a lo largo del módulo.

Sin embargo, hay un tipo de estrategia que se realiza en el juego de azar para favorecer que las personas jueguen más tiempo y más dinero del que deseaban a priori, y que les diferencia de otros tipos de industrias, que tiene que ver con el diseño del producto. Es importante recordar que el juego de azar no es un producto de consumo más, sino un agente potencialmente adictivo, como hemos visto en los módulos anteriores. Incluso sin intencionalidad manifiesta por incrementar dicho potencial adictivo, algunas de las estrategias utilizadas para incrementar los ingresos por cliente disponible pueden tener ese efecto. Y con esto no queremos decir que el producto se vuelva más atractivo, porque eso es algo habitual en cualquier industria: se pueden diseñar los envoltorios, sabores, entornos, etc., lo mejor posible para hacer los productos más llamativos, bonitos, o elegantes, por ejemplo. A lo que aquí nos referimos específicamente es a la manipulación del producto de juego que, directa o indirectamente, puede incrementar su potencial adictivo.

Para poner un último ejemplo antes de analizar en detalle qué ocurre con la industria del juego, queremos utilizar de referencia el tabaco. ¿Qué se hace para hacerlo más atractivo? Usar un tipo de etiquetaje de los paquetes, de diseño de las marcas, de diferentes mezclas de hojas de tabaco para darle aromas y sabores distintivos, etc. Todo ello puede contribuir a que se prefiera un tipo de marca de tabaco antes que otras o que éstas sean mejor valoradas por los clientes. Ahora bien, el uso de ciertos aditivos químicos específicos que favorecen la absorción pulmonar de la nicotina sería un tipo de práctica que incrementa su potencial adictivo (y con ello el número de personas que fuman y fuman más cantidad de cigarrillos) (Alpert, Agaku, & Connolly, 2016).

Llegados a este punto ya sabemos que hay factores inherentes al juego de azar (Módulo 1) y factores individuales (Módulo 2) que influyen en que las personas apuesten y lo hagan de manera creciente en intensidad y/o frecuencia, y en que algunos lleguen a desarrollar una adicción. En el resto del módulo vamos a analizar diferentes estrategias que sigue la industria del juego de azar para su promoción. **No todas las estrategias publicitarias tienen necesariamente un impacto directo sobre el potencial adictivo (ya veremos que otras probablemente sí).** La mayoría son comunes a otros bienes de mercado y su propósito es simplemente “convencer” al potencial cliente para que empiece a jugar o para que vuelva a hacerlo.

2. Estrategias de captación de clientes: la publicidad del juego de azar

Si te preguntáramos que nos dijeras algún anuncio relacionado con el juego de azar que recuerdes, ¿podrías hacerlo? Es verdad. Hay cientos. No obstante, a nosotros nos gustaría mencionar uno en concreto. ¿Te suena el eslogan: "El mayor premio es compartirlo"? Si es que no, danos la oportunidad de ponerte en contexto.

En 2014, el director de cine Santiago Zannou disparaba las ventas de la Lotería Nacional de Navidad aquel año con este spot. Supo tocar una tecla clave. La fibra sensible de un país que no terminaba de salir de una fuerte crisis económica. En el anuncio, Manuel, un tipo normal, de barrio obrero de toda la vida, en paro como un porcentaje importante de la población en aquel entonces, bajaba alicaído a su bar de siempre. Su abatimiento se debía a que allí había tocado el "Gordo" y él no había podido comprar un décimo. Haciendo de tripas corazón, entraba en el bar entre el jolgorio de los agraciados. Pedía su café, lo engullía y pedía la cuenta. Y entonces ocurría el giro argumental; el camarero, sonriéndole, le pedía el dinero del café además del de uno de los décimos premiados que le había reservado. Manuel rompía a llorar y, con él, prácticamente toda España. Sonaba música de fiesta. Bombos, platillos, caía confeti... y el eslogan aparecía en la pantalla. Si sigue sin sonarte, por favor, búscalos; será difícil que no te emociones al verlo.

Este es el lenguaje de la publicidad. Pura asociación emocional. Su objetivo final es tocar teclas clave que promuevan la compra. Llegados a este punto ya podemos sospechar que muchas de las teclas clave en el juego de azar son aquellas que estimulan los motivos que hemos visto en el Módulo 2 (sección 1, página 42).

Vamos a exponer en el resto de la sección dos cuestiones a tener en cuenta sobre la publicidad del juego de azar: el contenido que utilizan y las estrategias que siguen para ser recordados y estimular el deseo de jugar.

Ahora bien, es importante tener en cuenta que la publicidad del juego de azar está regulada por un nuevo Decreto Ley promovido desde el Ministerio de Consumo (ver Módulo 4, sección 2.2, página 109; y comentarios preliminares), por lo que algunas de estas cuestiones no se seguirán realizando cuando éste entre en vigor completamente (30 de agosto de 2021).

No obstante, con este nuevo Decreto se permite la publicidad del juego en franjas horarias reducidas y bajo demanda. Aun con todo (y como se comentó con anterioridad), creemos que es necesario hablar de publicidad por este resquicio que permanecerá y también para entender qué ha ocurrido en los últimos años en nuestro país y fuera de él para llegar a la situación actual.

El contenido de la publicidad de juego varía en función de la población diana, es decir, la población que a priori más consume un determinado tipo de juego. Así, las loterías se suelen dirigir a todos los públicos y se asocia a un cambio de vida, a cumplir los sueños, etc. El resto de juegos suelen ser más selectivos. El bingo suele dirigirse a quienes más lo consumen en nuestro país: principalmente mujeres de una determinada edad. El contenido de los anuncios suele ir asociado a la diversión y a que es una forma de pasatiempos social. Las apuestas deportivas y el póquer se dirigen principalmente a hombres, tanto adolescentes, jóvenes y adultos; aunque principalmente a los más jóvenes. ¿Con qué se asocia? Con ciertos valores muy vinculados socialmente a la masculinidad como el éxito, la intuición, el dinamismo, la competición y la amistad.

Íntimamente ligados al contenido están los actores o protagonistas que sirven de modelos y de reclamo. Mientras que en las loterías los protagonistas de los anuncios son gente de a pie, en las apuestas deportivas o póquer el uso de deportistas de élite ha sido algo común. Éstos últimos son modelos de éxito que sirven de ejemplo para los aficionados y que lanzan un mensaje muy emocional. Algo así como "puedes ser como yo", "puedes tener mi éxito", "apostar es glamuroso". El uso de toda suerte de influencers para promocionar el juego de azar es una estrategia similar pero que está muy específicamente orientada a la gente joven, y que podría impactar especialmente sobre adolescentes y menores. A través de las redes sociales, no solo se puede promocionar el juego de azar sino que han proliferado personas conocidas como Tipsters (informante o pronosticador de apuestas) que pueden ofrecer consejos sobre cómo y a qué apostar. Por su parte, en el bingo son muy conocidos los anuncios que utilizan famosos vinculados a la prensa rosa. El uso de este tipo de personajes está a medio camino del modelo al que se admira y de la persona familiar y cercana que valida el uso de un determinado producto. Los seres humanos nos fiamos mucho de lo que hace la gente que conocemos. El conocimiento y la confianza van muy de la mano. En verdad, son señales de seguridad muy arraigadas en el funcionamiento psíquico de nuestra especie: un atavismo de búsqueda de seguridad en el grupo protector ante un entorno natural, hostil y salvaje. Aunque ya no vivimos exactamente en un mundo así, las personas que conocemos, aunque sea a través de la televisión, nos "guían" en lo que hacemos.

Por otro lado, otros muchos anuncios del juego de azar utilizan modelos que no son conocidos pero son similares a nosotros. Con ello se busca también activar una seguridad a través de la identificación. Al mismo tiempo se trata de generar expectativas de autoeficacia. Algo así como “si les sirve a ellos/as para ser más felices, a mí también me servirá” o “si ellos pueden ganar, yo también podré”.

Ahora bien, todavía hay muchas más estrategias para hacer que los anuncios sean más atractivos y se recuerden mejor. El uso del humor es una de ellas. Pongamos un ejemplo de un anuncio en el que se mezcla el humor con la épica y la competición para que sirva de referencia del lenguaje emocional que intenta tocar diversas claves. El humor se usa como un giro argumental final que genera sorpresa, fomenta la distintividad del anuncio y de la marca, y favorece un mejor recuerdo. En el anuncio al que nos referimos se ve cómo diferentes tipos de guerreros históricos (un Samurái y un caballero medieval) o personajes de acción (una francotiradora y un policía de película tipo Harry el Sucio) reciben diferentes armas que se superponen en la pantalla con pares de cartas de póquer de mayor o menor potencia a priori (e.g. dos ases vs. dos dieces). Uno de ellos (el último) recibe una espada de juguete, junto a lo que sería la peor pareja posible en el Texas Hold'em, es decir, un dos y un siete. No vamos a entrar en los sonidos que se usan, ni en la voz en off (i.e. voz de un narrador externo) que fomenta la sobredimensión de la importancia de la habilidad (dice algo así como, “lo importante no son las cartas sino lo que se hace con ellas”. –Véase el intento de minimización del impacto de la suerte en favor de la habilidad. Además, los mensajes orientados a incrementar la sensación de control y, por tanto, los sesgos cognitivos, pueden tener un impacto directo sobre el potencial adictivo del producto, y no sólo sobre su recuerdo o las asociaciones emocionales que provoca–). Lo que hace peculiar este anuncio es el humor: nadie se espera un arma así después de haber visto las anteriores. Hay diversos estudios científicos que señalan que este tipo de estrategias fomentan el recuerdo, pero especialmente en menores y adolescentes (lo veremos un poco más adelante) (Deans, Thomas, Derevensky, & Daube, 2017; Pitt, Thomas, Bestman, Daube, & Derevensky, 2017b).

El uso de estas voces en off para dar todo tipo de mensajes es otra estrategia que se puede utilizar para aumentar la eficacia del anuncio. ¿Cómo? Utilizando voces muy distintivas. Todos podemos recordar las voces de actores de doblaje de determinados personajes cinematográficos de películas clásicas y que identificamos muy fácilmente por sus peculiaridades (e.g. Terminator o Dark Vader [doblados por el mítico Constantino Romero]). Pues bien, el uso de esta clase de voces tiene como efecto llamar la atención, fomentar también la distintividad del anuncio y aumentar el recuerdo.

Por otro lado, e íntimamente ligado con la voz aunque no solo, están las estrategias denominadas llamadas a la acción. Éstas serían algo como: apuesta, apuesta, apuesta; o ¡juega ya! Estas llamadas pueden servir como “disparadores” del juego, fomentando su uso impulsivo. Es importante señalar que estos mensajes no “aceleran” el proceso adictivo, pero sí hay evidencia de que pueden tener un impacto especialmente intenso en personas que ya tienen problemas con el juego de azar y en exjugadores/as. En este sentido podemos encontrar algunos ejemplos de anuncios que usan personajes famosos (e.g. presentadores televisivos archiconocidos), sus voces distintivas acompañadas de efectos musicales maquinales, como bombos y cajas muy marcados a modo de música tribal; y con un contenido de dichas voces con mensajes de llamadas a la acción. Quizás se os pueda ocurrir alguno ejemplo. Por suerte, el nuevo Decreto Ley prohíbe este tipo mensajes.

Por último, es importante señalar que evidentemente todos estos anuncios utilizan estímulos del juego de azar, que como ya hemos visto con anterioridad, tienen el efecto de vigorizar e impulsar la conducta de apostar, especialmente entre los que ya juegan y han asociado por experiencia previa dichos estímulos a las diversas fuentes de recompensa que intervienen en el juego de azar.

Llegados hasta aquí podemos pensar que estas estrategias son similares a las que siguen muchas otras industrias. Y es en cierta manera verdad. El problema está en que el juego de azar provoca muy diversos daños y es adictivo, por eso es especialmente importante proteger a las personas más vulnerables, incluyendo a quienes no desean jugar. Paradójicamente (o no tanto), algunas de estas estrategias mencionadas tienen un efecto especialmente potente en poblaciones vulnerables. Lo analizamos a continuación.

3. Cómo afecta la publicidad del juego de azar a poblaciones vulnerables

3.1. La publicidad en los menores, adolescentes y jóvenes adultos

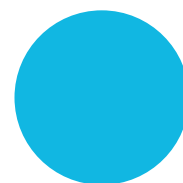
Se han hecho diversos estudios con niños y niñas, adolescentes y jóvenes adultos para ver cómo experimentan la publicidad del juego de azar (Deans et al., 2017; Derevensky, Sklar, Gupta, & Messerlian, 2010; Pitt et al., 2017b; Thomas, Lewis, McLeod, & Haycock, 2012).

En líneas generales, lo que estas investigaciones revelan es que la publicidad de juego tiene un impacto en (1) el recuerdo, (2) la actitud hacia el juego y la percepción del riesgo que entrañan y (3) el conocimiento técnico sobre el funcionamiento básico de las reglas de diferentes modalidades de juego de azar y sobre cómo se puede apostar.

Las estrategias que están orientadas a fomentar el recuerdo funcionan especialmente bien en menores, adolescentes y jóvenes. Al igual que hemos comentado con anterioridad, estas poblaciones tienden a recordar bien los anuncios publicitarios que recurren al humor, utilizan celebridades o deportistas de élite, un tipo de música y sonido fuerte y maquinal, o voces muy distintivas ("difíciles de olvidar" en palabras de algunos menores tal y como reflejan Pitt y colaboradores, [2017b] en un estudio en el que utilizan una metodología en la que se da voz directamente a menores, mediante entrevistas abiertas. De esta manera, se puede extraer de ellos información subjetiva muy útil). Igualmente, parece ser que estas poblaciones son especialmente sensibles a campañas muy creativas, es decir, campañas sorprendentes, visualmente atractivas o llamativas, o con un toque artístico (ibid). Otra estrategia que favorece el recuerdo es asociar el juego de azar a actividades que son muy bien valoradas socialmente. Tal sería el caso del deporte. En este sentido, el recuerdo de la publicidad de las apuestas deportivas podría ser especialmente significativo (Deans et al., 2017; Derevensky et al., 2010; Pitt et al., 2017b). Asimismo, dentro de esta modalidad de juego, las promociones y la información sobre las probabilidades de los posibles resultados de las apuestas intensifican el recuerdo. Por otro lado, aunque no tenemos constancia de que en nuestro país se hayan utilizado dibujos animados en los anuncios del juego de azar, sí que es una estrategia que se ha empleado en otros países y que parece que potencia fuertemente el recuerdo en menores (Pitt et al., 2017b).

Estas estrategias que llaman la atención sobre el producto y favorece que se recuerden los anuncios del juego de azar también moldean la actitud de menores, adolescentes y jóvenes, haciéndola más positiva. Por ejemplo, los estudios que hemos mencionado señalan que estas estrategias hacen que el juego de azar se vea como:

1. Una actividad divertida
2. Una forma de entretenimiento
3. Una forma excitante y fácil de ganar dinero.
4. Una actividad social que hacer con los amigos/as.
5. Un indicador de estatus, prestigio o habilidad



Anuncios que muestran personas que ganan en compañía de otros y sus reacciones afectivas desmesuradas ("alguien gana [en el anuncio] y todos se vuelven locos", en Pitt et al., [2017b]) pueden tener un efecto más importante en menores y adolescentes que en otras poblaciones (aunque, por supuesto, el efecto de estos mensajes no es exclusivo de estos estadios del desarrollo, sí que puede ser especialmente pernicioso durante la infancia y adolescencia).

Una visión positiva del juego de azar suele implicar un desconocimiento de los riesgos que tiene y de los daños que puede llegar a producir. Es importante señalar que la creencia de que el juego de azar es divertido y excitante junto a una percepción baja de riesgo está íntimamente relacionada con la aceptabilidad social del juego de azar en las poblaciones que hemos señalado (Azmier, 2000; Gupta & Derevensky, 1998). Es decir, parece que las estrategias de publicidad que hemos mencionado contribuyen a que el juego de azar se normalice como una actividad de ocio más, obviándose su parte negativa.

Especialmente preocupantes, a nuestro juicio, son los informes y estudios que señalan que hay menores que empiezan a ver el juego de azar como una parte más del deporte, es decir, como algo normal que hacen los aficionados al mismo (Lopez-Gonzalez, Estévez, & Griffiths, 2017; Pitt, Thomas, Bestman, Daube, & Derevensky, 2017a). Creemos que es importante no perder la perspectiva de que una actitud positiva y una baja percepción de riesgo se han asociado a una mayor probabilidad de iniciarse en el mundo de las apuestas y a acabar desarrollando problemas con el juego de azar (e.g. Dickson, Derevensky, & Gupta, 2002; Gupta & Derevensky, 1998).

Al igual que hablamos en el Módulo 1 (Sección 6, página 33) en relación con el juego simulado, algunos anuncios de juego de azar ofrecen un conocimiento técnico de los juegos de azar en sí mismos y de cómo apostar en ellos. Por ejemplo, niños y niñas aprenden que se puede apostar por medio de dispositivos electrónicos al haberlo visto hacer en anuncios televisivos (Pitt et al., 2017b). Igualmente, por medio de la publicidad en múltiples fuentes, por ejemplo en Internet, en tiendas de aplicaciones móviles, por consejos de "expertos" o locutores de televisión y radio, se puede llegar a aprender cómo descargar aplicaciones, hacerse una cuenta, incluir detalles de tarjetas de crédito, buscar y seleccionar opciones disponibles sobre las que apostar, los factores que supuestamente se deberían tener en cuenta para ganar, las probabilidades que se ofrecen por las casas de apuestas, o los premios potenciales que se pueden llegar a ganar, entre otras cuestiones (ibid; para un desarrollo de algunos de los efectos generales de compañías de promoción del juego de azar a través de redes sociales e Internet, ver Gainsbury, Delfabbro, King, & Hing, 2016).

Por último, nos gustaría señalar en este punto un potencial disparador del inicio del juego de azar que puede ser muy relevante en población vulnerable por la edad: el uso de promociones. Los bonos de "bienvenida", es decir, una cantidad variable de dinero que se ofrece "gratis" para empezar a apostar serían un ejemplo de este tipo de promociones para "captar" nuevos clientes. Por supuesto, la edad legal para empezar a jugar en nuestro país son los 18 años (en Inglaterra, por ejemplo, son 16), por lo que estos bonos no se dan a menores, salvo que éstos encuentren una forma de obtenerlo (e.g. cuentas falsas). Aunque existen mecanismos de control de acceso al juego online por menores y diversas acciones para intentar mejorarlos (se pueden consultar algunas medidas en esta línea en la página web de la Delegación General de Ordenación del Juego [DGOJ], e.g. Servicio Phising Alert), los datos de juego de azar en menores en nuestro país –y que presentamos en el Módulo 4– sugieren que todavía hay que avanzar en este cometido. Aclaramos esto porque los bonos de "bienvenida" pueden ser especialmente tentadores para menores y adolescentes. Cuando esa oportunidad se combina con una actitud positiva hacia el juego de azar como hemos comentado, más una serie de características propias de estos estadios de desarrollo (y que veremos también en el Módulo 4), se puede crear un cóctel especialmente peligroso en una población tan sensible.

Otro tipo de estrategias de promoción para captar nuevos clientes pero también para fidelizar los que ya se tienen es ofrecer snacks, comida o bebidas alcohólicas baratas o gratis. Este tipo de promociones son un señuelo muy seductor para menores, adolescentes y jóvenes; pero, además, en el caso del alcohol también son estrategias dirigidas a potenciar el consumo. El alcohol tiene un efecto transitorio de desinhibición por lo que es posible que bajo sus efectos se apueste más de lo que se tenía pensado a priori. Por supuesto, los efectos de este tipo de promoción no afectan solo a esta población vulnerable por la edad, pero es posible que en ellos sea especialmente perniciosa.

La última estrategia para promocionar el consumo que nos gustaría señalar a pesar de que no es exclusiva de la edad, es el uso de tarjetas o membresía VIP (Very important people, por sus siglas en inglés). Esta distinción se ofrece por algunas operadoras de juego para "buenos clientes", es decir, para las personas que más dinero invierten en juego o, lo que viene a ser lo mismo, las personas que más dinero pierden. Este tipo de promoción, además del efecto en la identidad personal que pueden llegar a tener (son un marcador de estatus) y que puede ser recompensante en sí mismo, vienen acompañadas de ciertos regalos, desde bonos o productos de merchandising a la asignación de un gestor personal de la cuenta o a recibir entradas para palcos en estadios de fútbol y otros regalos de esta índole.

Y aquí de nuevo estamos en una línea roja: muchas de las personas que acumulan pérdidas son personas que pueden estar desarrollando daño asociado al juego a diferente nivel (ver Módulo 4), pero además es posible que una proporción de ellas puedan tener un trastorno por juego de azar. Aunque en la siguiente sección desarrollaremos cómo afecta la publicidad del juego a las personas con problemas con el juego, nos parece que este tipo de promociones VIP son especialmente preocupantes en población vulnerable por la edad.

3.2. La publicidad en poblaciones de personas con trastorno de juego de azar.

En el Módulo 1 (sección 2, página 15), planteamos los mecanismos mediante los cuales los estímulos relacionados con el juego de azar (e.g. luces de neón de casinos, cartas de póquer, tapetes de ruleta, etc.) adquieren su valor motivacional, es decir, los mecanismos que hacen que con la práctica estos estímulos se vayan convirtiendo en "imanes" que captan la atención y promueven el deseo por jugar. Asimismo, señalábamos que para algunas personas (por los diversos factores biopsicosociales que vamos ido desgranando a lo largo del curso, incluyendo los propios de los productos del juego de azar que seguiremos viendo en seguida), el juego de azar termina "cortocircuitando" el funcionamiento del sistema cerebral de recompensa, haciendo que los estímulos asociados al juego produzcan craving, esto es, un deseo especialmente fuerte por jugar.

Dicho deseo se experimenta de manera muy aversiva ya que implica una percepción de pérdida de control de la propia voluntad, es decir, una urgencia por realizar una conducta que se reconoce como perjudicial.

El craving asociado al juego de azar, por tanto, se manifestaría en (1) este tipo de urgencia por jugar, (2) un sesgo atencional por todas las señales asociadas al juego (i.e. los estímulos de juego capturan la atención de manera muy efectiva y resulta muy difícil retirar dicha atención una vez capturada), y (3) una respuesta de aproximación imperativa a dichas señales (Navas, Billieux, Verdejo-García, & Perales, 2019). La experiencia de craving sería una de las características centrales de la adicción (e.g. Berridge & Robinson, 2016; Robinson & Berridge, 1993).

Existen muy diversos testimonios de personas en tratamiento por un trastorno por juego de azar que revelan cómo la publicidad del juego produce en ellos/as un craving por jugar de tal magnitud que llega a minar su propósito por mantenerse abstinentes (para obtener una visión más en detalle a este respecto se puede consultar el estudio de Hing, Cherney, Blaszczynski, Gainsbury, & Lubman, (2014), en el que se entrevista de manera abierta a decenas de jugadores de azar en tratamiento, en relación a la publicidad sobre juego online).

La ubicuidad de la publicidad de juego de la que hemos sido testigos en los últimos años ha hecho que sea difícil salir a la calle, ver la televisión, leer prensa escrita, o navegar por Internet, sin exponerse a ella. Este contexto ambiental es un enorme obstáculo para la recuperación de estas personas. Es importante considerar que una de las técnicas de intervención para tratar el juego de azar que cuenta con evidencia sobre su eficacia, implica el control de la exposición a situaciones de riesgo (e.g. llevar dinero encima, entrar en bares donde haya máquinas tragaperras, evitar a las personas con las que se apostaba) y a los estímulos asociados al juego (Echeburúa, Salaberría, & Cruz-Sáez, 2014). Invitamos a lector/a a pensar por un momento las dificultades que pueden haber encontrado en los últimos años las personas con un trastorno por juego de azar en nuestro país para llevar a cabo esta limitación a la exposición a estímulos de juego. A nosotros no se nos ocurre una manera sencilla de haberlo hecho sin tener que renunciar o alterar drásticamente muchas de las actividades de la vida cotidiana que todos/as hacemos.

Sin embargo, las dificultades para resistir las tentaciones por jugar de estas personas no quedan solo restringidas a este tipo de publicidad. En muchas ocasiones, jugadores/as en rehabilitación o rehabilitados han sido objeto de promociones a la carta: por ejemplo, recibían emails que trataban de disuadirles de que cerraran las cuentas o emails recordatorios cuando las cuentas permanecían sin utilizar durante un tiempo (Hing et al., 2014). Asimismo, también podían recibir bonos directos (i.e. 10 euros en la cuenta) o bonos por igualar depósitos (i.e. 50 euros más si ingresas otros 50 euros), o apuestas gratis por volver a reactivar sus cuentas (ibid). Por otro lado, no sería infrecuente que hubieran recibido información sobre eventos "chollo" en los que apostar, probabilidades de ciertos sucesos en determinados eventos deportivos y premios relacionados (ibid).

Por supuesto, muchas de estas promociones entran dentro de prácticas habituales de muchos tipos de industria para intentar volver a atraer a antiguos clientes que podrían haberse ido a la competencia.

Sin embargo, y sin entrar en disquisiciones que ya hemos comentado o comentaremos en múltiples momentos sobre las peculiaridades del juego de azar, su potencial adictivo y el daño a múltiples niveles que puede generar (Módulo 4), sí que nos gustaría remitir al lector a una investigación periodística que recogió The Guardian en 2017 sobre ciertas prácticas cuestionables a las que algunas operadoras de juego de Reino Unido habían recurrido para captar exjugadores/as (y otras personas vulnerables por su estatus socioeconómico): Revealed: how gambling industry targets poor people and ex-gamblers [Revelado: Cómo la industria del juego se dirige a gente pobre y exjugadores]. En este artículo periodístico se destacaba cómo algunas operadoras de juego utilizaban estrategias muy agresivas para volver a captar a clientes que habían perdido. Como hemos dicho antes, algunos de estos clientes podrían ser personas que han decidido voluntariamente dejar de jugar. Estas estrategias suponían un "bombardeo" (en palabras textuales) de mensajes para registrarse en páginas de casinos y casas de apuestas online, junto a bonos de cantidades crecientes en función de la demora en aceptarlos: 10 libras esterlinas la primera semana, 20 la segunda, 30 la tercera, y así sucesivamente. Igualmente, se descubrieron prácticas como la venta de datos de clientes inactivos a otras empresas (empresas afiliadas que no tenían por qué ser operadoras de juego, algunas de las cuales enmascaraban sus prácticas como Tipster en redes sociales, por ejemplo) y la existencia de comisiones por las ganancias que éstos generaran (o lo que viene a ser lo mismo, por las pérdidas que acumularan las/os usuarias/os que habían conseguido captar).

Desconocemos hasta qué punto estas prácticas se hacen en otros lugares, o se han hecho en nuestro país; y, por supuesto, es muy posible que no sea una norma para muchas operadoras de juego. Sin embargo, aunque sean unas pocas operadoras y otras empresas las que pudieran recurrir a estas prácticas, el daño que pueden llegar a hacer a personas con un trastorno por juego de azar que han decidido poner fin a su adicción es inmenso. Nos cuesta mucho imaginar el impacto emocional y la interferencia en la vida cotidiana que pueden llegar a producirse en una persona cuando es objeto directo de este tipo de prácticas. Por suerte, con el actual Decreto Ley todas estas prácticas están prohibidas y son punibles.

Para finalizar esta sección, nos gustaría mencionar que este mercadeo de datos y promociones a la carta a la que nos hemos referido, también se dirigía a otras personas vulnerables por su estatus socioeconómico. Según The Guardian, algunos de los datos sensibles que se vendían más allá de aspectos demográficos como la edad o el sexo, tenían que ver con los ingresos, la existencia de deudas o información de tarjetas de crédito.

Nos parece especialmente revelador una frase textual de un especialista en marketing digital que trabajó para alguna de estas empresas y por eso lo reproducimos literalmente: We could also combine segments, i.e. we could target users who are on less than £25k a year, own a credit card and have three kids, via these providers [También podríamos combinar segmentos, es decir, podríamos orientarnos a usuarios que ganan menos de 25 mil libras al año, poseen una tarjeta de crédito y tienen tres hijos, a través de estos proveedores]. Evidentemente, esto no implica que las operadoras se comporten así de forma generalizada. Hasta donde llega nuestro conocimiento, también se toman medidas internas y gubernamentales para regular estas prácticas. No obstante, todavía queda mucho margen de maniobra para mejorar en este tipo de control.

4. Fidelización de clientes y promoción del consumo: El diseño del producto

4.1. Diseño de casas de apuestas y casinos

Quizás toda historia para explicar cómo se diseñan los establecimientos de juego de azar deba comenzar en Las Vegas. Desde los años cuarenta del pasado siglo hasta hoy, este lugar ha mutado y muta como por arte de birlibirloque. Se construyen, se desmontan, y se vuelven a construir casinos y mega-resorts en tiempo récord. Se redecoran, se readaptan, se incorporan salas constantemente. Se testan juegos, programas y todo tipo de estrategias sin cesar en aras de la innovación y el crecimiento del volumen de negocios (y del REVPAC) (Dow-Schüll, 2012). Se pueden considerar que Las Vegas es el mayor laboratorio (físico) mundial de estudio del juego de azar (con el permiso de Macao).

Como un ejemplo ilustrativo de cómo hasta los más mínimos detalles de estos lugares de juego están exhaustivamente estudiados, se puede tomar de referencia el curioso caso de Bill Friedman quien tras dejar atrás su adicción a las máquinas tragaperras, ha dedicado su vida al diseño y gestión de casinos (Dow-Schüll, 2012). Todo el conocimiento de primera mano acompañado de la investigación que hizo durante cerca de 30 años, confluyó en la formulación de una serie de principios para favorecer que la gente entre en el casino y pasé allí el mayor tiempo posible apostando. La idea rectora de estos principios es diseñar las salas, la decoración, las luces y el sonido, etc., para no generar ningún tipo de fricción entre el cliente y la oportunidad de jugar (ibid).

Según los principios de Friedman, los espacios de juego (especialmente los dedicados a máquinas tragaperras para "clientes fijos" [personas que apuestan de manera habitual a las máquinas tragaperras y quienes muy probablemente podrían ser diagnosticadas con un trastorno por juego de azar]) han de ser una especie de laberintos cavernosos, segmentados, formados por pasillos repletos de equipamientos de juego, que se suceden y convergen. Se ha de evitar el vacío, la espaciosidad y la discontinuidad. Por así decirlo, cuantas más máquinas y más cerradas las salas mejor. Los pasillos mejor si son curvados y orientados hacia más pasillos similares en vez de hacer cruces perpendiculares y que dirijan a otras áreas de las instalaciones (o a la salida). La decoración no debe generar señales conflictivas. Se ha de eliminar toda artificiosidad decorativa que no tenga que ver con el propio juego de azar. Parafraseando a este señor: los clientes deben quedar fascinados por las máquinas no por las lámparas del techo (Dow-Schüll, 2012). Ahora bien, por supuesto, hay otros arquitectos, otros principios y se han propuesto diversas variaciones de estos mismos sobre cómo diseñar los casinos, pero sirva de ejemplo del cuidado diseño de todos los aspectos de los espacios de juego para que sea fácil entrar y dirigirse a los juegos y difícil orientarse, salir y dejar de jugar. Desconocemos si este tipo de diseño existe tal cual en España ya que está pensado para los mastodónticos casinos de Las Vegas. Sin embargo, muchos de estos elementos pueden estar más o menos presentes en las salas de apuestas, casinos y otros establecimientos de juego que abundan en nuestro país.

A que se consuma cuanto más mejor dentro de los casinos y salas de apuestas también contribuyen otros elementos más allá de la arquitectura y del diseño de interiores: el ambiente sensorial se tiene milimétricamente estudiado. La intensidad de las luces y su ubicación deben generar cierta sensación de privacidad y retiro. Además de no provocar fatiga. Igualmente nunca debería de haber luz natural para tener control de estos aspectos pero también para evitar que se tome perspectiva del tiempo que se lleva en el casino [tampoco habría relojes]. La temperatura, más de lo mismo, ha de ser la perfecta. El volumen del hilo musical y la música en sí misma han de ser las óptimas también para no romper la sensación de inmersión y desorientación que se pretende producir. Y estas son dos palabras clave: cualquier elemento disruptivo puede romper "la zona" del cliente (en el Módulo 2, sección 1, página 3, ya planteamos lo que es la zona. En la Figura 1 se representa) y el estado de flujo que la caracteriza (Dixon et al., 2018).

Una vez vistos la arquitectura, diseño de interiores y diseño del ambiente, nos queda analizar un elemento clave más que puede producir fricción entre el jugador/a y el juego en sí mismo: esto es la relación humano-máquina.

En la siguiente sección hablaremos tanto de la ergonomía de los dispositivos de los juegos de azar (e.g. hacer máquinas tragaperras más cómodas) como del diseño de los juegos de azar, esto es, algunas de sus características dinámicas y estructurales que favorecen que se apueste más dinero, más tiempo, más veces (e.g. near-misses/eventos “casi gano”).

Figura 1. Representación de la “zona” del jugador/a de azar



Nota: La “zona” es un término coloquial que se usa para referirse a un estado subjetivo de evasión, donde las preocupaciones personales quedan relegadas a un segundo plano, siendo lo único relevante en ese momento la persona y el juego.

4.2. Diseño de los juegos de azar I+D+i 2.0

A la hora de documentarnos para esta sección, más allá del estudio de la literatura científica consultada (y que parcialmente recogemos en los apartados de Bibliografía y Referencias) y de la investigación que estamos realizando sobre este tema específico, hemos entrevistado a varias personas jugadoras para que nos contaran de primera mano sus experiencias personales. De entre todas, nos ha parecido especialmente ilustrativa la de un conocido que juega muy esporádicamente y que nos contó cómo había sido visitar un casino de reciente apertura, después de llevar años sin pisar uno.

Tras identificarse, recibió dos regalos: un billete de una rifa de un ciclomotor y un ticket con 5 euros para jugar en las máquinas tragaperras por ser su primera visita al casino. He aquí su primera sorpresa. Él recordaba que la última vez que fue a un casino tuvo que pagar 5 euros por entrar (ninguno de sus acompañantes tuvo que pagar en esta ocasión a pesar de que no era su primera vez allí, aunque tampoco recibieron el ticket de bienvenida). Todo el casino era una única sala gigantesca en forma de ele. Nada más entrar había 5 o 6 hileras de máquinas tragaperras. El casino era nuevo, así que según él, "lucían flamantes". A su lado, una barra de bar que ocupaba prácticamente la totalidad del brazo largo de la sala en ele. Más adelante, las mesas de Texas hold'em y de póquer caribeño, y las mesas de Black Jack. Entre estas mesas había 3 ruletas. La crupier le cambió el dinero por fichas directamente en la mesa. Apostó el dinero que había planeado en varios juegos. Lo perdió y, al dirigirse a la salida, se acordó de su ticket de regalo. Justo al lado de la salida, en la parte más pequeña de la sala en ele, había una serie de máquinas que llamaron su atención. De primeras le parecieron las típicas máquinas de videojuegos de coches de carreras que hay en algunas salas recreativas y que tienen un asiento deportivo como elemento distintivo. Pero no. Eran máquinas tragaperras. Se sentó en una y automáticamente la silla se adaptó a su altura, echándose ligeramente hacia atrás sin tener que ejercer demasiada presión ni accionar palancas de ningún tipo como en los coches de verdad (y en las máquinas de coches de las salas recreativas). Se percató de que era muy sencillo moverse en la silla, recostarse e incorporarse, estar en diversas posiciones a izquierda y derecha, apoyar los brazos y manejar la consola de mandos. El tacto de la silla "de algún material bueno, tipo cuero" le sorprendió; pero, sin duda, lo que más llamó su atención fueron los altavoces que tenía detrás de la cabeza, que sumados a los de la máquina completa, le hacían escuchar los sonidos de la máquina "como en el cine". La pantalla era grande, envolvente, un poco curvada hacia el asiento, haciendo parecer que "estás en una especie de cápsula o cabina de un coche de lujo sin puertas y descapotable". Ingresó su ticket por una apertura por la que también se podían insertar billetes (le pareció que había una ranura para pagar con algún tipo de tarjeta y también un sistema de pago contactless). Pudo elegir entre hasta 20 juegos diferentes, incluyendo videopóquer. Gasto unos cuantos créditos en juegos tradicionales de máquinas tragaperras (de una línea); y probó los que le quedaron en las tragaperras multilinea (Figura 2). "No entendí que ocurría, la verdad. Ni qué tenía que hacer para ganar. Una locura: las luces, los sonidos, la animación de las figuras..., pero me pareció bastante entretenido. No sé por qué. Se escuchaba muy bien...". Cuando se le acabaron los créditos, se marchó al fin. Aunque me ha asegurado que es muy posible que vuelvan a pasar unos años antes de que vuelva a un casino, la experiencia de estas máquinas tragaperras le sorprendió: "no hubiera gastado más dinero allí, pero me hubiera quedado un rato más, quizás viendo una película".

Figura 2. Máquinas tragaperras electrónicas de una línea (izquierda) y virtuales multilinea (derecha)



En la historia de esta persona se ilustran 4 elementos esenciales de los juegos de azar que vamos a analizar brevemente en el resto del módulo: (1) la ergonomía física, (2) las luces y el sonido [estimulación sensorial], (3) la dinámica y estructura de las apuestas y los premios, y (4) las formas de pago y cobro [el interior de las máquinas] (Dow-Schüll, 2012; Parke, Parke, & Blaszczynski, 2016; Robinson, 2018). No daremos muchos más detalles sobre la ergonomía de las máquinas tragaperras porque creemos que su evolución queda patente en la historia referida.

Mucho se ha recorrido desde las primeras máquinas en las que había que pulsar una pesada palanca para accionarlas, a las máquinas virtuales actuales en las que desde sentarse a pulsar los botones para apostar se ha convertido en una experiencia mecánica y táctil sofisticada. Básicamente, se ha avanzado para eliminar todo tipo de fricción entre el/la jugador/a y la máquina, evitando cualquier obstáculo físico que incomode o genere fatiga, para así promover que se siga apostando (Dow-Schüll, 2012).

4.2.1. Estimulación sensorial. Detrás de las luces y sonidos asociados tanto a los resultados de las apuestas, esto es, premios y pérdidas monetarias (incluyendo near-misses), como a otros elementos del juego (e.g. avances, bonos, tiradas gratis, etc.) también hay un diseño muy refinado (Dow-Schüll, 2012; Parke et al., 2016). Estos adornos auxiliares desempeñan una función importante en el mantenimiento del juego de azar. En primer lugar, contribuyen a que apostar sea más atractivo.

Pero no solo por motivos de la activación sensorial pura que ellos producen por sí mismos, sino porque al asociarse con la incertidumbre del resultado de las apuestas se intensifica el nivel de excitación fisiológica que producen (Robinson, 2018). Dicho de otro modo, si estos mismos sonidos y luces se asociaran a la obtención de premios monetarios bajo otro programa de reforzamiento que no hiciera que las recompensas fueran siempre inciertas, no tendrían un efecto tan potente (Anselme, Robinson, & Berridge, 2013).

Cuando el uso de estas máquinas (y otros tipos de juegos de azar que utilizan este tipo de recursos: bingo, ruleta, póquer, en formato electrónico y online) se repite, tanto las luces y sonidos presentes como otras similares adquieren valor motivacional mediante los mecanismos asociativos que hemos descrito en los anteriores módulos. De esta manera, estos adornos auxiliares se convierten en señuelos que capturan la atención, promueven deseo por jugar y producen tendencias de aproximación.

En este sentido, la sofisticación de luces y sonidos contribuye a que estos efectos se acrecienten, por ejemplo, cuando se adaptan incluso muy sutilmente en intensidad y duración en función del premio obtenido [téngase en cuenta que si se juega en máquinas como las descritas en la historia al principio de la subsección, la calidad del sonido es muy alta, mucho más que en la mayoría de dispositivos electrónicos de uso cotidiano, lo que puede contribuir a que se experimenten de manera especialmente positiva e inmersiva]. Este tipo de adaptaciones dinámicas junto a la incertidumbre del resultado, contribuyen capitalmente (1) a aumentar la excitación (e.g. nivel de activación fisiológica), (2) a que se sobreestime la frecuencia con la que se gana (i.e. contribuyen a que los premios se recuerdan mejor), y (3) promueven que se juegue más tiempo y cada vez más rápido (Dixon et al., 2014; Mentzoni, Laberg, Brunborg, Molde, & Pallesen, 2014; Robinson, 2018).

Sin embargo, este feedback sensorial no siempre se produce cuando se obtiene un premio, sino también, por ejemplo, ante eventos "casi gano". Recordará el/la lector/a del Módulo 2 que estos eventos son pérdidas netas. Cuando a estas pérdidas se les añade el feedback propio de las ganancias, se contribuye a potenciar el efecto recompensante de estos eventos; enmascarando aún más que son pérdidas (Parke et al., 2016). Este tipo de feedback engañoso contribuye también a que se mantenga la práctica del juego de azar (ibid).

Pero hay otro tipo de táctica de confusión que utiliza el feedback sensorial propio de las ganancias y que merece la pena señalar por su importancia en el mantenimiento del juego y en su potencial escalada. Estas son las pérdidas disfrazadas de ganancias (LDW por sus siglas en inglés; Losses-disguised as wins), es decir, se gana menos dinero que el que se ha apostado originalmente, es decir, se pierde dinero, pero se presenta con el espectáculo de luces y sonidos de una ganancia.

Básicamente, se apuestan 10 euros y se reciben 2,5 euros acompañados del efecto sensorial correspondiente. Estos eventos se pueden sofisticar más para que no sean tan evidentes. Por ejemplo, se puede convertir el dinero en créditos.

Este tipo de transformaciones del dinero, como cambiar dinero real por fichas en los casinos o también utilizar tarjetas de crédito o monederos y depósitos virtuales, generan una interferencia con respecto al valor real del dinero. Es más fácil gastar fichas que billetes en la ruleta. Pues bien, en muchas máquinas tragaperras electrónicas y virtuales se pueden jugar créditos. Una LDW sería apostar 5 créditos y ganar 2. En las máquinas tragaperras multilinea (ver Figura 2, parte derecha) que hemos presentado en la historia del principio de la sección, la frecuencia de LDW puede ser muy alta. A diferencia de las máquinas "clásicas", en éstas no se apuesta solo sobre los resultados de una línea (ver Figura 2, parte izquierda), sino que hay múltiples posibilidades de apostar a la agrupación de elementos en diferentes direcciones. Al poder hacer varias apuestas al mismo tiempo, habrá ocasiones en las que se gane en algunas y se pierda en el resto. Cuando el premio obtenido no supera el monto total apostado, se produciría una LDW (20 apostados vs 2 ganados).

4.2.2. El interior de las máquinas. Vayamos más allá de la estimulación sensorial y su vínculo con la dinámica y estructura de las apuestas y los premios que se observa en los eventos "casi gano" y en las LDW. Sigamos adentrando en los entresijos de la dinámica y estructura de los juegos. Para ello vamos a utilizar de referencia la Figura 1 del Módulo 1 (página 12). En ella se representan 5 momentos clave de la cadencia de las apuestas: expectativa, apuesta, incertidumbre, resultado e interpretación. Sin embargo, hay diversas estrategias para reducir la influencia de las expectativas y de la interpretación y así favorecer que se produzca un incremento del número de apuestas dentro de una sesión. Las veremos a continuación, pero es importante considerar que influir en estos momentos promueve que se juegue de manera automática, esto es, guiados por los estímulos del juego (i.e. luces, sonidos, animaciones, botones, etc.) a expensas de las recompensas monetarias, y favoreciendo un desalineamiento con los objetivos personales (e.g. dinero o tiempo que se quería gastar a priori). Esta automaticidad es un ingrediente clave del juego compulsivo (ver Perales et al., 2020, para una ampliación de esta idea).

Dos de estas estrategias son las que van dirigidas a acelerar la sucesión de los momentos de apuesta, incertidumbre y resultado, habilitando que se pueda apostar muchas veces y sin interrupción (efectos denominados como Fast game y High event frequency y que están interrelacionados; Parke et al., 2016). De esta manera, la cadencia de la apuesta se reduce lo máximo posible a estos tres momentos. Es importante señalar que este tipo de estrategia se utiliza en muy diversos juegos de azar. Por ejemplo, permitir que se apueste en vivo a muy diversos eventos en las apuestas deportivas online aumenta la velocidad y la frecuencia con la que se puede apostar, favoreciendo que se apueste más.

Un efecto importante de reducir el intervalo de pausa post-resultado (esto es, la fase de interpretación) es que se dificulta que la persona ajuste su juego según la historia de pérdidas que lleva acumulada durante la sesión de juego y termine acumulando más pérdidas (ibid). Pero ¿qué pasa cuando se obtiene un premio? Este momento puede suponer una ruptura en esta cadencia. Cada vez que hay que retirar las monedas de la bandeja de premios para volver a apostarlas supone fricción y pueden interferir en esa sucesión rápida de momentos. Por eso hay diversas estrategias dirigidas a reducir los intervalos de pago como, por ejemplo, sumarlos automáticamente al crédito disponible y que tenga que ser la persona quien haga algún tipo de acción para cobrar. Un intervalo de cobro corto (Short payout interval) también se asocia a un mayor gasto intrasesión y a una escalada en la severidad del juego (e.g. Parke et al., 2016).

Hay una línea de investigación de larga tradición que tiene que ver con cuáles son los intervalos de tiempo precisos para que cada uno de los tres momentos produzcan un mayor número de apuestas y favorezcan el uso compulsivo: un reto tradicional importante para los ingenieros de las máquinas tragaperras. Sin embargo, actualmente hay máquinas que ya están diseñadas para adaptarse dinámicamente a las preferencias de los usuarios. A lo largo de una sesión de juego, los algoritmos de la máquina aprenden de las acciones de los/las jugadores/as y se van ajustando paulatinamente para potenciar el flujo continuo de apuesta, incertidumbre y resultado. Si se apuesta en máquinas en donde es posible identificarse a través de un código de usuario (tal y como sucede en algunos lugares como Las Vegas; y prácticamente en todos los juegos de azar de los casinos virtuales); la individualización del ritmo adecuado se puede hacer desde el inicio de la sesión de juego, al tener almacenado todo el historial del jugador/a. Este ajuste contribuye a ofrecer una experiencia lo más adaptada a todo tipo de usuarias/os.

Pero los ajustes no quedan aquí. Actualmente, existe una multitud de posibilidades para apostar en máquinas tragaperras más o menos cantidades de dinero en mayor o en menor tiempo con el objetivo de obtener cantidades variables de premios. En el pasado, cuando las máquinas funcionaban solo con monedas, ofrecían la posibilidad de hacer muy pocos tipos de apuestas (e.g. 25 o 100 pesetas). En un juego multilínea actual se pueden jugar decenas de líneas cada vez (e.g. 40 apuestas por tirada), apostando desde unos pocos céntimos a varios euros a cada línea. Esto satisface los motivos para jugar tanto de los denominados high rollers (grandes apostadores), que prefieren juegos muy volátiles en los que se puede ganar y perder importantes cantidades de dinero en unas pocas jugadas; como de otros jugadores que buscan una experiencia de juego más continuada, es decir, estar cuanto más tiempo apostando mejor (Time on device, tiempo en el dispositivo).

Este tipo de jugadores, muchas veces, son los que buscan estar en la "zona" (ver Figura 1 en este módulo y sección 1, página 42 en el Módulo 2).

Es importante señalar a este respecto que hay personas con problemas con las máquinas tragaperras cuyo objetivo no es ya ganar dinero y ni siquiera recuperarlo; su objetivo es simplemente seguir apostando cuanto más tiempo mejor (Dow-Schüll, 2012). Estos tipos de ajuste tanto de la velocidad como de la cantidad de apuestas y posibles premios, se acopla perfectamente a esta necesidad. Invitamos al lector/a a extraer conclusiones a la luz de lo que hemos comentado sobre los riesgos de utilizar el juego de azar como una forma de afrontamiento de los problemas (Módulo 2, sección 4, página 20). Igualmente, hay que considerar que es muy posible que muchas de estas personas cumplan criterios diagnósticos del trastorno por juego de azar.

Otra de las características estructurales que es fundamental tener en cuenta es cómo se determinan los premios, las pérdidas y los eventos "casi gano" o, dicho de otro modo, por qué es imposible ganar a la larga en las máquinas tragaperras. Imaginemos una máquina tragaperras mecánica clásica de primera generación con tres carretes, cada uno de las cuales tiene una serie de iconos (e.g. campanas, frutas, y cosas por el estilo).

En estas tragaperras clásicas los resultados venían determinados por el azar, en función del número de elementos por carrete y del número total de carretes.

En esta primera generación de máquinas, la información que ofrecía el proveedor y la que tenía el/la jugador/a estaban más o menos clara: todos podrían saber las probabilidades de ganar de antemano. En una segunda generación de máquinas tragaperras, y en una transición paulatina hacia las máquinas electrónicas, se incluye un tipo de carrete virtual que funciona en un segundo plano y que rompe la simetría de información, otorgando una ventaja estadística a la casa. La información de este carrete en segundo plano es desconocida por el cliente.

En la Figura 3 se representa un carrete virtual y el carrete que ve el/la jugador, ilustrando cómo hay una discrepancia entre los posibles resultados que aparecen visibles al usuario/a y los posibles resultados reales. Aunque los resultados siguen siendo también azarosos –funcionan mediante un generador de números aleatorios–, se favorece que salgan con mayor probabilidad unos resultados que otros. En este caso se representa cómo se fija de antemano una mayor probabilidad de que al cliente le salgan los resultados cercanos a los iconos que dan los premios, favoreciendo que se produzcan eventos "casi gano".

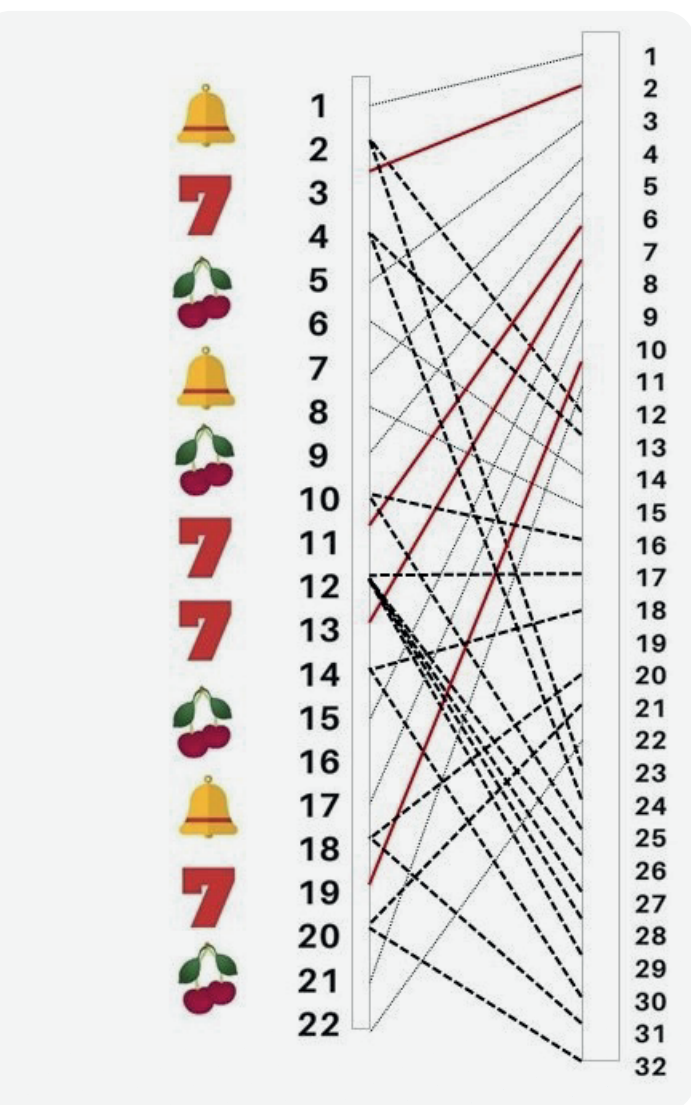


Figura 3. Representación del carril virtual que determina los resultados de una máquina tragaperras

Notas: La figura está adaptada de Turner y Horbay (2004). Los iconos se corresponden con el carril real que es visible para el cliente. Nótese que hay 11 iconos y 22 posibles resultados ya que se tienen en cuenta los espacios en blanco. La columna de 32 números se corresponde al carril virtual que trabaja en un segundo plano no visible para el cliente y determina de manera aleatoria los resultados. Las líneas rojas son las que harían aparecer los 7s (ícono principal del Jackpot). Las líneas discontinuas se corresponden con los espacios en blanco anteriores y posteriores a los 7s. De esta manera, hay una mayor probabilidad de que ocurran eventos "casi gana". Las líneas continuas se corresponden con otro tipo de resultados

El uso de este tipo de carriles supuso una evolución radical en el mundo de las máquinas tragaperras, aumentando considerablemente los beneficios que obtenía el proveedor. Actualmente, los resultados de las máquinas tragaperras, ya sean electrónicas o virtuales, están determinados por algoritmos matemáticos diseñados para que la casa gane a largo plazo. De hecho, se programa incluso el ritmo al que se han de producir las

pérdidas en función de las acciones del cliente, para que éste tenga la oportunidad de pasar tiempo en el dispositivo. Con este tipo de programación se trata de fidelizar clientes, evitando pérdidas abruptas si no es lo que se desea, ofreciendo una experiencia lo más adaptada posible a los gustos del cliente, a la vez que se maximizan los ingresos por cliente disponible. Pero, ¿es esto aplicable solo a las máquinas tragaperras? No. El uso de este tipo de algoritmos para fijar de antemano los resultados y adaptarse dinámicamente para favorecer un mayor tiempo de uso e incrementar el gasto se puede aplicar a todos los juegos de azar gobernados por una inteligencia artificial. Esto es, casinos virtuales, dispositivos electrónicos de ruleta, etc.

En este sentido, hay que tener en cuenta que los algoritmos matemáticos que gobiernan los resultados del juego determinan cuál va a ser el resultado justo en el momento en el que se hace la apuesta (en función de la compleja información que manejan).

Sin embargo, hay muchos tipos de juego que permiten algún tipo de interacción para reducir el momento de incertidumbre y conocer el resultado final. Un ejemplo de este tipo de mecanismos sería pulsar un botón para que dejen de girar los carretes de las máquinas tragaperras.

Estos botones no tienen ningún tipo de relación con qué va a salir, pero fomentan ilusión de control, es decir, la creencia de que se puede influenciar en los resultados del juego. Ya planteamos en el módulo anterior que este tipo de creencia favorece que se siga apostando y son centrales para explicar que se lleguen a desarrollar problemas con el juego de azar incluyendo el trastorno por juego de azar.

1 Nota a pie de página

*Para facilitar la lectura del texto, hemos intentado reducir el número de referencias al mínimo. Las hemos utilizado en algunos puntos donde consideramos que es especialmente necesario. No obstante, todo el curso está basado en artículos e informes científicos muy diversos. En este caso, en la bibliografía nos gustaría resaltar el libro de Natasha Dow-Schüll, *Addiction by design; Machine gambling in Las Vegas*, y un informe técnico realizado en Reino Unido por expertos en las características estructurales de los juegos de azar y su relación con la adicción al juego (Parke, Parke, & Blaszczynski, 2016), para aquellos/as lectores/as que estén interesados/as en profundizar en esos temas o consultar datos específicos. Por otro lado, un resumen sencillo de algunos de los aspectos tratados en la sección 4 se puede encontrar en un artículo de Mike Robinson en *The Conversation*.*

Bibliografia

Dow-Schüll, N. (2012). *Addiction by design; Machine gambling in Las Vegas*. Princeton University Press.

Parke, J., Parke, A., & Blaszczynski, A. (2016). Key issues in product-based harm minimization: Examining theory, evidence and policy issues relevant in Great Britain.

Robinson, M. (2018). Designed to deceive: How gambling distorts reality and hooks your brain. *The Conversation*. Retrieved from <https://theconversation.com/designed-to-deceive-how-gambling-distorts-reality-and-hooks-your-brain-91052>

Referencias

Alpert, H. R., Agaku, I. T., & Connolly, G. N. (2016). A study of pyrazines in cigarettes and how additives might be used to enhance tobacco addiction. *Tobacco Control*, 25(4), 444-450. <https://doi.org/10.1136/tobaccocontrol-2014-051943>.

Anselme, P., Robinson, M. J. F., & Berridge, K. C. (2013). Reward uncertainty enhances incentive salience attribution as sign-tracking. *Behavioural Brain Research*, 238(1), 53-61. <https://doi.org/10.1016/j.bbr.2012.10.006>.

Azmier, J. J. (2000). Canadian gambling behaviour and attitudes : summary report. Retrieved from <https://prism.ucalgary.ca/handle/1880/309>.

Berridge, K. C., & Robinson, T. E. (2016). Liking, wanting, and the incentive-sensitization theory of addiction. *American Psychologist*, 71(8), 670-679. <https://doi.org/10.1037/amp0000059>

Deans, E. G., Thomas, S. L., Derevensky, J., & Daube, M. (2017). The influence of marketing on the sports betting attitudes and consumption behaviours of young men: Implications for harm reduction and prevention strategies. *Harm Reduction Journal*, 14(1), 5. <https://doi.org/10.1186/s12954-017-0131-8>.

Derevensky, J., Sklar, A., Gupta, R., & Messerlian, C. (2010). An empirical study examining the impact of gambling advertisements on adolescent gambling attitudes and behaviors. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 21-34. <https://doi.org/10.1007/s11469-009-9211-7>.

Dickson, L. M., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2002). The prevention of gambling problems in youth: A conceptual framework. *Journal of Gambling Studies*, 18(2), 97-159. <https://doi.org/10.1023/A:1015557115049>.

Dixon, M. J., Harrigan, K. A., Santesso, D. L., Graydon, C., Fugelsang, J. A., & Collins, K. (2014). The impact of sound in modern multiline video slot machine play. *Journal of Gambling Studies*, 30(4), 913-929. <https://doi.org/10.1007/s10899-013-9391-8>.

Dixon, M. J., Stange, M., Larche, C. J., Graydon, C., Fugelsang, J. A., & Harrigan, K. A. (2018). Dark flow, Depression and Multiline Slot Machine Play. *Journal of Gambling Studies*, 34(1), 73–84. <https://doi.org/10.1007/s10899-017-9695-1>

Dow-Schüll, N. (2012). *Addiction by design; Machine gambling in Las Vegas*. Princeton University Press.

Echeburúa, E., Salaberría, K., & Cruz-Sáez, M. (2014). Nuevos retos en el tratamiento del juego patológico. *Terapia Psicológica*, 32(1), 31–40. <https://doi.org/10.4067/S0718-48082014000100003>

Gainsbury, S. M., Delfabbro, P., King, D. L., & Hing, N. (2016). An exploratory study of gambling operators' use of social media and the latent messages conveyed. *Journal of Gambling Studies*, 32(1), 125–141. <https://doi.org/10.1007/s10899-015-9525-2>

Gupta, R., & Derevensky, J. L. (1998). Adolescent gambling behavior: A prevalence study and examination of the correlates associated with problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, 14(4), 319–345. <https://doi.org/10.1023/A:1023068925328>

Hing, N., Cherney, L., Blaszczynski, A., Gainsbury, S. M., & Lubman, D. I. (2014). Do advertising and promotions for online gambling increase gambling consumption? An exploratory study. *International Gambling Studies*, 14(3), 394–409. <https://doi.org/10.1080/14459795.2014.903989>

Lopez-Gonzalez, H., Estévez, A., & Griffiths, M. D. (2017). Marketing and advertising online sports betting: A problem gambling perspective. *Journal of Sport and Social Issues*, 41(3), 256–272. <https://doi.org/10.1177/0193723517705545>....

Mentzoni, R. A., Laberg, J. C., Brunborg, G. S., Molde, H., & Pallesen, S. (2014). Type of musical soundtrack affects behavior in gambling. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(2), 102–106. <https://doi.org/10.1556/JBA.3.2014.006>

Navas, J. F., Billieux, J., Verdejo-García, A., & Perales, J. C. (2019). Neurocognitive components of gambling disorder: implications for policy, prevention, and treatment. In H. Bowden-Jones, C. Dickson, C. Dunand, & O. Simon (Eds.), *Harm Reduction for Problem Gambling: A Public Health Approach*. Routledge.

Parke, J., Parke, A., & Blaszczynski, A. (2016). Key issues in product-based harm minimization: Examining theory, evidence and policy issues relevant in Great Britain.

Perales, J. C., King, D. L., Navas, J. F., Schimmenti, A., Sescousse, G., Starcevic, V., ... Billieux, J. (2020). Learning to lose control: A process-based account of behavioral addiction. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 108, 771–780. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2019.12.025>.

Pitt, H., Thomas, S. L., Bestman, A., Daube, M., & Derevensky, J. (2017a). Factors that influence children's gambling attitudes and consumption intentions: Lessons for gambling harm prevention research, policies and advocacy strategies. *Harm Reduction Journal*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.1186/s12954-017-0136-3>

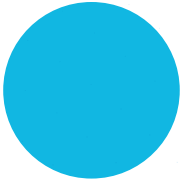
Pitt, H., Thomas, S. L., Bestman, A., Daube, M., & Derevensky, J. (2017b). What do children observe and learn from televised sports betting advertisements? A qualitative study among Australian children. *Australian and New Zealand Journal of Public Health*, 41(6), 604–610. <https://doi.org/10.1111/1753-6405.12728>...

Robinson. (2018). Designed to deceive: How gambling distorts reality and hooks your brain. *The Conversation*. Retrieved from <https://theconversation.com/designed-to-deceive-how-gambling-distorts-reality-and-hooks-your-brain-91052>

Robinson, T. E., & Berridge, K. C. (1993). The neural basis of drug craving: An incentive-sensitization theory of addiction. *Brain Research Reviews*, 18, 247–291. [https://doi.org/10.1016/0165-0173\(93\)90013-P](https://doi.org/10.1016/0165-0173(93)90013-P)

Thomas, S. L., Lewis, S., McLeod, C., & Haycock, J. (2012). 'They are working every angle'. A qualitative study of Australian adults' attitudes towards, and interactions with, gambling industry marketing strategies. *International Gambling Studies*, 12(1), 111–127. <https://doi.org/10.1080/14459795.2011.639381>

Turner, N., & Horbay, R. (2004). How do slot machines and other electronic gambling machines actually work? *Journal of Gambling Issues*, (11). <http://dx.doi.org/10.4309/jgi.2004.11.21>



Módulo 4

DAÑO Y RIESGO EN EL JUEGO DE AZAR

Índice

1. ¿Qué es el daño asociado al juego de azar y cómo medirlo?	101
2. Factores de riesgo para el incremento del daño asociado al juego de azar.	107
2.1. A modo de recapitulación: Factores de riesgo individuales y dependientes de la oferta y del producto.	108
2.2. Factores sociales y comunitarios asociados al daño del juego de azar.	109
3. Poblaciones vulnerables: El caso especial de los menores.	114
4. Diferencias asociadas al sexo: prevalencia, estigmatización y motivaciones.	120
5. Referencias.	125

1. ¿Qué es el daño asociado al juego de azar y cómo medirlo?

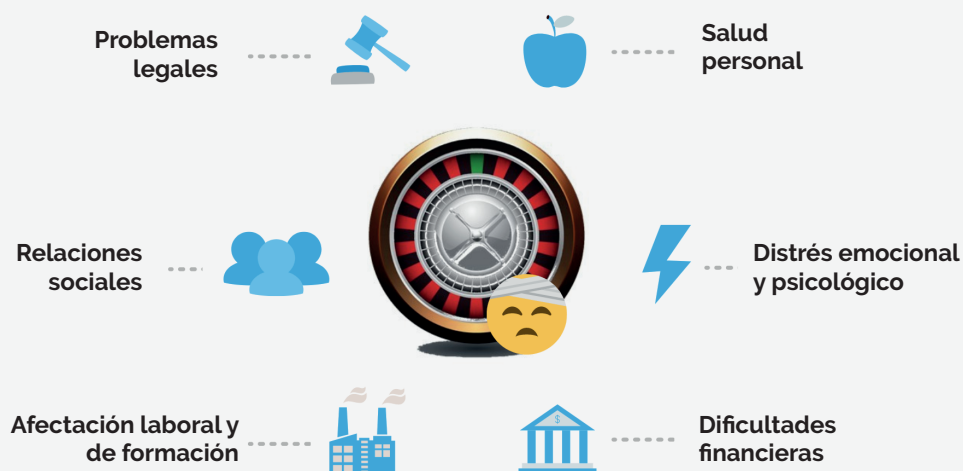
El daño asociado al juego de azar se entiende como el impacto negativo que esta actividad tiene en la salud y el bienestar de las personas que la practican, así como en la de sus personas significativas (i.e., familia, amigos/as íntimos, compañeros/as) y, en última instancia, en la comunidad en general. Puede variar desde no ser relevante a ser profundamente grave. Puede ser episódico y pasajero o crónico.

Es necesario entender el daño como un concepto amplio no centrado solo en el individuo. Se estima que por cada persona con un problema con el juego de azar se ven afectadas aproximadamente 6 personas de su entorno más directo (Goodwin, Browne, Rockloff, & Rose, 2017). En esta sección vamos a ver el “efecto dominó” que tiene el juego de azar para producir daño y alterar la calidad de vida de un número considerable de personas. Es importante recordar que el daño puede empezar a producirse a niveles bajo y moderado de participación en esta actividad, por lo que puede darse incluso en jugadores/as frecuentes y habituales que no han desarrollado un trastorno adictivo (Figura 5, Módulo 1, página 22). Por lo tanto, el daño aumenta en función de la intensidad de los problemas con el juego de azar pero no es un concepto equiparable ni está ligado al diagnóstico clínico de trastorno por Juego de Azar. Se puede medir el daño a lo largo de todo el continuo de severidad de la práctica del juego de azar, que va desde el juego esporádico a la adicción.

Uno de los primeros indicadores fundamentales para saber cuándo hay un problema con el juego de azar tiene que ver con saber cuándo se está produciendo un daño. Este es un primer paso para intentar evitar que el daño vaya a más (en el próximo módulo veremos qué podemos hacer para prevenir los problemas asociados al juego de azar dependiendo del momento de severidad en el que esté la persona). Por lo tanto, vamos a esbozar algunos de los indicadores principales de daño que se pueden tener en cuenta o, lo que es lo mismo, hablaremos de cómo identificamos el daño.

Existe cierto consenso en la comunidad científica para medir el daño asociado al juego de azar entorno a diferentes dominios (e.g. Delfabbro y King, 2019). Entre ellos nos gustaría destacar seis (ver Figura 1): (i) Salud personal (ii) Distrés emocional y psicológico; (iii) Dificultades financieras; (iv) Afectación laboral y de formación académica; (v) Dificultades en las relaciones sociales; y (vi) Problemas legales.

Figura 1. Dominios en los que el juego de azar puede producir daño



Hay que tener presente que estos dominios no son estancos, es decir, se relacionan entre sí. La afectación en uno de los dominios puede ser determinante en el agravamiento del daño en los otros. Por otro lado, y con sus respectivos matices, el daño asociado a estos dominios puede analizarse asociado al jugador y a sus personas significativas. Igualmente, cuando se tienen en cuenta la suma del daño de todas las personas afectadas se puede estimar el daño que esta actividad produce a nivel comunitario. Por último, todos estos dominios se pueden entender como continuos, es decir, como dimensiones que tienen un mínimo y un máximo de gravedad. Veámoslos de manera más detallada.

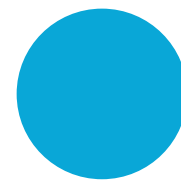
A. Salud personal. Este dominio hace referencia fundamentalmente a la salud física y mental. En el extremo de máxima gravedad estaría la comisión de suicidio. Es importante tener en cuenta que el trastorno por juego de azar es uno de los trastornos psicopatológicos con mayores tasas de suicidio. Aunque no se cuenta con estadísticas oficiales en la mayoría de países, en Reino Unido se estima que se producen entre 250 y 650 suicidios cada año directamente relacionados con el juego de azar (para más información ver el siguiente enlace Gamblingwithlives.org). En el otro extremo de gravedad, se situarían diversas dolencias físicas que pueden derivarse del estrés (asociado a las pérdidas, a la frustración, etc.) y problemas de salud vinculados a hábitos de vida poco saludables. Cuando se invierten muchas horas apostando, la frecuencia e intensidad de otras conductas alternativas saludables puede verse reducida.

Así, puede ocurrir que se duerman menos horas de las debidas, se haga menos deporte y actividad física de lo deseable para mantenerse en forma, se coma peor, etc. También, el juego de azar suele darse de manera conjunta con el consumo de sustancias adictivas como el tabaco o el alcohol. Todo ello puede derivar en un empobrecimiento paulatino de la salud. En esta dimensión también se encontrarían otros trastornos psicopatológicos que pueden ocurrir paralelamente. Pueden ser desde trastornos de ansiedad y depresión a trastornos adictivos. Es importante señalar que el daño a este nivel no implica causalidad ya que muchas de estas condiciones pueden derivarse de factores de riesgo comunes. Sin embargo, el juego de azar podría desempeñar un papel en su agravamiento.

B. Distrés emocional y psicológico. En este dominio se incluyen diversas experiencias afectivas que si bien no llegarían a tener una gravedad suficiente como para considerarse trastornos clínicos, sí tienen implicaciones para el bienestar psíquico. Nos referimos al estrés, ansiedad, culpa, desesperanza, preocupación, etc. Por supuesto, de continuar la práctica del juego de azar se puede correr mayor riesgo de que se hagan más graves y que terminen siendo trastornos psicopatológicos. Por otro lado, en este dominio suele olvidarse a todas las personas significativas de los/as jugadores/as que muchas veces padecen este tipo de experiencias afectivas. El juego de azar puede hacer sufrir al que lo practica y a su círculo más íntimo.

C. Dificultades financieras. Este es uno de los dominios que más suele tenerse en cuenta pero en su condición más extrema, esto es, la bancarrota financiera y la pérdida de la vivienda derivadas de un endeudamiento severo. Una forma especialmente preocupante de endeudamiento es el que procede de microcréditos rápidos. Estos créditos suelen tener intereses leoninos que crecen exponencialmente y que pueden, no solo empobrecer al jugador/a y a su familia y elevar el riesgo de que se llegue a la bancarrota, sino que pueden lastrar mucho la recuperación de las personas que juegan. Muchas veces se generan deudas importantes (y desproporcionadas al dinero tomado prestado) que perduran incluso años después de haberse cesado totalmente el juego. No obstante, el nivel de endeudamiento no tiene por qué llegar a ser tan extremo como para que también sea una fuente de problemas. Por ejemplo, puede generar estrés, conflictos familiares y reducir la calidad de vida. Uno de los endeudamientos más comunes es el que se deriva del pago con tarjetas de crédito.

Ahora bien, no nos podemos olvidar de qué ocurre en el otro extremo de este continuo. Cuando se invierte dinero en el juego de azar, invariablemente se deja de gastar en otras cuestiones.



En este sentido, hay un daño sutil asociado al juego de azar que es dejar de gastar o gastar menos en consumibles esenciales como vestimenta, alimentación, productos de higiene, otros gastos del hogar, etc. Igualmente, la reducción de la capacidad de ahorro familiar o del presupuesto para otras actividades de ocio serían ejemplos de este daño.

Íntimamente ligado a este daño personal y familiar está el daño que se genera a nivel comunitario. Cuando las personas dejan de gastar en todos estos bienes de consumo y de servicio, las ventas de muchos comercios y empresas que no se dedican al juego de azar pueden verse resentidas. En este sentido, por ejemplo, en los barrios donde existe una sobredimensión de los locales dedicados al juego de azar, el tejido comercial de proximidad se puede ver especialmente afectado. Así, el juego de azar puede contribuir a un empobrecimiento de un número importante de personas tanto directa como indirectamente.

D. Afectación laboral y de formación académica. Este dominio está íntimamente ligado al tiempo, tanto el que se invierte apostando como al que se pierde a causa de apostar. En el lado más grave, se situarían tanto el absentismo escolar y laboral como el abandono de los estudios y la pérdida del empleo. El juego es una actividad prohibida por casi todas las empresas durante la jornada laboral, de modo que jugar en el lugar de trabajo puede dar lugar a sanciones e incluso al despido.

Por el otro lado, y dependiendo de la intensidad, habría que situar la reducción en la ejecución como por ejemplo producir o estudiar menos. Estas interferencias podrían venir derivadas, no solo del tiempo de juego, sino de la preocupación por el mismo o la pérdida de horas de sueño.

Por lo tanto, el juego de azar no solo genera un problema para los individuos, sino también para las empresas que pueden ver reducidos sus beneficios al perderse producción y verse implicados en gastos complementarios por el absentismo y rotación de sus empleados. Igualmente, el conjunto de la sociedad puede empobrecerse al verse afectada una parte del esfuerzo e inversión que se hace en la formación de todos los miembros de la sociedad.

E. Dificultades en las relaciones sociales. Los problemas en las relaciones pueden ser muy variables. En el extremo de mayor gravedad estaría la ruptura de relaciones, la experiencia continua de conflictos y violencia doméstica y la negligencia en el cuidado de las personas que se tienen a cargo.

Igualmente, otro tipo de daños en este dominio tiene que ver con el tiempo que se deja de pasar con los seres queridos y que minan las relaciones sociales y el bienestar emocional de sus miembros. La ausencia de los padres y madres durante la infancia y adolescencia puede ser de enorme trascendencia. Los conflictos familiares que pueden generar en el hogar, menores, adolescentes y jóvenes adultos que juegan son también dignos de considerar. Por otro lado, un hecho muy referido en jugadores/as jóvenes y adolescentes es la desvinculación familiar. Se deja de participar o se participa menos en actividades y dinámicas diarias de la familia. Igualmente, esa desvinculación se puede dar con los amigos que no juegan; a veces, dicho desapego puede producirse incluso porque se ha pedido dinero prestado para jugar que no se puede devolver.

F. Problemas legales. Normalmente dentro de este dominio se incluyen posibles actos delictivos como fraudes, estafas, extorsiones, robos, hurtos, etc.; aunque ni mucho menos hay que igualar el juego de azar, incluso a niveles problemáticos, con la delincuencia. La mayor parte de personas jugadoras no recurren a estos actos. Ahora bien, cuando ocurren tienen un importante impacto tanto en quien los comente como en quien los sufre y en todas las personas cercanas que de una manera u otra se ven afectadas, por ejemplo, a través de la pérdida de ingresos y la oportunidad de cuidados para la familia cuando se produce una encarcelación. Es importante considerar que la sociedad también incurre en un gasto añadido en relación a todos los costes del proceso judicial.

Para finalizar este apartado, nos gustaría resaltar la interrelación del daño en todos estos dominios y su relativa independencia con criterios diagnósticos del trastorno por juego de azar. Así, queremos invitar al lector a que piense en los múltiples efectos que la afectación en un dominio puede acarrear en los otros. Nosotros ponemos dos ejemplos con diferente severidad en la intensidad del juego para ilustrar esta interrelación, pero, por supuesto, hay muy diversas variaciones.

Imaginemos que tenemos dos adolescentes del mismo vecindario. Uno gasta el 50% de su asignación semanal e invierte 2 horas al día jugando al póquer en torneos por Internet. El otro gasta el 90% e invierte 3,5 horas en lo mismo. Asumiendo que los dos siguen estudiando, no tienen conflictos relacionales graves ni en casa ni fuera de ella, que ninguno cumple los criterios diagnósticos para un trastorno de juego de azar ni ningún síntoma del mismo y que son jugadores habituales, es decir, juegan de esta manera sin incrementos notables en tiempo y dinero; ¿de dónde vendría el daño?

Hay quien diría que en principio no lo hay mientras se mantengan las obligaciones personales y no haya conflictos manifiestos, pero nos gustaría que lo viéramos con más detalle.

En primer lugar, podríamos elucubrar sobre un posible daño en la salud física que se derivaría del sedentarismo y/o de no invertir ese tiempo en hacer actividades dinámicas. Evidentemente depende de lo que hagan en otras esferas de su vida, pero invertir 2 o 3,5 horas al día sentado delante de un móvil u ordenador implica que haya una renuncia a otras actividades. Por supuesto, en este sentido el potencial daño sería mayor para el segundo que para el primero. Por otro lado, habría que preguntarse cómo son los hábitos alimentarios que siguen. ¿Se saltan comidas o comen comida rápida? ¿Toman bebidas energéticas para aguantar más jugando? El daño en esta esfera podría no ser manifiesto en este momento pero sí ser un factor de riesgo a medio y largo plazo. Por otro lado, hay que preguntarse si fuman, beben o consumen otras drogas mientras juegan. Igualmente, hay que preguntarse si juegan por la noche y no duermen lo suficiente para estar descansados al día siguiente o si están en el instituto pensando mucho tiempo en el juego de azar o preocupados por el mismo, y eso les impide concentrarse en sus estudios.

Un hecho que podría acabar derivando en un empeoramiento de su expediente académico y en una peor formación básica. También, habría que preguntarse si dejan de hacer actividades con los amigos porque no tienen dinero (e.g. ir al cine) –este sería también probablemente un mayor problema para el segundo– o porque prefieren invertir su tiempo en el juego de azar a estar con ellos. Es decir, ¿hay alguna restricción en sus intereses? O dicho de otro modo, ¿una parte importante de su ocio pivota en torno al juego de azar?

Sabiendo el tiempo y el dinero invertidos podemos seguir la pista a algunos de los daños que hemos señalado; pero hay otros daños que tienen una importante influencia en la esfera personal, social y de desarrollo personal, y que a veces pasan desapercibidos. Por supuesto, a mayor intensidad y frecuencia mayor riesgo de sufrir daños en todas estas esferas. Sin embargo, no es nada desdeñable el daño que sucede a niveles de práctica del juego de azar leve y moderado. En España no contamos con datos sobre este tipo de carga asociada al juego de azar, pero podemos tener de referencia estudios realizados en otros países. Por ejemplo, Browne et al., (2016) realizaron un informe sobre el daño asociado al juego de azar en un estado australiano. En dicho informe se identificaron cuáles eran los indicadores más fiables de daños asociados al juego de azar y cuáles eran los más representativos a diferentes niveles de severidad del juego.

A modo de ejemplo de los resultados obtenidos en este informe en relación al daño cabe destacar que, en el dominio financiero, la bancarrota no era el indicador de daño más fiable –aunque fuera el más severo– debido a su baja prevalencia.

Es decir, aunque es muy grave solo ocurre en una proporción relativamente pequeña de personas que juegan. Por el contrario, era la reducción en adquisición de bienes esenciales donde se observaba de manera más sensible la experiencia de daño en este dominio.

Un hallazgo de especial interés es el nivel de daño que se encontró a niveles de severidad de juego bajo y moderado: el daño sufrido por jugadores en estos niveles de severidad explicaba en torno al 50 y el 34 por ciento, respectivamente, del daño total sufrido a causa del juego. Por su parte, los jugadores que podrían ser diagnosticados con trastorno por juego de azar explicarían solo el 15 por ciento del daño total. Hay que tener en cuenta que estos datos se combinan con resultados de estudios de prevalencia, es decir, se tiene en cuenta el número de personas que hay en cada nivel de severidad. Aunque el daño por persona sea menor a niveles más bajos de severidad, al haber un número considerablemente grande de ellos en proporción, la suma total del daño que le corresponde es mayor. Estos datos sugieren que, debido a su número, son las personas que apuestan de manera frecuente o habitual los que explican más parte del daño total que produce el juego de azar o, dicho de otra manera, explican más parte del impacto negativo que tiene esta actividad a un nivel social y comunitario. De esta manera, el informe sugiere que incluso a estos niveles de intensidad de juego, el daño asociado a esta actividad puede ser importante. Por supuesto, los problemas con el juego de azar al nivel más severo –es decir, cuando hay un trastorno– son especialmente graves, pero eso no nos puede despistar ni hacer olvidar todo el daño que genera esta actividad en un número más amplio de personas del que se suele considerar.

2. Factores de riesgo para el incremento del daño asociado al juego de azar

Una vez definido qué es el daño y sus diferentes dominios nos gustaría centrarnos en la última área que contribuye a explicar por qué unas personas llegan a desarrollar un trastorno por juego de azar y por qué hay variaciones en el nivel de daño sufrido por diferentes personas.

Ya hemos repetido en diversas ocasiones que los problemas con el juego de azar se explican como el resultado final de la influencia de factores personales (e.g. procesos psicológicos, biológicos, etc.), ambientales e intrínsecos del producto (e.g. accesibilidad, disponibilidad, estructura de los juegos de azar, etc.), y sociales y comunitarios (e.g. estatus socioeconómico, marco legal, etc.). Nos vamos a centrar en estos últimos, pero nos gustaría ofrecer una visión completa y conjunta de todos estos factores (ver Figura 2). En la primera subsección, resumiremos qué hemos visto hasta aquí sobre los factores individuales y ambientales y del producto. Será en la siguiente donde ahondaremos en los factores sociales y comunitarios.

Figura 2. Factores individuales, ambientales, intrínsecos del juego, sociales y comunitarios asociados al incremento del daño del juego de azar



Nota. Factores individuales: Psicológicos y biológicos. Factores ambientales: Exposición a juegos de azar, publicidad, etc. Factores intrínsecos del producto: Características estructurales de los juegos de azar. Factores sociales y comunitarios: Marco legal, cultura, interacciones sociales con personas significativas, variables sociodemográficas, recursos comunitarios.

2.1. A modo de recapitulación: Factores de riesgo individuales y dependientes de la oferta y del producto

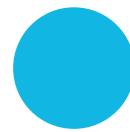
Para poder hacer una transición hacia la exposición de factores sociales y comunitarios que siga un hilo narrativo, permitidnos que hagamos una recapitulación de los factores más relevantes tanto individuales como ambientales y propios del juego de azar que hemos expuesto hasta ahora.

Lo haremos en formato de listado para facilitar un repaso rápido. Por supuesto, si se considera que no se necesita, se puede pasar a la siguiente subsección.

- **Creencias distorsionadas sobre cómo funciona el azar (e.g. ilusión de maestría, ilusión de control, falacia del jugador, etc.)**
- **Sensibilidad a las ganancias e insensibilidad a las pérdidas.**
- **Motivos para jugar (afrontamiento de estados afectivos, financieros, sociales, etc.).**
- **Alteraciones afectivas.**
- **Alta accesibilidad y disponibilidad del juego de azar.**
- **Publicidad del juego de azar, bonos de bienvenida, oferta de pronósticos, etc.**
- **Normalización del juego de azar y visión reducida de sus riesgos.**
- **Programa de reforzamiento de razón aleatoria, inmediatez de las recompensas, denominación ajustable, mecanismos de generación ficticia de control.**
- **Ensayos "casi gano", pérdidas disfrazadas de ganancias, bonus y tiradas gratis, etc.**

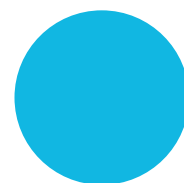
2.2. Factores sociales y comunitarios asociados al daño del juego de azar

El contexto social y comunitario puede favorecer o dificultar que los individuos apuesten. En dicho contexto se engloban (1) factores político-económicos, incluyendo los recursos que se prestan para prevención y tratamiento de problemas con el juego de azar, (2) factores culturales y (3) factores de interacción social y sociodemográficos. Entre los factores políticos-económicos, cabría destacar principalmente el marco legal que establece entre otras cuestiones la fiscalidad a la que están sujetos los operadores de juego pero también la oferta del juego de azar, incluyendo la publicidad, la localización de las casas de apuestas, casinos y otros locales físicos de juego, el acceso a los mismos, etc. [En España la regulación del juego online y su publicidad es competencia del Gobierno Central](#), mientras que la [regulación del juego "físico" depende de las comunidades autónomas](#), aunque los ayuntamientos tienen competencias para generar ordenanzas para organizar el juego de azar en sus ciudades y municipios (e.g. implementar campañas de prevención, restringir el número de nuevas licencias de apertura, etc.). Huelga decir que a mayor permisividad, mayor será la oferta del juego de azar. O lo que es lo mismo, más favorecedor será el contexto social y comunitario para que se incremente la práctica del juego de azar entre los ciudadanos.



Desde el año 2011, la Ley que rige los juegos de azar en España es muy laxa en materia de publicidad. En ella se establecen una serie de principios que han de seguir los operadores de juego a la hora de publicitar y promocionar sus productos. Estos principios son los de legalidad, lealtad, identificación, veracidad y responsabilidad social (en García-Rodríguez, 2016). Así, los anuncios y promociones deben estar sujetos a ley, hacerse "conforme a la buena fe y los buenos usos mercantiles", no ser ambiguas y ser veraces, es decir, " ... no deben ser susceptibles de inducir a error a sus destinatarios, ni tampoco deben omitir o silenciar datos sustanciales o hechos relevantes si dicha omisión es apta para inducir a error a los destinatarios.") (ibid.). En este punto hacemos un llamamiento para que juzgue el/la lector/a, a la luz de lo que hemos mencionado sobre la promoción de ilusión de maestría y control, por ejemplo, en qué medida se ha seguido este último principio de veracidad. En relación a la responsabilidad social, en dicho marco regulatorio se contempla que la publicidad y promoción del juego no debe incitar a comportamiento antisociales y violentos, minusvalorar el trabajo, el estudio y el esfuerzo, insinuar que el juego de azar es un medio para alcanzar prestigio, reconocimiento social y tener éxito sexual, y sugerir que es una actividad primordial en la vida (ibid). Por lo tanto, el contenido de la publicidad de juego de azar está regulado de manera difusa. Actualmente, el marco regulatorio en España ha cambiado. Desde el 30 de agosto de 2021 estará completamente en vigor el nuevo Decreto Ley de ámbito estatal que desarrolle algunos puntos de la Ley del 2011. Como se ha comentado en el Módulo 3, queremos señalar que se va a limitar mucho la oferta de publicidad, promoción y patrocinio del juego de azar. Algunos de los cambios son los siguientes:

- 1) Solo podrá haber publicidad de apuestas deportivas, juegos de casino y de cartas de 1 a 5 de la madrugada.**
- 2) En los anuncios de éstos y otros juegos de azar, como el bingo o loterías, que tienen limitaciones más laxas, no se podrán hacer llamadas a la acción del tipo: ¡juega ya! (recordemos del módulo anterior que pueden producir juego compulsivo).**
- 3) Personajes públicos, incluyendo deportistas e influencers, no podrán promocionar el juego de ninguna manera.**
- 4) No se podrá publicitar el juego de azar en ningún evento deportivo ni espectáculo cultural.**
- 5) Los operadores de juego no podrán patrocinar equipos deportivos, competiciones, instalaciones, etc.**
- 6) La publicidad del juego de azar desaparecerá de todos los productos que estén dirigidos a menores.**
- 7) No se podrán utilizar bonos de bienvenida.**



Se contemplan muchas más medidas, pero sirvan estas de ejemplo de una limitación de la oferta del juego, que trata de mediar entre los operadores de juego (diseñadores de la oferta y del producto) y quienes practican el juego de azar o podrían llegar a hacerlo. Dicho de otro modo, el contexto político ha cambiado en nuestro país, regulando en parte qué puede hacer la industria del juego, para así intentar proteger en mayor medida a los/as usuarios/as (tanto actuales como potenciales).

Íntimamente ligado a este marco regulatorio y dentro del ámbito político-económico que estamos desarrollando, se encontraría la política de las administraciones públicas sobre promoción de la salud y del bienestar en general. Dentro de ellas, se englobarían también las acciones para la promoción del juego responsable y para la protección de los consumidores, así como los recursos comunitarios dirigidos a prevenir y reducir el daño del juego de azar. Se incluirían aquí acciones preventivas y de sensibilización sobre los problemas del juego de azar dirigidas a la población en general, recursos para intervenir con poblaciones que ya juegan o que tienen problemas con el juego, pero también recursos para el control del cumplimiento de la regulación, como por ejemplo, el acceso de los menores a oportunidades de jugar ya sea online o presencial, la detección de comportamientos de riesgo entre los usuarios o la garantía de cumplimiento de la autoexclusión. Ni que decir tiene que a más recursos se dispongan en prevención y tratamiento, mayor debería ser su potencial impacto en minimizar el daño asociado al juego de azar. Ahora bien, actualmente todavía estamos lejos de contar con recursos suficientes para abordar con garantías toda la problemática derivada del juego de azar.

También en este nivel político-económico cabe hacer mención a la responsabilidad social corporativa que se contempla tanto en los marcos legales generales como en los específicos del juego de azar. Esta responsabilidad social debe llevar a la industria del juego a implicarse de manera activa en atenuar los daños derivados de su actividad. Si bien es posible encontrar intentos por parte de la industria de promover mediante campañas publicitarias un juego no compulsivo o patológico (ver Módulo 5, sección 2, página 136), hasta donde sabemos, no hay campañas promovidas por la industria que estén basadas en evidencia científica. Dicho de otro modo, no conocemos campañas de este tipo que cuenten con respaldo científico sobre su eficacia para reducir los problemas con el juego. Desde nuestro punto de vista, para que la industria del juego en su conjunto mitigue el daño que produce esta actividad, debería dar un paso atrás en el diseño estructural de las diferentes modalidades de juegos de azar, tal y como se ha expuesto en el Módulo 3.

Otro de los aspectos político-económicos a tener en cuenta en el contexto social y comunitario del juego de azar es la tensión entre los estados y la industria del juego para alcanzar un equilibrio entre libertades, costes y beneficios. Por un lado, se tiene que tener en cuenta la libertad de poder desarrollar una actividad económica a la vez que no se atenta con la libertad de los individuos de elegir cuándo, cuánto y cómo gastar su dinero. Por otro lado, se deberían considerar los beneficios económicos que el juego de azar produce en términos de puestos de trabajo generados directos e indirectos y a través de la recaudación de impuestos, sin olvidar los gastos para paliar los problemas que dicha actividad genera tanto a nivel social y comunitario como individual. En este momento, en España se pueden conocer los datos de empleo y los ingresos directos que obtiene el Estado del juego de azar pero no se ha cuantificado el daño que genera en todos los niveles que hemos planteado en la sección anterior. Por lo que sabemos por diversos informes realizados en otros países (e.g. Browne et al., 2016), el balance coste-beneficio puede ser negativo para el Estado.

En cuanto a factores culturales cabe señalar la relevancia de diversas creencias, tradiciones y valores culturales sobre el juego de azar así como de actitudes compartidas de aceptación y permisividad. Por ejemplo, se cree que en las culturas o grupos culturales en las que las creencias sobre la suerte y el destino están muy arraigadas, se tiende a apostar más (Raylu y Oei, 2004). Se cree también que hay factores culturales que marcan qué juegos de azar se prefieren. En un estudio realizado en Australia en el año 1999, con cerca de 1000 jugadores procedentes de diversos lugares del mundo, se observaron grandes diferencias en función de la nacionalidad. Por ejemplo, los juegos de casino eran más practicados por participantes de China, Corea y Vietnam, por ejemplo, mientras que los participantes de Grecia, Italia y países árabes preferían los juegos de cartas. Los españoles que participaron en ese estudio tenían una mayor predilección por las máquinas tragaperras (GAMECS Project, 1999). Estas diferencias pueden deberse a familiaridad con ciertos juegos pero también a la aprobación que haya en el seno de esa cultura. Por ejemplo, demostrar la valía personal y adquirir respeto social a través de juegos de habilidad y suerte, como los dados y las cartas, ha sido y es algo común en diversas culturas. Otras han considerado y consideran el juego de azar como algo pecaminoso e inmoral (Raylu y Oei, 2004).

Una de las manifestaciones culturales del juego de azar de nuestro país sin parangón en el resto del mundo es la Lotería de Navidad. Se vende esta lotería prácticamente todo el año. Se comparte por las familias, en los centros de trabajo, entre grupos de amigos/as. Se pueden ver colas kilométricas en algunos puntos de venta que han dado premios en años anteriores.



Se televisa el sorteo y, por supuesto, se retrasmitten de manera intensa las celebraciones de los agraciados/as. Es muy posible que este tipo de eventos genere una actitud positiva generalizada al menos hacia este tipo de juego.

En ese sentido, es importante señalar que las culturas crean visiones compartidas y pueden tanto ensalzar como estigmatizar ciertas actividades y a quienes lo practican. En España es posible que el uso de loterías se vea como algo totalmente normal y válido. Por el contrario, al igual que en muchos otros países de nuestro entorno cultural, el uso de máquinas tragaperras tradicionalmente se ha asociado a cualidades negativas como perversión, ignorancia, debilidad o irresponsabilidad entre otros calificativos de la misma índole. Un estigma que puede ser incluso mayor para las mujeres jugadoras, como se verá posteriormente. Sin embargo, actualmente, y en buena medida gracias a estudiadas campañas de marketing, otras formas de juego de azar se aceptan e incluso se ven como algo positivo y carentes de peligro. Ese sería el caso, por ejemplo, de las apuestas deportivas o el póquer.

En definitiva, cuando en una cultura se ve el juego de azar como algo familiar, cotidiano e incluso positivo, existe mayor probabilidad de que un mayor número de personas se sientan atraídas por esta actividad y la practiquen.

Por último, dentro de los factores sociales y comunitarios que aumentan la probabilidad de que se juegue y de que se llegue a tener problemas con el juego, hay que hacer mención tanto a la interacción social con las personas significativas como a otros factores sociodemográficos como la edad, el sexo y el estatus socioeconómico. Por la importancia y la idiosincrasia de la edad y del sexo, los trataremos en secciones separadas.

A nivel de interacciones sociales, es posible que sea el juego practicado por familiares y por amigos uno de los predictores más potentes de que se apueste (Derevensky, Gupta, Dickson, & Deguire, 2005). Nótese que la familia y los amigos son modelos a seguir pero también vehículos importantes de transmisión de valores. Si ellos/as juegan, es muy posible que tengan una actitud positiva y permisiva hacia el juego y, por tanto, esta visión se transmita a través de mensajes y conductas.

La desigualdad social y la pobreza son predictores potentes también del uso del juego de azar y de su uso a nivel problemático. En general, hay datos de que grupos económicamente desfavorecidos gastan mucho de sus pocos recursos en juegos de azar (e.g. Sharman, Butler, & Roberts, 2019).

En este sentido, hay grupos sociales que son olvidados muchas veces en las narrativas públicas, pero cuyas tasas de prevalencia de problemas con el juego son más elevadas que en la población general. Tal es el caso de personas inmigrantes, en desempleo, con trastornos mentales y en situación de indigencia (ver Sharman et al., 2019 para una revisión). Los porqués de este hecho son complejos y su análisis excede los objetivos del presente curso. Sin embargo, nos gustaría señalar algunos factores que puede ejercer una influencia importante. En determinados barrios económicamente deprimidos, (1) las oportunidades de jugar son mayores debido a una sobredimensión de locales de juego, incluyendo máquinas tragaperras en bares; (2) hay una mayor falta de alternativas de ocio y oportunidades laborales y de desarrollo personal y (3) suele haber menos recursos para la prevención y el tratamiento. Aunque no podamos analizar esto en más detalle, sí nos gustaría sacar un dato a colación. La proporción de personas en situación de indigencia con problemas con el juego de azar es 10 veces mayor que en la población general según diversos estudios (e.g. Sharman et al., 2019).

3. Poblaciones vulnerables: El caso especial de los/las menores

Los/las menores son una población vulnerable para desarrollar problemas con el juego de azar como también lo son para el desarrollo de otros trastornos adictivos y para realizar diferentes tipos de conductas de riesgo. Para explicarlo, nos centraremos en la adolescencia (10-18/19 años, según la Organización Mundial de la Salud) aunque algunas de las cuestiones que vamos a explicar se pueden extender al siguiente estadio del desarrollo, es decir, la juventud temprana (hasta finales de los veinte y principio de los 30).

Durante la adolescencia se produce una apertura a la experiencia que suele ser necesaria para el desarrollo final de la personalidad. Se han de buscar intereses propios y desarrollar vínculos afectivos más allá del núcleo familiar. Se han de asumir roles sociales y responsabilidades diversas. Se han de desarrollar y pulir habilidades personales y sociales clave para desenvolverse paulatinamente de manera autónoma en el mundo.

Es importante considerar que esta etapa del desarrollo no tiene por qué ser necesariamente conflictiva y tormentosa (Steinberg & Morris, 2001). Téngase en cuenta que hay mucha variabilidad individual en el desarrollo durante los ciclos de la vida, y aunque los relatos sobre conflictos graves durante la adolescencia son muy salientes y se recuerdan muy bien, lo cierto es que no tienen por qué darse y muchas veces si se dan, son pasajeros (ibid).



Por supuesto, hay personas que sufren alteraciones graves del comportamiento durante la adolescencia pero nosotros nos centraremos en lo que es más habitual en términos de frecuencia. Es decir, durante la adolescencia, esa apertura a la experiencia es un factor de riesgo para probar cosas nuevas. Entre ellas puede estar probar el alcohol y/u otras drogas o apostar, pero también conducir sin casco, hacer puénting, saltarse normas, o tener sexo sin protección. Recordemos que, aunque se consuma alcohol o se juegue por primera vez, no se tiene por qué terminar teniendo un problema con el alcohol o el juego. Ahora bien, la mera exposición a estas situaciones puede, en algunos casos, suponer el primer paso de una escalada en la severidad. Para que se de esa escalada hay que tener en cuenta algunos de los factores que hemos venido relatando hasta este momento (haremos una enumeración de los mismos con sus respectivos matices para esta población al final de la sección).

Aún con todo, esa apertura a la experiencia que se da durante la adolescencia y puede llevar a tomar ciertos riesgos está acompañada de una inmadurez de los sistemas neurocognitivos de control. ¿Qué es esto? Bueno, simplificando mucho, según se va madurando se terminan de configurar los sistemas cerebrales y procesos cognitivos que nos pueden permitir, entre otras cosas, considerar de manera detallada y efectiva las posibles consecuencias negativas futuras de nuestro comportamiento, a la vez que nos permiten actuar en consecuencia o, dicho de otro modo, nos permiten “frenar” el impulso de actuar pensando solo en las consecuencias a corto plazo. La madurez de estos sistemas se va consolidando paulatinamente durante la juventud. Se cree que todos estos sistemas terminan de madurar en torno a los 30 años.

Por supuesto, hay adultos que tienen alguna disfunción en esta capacidad (i.e. personas altamente impulsivas) o que, en determinadas circunstancias, tienen más dificultades para ejercer control (e.g. no beber en exceso cuando se está estresado, recuérdese la urgencia negativa de la que hablamos en el Módulo 2, sección 4, página 58). Sin embargo, en la adolescencia estos sistemas y procesos se están desarrollando. Por lo tanto, a la tendencia de buscar nuevas experiencias hay que sumarle las dificultades generales de esta edad para poner en perspectiva las consecuencias negativas de los actos en el largo plazo y la dificultad de ejercer control.

Y esto nos lleva a preguntarnos por qué es especialmente relevante proteger a los/las adolescentes de todas estas conductas de riesgo. En primer lugar, cuando hablamos de conductas como conducir sin casco o tener sexo sin protección, hay que tener en cuenta que hay consecuencias que son irreversibles.



En segundo lugar, cuando hablamos de consumo de sustancias, hay que considerar que los efectos que producen estas sustancias (i.e., neurotoxicidad: muerte de neuronas, y neuroadaptaciones: modificación de su funcionamiento y sus conexiones) pueden ser también irreversibles, al afectar al desarrollo de estos sistemas cerebrales y procesos cognitivos de control. Hay evidencia convincente de que personas con un consumo intenso de diferentes sustancias, incluido el alcohol y la cocaína, tienen menor volumen de neuronas y menor grosor de la corteza orbitofrontal en comparación con personas que no consumen (Mackey et al., 2019). Esta estructura cerebral ejerce un rol fundamental en los procesos de control. Específicamente, en el caso del juego de azar se cree que su uso intenso podría también afectar al desarrollo de estas estructuras, no por neurotoxicidad, sino por neuroadaptaciones que podrían llegar a darse (van Holst et al., 2018). Éstas estarían asociadas a algunos de los procesos cerebrales que hemos explicado en los Módulos 1 y 2, es decir, a la modificación del funcionamiento de sistema de recompensa (y otros sistemas afines), pero también podrían darse modificaciones de los sistemas de control. Es importante tener en cuenta que otro de los predictores potentes de desarrollo de problemas con el juego de azar es la edad de inicio: cuanto antes se empiece, peor (Deverensky et al., 2005).

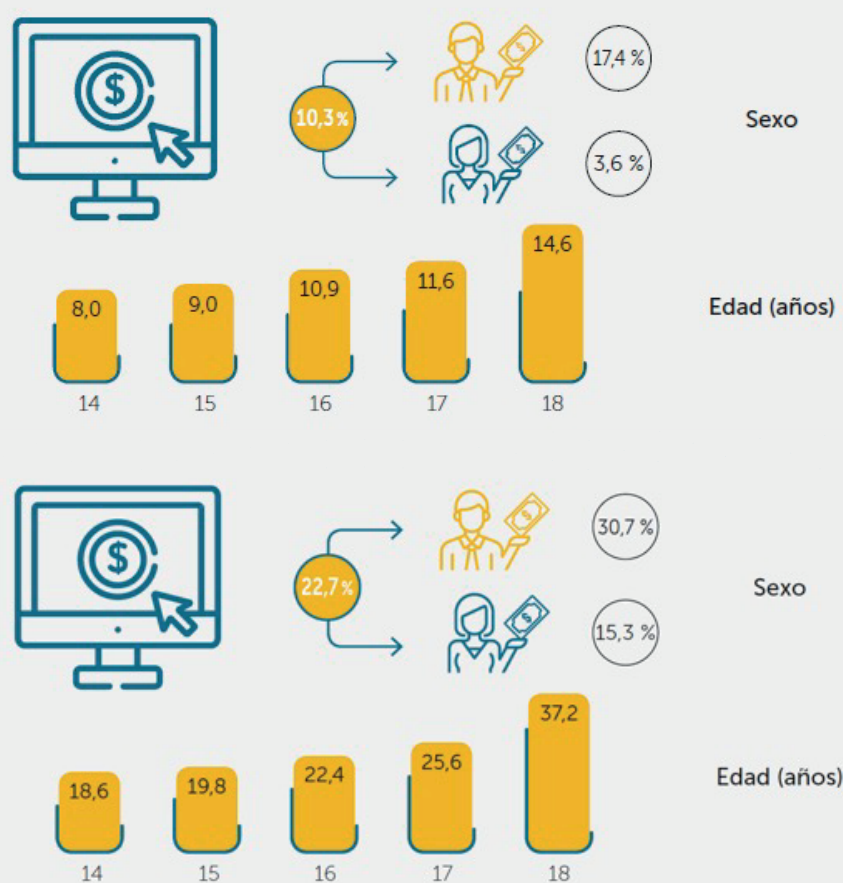
Por otro lado, cabe decir que aunque el uso del juego de azar no sea intenso en la adolescencia y estas posibles modificaciones no llegaran a producirse, es durante la infancia y la adolescencia donde se generan cogniciones, actitudes y lazos afectivos muy fuertes con algunas experiencias y situaciones, que luego perduran durante la adultez (Sroufe, Coffino, & Carlson, 2010). Solo se ha de pensar en algunas canciones, grupos musicales, películas, equipos deportivos, etc., que marcaron esas épocas de nuestras vidas y cuyos protagonistas fueron nuestros ídolos. A día de hoy, es muy posible que sigamos sintiendo cierta afinidad por ellos.

Pues bien, los vínculos afectivos que se pueden llegar a hacer con el juego de azar, con la diversión que produce y se promueve por los anuncios, con los protagonistas de los mismos, etc., puede allanar el camino para que en la vida adulta se considere el juego de azar como algo positivo y se practique. Por eso es tan importante también la regulación de la publicidad (Módulo 3) y de los juegos de azar simulados (Módulo 1) ya que, en buena medida, tienen como objetivo esta población.

¿Deberíamos preocuparnos por el número de menores que practican juegos de azar en nuestro país? La prevalencia del juego de azar online y presencial en estudiantes de entre 14 y 18 años fue, en el año 2018 del 10,3% y del 22,7%, respectivamente.

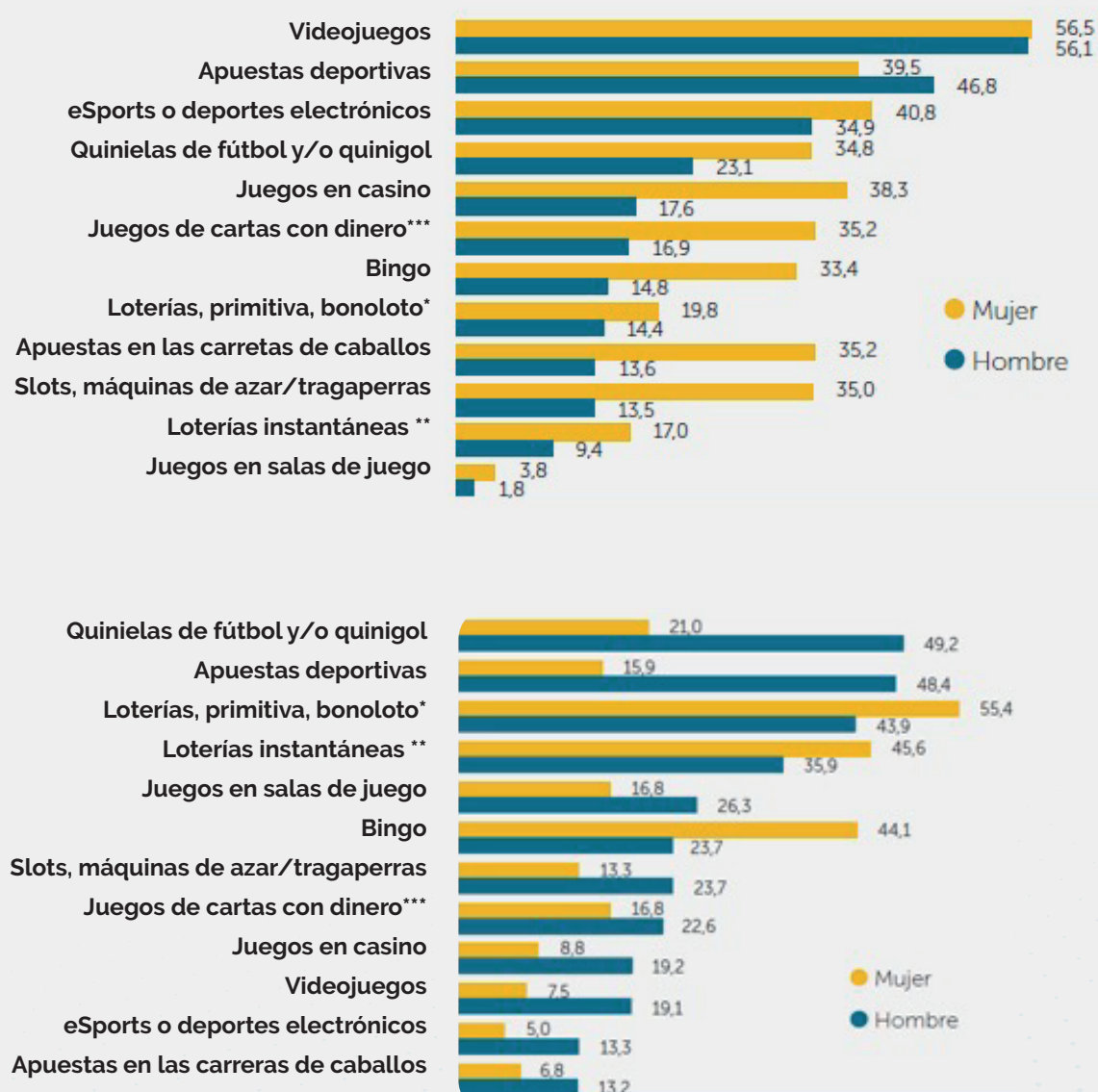
En la Figura 3 se puede ver los datos extraídos del Informe sobre adicciones comportamentales del Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA) y el Plan Nacional Sobre Drogas (PNSD) (2018), separados por sexo y edad. En la Figura 4, están representados los datos de ese mismo informe con respecto al tipo de juego de azar practicado, separados también por sexo. Recordemos que en España no es legal apostar antes de los 18.

Figura 3. Prevalencia de jugar dinero online (parte superior) y presencial (parte inferior) en los estudiantes de 14 a 18 años en los últimos 12 meses, según sexo y edad (%). España, 2018



Nota. Extraído del Informe sobre adicciones comportamentales del OEDA y del PNSD.

Figura 4. Prevalencia de juego con dinero online (parte superior) y presencial (parte inferior) en los últimos 12 meses en los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que han jugado dinero en los últimos 12 meses, según tipo de juego y sexo. (%). España, 2018.



Nota. Extraído del Informe sobre adicciones comportamentales del OEDA y del PNSD * once cupones, juego activo eurojackpot, 7/39 ** rascas once *** (póquer, mus, blackjack, punto y banca...). Nótese que el uso de videojuegos aquí no se refiere hacer apuestas con dinero. Se recomienda leer los informes originales para poner en contexto todos estos datos.



Nótese que estos datos hacen alusión a la práctica de juegos de azar, no al número de menores que cumplirían criterios clínicos. La respuesta de si es preocupante o no se la dejamos al lector/a, pero le invitamos a reflexionar sobre estos datos a luz de lo expuesto en este módulo sobre los daños del juego de azar en sus múltiples dominios y sobre las peculiaridades de este período del desarrollo vital.

Por último, veamos algunos factores de riesgo que aumenta la probabilidad de que se apueste y se lleguen a desarrollar problemas con el juego de azar y que son especialmente relevantes en menores y adolescentes (extraído de Sharman et al., 2019):

1. Haber sufrido maltrato infantil y negligencia en el cuidado durante la infancia.
- 2. Baja cohesión familiar y poco apoyo de los pares.**
3. Tener familiares y amigos que juegan.
- 4. Acoso escolar, situaciones traumáticas y otras experiencias continuadas de alto estrés.**
5. Problemas afectivos, problemas de conducta, problemas de autocontrol, consumo de sustancias.
- 6. Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad y trastornos del aprendizaje.**
7. Tener sesgos cognitivos sobre cómo funciona el juego de azar y sobreestimar las capacidades personales para ganar apostando.
- 8. Alta exposición a publicidad del juego y uso de juegos simulados, así como alta disponibilidad de juegos de azar, incluyendo recibir bonos de regalo para jugar.**

En este listado se reflejan tanto factores individuales como sociales y comunitarios, que son comunes al desarrollo de un conjunto amplio de trastornos psicopatológicos como de conductas problemáticas como el 1, 2, 4, 5 y 6. Otros son específicos del juego de azar, es decir, el 3, 7 y 8. Por supuesto, todo lo que hemos visto sobre los diseños de los juegos y los factores político-económicos que no están recogidos aquí también afectan a esta población. Aún con todo, volvemos a recordar al lector que para que se den problemas con el juego de azar se ha de tener en cuenta la interacción de diversos factores.

Estos problemas no pueden explicarse por un único factor ya sea individual, social/comunitario, ambiental o propio del diseño de los juegos de azar. De esta manera, haber sufrido maltrato durante la infancia predispone al desarrollo de problemas diversos. Es decir, aumenta la probabilidad de que ocurran.



Lo que no quiere decir es que tengan que ocurrir siempre ni que del hecho de conocer que en la adolescencia se tiene un problema con el juego se pueda deducir este tipo de situaciones de la infancia.

4. Diferencias asociadas al sexo: prevalencia, estigmatización y motivaciones

Hay un cúmulo de datos provenientes de múltiples países que señalan que los problemas con el juego de azar son más frecuentes entre hombres que entre mujeres. Las estimaciones del porcentaje de mujeres con este problema varían entre el 20 y el 40 por ciento del total de afectados (Blanco, Hasin, Petry, Stinson, & Grant, 2006; Merkouris et al., 2016; Stark, Zahlan, Albanese, & Tepperman, 2012). Los datos en España de prevalencia del juego de azar en adultos también señalan que en general hay más hombres que mujeres que juegan. Por ejemplo, según datos de la Delegación General de Ordenación del Juego (DGOJ, 2018) en torno al 17 por ciento de las personas que practicaron juegos de azar online fueron mujeres. Ahora bien, paralelamente, estudios recientes muestran que el juego de azar entre mujeres está en aumento (Abbott, Romild, & Volberg, 2018). Existe la posibilidad de que, actualmente, haya una mayor proporción de mujeres cada vez más jóvenes que empiezan a jugar (Hing, Russell, Tolchard, & Nower, 2016).

No obstante, y a pesar de estos números de prevalencia, lo que también señalan diversos estudios e informes es que las mujeres buscan tratamiento en menor medida que los hombres. Datos provenientes de la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados mostraron que en 2017 solo el 8% de las personas que atendían a sus centros eran mujeres (FEJAR, 2018). Nótese que el alrededor del 30 por ciento del total de personas con un trastorno por juego de azar pueden ser mujeres. Además, cuando buscan tratamiento, parece que reciben menor apoyo por parte de su núcleo familiar y social en comparación con los hombres (ibid).

En buena medida, esta asimetría entre el número de mujeres con problemas con el juego y el número de ellas que buscan tratamientos específicos se ha explicado por el estigma que supone para las mujeres tener problemas con el juego (Echeburúa, 2014; Fernández-Vázquez, 2012). Dicho estigma suele estar vinculado a los roles sociales y familiares que se les atribuyen a las mujeres.

Por ejemplo, hay informes que señalan que a nivel social en vez de considerarlas como personas con una enfermedad parece que se les tacha con mayor probabilidad que a los hombres de viciosas, irresponsables, culpables de los problemas familiares y del hogar, y también de malas madres, etc. (ibid). Este tipo de prejuicios puede ser un obstáculo de peso para que las mujeres reconozcan abiertamente su problema y busquen ayuda. Téngase en cuenta también que es muy posible que, a nivel social, los hombres que reconocen y ponen fin a su adicción al juego sean valorados de manera positiva, lo que supone otro agravio comparativo importante.

Un fenómeno que se ha observado específicamente en mujeres es el efecto "telescopio". A pesar de que las mujeres en términos generales empiezan a apostar más tarde que los hombres (o solían hacerlo), llegan a desarrollar problemas con el juego de azar más rápidamente (González-Ortega, Echeburúa, Corral, Polo-López, & Alberich, 2013). Es decir, el progreso de pasar de las primeras apuestas al desarrollo de un trastorno adictivo puede ser más rápido en mujeres que en hombres. Se han dado muy diversas explicaciones a este fenómeno pero ninguna es convincente del todo ya que se han propuesto algunas causas que son difícilmente demostrables (e.g. estilos educativos, causas biológicas, etc.; González-Ortega, et al., 2013). Por eso no ahondaremos en este tema, pero téngase en cuenta la existencia de este fenómeno aunque no se conozcan actualmente las causas.

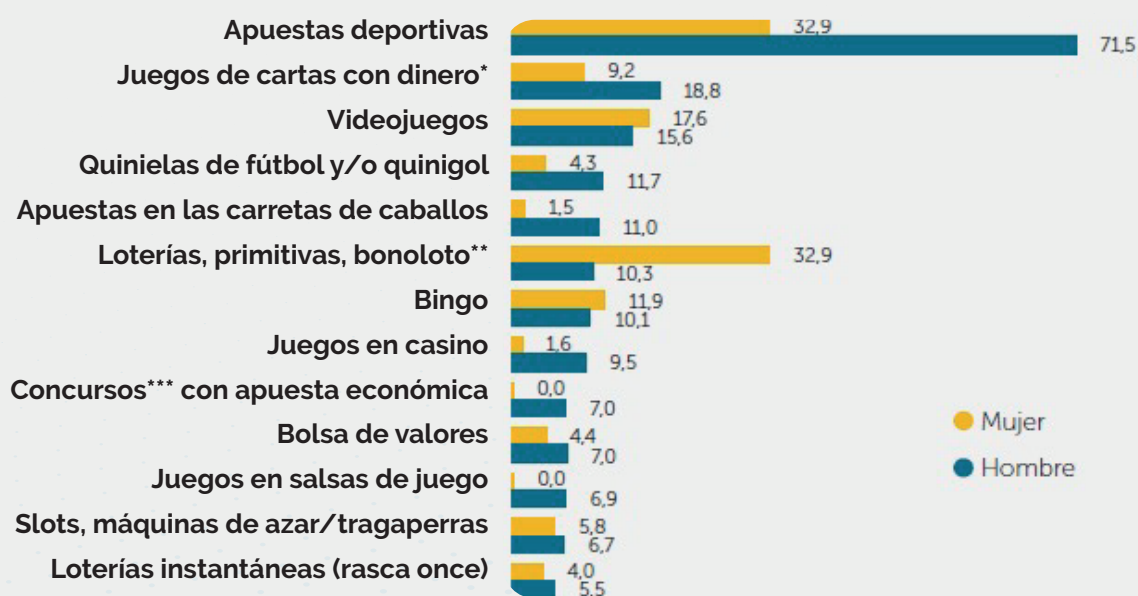
Otra de las diferencias que se han descrito entre jugadoras y jugadores es en relación a los tipos de juegos que practican unas y otros. Tradicionalmente ha habido una diferencia muy clara entre las modalidades de juegos preferidas por ambos sexos: una mayor proporción de mujeres preferían máquinas tragaperras y bingos en comparación con los hombres que se decantaban en mayor proporción por otros tipos de juegos (e.g. juegos de habilidad y suerte; Baggio et al., 2018; Bonnaire et al., 2017). Obsérvense los datos de la Figura 5 en la que se muestra el porcentaje de hombres y mujeres de entre 15 y 64 años en función de la modalidad de juego que practican. En ella se puede ver que la proporción de mujeres que juega al bingo tanto online como presencial es parecida a la de los hombres. Sin embargo, la proporción en el uso de máquinas tragaperras sí varía en función de si es online o presencial. Mientras que de manera online hay una proporción parecida entre hombres y mujeres, se produce una asimetría importante en el uso de este tipo de juego en locales físicos.

En términos generales lo que sí que parece es que hay una mayor proporción de hombres que juegan a juegos de casino, cartas y apuestas deportivas independientemente del formato.



Se ha propuesto que esta diferencia entre preferencias por modalidades de juego tiene que ver con la censura social que las mujeres sufren al entrar solas y no como acompañantes en locales fundamentalmente dirigidos a hombres, como salones de juego, billares, casinos y casas de apuestas (Echeburúa, 2014; Fernández-Vázquez, 2012). En cierta manera, el auge de Internet y el anonimato que ofrece, junto a un diseño de algunos juegos y entornos especialmente dirigidos a un público femenino, pueden estar detrás de que más mujeres practiquen otros juegos de azar diferentes a través de Internet (Corney & Davis, 2010; Edgren, Castrén, Alho, & Salonen, 2017). De hecho, si se observa de nuevo la Figura 4 de la sección anterior se puede ver cómo, a pesar de que hay menos mujeres menores de edad que juegan en comparación con hombres, su distribución está más repartida por las diferentes modalidades de juegos de azar, e incluso hay una proporción mayor de mujeres que juegan a juegos de cartas y juegos de casino.

Figura 5. Tipos de juegos con los que la población de 15-64 años ha jugado dinero online (parte superior) y presencial (parte inferior) en los últimos 12 meses, según sexo (%). España, 2017.





*Nota. Extraído del Informe sobre adicciones comportamentales del OEDA y del PNSD. * póquer, mus, blackjack, punto y banca... ** once cupones, juego activo eurojackpot, 7/39 *** televisión, radio, prensa. Nótese que el uso de videojuegos aquí no se refiere hacer apuestas con dinero. Se recomienda leer los informes originales para poner en contexto todos estos datos.*

Por otro lado, en los estudios científicos en los que se comparan los perfiles psicológicos de hombres y mujeres que juegan –que son pocos en relación al número de estudios realizados exclusivamente con hombres (e.g. Merkouris et al., 2016)– se ha descrito de manera recurrente diferencias en relación a los motivos por los que se apuesta. Uno de los principales motivadores del juego de azar femenino es utilizarlo como una forma de modificar estados afectivos no deseados, es decir, como una forma de afrontamiento emocional (ver Módulo 2, sección 1, página 42, en donde se exponen diferentes motivos por los que se apuesta). Se ha señalado que muchas mujeres han buscado en el juego una forma de lidiar con la soledad, el aburrimiento, el estrés, problemas vitales y una baja autoestima (Grant y Kim, 2002; Sacco, et al., 2011). No obstante, hay que tener en cuenta que diversos estudios señalan que este tipo de motivos está muy relacionado con el uso de máquinas tragaperras y bingo en mujeres de una franja de edad que oscila entre los 40 y los 60 años (Crisp et al., 2004; Hing et al., 2016; Welte, et al., 2007).

Recordemos que en el Módulo 3 planteamos que los juegos como las máquinas tragaperras (y muy probablemente el bingo), son especialmente útiles para producir una evasión de los problemas (i.e., entrar en la zona).

Este tipo de motivo es especialmente pernicioso en tanto a que se ha asociado con mayores problemas con el juego de azar, independientemente del sexo (Blaszczynski & Nower, 2002). Es decir, las personas que juegan por este motivo tienen más probabilidades de desarrollar problemas en comparación con quienes juegan por otros motivos (e.g. financieros o sociales, por ejemplo). Lo preocupante, por tanto, en relación al tema que nos ocupa, es que se haya identificado como un motivo muy generalizado entre mujeres especialmente de una determinada edad (e.g. Lloyd et al., 2010). En este sentido, tener una edad avanzada, vivir en soledad o no estar casada y tener un estatus económico bajo o medio-bajo son factores de riesgo importantes para el desarrollo de problemas con el juego y dificultades en el tratamiento entre mujeres (DGOJ, 2017).

Ahora bien, es importante señalar que necesitamos más estudios realizados con mujeres menores y jóvenes para poder entender mejor sus motivaciones para jugar, el curso de su potencial problema con el juego y la posible existencia o no de diferencias con respecto a los hombres. Dado el contexto actual del juego de azar (expuesto en este módulo y en el anterior), existe la posibilidad de que las diferencias individuales entre mujeres y hombres se estén paulatinamente difuminando. En este sentido, estudios que se han realizado con muestras amplias de jugadores y jugadoras, sugieren que no hay tantas diferencias sociodemográficas entre hombres y mujeres, especialmente entre jóvenes de entre 18 y 24 años (Hing et al., 2016). Es, de hecho, esta franja de edad uno de los mayores predictores de riesgo para el desarrollo de problemas con el juego de azar, independientemente del sexo. Igualmente, el desempleo y un estatus socioeconómico bajo, el uso de tragaperras y los motivos para jugar con fines de afrontamiento afectivo son factores de riesgo compartidos tanto por hombres como por mujeres (ibid).

No obstante, y a pesar de los posibles avances que se puedan llegar a hacer para describir y entender los factores psicológicos detrás del juego de azar en mujeres, todavía queda mucho por hacer para eliminar las barreras que puedan tener las mujeres para acudir a tratamientos especializados sin ser estigmatizadas. Igualmente, es importante que las mujeres no sean invisibilizadas en los informes estadísticos y en los estudios científicos venideros, para, de esta manera, poder ofrecer una solución eficaz para el conjunto de la población sin discriminación por el sexo.

Referencias

Abbott, M., Romild, U., & Volberg, R. (2018). The prevalence, incidence, and gender and age-specific incidence of problem gambling: results of the Swedish longitudinal gambling study (Swelogs). *Addiction*, 113, 699–707. <https://doi.org/10.1111/add.14083>.

Baggio, S., Gainsbury, S. M., Starcevic, V., Richard, J. B., Beck, F., & Billieux, J. (2018). Gender differences in gambling preferences and problem gambling: A network-level analysis. *International Gambling Studies*, 18, 512–525. <https://doi.org/10.1080/14459795.2018.1495750>

Blanco, C., Hasin, D. S., Petry, N., Stinson, F. S., & Grant, B. F. (2006). Sex differences in subclinical and DSM-IV pathological gambling: Results from the National Epidemiologic Survey on Alcohol and Related Conditions. *Psychological Medicine*, 36, 943–953. <https://doi.org/10.1017/S0033291706007410>.

Blaszczynski, A., & Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 97, 487–499. <https://doi.org/10.1046/j.1360-0443.2002.00015.x>.

Bonnaire, C., Kovess-Masfety, V., Guignard, R., Richard, J. B., du Roscoät, E., & Beck, F. (2017). Gambling Type, substance abuse, health and psychosocial correlates of male and female problem gamblers in a nationally representative french sample. *Journal of Gambling Studies*, 33, 343–369. <https://doi.org/10.1007/s10899-016-9628-4>.

Browne, M., Langham, E., Rawat, V., Greer, N., Li, E., Rose, J., & Bryden, G. (2016). Assessing gambling-related harm in Victoria: A public health perspective. Retrieved from <https://prism.ucalgary.ca/handle/1880/51519>.

Corney, R., & Davis, J. (2010). The attractions and risks of Internet gambling for women: A qualitative study. *Journal of Gambling Issues*, 121. <https://doi.org/10.4309/jgi.2010.24.8>.

Crisp, B. R., Thomas, S. A., Jackson, A. C., Smith, S., Borrell, J., Ho, W. Y., ... Thomason, N. (2004). Not the same: A comparison of female and male clients seeking treatment from problem gambling counselling services. *Journal of Gambling Studies*, 20(3), 283–299. <https://doi.org/10.1023/B:JOGS.0000040280.64348.d1>

Delfabbro, P., & King, D. L. (2019, September 15). Challenges in the Conceptualisation and Measurement of Gambling-Related Harm. *Journal of Gambling Studies*, Vol. 35, pp. 743–755. <https://doi.org/10.1007/s10899-019-09844-1>

Derevensky, J. L., Gupta, R., Dickson, L., & Deguire, A. E. (2005). Prevention efforts toward reducing gambling problems. In *Gambling Problems in Youth: Theoretical and Applied Perspectives* (pp. 211–230). https://doi.org/10.1007/0-306-48586-9_11

DGOJ. (2017). Estudio y análisis de los factores de riesgo del trastorno de juego en población clínica española. Delegación General de Ordenación del Juego. Madrid: Ministerio de Hacienda.

DGOJ. (2018). Análisis del perfil del jugador online. Delegación General de Ordenación del Juego. Madrid, Ministerio de Hacienda.

Echeburúa, E. (2014). Adicción al juego en la mujer y comorbilidad. Implicaciones para el tratamiento. *Revista de Patología Dual*, 1(1), 2–7.

Edgren, R., Castrén, S., Alho, H., & Salonen, A. H. (2017). Gender comparison of online and land-based gamblers from a nationally representative sample: Does gambling online pose elevated risk? *Computers in Human Behavior*, 72, 46–56. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.02.033>

FEJAR. (2018). Guía Clínica Específica: Mujer y Juego. ión Española de Jugadores de Azar Rehabilitados. A Coruña: FEJAR.

Fernández-Vázquez, M. J. (2012). Ludopatía y mujer: un análisis desde la perspectiva de género - Dialnet. IV Congreso Universitario Nacional "Investigación y Género", 2097–2107. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5493069>

García-Rodríguez, C. (2016). El marco jurídico de los juegos de azar y la incidencia de las nuevas tecnologías (Universidad Complutense de Madrid). Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=127472&info=resumen&idioma=SPA>

González-Ortega, I., Echeburúa, E., Corral, P., Polo-López, R., & Alberich, S. (2013). Predictors of pathological gambling severity taking gender differences into account. *European Addiction Research*, 19, 146–154. <https://doi.org/10.1159/000342311>

Goodwin, B. C., Browne, M., Rockloff, M., & Rose, J. (2017). A typical problem gambler affects six others. *International Gambling Studies*, 17(2), 276–289. <https://doi.org/10.1080/14459795.2017.1331252>

Grant, J. E., & Kim, S. W. (2002). Gender differences in pathological gamblers seeking medication treatment. *Comprehensive Psychiatry*, 43, 56–62. <https://doi.org/10.1053/comp.2002.29857>

Hing, N., Russell, A., Tolchard, B., & Nower, L. (2016). Risk factors for gambling problems: An analysis by gender. *Journal of Gambling Studies*, 32, 511–534. <https://doi.org/10.1007/s10899-015-9548-8>

Lloyd, J., Doll, H., Hawton, K., Dutton, W. H., Geddes, J. R., Goodwin, G. M., & Rogers, R. D. (2010). How psychological symptoms relate to different motivations for gambling: An online study of internet gamblers. *Biological Psychiatry*, 68, 733–740. <https://doi.org/10.1016/j.biopsych.2010.03.038>

Mackey, S., Allgaier, N., Chaarani, B., Spechler, P., Orr, C., Bunn, J., ... Garavan, H. (2019). Mega-analysis of gray matter volume in substance dependence: General and substance-specific regional effects. *American Journal of Psychiatry*, 176, 119–128. <https://doi.org/10.1176/appi.ajp.2018.17040415>

Merkouris, S. S., Thomas, A. C., Shandley, K. A., Rodda, S. N., Oldenhof, E., & Dowling, N. A. (2016). An Update on Gender Differences in the Characteristics Associated with Problem Gambling: a Systematic Review. *Current Addiction Reports*, 3, 254–267. <https://doi.org/10.1007/s40429-016-0106-y>

OEDA, & PNSD. (2018). Informe sobre adicciones comportamentales. Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA). Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (PNSD). Madrid: Ministerio de Sanidad.

Project, G. (1999). Gambling among members of ethnic communities in Sydney: Report on 'Problem gambling and ethnic communities'(Part 3).

Raylu, N., & Oei, T. P. (2004). Role of culture in gambling and problem gambling. *Clinical Psychology Review*, 23, 1087–1114. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2003.09.005>

Sacco, P., Torres, L. R., Cunningham-Williams, R. M., Woods, C., & Unick, G. J. (2011). Differential item functioning of pathological gambling criteria: An examination of gender, race/ethnicity, and age. *Journal of Gambling Studies*, 27, 317–330. <https://doi.org/10.1007/s10899-010-9209-x>

Sharman, S., Butler, K., & Roberts, A. (2019). Psychosocial risk factors in disordered gambling: A descriptive systematic overview of vulnerable populations. *Addictive Behaviors*, 99, 106071. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.106071>

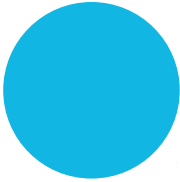
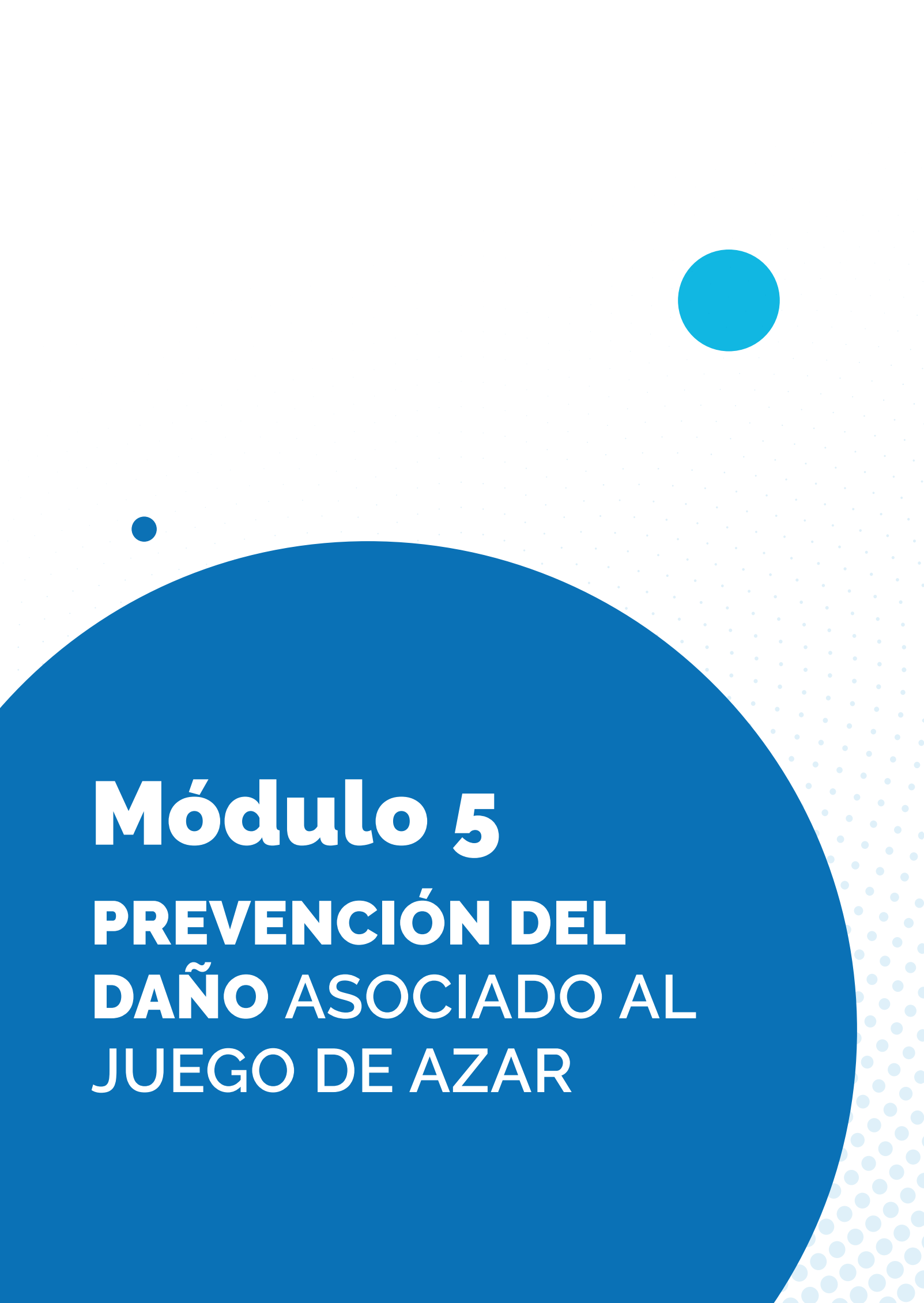
Sroufe, L. A., Coffino, B., & Carlson, E. A. (2010). Conceptualizing the role of early experience: Lessons from the Minnesota longitudinal study. *Developmental Review*, 30, 36–51. <https://doi.org/10.1016/j.dr.2009.12.002>

Stark, S., Zahlan, N., Albanese, P., & Tepperman, L. (2012). Beyond description: Understanding gender differences in problem gambling. *Journal of Behavioral Addictions*, 1, 123–134. <https://doi.org/10.1556/JBA.1.2012.3.5>

Steinberg, L., & Morris, A. S. (2001). Adolescent development. *Annual Review of Psychology*, 52, 83–110. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.52.1.83>

van Holst, R. J., Sescousse, G., Janssen, L. K., Janssen, M., Berry, A. S., Jagust, W. J., & Cools, R. (2018). Increased Striatal Dopamine Synthesis Capacity in Gambling Addiction. *Biological Psychiatry*, 83, 1036–1043. <https://doi.org/10.1016/j.biopsych.2017.06.010>

Welte, J. W., Barnes, G. M., Wieczorek, W. F., Tidwell, M.-C. O., & Hoffman, J. H. (2007). Type of gambling and availability as risk factors for problem gambling: a tobit regression analysis by age and gender. *International Gambling Studies*, 7, 183–198. <https://doi.org/10.1080/144597907013875>



Módulo 5

PREVENCIÓN DEL DAÑO ASOCIADO AL JUEGO DE AZAR

Índice

1. Tipos de intervenciones preventivas.	133
2. Prevención universal: ¿Son las campañas publicitarias de prevención efectivas?	136
3. Prevención selectiva.	142
3.1. Aspectos generales.	142
3.2. Intervenciones grupales de prevención selectiva del juego de azar con menores, adolescentes y adultos jóvenes.	144
4. Habilidades profesionales básicas para la intervención en prevención selectiva.	149
4.1. Habilidades para generar relaciones de trabajo positivas en prevención de conductas adictivas 2	149
4.2. Cómo proveer información de manera colaborativa	156
5. Recomendaciones para otros profesionales que tengan contacto con poblaciones vulnerables.	158
6. Recomendaciones para familiares de poblaciones vulnerables.	160
7. Breve comentario final.	162
8. Bibliografía.	163
9. Referencias.	163

En el módulo anterior hemos descrito qué es el daño asociado al juego de azar y cómo medirlo. Hemos señalado algunos de los factores de riesgo principales de una población especialmente vulnerable, es decir, menores y adolescentes, y hemos presentado datos de la alta prevalencia del uso del juego de azar en esta población, esto es, 10,3 y 22,7 para juego de azar online y presencial, respectivamente, en el año 2018.

Asimismo, hemos expuesto que hay otras poblaciones vulnerables al desarrollo de problemas con el juego de azar como personas inmigrantes, con bajos recursos económicos, con problemas de salud mental o en situación de indigencia. Además, hemos descrito algunas posibles diferencias en el juego de azar entre hombres y mujeres, resaltando la dificultad de éstas para acudir a programas de tratamiento.

Por último, en ese módulo hemos terminado de cerrar la lista de factores que influyen en que se produzcan incrementos en la frecuencia, intensidad y severidad del juego de azar y en que determinadas personas, dadas unas circunstancias específicas, desarrollen un trastorno por juego de azar.

Del hecho, que haya factores individuales, ambientales y del producto, y sociales y comunitarios que intervienen en la escalada de problemas con el juego se deriva que las acciones de prevención deben dirigirse idealmente a todos esos frentes para maximizar su eficacia. Ahora bien, muchas de estas acciones no dependen de nosotros/as directamente; por eso, en este módulo nos centraremos principalmente en qué podemos hacer como técnicos de prevención de adicciones y de problemas con el juego de azar o como profesionales que tienen entre sus funciones la realización de acciones de prevención en este campo.

Aún con todo, antes de empezar sí que nos gustaría señalar en esta breve introducción al módulo dos ideas básicas relacionadas: (1) no hay ninguna sola aproximación que por sí misma vaya a ser uniforme y completamente exitosa y (2) se necesitan coordinar esfuerzos a nivel familiar, social, comunitario y administrativo para aumentar la eficacia de los programas de prevención.

Por la experiencia que se tiene en programas de prevención del uso de sustancias adictivas (Center for Substance Abuse Prevention; 2001), se consideran claves acciones de:

- **Diseminación de la información: e.g. dar a conocer el daño asociado al juego de azar.**
- **Educación preventiva, especialmente para menores y adolescentes: e.g. desarrollo de habilidades de protección personales y sociales tanto específicas de juego como generales.**
- **Entrenamiento de miembros de la comunidad y agentes sociales en programas de prevención y educación sobre conductas adictivas.**
- **Identificación de personas con problemas y derivación a centros específicos para su tratamiento por profesionales especialistas.**
- **Ofrecimiento de actividades alternativas (i.e. ocio saludable, formación, desarrollo, etc.) para la población en general y para las poblaciones vulnerables en particular.**
- **Organización comunitaria para proponer modificaciones legislativas.**

A lo largo del módulo nos vamos a centrar en los primeros cuatro puntos. Nótese, por tanto, que este módulo intenta hacer una contribución a una buena parte de estas acciones clave para la prevención de problemas con las adicciones, en general, y con el juego de azar, en particular. No obstante, en relación con las dos últimas acciones, esto es, la ampliación de la oferta de actividades alternativas de valor para la población y la limitación de la oferta y la regulación de los productos del juego por medio de regulación legislativa, si bien son capitales, su implementación depende fundamentalmente de las administraciones. Esperamos que no se olvide su transcendencia.

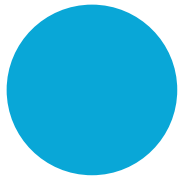
Así, en primer lugar en este módulo, describiremos los tipos de intervenciones preventivas que existen en función del sector de la población a la que se dirigen. En segundo lugar, hablaremos de cuáles son los contenidos, medios y otras características que se han mostrado más eficaces para diseminar información preventiva por medio de campañas y contra campañas de publicidad. Asimismo, analizaremos qué tipos de intervenciones preventivas grupales tanto para menores y adolescentes como para adultos jóvenes son las que cuentan con mayor evidencia científica sobre su eficacia. Además, expondremos algunas de las habilidades básicas que ayudan a los profesionales que realizan programas de prevención a llegar mejor a las personas con las que trabajan o, dicho de otro modo, habilidades que aumenta la probabilidad de que calen sus mensajes de prevención.

Por otro lado, ofreceremos algunos consejos dirigidos a profesionales que tienen contacto por su trabajo (e.g. maestras/os, profesores/as, etc.) con adolescentes y jóvenes en general o con otras poblaciones especialmente vulnerables y/o con sus familiares, para que puedan contribuir a la prevención de problemas con el juego de azar más allá de la derivación a recursos especializados. Creemos que puede serles de ayuda entender qué pueden hacer desde su posición si desean ayudar. Una parte fundamental de esta función es dar continuidad a los mensajes preventivos y al trabajo realizado por los técnicos/as de prevención en sus grupos de referencia, tanto de adolescentes y jóvenes como de familiares, por lo que también incluiremos al final unas recomendaciones en esta dirección.

1. Tipos de intervenciones preventivas

En el ámbito de la salud, desde un modelo prominentemente biologicista, se han distinguido tradicionalmente tres niveles de intervención en función del estadio de desarrollo de una enfermedad. La prevención primaria estaría dirigida a intervenir antes de que una enfermedad se manifieste y tendría por objetivo que esta no se dé. La prevención secundaria actuaría cuando hay signos de enfermedad, buscando que ésta remita y cause el menor daño posible. Por su parte, la prevención terciaria se realizaría con personas que sufren una enfermedad, con el objetivo de conseguir su recuperación y mitigar el daño.

Es fácil encontrar algunas orientaciones similares a la prevención de adicciones. Sin embargo, desde el modelo biopsicosocial que hemos ido describiendo a lo largo del curso, se considera que esa aproximación tiene ciertas limitaciones y no tiene en cuenta la multiplicidad de factores que intervienen en el desarrollo de adicciones, incluyendo el juego de azar. Es por eso que, desde este modelo, se distingue entre **(1) prevención universal, (2) prevención selectiva, (3) prevención indicada y (4) tratamiento**. Lo que vertebra esta clasificación es el riesgo/vulnerabilidad a desarrollar un trastorno en vez de la manifestación o no de la enfermedad y sus síntomas. De esta manera, la prevención universal iría dirigida a la población general, independientemente de si tienen mayor o menor riesgo, y tendría por objetivo final impedir o retrasar el inicio de la conducta de apostar. Serían acciones dirigidas a grupos amplios y pueden hacerse a nivel estatal y regional, pero también a nivel comunitario y escolar. En la sección 2 analizaremos más en detalle acciones de campañas y contra campañas publicitarias en esta línea.



La prevención selectiva es la que se dirige a personas que por algunos de los diversos factores biopsicosociales mencionados a lo largo del curso pueden tener un riesgo incrementado de empezar a jugar y de llegar a tener problemas con el juego. Sus objetivos serían similares a la prevención universal solo que se desarrollan con poblaciones específicas. Es importante tener en cuenta que el establecimiento del riesgo/ vulnerabilidad no se hace a nivel individual sino por la pertenencia a un tipo de grupo. Aunque también se pueden hacer en formato campaña, es muy frecuente que se implementen en forma de intervenciones grupales. En ese caso requieren que se realicen por personal con formación específica (i.e. técnicos de prevención de adicciones). En la sección 3.2, nos centraremos en este tipo de intervenciones realizadas con menores, adolescentes y jóvenes adultos, preferentemente en un entorno académico. Lo hacemos así porque queremos mostrar al lector qué intervenciones, contenidos, formatos, etc., cuentan con mayor respaldo científico, y es en colegios, institutos y universidades donde principalmente se han desarrollado estos programas. Ahora bien, este tipo de intervenciones pueden hacerse a nivel comunitario, con familias, en centros de ocio, etc.

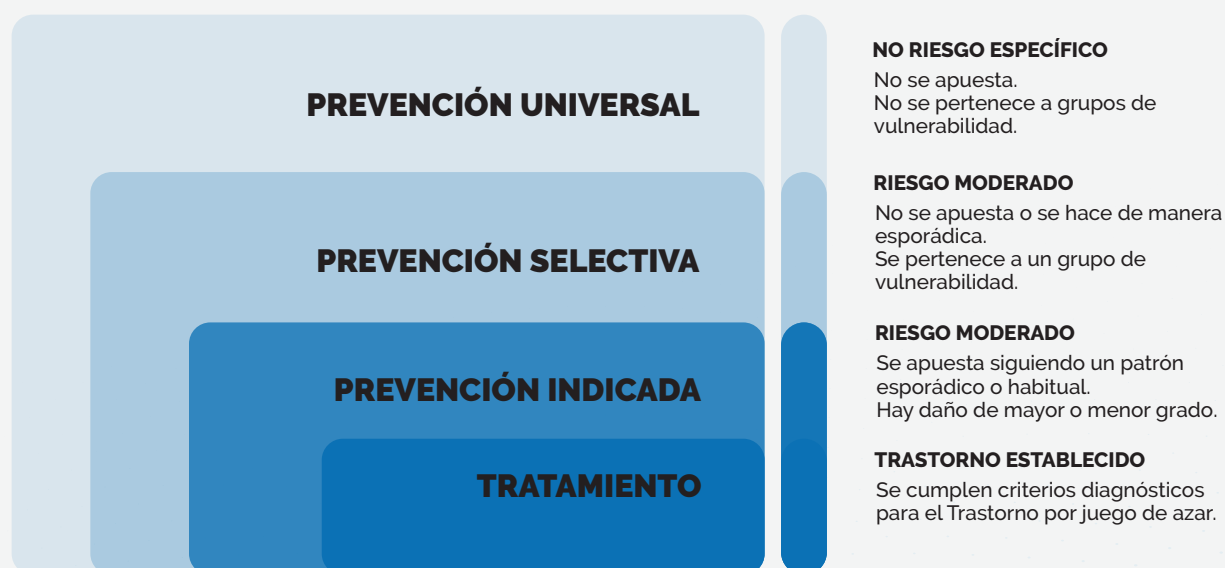
Por su parte, la prevención indicada es la que tiene por población diana tanto a personas que apuestan pero que no cumplen los criterios para un trastorno por juego de azar como a quienes están expuestas a situaciones de mucho riesgo, como por ejemplo familias en las que hay problemas con el juego. Sin embargo, en el juego de azar hay un área gris entre la prevención selectiva e indicada, dado el grado de normalización que esta actividad tiene sobre todo en algunas de sus formas (e.g. lotería, Bingo y cartas en reuniones familiares con pequeñas cuantías de dinero, etc.). En este caso, cuando el grado de participación en el juego de azar es muy esporádico se tendería a englobar como prevención selectiva. El objetivo de estas intervenciones sería que esa conducta remita o no se acreciente. A mayor participación en actividades de juego, es decir, a mayor número de episodios de juego y a mayor intensidad (i.e. juego esporádico y habitual), más relevante sería la posible derivación de estas personas a programas de prevención indicada.

A diferencia del anterior tipo de prevención, en la prevención indicada se determina el grado de riesgo a nivel individual. En su caso, estas intervenciones tienen por objetivo frenar el uso del juego o reducirlo y evitar un posible incremento del mismo, minimizando así los daños asociados a esta actividad. Este tipo de intervenciones se han de realizar por personal experto en el tratamiento de problemas con el juego de azar y otras adicciones; es decir, suelen hacerse en centros socio-sanitarios.

Las intervenciones a este nivel pueden ser grupales o individuales y pueden requerir mayor número de sesiones en función de la gravedad del juego y de otros factores de complicación (e.g. consumo comórbido de sustancias). Es importante considerar que este curso no está dirigido para intervenir a este nivel por lo que no se incluirá información al respecto.

Finalmente, las intervenciones de tratamiento estarían dirigidas a las personas que sí cumplen los criterios diagnósticos de un trastorno por juego de azar. El objetivo de estas intervenciones sería la rehabilitación funcional de los/las pacientes en sus diferentes áreas vitales y la mitigación del daño que se haya podido sufrir. En la Figura 1 se resume la información sobre los tipos de intervenciones preventivas en función del riesgo/vulnerabilidad.

Figura 1. Tipos de intervenciones preventivas en función del riesgo/vulnerabilidad.



Es importante tener en cuenta que la intervención varía en forma de embudo en cuanto al número de personas que se tiene por objetivo a cada nivel: del conjunto total de una población, pasando por grupos cada vez más reducidos, a intervenciones que pueden ser también individuales. Por otro lado, [cabe señalar que para aumentar la eficacia de estas intervenciones preventivas deberían hacerse de manera coordinada. Especialmente relevante va a ser la coordinación entre las intervenciones selectivas e indicadas, ya que en buena medida la identificación y posterior derivación de estas personas con vulnerabilidades específicas o problemas manifiestos es clave para armonizar y capitalizar esfuerzos preventivos.](#)

Por último, cabe hacer mención al objetivo general de todo este tipo de intervenciones de prevención. Normalmente, se distingue entre buscar la abstinencia, en este caso, uso cero de juego de azar, en contraposición a una reducción de daños, es decir, poder mantener un nivel de juego lo más reducido posible en términos de intensidad y frecuencia. Es cierto que ambas no tienen por qué ser totalmente contrarias, dado que a veces la reducción en el uso del juego de azar puede ser un paso intermedio para su total extinción. Ahora bien, asumiendo el contexto político-económico actual y dado el importante grado de normalización de esta actividad, en lo que parecen coincidir las personas expertas es que lo más factible en prevención (i.e. excluyendo tratamiento) es trabajar por la reducción de daños (Derevensky & Gilbeau, 2019; Keen, Blaszczynski, & Anjoul, 2017).

Aun con todo, no hay que equiparar la reducción de daños con la promoción del juego responsable¹. La primera puede abarcar completamente a la segunda pero no al revés. Es decir, el juego responsable es un tipo de estrategia de reducción de daños, pero no la única. Las dos pueden coincidir en su objetivo: evitar escalada y daños, pero la estrategia de juego responsable, tal y como se concibe actualmente, deposita en el individuo una buena parte de la responsabilidad sobre el control de su conducta de apostar. Desde un modelo biopsicosocial englobado en una perspectiva de salud pública, la prevención para prevenir daño pasa por la intervención en los diversos factores mencionados hasta este punto. De nuevo y por última vez, insistimos en la importancia de intervenir sobre el ambiente y el producto y en la reversión de factores sociales y comunitarios de riesgo para ayudar al individuo a regular su conducta de juego.

2. Prevención universal: ¿Son las campañas publicitarias de prevención efectivas?

La sobredimensión de la publicidad de juego produce, entre otros efectos, que se normalice el juego de azar y que se vea como algo útil, atractivo, excitante y glamuroso. En el Módulo 3 también expusimos cómo los menores y adolescentes son especialmente vulnerables a la publicidad. *¿Se pueden reducir los efectos de esta publicidad? O dicho de otro modo, ¿las campañas publicitarias de prevención pueden ayudar a contrarrestar de alguna manera el efecto de las campañas publicitarias de promoción?* Creemos que es importante tener en cuenta esta cuestión en un curso dirigido a profesionales.

Si bien es cierto que este tipo de campañas deben ser idealmente orquestadas a nivel nacional para maximizar su eficacia y la inversión económica que requieren, hay muchas acciones de este tipo que se desarrollan a nivel local, comunitario o escolar. Aunque puedan tener objetivos más modestos, es una vía de intervención interesante y que puede sumar en la prevención. Tener en cuenta algunas directrices basadas en evidencia puede ayudar a tomar ciertas decisiones sobre su diseño, no solo para incrementar su potencial eficacia, si no para que tampoco produzcan el efecto contrario (Friend & Ladd, 2009).

Actualmente la investigación sobre campañas anti-juego está aún en una fase temprana de desarrollo, pero existe evidencia acumulada sobre la eficacia de campañas de prevención de consumo de tabaco, alcohol y otras drogas que tienen una tradición más larga y que pueden ser de utilidad. De éstas podemos obtener información sobre qué resultados cabrían esperar y qué características podrían ser las más adecuadas para conseguirlos.

En relación con la primera de las cuestiones es lo mismo que preguntarse, ¿para qué hacer campañas publicitarias de prevención universal? El resultado fundamental y final que se busca es que se produzca un efecto en la conducta: no jugar o jugar menos. Si bien es cierto que estas campañas pueden contribuir a este efecto a largo plazo (muchas veces es necesario bastante tiempo, insistencia y recursos para que lo tengan; Byrne, Dickson, Derevensky, Gupta, & Lussier, 2005), lo que parece más factible y suele conseguirse antes es un cambio en la actitud y en el conocimiento que se tiene sobre los riesgos de las conductas adictivas (ibid). Se cree que tanto actitud como conocimiento son importantes mediadores en el cambio de la conductual final (Ajzen, 2002; Sharma & Romas, 2012), por lo que su modificación puede ser de especial interés y más en personas que todavía no han practicado una conducta adictiva.

Por otro lado, una de las características más críticas que se ha de considerar para que estas campañas produzcan cambios es el contenido: qué tipo de mensajes se ofrecen. En general se pueden distinguir 4 tipos: (1) mensajes de desnormalización, (2) mensajes sobre los efectos negativos que tiene la conducta adictiva, (3) mensajes sobre estrategias y habilidades para rechazar su práctica y (4) mensajes para el uso o consumo responsable, moderado, etc. (Williams, West, & Simpson, 2012).

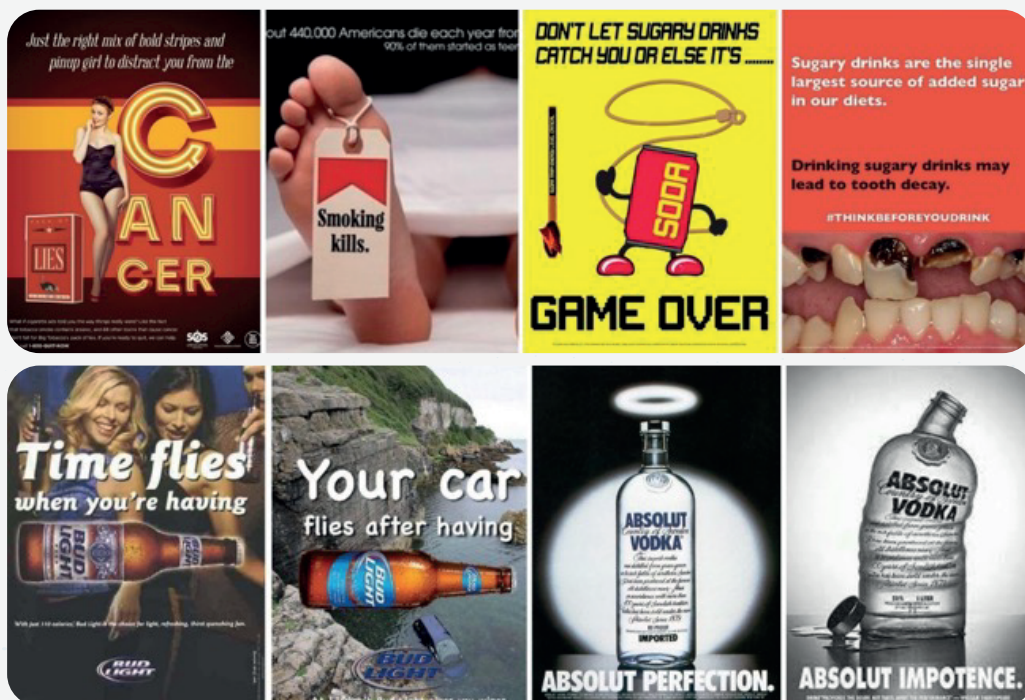
Los mensajes de desnormalización tratan de contrarrestar los aspectos positivos con los que se haya asociado la conducta y reducir el nivel de aceptación social que pueda tener.

Este tipo de mensajes suelen ir orientados a dos fines específicos: por un lado, a señalar que no son actividades que la mayoría de personas realiza o no en el grado en el que se puede llegar a creer que ocurren, y, por el otro, a resaltar las características negativas asociadas a la conducta en oposición a la carga afectiva positiva que ofrece la publicidad de promoción (e.g. aislamiento/ruina vs. glamour). Un ejemplo claro de estas estrategias para conseguir reducir la aceptabilidad social se puede encontrar en la prevención del consumo de tabaco (Hammond, Fong, Zanna, Thrasher, & Borland, 2006). De promocionarse hasta en películas en las que los protagonistas eran fumadores (con todo el valor que tienen éstos como modelos) se pasó a intentar estigmatizarlo asociándolo a debilidad personal, enfermedad, muerte, marginalidad, etc.

Un tipo especial de mensajes de desnormalización son los que se utilizan en campañas contra los mensajes capciosos de la industria. Este tipo de contra campañas tienen por objetivo desenmascarar los efectos nocivos que tienen algunos productos y que de alguna manera suelen ocultarse. Hay algunas campañas de este tipo muy conocidas e incluso promovidas por agencias gubernamentales en los Estados Unidos como parte de ambiciosos –y bien dotados económicamente– programas generales antitabaco que, junto a la prohibición de la publicidad, han obtenido resultados positivos tanto en el cambio actitudinal como en la prevalencia del consumo de tabaco (ver Friend y Ladd, 2009 para una revisión). Se han desarrollado contra campañas a nivel comunitario que también parecen que han sido efectivas, aunque de manera más modesta y con cambios a corto plazo. Esta limitación en buena medida se deriva de una menor intensidad, duración y visibilidad (ibid; características claves de muchas estrategias publicitarias exitosas). Estas campañas son interesantes porque también llaman la atención sobre un determinado problema, pudiendo promover una conciencia social que termine derivando en presión para la regulación (Hammond et al., 2006). El uso de estas campañas se ha imitado en diversos campos de la salud en los que hay industrias detrás que obtienen pingües beneficios. En la Figura 2, mostramos algunos ejemplos de este tipo de contra campañas tanto contra el tabaco como contra el alcohol y la comida basura. Mensajes en esta línea en el campo del juego de azar serían los que van dirigidos a desenmascarar las estrategias que hace la industria del juego para promover que la gente pierda dinero y obtener beneficios con ello (creemos que lo largo del curso hemos reflejado algunas de estas estrategias y otros tantos artificios). Por otro lado, la comunicación de los efectos negativos que tiene la conducta adictiva es otro de los mensajes que se han mostrado potencialmente efectivos para su prevención –en el Módulo 4 hemos hecho una descripción detallada de muchos de los daños que produce el juego de azar–.

Con este tipo de mensajes se pretende elevar la conciencia tanto a nivel social como individual de que dichas conductas adictivas pueden ser un problema. De esta manera, por otra vía complementaria a los mensajes de desnormalización, estos mensajes también tratan de reducir la visión social positiva de las conductas adictivas. Aún con todo, hay que considerar con mucho cuidado las campañas que tienen por objetivo comunicar efectos negativos pero basándose en el miedo. Estas campañas usan las consecuencias más extremas que puede producir una conducta para tratar de prevenirlas, por ejemplo, el suicidio o la bancarrota, en el caso del juego de azar; la muerte o la cárcel en el caso de drogas ilegales. En este caso, dichas campañas pueden ser contraproducentes especialmente entre quienes ya hayan tenido algún tipo de contacto o experiencia con la conducta o en poblaciones vulnerables (Albarracín et al., 2005; Wakefield, Loken, & Hornik, 2010; Witte & Allen, 2000). *Se cree que estas campañas pueden generar en algunas personas un incremento en la atraktividad que tiene la conducta, mensajes defensivos del tipo: "esto no me va a pasar nunca a mí", e incluso promover una falta de autoeficacia (e.g. si a tanta gente le pasa, puede que sea muy difícil evitarlo. Quizás yo tampoco pueda hacerlo) (ibid).*

Figura 2. Contracampañas publicitarias sobre el consumo de tabaco, azúcar y alcohol.



Nota. En la parte de arriba se muestran diversas contra campañas sobre el consumo de tabaco y azúcar. En la parte de abajo se muestran de manera intercalada anuncios de la industria del alcohol y contra campañas que los imitan.

A la luz de la evidencia que tenemos, el tercer tipo de mensajes que hemos mencionado, es decir, los mensajes que tienen por objetivo enseñar estrategias de rechazo son, en el mejor de los casos, menos eficaces que los anteriores (Byrne et al., 2005) e incluso se puede encontrar evidencia de que son contraproducentes (Farrelly et al., 2002). Por ejemplo, datos sobre los efectos de una campaña de prevención de una potente empresa tabacalera mostraron que la exposición a estos anuncios produjo un incremento en las intenciones de fumar (ibid). Si hay algún lector/a interesado/a en un ejemplo de estos anuncios lo pueden consultar en estos enlaces: Think, do not smoke [1,2]*. Se puede aducir que este tipo de mensajes en campañas no financiadas por la industria podrían no tener estos efectos negativos. Sin embargo, y aunque en general los datos sugieren que es mejor que no participe la industria directamente en el diseño de las campañas de prevención (Friend & Ladd, 2009), también hay evidencia de que otras campañas públicas que usaron mensajes de estrategias de rechazo tuvieron los mismos efectos perniciosos (ver Byrne et al., 2005 para diferentes ejemplos). En la Figura 3 se pueden encontrar ejemplo de una campaña de este tipo.

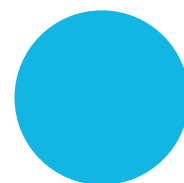


Figura 3. Campañas de prevención de consumo de cannabis con mensajes centrados en estrategias de rechazo que generaron un efecto contrario al esperado (Friend & Ladd, 2009).

En relación con el último tipo de mensajes mencionado, esto es, juega/consume responsable/moderadamente, no conocemos datos que avalen su eficacia. Sin embargo, por ejemplo, en el campo del juego de azar sí hay evidencia preliminar que sugiere que este tipo de campañas pueden ser inefectivas (Newall, Walasek, Singmann, & Ludvig, 2019; basado en una campaña británica de juego responsable: When the FUN stops, stop [Cuando la DIVERSIÓN termina, para]).

*https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=w10le-z8_ko&ab_channel=PastMeetsPresent

*https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=RCC2fYQIMl&ab_channel=RewindMe



Nótese que la palabra diversión se resalta en comparación al resto). Sin duda, necesitamos más investigación para poder determinar si este tipo de mensajes contribuye –y, de hacerlo, en qué medida– a ayudar a los individuos a jugar según sus propias decisiones libres e informadas.

Hasta este punto, hemos sugerido que a mayor tiempo, intensidad y visibilidad de las campañas, mejor; y hemos hablado de los tipos de mensajes más efectivos. Otras de las características que pueden ser de utilidad en el diseño de estas campañas es el uso de ciertos modelos.

La credibilidad es una característica que se ha asociado a mayor capacidad de persuasión, y la similitud es especialmente relevante en campañas preventivas dirigidas a sectores específicos como adolescentes (este tipo de campañas serían de prevención selectiva aunque usen este medio). Por ejemplo, el uso de modelos que sean verdaderos referentes del grupo diana y que compartan valores y vínculos culturales puede ser especialmente efectivo (Byrne et al., 2005). Asimismo, algunos estudios muestran que anuncios protagonizados por adolescentes que cuentan sus propias experiencias negativas personales son recordados mejor por otros adolescentes y pueden llegar a tener mayor impacto (e.g. Challenge to Youth Campaign en Canadá; Byrne et al., 2005).

Por otro lado, cabe señalar que un obstáculo general que toda campaña publicitaria ha de intentar sortear es pasar desapercibida. Es por eso que a veces se recurren a mensajes impactantes para captar la atención y favorecer el recuerdo. Creemos que muchos de nosotros/as podemos recordar algunos mensajes, por ejemplo, de la Dirección General de Tráfico, que han utilizado este tipo de estrategia para promocionar una conducción segura, incluyendo conducir sin estar bajo la influencia del alcohol y otras drogas.

Por último, es importante tener en cuenta que estas campañas generales llegan a todos los públicos, pudiendo ser más beneficiosas para personas que no practican –o que no lo hacen con una frecuencia elevada– la conducta que se quiere modificar. Las actitudes, intenciones, conocimiento, etc., son más maleables antes de que se tengan experiencias personales continuadas. En las siguientes secciones veremos intervenciones selectivas con otro tipo de formato: el programa educativo grupal estructurado, que se dirigen fundamentalmente a este tipo de población: personas que por sus características sociodemográficas pueden tener un mayor riesgo de jugar, pero que todavía no lo hacen (o no lo hacen apenas).

3. Prevención selectiva

3.1. Aspectos generales

En la siguiente subsección vamos a describir el contenido de diferentes programas de prevención selectiva que se han implementado específicamente en el juego de azar con menores, adolescentes y jóvenes adultos, y cuya eficacia ha sido evaluada por medios cuantitativos. Pero antes queremos aclarar varias cuestiones. Por un lado, hemos recogido los resultados de diversos meta-análisis y revisiones sistemáticas que aglutinan decenas de diferentes ensayos realizados con tales fines y poblaciones diana. Eso no excluye la existencia de otros programas que se hayan implementado y que puedan ser eficaces. Sin embargo, al no disponer de los datos, no podemos saber con certeza si lo son o no. Nuestro objetivo a la hora de hacer esta selección tiene que ver con que queremos ofrecer a las/os lectoras/es una visión lo más informada posible de los componentes activos de estos programas, es decir, de las características que tienen mayor probabilidad de ser útiles.

Por otro lado, más allá de la investigación en juego, nos gustaría señalar algunas de las directrices que se tienen de referencia en programas dirigidos a prevenir diferentes conductas de riesgo y promover conductas deseables tanto socialmente como desde el ámbito de la salud, como por ejemplo, la reducción del consumo de sustancias, conductas sexuales de riesgo, conducción bajo los efectos del alcohol y otras drogas, o prevención de conductas antisociales (Nation et al., 2003, en Keen et al., 2017). Estas son:

- 1 Proporcionar/disponer de un material que haga una cobertura comprehensiva de la conducta que se quiere prevenir.**
- 2 Hacer una justificación teórica de los contenidos.**
- 3 Utilizar diferentes métodos de enseñanza.**
- 4 Establecer relaciones positivas entre los profesionales y los/as asistentes.**
- 5 Proveer una dosis de entrenamiento suficiente (i.e. suficiente número de sesiones).**
- 6 Mantener un timing adecuado intrasesión.**
- 7 Ajustar los contenidos a las características socioculturales de la audiencia para que tenga relevancia.**
- 8 Incluir medidas de resultado cuantificables.**
- 9 Contar con profesionales bien entrenados.**



Estas directrices van a ser fundamentales para poder aumentar la eficacia de las intervenciones preventivas. Más allá de los contenidos, que veremos enseguida, cuantos más de estos elementos se incluyan, mayor será la probabilidad de que las intervenciones cumplan sus objetivos.

Otra de las cuestiones que queríamos clarificar es que hay varias formas en las que se pueden clasificar los programas de prevención selectiva en juego de azar. Nosotros nos centraremos en la clasificación que diferencia entre (1) programas que se focalizan en trabajar exclusivamente sobre elementos del juego de azar, a los que nos referiremos como Programas preventivos específicos de juego de azar, y (2) los que además incorporan el desarrollo de habilidades personales y sociales generales, a los que denominaremos Programas preventivos generales del juego de azar (e.g. St-Pierre, Temcheff, Derevensky, & Gupta, 2015). Aún con todo, existen también otro tipo de programas de prevención general que solo se centran en el entrenamiento en esas habilidades personales y sociales. Algunas de estas habilidades son: (i) aumento de la autoestima y mejora de la imagen personal, (ii) habilidades interpersonales para afrontar situaciones estresantes, (iii) habilidades de regulación emocional, (iv) de autorregulación, (v) de resolución de problemas y (vi) de toma de decisiones y (vii) habilidades para resistir la presión social. Se considera que las personas que tienen estas habilidades más desarrolladas están en cierta manera más "protegidas" ante una gran variedad de problemas conductuales y trastornos psicopatológicos (Durlak, Weissberg, Dymnicki, Taylor, & Schellinger, 2011). Estos programas son de enorme interés dado que su idea matriz es intentar fortalecer una serie de habilidades generales que pueden ser de vital importancia para un desarrollo funcional pleno. No obstante, grosso modo, son las mismas habilidades que pueden incorporar los Programas preventivos generales del juego de azar por lo que no haremos una mención específica a estos programas.

Por último, queremos aclarar que cuando se hace prevención selectiva en formato de intervención grupal para prevenir adicciones, y dado que la selección de los participantes se hace en función de su pertenencia a un grupo vulnerable, es posible encontrar personas que han desarrollado algún tipo de problemas o que han desarrollado una adicción (ver Figura 1).

En esos casos, el formato de intervención grupal no cambia pero sí se tendría un doble objetivo: por un lado, proveer la prevención establecida al grupo general y, por el otro, orientar a que estas personas acudan a centros o recursos específicos. Es importante incidir en que ésta es una función propia de técnicos de prevención de adicciones.

En la siguiente subsección nos vamos a centrar en intervenciones de prevención selectiva en formato grupal con poblaciones vulnerables en función de su edad.

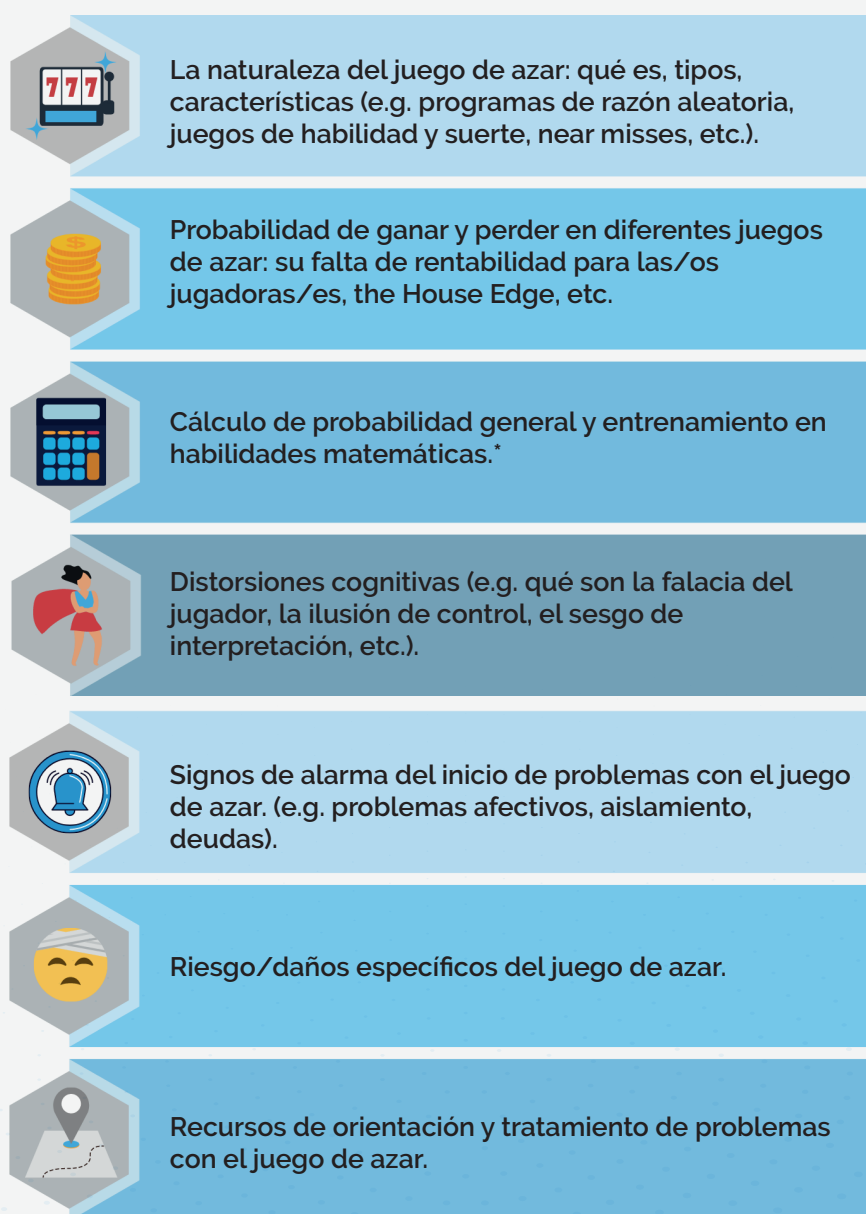
3.2. Intervenciones grupales de prevención selectiva del juego de azar con menores, adolescentes y adultos jóvenes

En aras de la claridad en la exposición vamos a incluir en el mismo epígrafe las intervenciones de prevención selectiva con menores, adolescentes (10-19 años) y adultos jóvenes (18-25/30 años). Lo hacemos así porque los datos que disponemos señalan que, en grandes rasgos y asumiendo una adaptación de los materiales y del lenguaje a la edad y tipo de población, las características de estas acciones de prevención tienen similitudes importantes (Grande-Gosende, López-Núñez, García-Fernández, Derevensky, & Fernández-Hermida, 2020; Keen et al., 2017).

No obstante, sí que nos gustaría que se tengan en cuenta dos cuestiones. En primer lugar, se puede recordar del Módulo 4, sección 3, página 114, que habíamos planteado que durante la adolescencia se produce en general una apertura a la experiencia acompañada de una inmadurez de los sistemas cognitivos y cerebrales de control de la conducta. En ese módulo, también sugerimos que estos sistemas terminan de configurarse en torno al final de los veinte años, inicio de los treinta. A esta tendencia a la exposición al riesgo y a la dificultad para el control propia de la edad, hay que sumarle que en muchas ocasiones es a partir de los 18 años donde se suele producir una reducción del control parental, por ejemplo, en horarios, manejo y acceso al dinero, etc. En este sentido, el inicio de los estudios universitarios es un periodo de riesgo importante, sobre todo si se abandona el hogar familiar. Por ejemplo, se estima que entorno al 10 por ciento de estudiantes universitarios pueden practicar juego de azar a nivel problemático (Nowak y Aloe, 2018). Por lo tanto, en general, a partir de los 18 años se suele acrecentar el nivel de exposición a nuevas situaciones de riesgo. Además, los/las mayores de edad ya no tienen restricciones legales para practicar juegos de azar por lo que se facilita la accesibilidad a los mismos. De esta manera, el riesgo en esta población es considerable. Por otro lado, la prevención selectiva con menores y adolescentes es peliaguda porque no tienen edad legal para jugar y, sin embargo, son población vulnerable y muy sensible al impacto de campañas de promoción. Asimismo, los datos de prevalencia que hemos señalado en el módulo anterior muestran que hay una proporción importante de menores que han practicado algún tipo de juego de azar. Por lo tanto, con este tipo de población se habla sobre juego de azar sin ambages, es decir, como una realidad que les atañe y les es cercana.

Veamos los contenidos y características de estos programas de prevención selectiva. La mayor parte de ellos tanto específicos como generales comparten la inclusión de una parte de psicoeducación sobre el juego de azar. Es decir, se provee información factual de algunos (o todos) de los siguientes elementos recogidos en la Figura 4.

Figura 4. Tipo de información que se provee en programas de prevención selectiva.



*Nota: *El entrenamiento en el cálculo de probabilidad general y en habilidades matemáticas tiene menor impacto sobre la corrección de sesgos cognitivos y la práctica de juegos de azar, cuando no está específicamente anclado en ejemplos reales sobre esta actividad.*

La idea subyacente de la inclusión de esta información se basa en un modelo de inoculación. Es decir, se entiende que la población diana carece de una parte de esta información y que tenerla les ayudará a no jugar (o a cambiar, en el caso de que se haya dado de manera muy esporádica) (Sharma & Romas, 2012; para desarrollos teóricos diferentes ver, por ejemplo, Ajzen, 2002). En este sentido nos gustaría hacer una aclaración sobre una cuestión que se sigue debatiendo a día de hoy: ¿el conocimiento matemático y probabilístico protege por sí mismo de desarrollar problemas con el juego? O dicho de otro, ¿las personas que tienen mayor conocimiento de estas áreas tienen menor probabilidad de desarrollar problemas con el juego? Tradicionalmente se ha pensado que las personas con problemas con el juego tenían más dificultades con este tipo de conocimiento (Verdejo-García y Manning, 2015). Sin embargo, los nuevos perfiles de jugadores/as que han ido emergiendo en las últimas dos décadas, muy asociados al auge de las apuestas deportivas, póquer, etc., no parece que adolezcan de este tipo de problemas. De hecho, por ejemplo, actualmente hay un perfil de jugador/a joven e instruido/a que muestra preferencias por juegos de habilidad y suerte o juegos Tipo I (Módulo 1, sección 4.3, página 28) y que tienen distorsiones cognitivas fuertes en comparación con otro tipo de jugadores/as (Navas et al., 2017). Este hecho sugiere que el conocimiento matemático y probabilístico por sí mismo podría no ser protector del desarrollo de distorsiones cognitivas y de problemas con el juego. Recordemos en este sentido que en el Módulo 2 expusimos que las distorsiones cognitivas pueden tener una base afectiva, es decir, pueden servir como mecanismos de regulación emocional, preservación de la autoestima e identidad personal, etc. Es posible, por tanto, que los programas de prevención que además del conocimiento sobre el juego de azar y probabilidad asociada, incluyan habilidades de autorregulación y regulación emocional, sean de especial interés y protejan en mayor medida que aquellos que sólo se centran en el desarrollo de habilidades matemáticas y conocimiento de la probabilidad del juego (Navas, Billieux, Verdejo-García, & Perales, 2019).

Es importante señalar que los programas de prevención selectiva tienen objetivos similares a las campañas de prevención universal que hemos señalado anteriormente, esto es, cambiar actitudes/intenciones, aumentar el conocimiento y la conciencia de los riesgos y, en última instancia, promover un tipo de conducta (i.e. impedir, resistir, retrasar el inicio de la conducta de apostar o que remita).

Ahora bien, la evidencia que manejamos muestra que, en general, estos programas pueden ser eficaces en algunos de estos objetivos como cambiar la actitud, elevar la conciencia del riesgo que entrañan los juegos de azar, modificar algunos sesgos cognitivos e ideas equivocadas sobre el funcionamiento de la probabilidad pero a corto plazo (Keen et al., 2017).

Eso no significa que no puedan llegar a serlo a largo plazo, pero la mayor parte de estudios no incorporan medidas de resultados de seguimiento durante intervalos prolongados de tiempo por lo que no sabemos si esos cambios perduran. Tampoco sabemos si realmente esos cambios van acompañados de algún efecto en la conducta. Hay una dificultad para evaluar los resultados a este nivel. En primer lugar, al incluirse un gran número de personas que no juegan, demostrar el impedimento o retraso de la conducta de apostar requiere de un seguimiento prolongado, ya que se está tratando de demostrar la ausencia de un tipo de conducta que puede llegar a ocurrir años después. En segundo lugar, incluso cuando se hacen con personas que juegan un poco, es difícil detectar cambios ya que éstos pueden ser sutiles. Muchas veces estos estudios evalúan frecuencia, severidad de juego y sintomatología del trastorno con una muy baja prevalencia en esta población; por lo que quizás adolecen de una falta de sensibilidad de medición del tipo de juego que se puede producir en poblaciones vulnerables a este nivel. Una alternativa sería evaluar el daño tal y como hemos propuesto en el Módulo 4; sin embargo, a día de hoy no conocemos investigaciones sobre programas preventivos que hayan seguido esa aproximación.

Por todo ello, no sabemos hasta qué punto estos programas pueden ser eficaces en modificar la conducta o mantener los cambios actitudinales y de conocimiento en el largo plazo. Pero eso tampoco implica que realmente no sean eficaces, y, de hecho, el cambio que pueden llegar a producir aunque sea a corto plazo es más que deseable. Es importante tener en cuenta que, idealmente, el efecto positivo de estos programas se habría de sumar al de otras acciones preventivas coordinadas a diferentes niveles.

Hasta ahora hemos visto los diferentes elementos de psicoeducación que incluyen estos programas de prevención, esto es, su contenido, y los posibles efectos que pueden llegar a tener de manera general. Sin embargo, es muy posible que estos efectos varíen en función de cuántas de las 9 directrices de Nation et al., (2003), que hemos señalado al principio de la sección 3.1 (página 142), se incluyan. Es decir, cuanto más se acerquen estos programas a dichas directrices, mayor puede ser la probabilidad de que sean efectivos (Keen et al., 2017). Es importante tener en cuenta que la implementación de estas directrices en su totalidad depende de los recursos económicos y humanos con los que se cuente. De nuevo, eso no invalida el efecto positivo potencial de intervenciones menos ambiciosas.

Se puede entender la eficacia como una cuestión de grado e intentar acercarse a la situación ideal con los recursos disponibles.

Por ejemplo, parece que es mejor dar información de manera interactiva y recurriendo a diversos métodos pedagógicos (e.g. retos, juegos, dinámicas grupales) que solo dar información unidireccional o por medios audiovisuales (St-Pierre, Derevensky, Temcheff, Gupta, & Martin-Story, 2017). En cuanto a la dosis y a la cobertura, parece ser que son mejores los programas que son más amplios e incluyen sesiones de refuerzo/recuerdo con posterioridad (Keen et al., 2017), por ejemplo, una sesión extra a los 3 meses de la intervención. La amplitud del programa nos lleva directamente a considerar los Programas preventivos generales del juego de azar como una opción con mayor potencial. Recordemos que estos programas además de incluir la parte específica de juego de azar, incorporaban entrenamiento en diferentes habilidades sociales y personales. La idea de base es que la falta de información es solo un factor más y que el desarrollo de ciertas habilidades ayudará a utilizar esa información de forma efectiva en situaciones de riesgo como, por ejemplo, situaciones de alto estrés o ante presiones grupales.

La evidencia sobre estos programas muestra que pueden producir efectos similares a los programas específicos con el añadido de que también pueden generar cambios en las habilidades previamente mencionadas (e.g. afrontamiento, autoestima, autorregulación, etc.). También hay estudios que sugieren que incluso pueden mejorar tanto la capacidad de monitorización personal de la conducta, esto es, la capacidad de ser más conscientes de signos de peligro, como mejorar el diálogo entre compañeros/as, con la familia y con adultos de referencia (Keen et al., 2017). La dificultad de implementar estos programas es que requieren más tiempo, número de sesiones y profesionales con un entrenamiento más específico todavía. No obstante, recordemos que estas habilidades por sí mismas pueden ser protectoras y se podrían trabajar en programas de prevención de conductas de riesgo generales.

Por último, nos gustaría señalar que uno de los ingredientes clave para aumentar la probabilidad de que esta modalidad de intervención sea efectiva es establecer relaciones positivas entre los profesionales y los/as asistentes (sección 3.1; página 142), sobre directrices generales de los programas de prevención). En la siguiente sección definiremos a qué nos referimos con relaciones positivas de trabajo y qué habilidades de los profesionales pueden ayudar al establecimiento de las mismas.

Adicionalmente, expondremos una guía de cómo ofrecer información preventiva de manera colaborativa con la audiencia para incrementar la probabilidad de que tenga impacto.



4. Habilidades profesionales básicas para la intervención en prevención selectiva

Uno de los grandes retos de los/las profesionales que se dedican a la prevención es cómo poder hacer llegar los mensajes de manera efectiva, esto es, que la información que se provee sea atendida y se comprenda y luego se utilice en el mundo real fuera del contexto de entrenamiento. Nótese que los programas de prevención específicos del juego de azar se basan en la idea de que hay que tener la información de los riesgos para luego poder evitarlos. A la luz de los datos comentados con anterioridad es muy posible que para una proporción importante de personas esto les sea de ayuda.

Por otro lado, los programas generales suelen ir un paso más allá e intentan apuntalar la información con otras habilidades transversales para aumentar la probabilidad de que se implementen en situaciones de riesgo. Igualmente, tal y como hemos comentado, esta aproximación puede resultar efectiva y tener además otros efectos positivos añadidos.

No obstante, ambos tipos de programas requieren que la información llegue a los/las asistentes, y para que eso ocurra con mayor probabilidad se pueden utilizar ciertas estrategias. Desde nuestro punto de vista, saber conectar con la audiencia es vital. Y esta conexión pasa en buena parte por saber entender y dar valor a la perspectiva de los asistentes, es decir, a su motivación, conocimiento, preocupaciones, opinión, etc., y, en muchas ocasiones, a su cultura y valores, especialmente cuando se trabaja con minorías.

Es mediante el entendimiento y la valoración que hacen los/las profesionales como se establecen relaciones de trabajo positiva, es decir, relaciones propicias para cumplir los objetivos de la intervención. En este caso, conseguir que la información cale en los individuos.

4.1. Habilidades para generar relaciones de trabajo positivas en prevención de conductas adictivas 2

Queremos pedirlos que imaginéis por un segundo un curso presencial cualquiera, de un tema que os apasione y que esté impartido por profesionales que conocéis y a los respetáis por su trabajo.



Escenario 1. Imagina que es un curso en el que solo hablan los/as ponentes. Eso sí, tienen una habilidad muy buena para exponer ideas, conectarlas y argumentarlas; y encima saben hacerlo de manera entretenida y ágil. Del 1 al 100 (siendo el 1 lo mínimo y el 100 lo máximo), ¿cuánta probabilidad hay de que los escuches con atención durante una hora entera? De nuevo, del 1 al 100, ¿cuánta información crees que eres capaz de asimilar durante esa sesión? Por último, del 1 al 100, ¿cuánta información crees que terminarás recordando cuando acabe el curso? Por favor, anota tus respuestas.

Escenario 2. Asumiendo el mismo interés en el tema, los/as mismos/as ponentes y mismas características en su exposición, imagina que, en vez de solo hablar ellos/as, hacen preguntas a la audiencia. Cuando la audiencia responde, independientemente de lo que digan, los/as ponentes rescatan algo de valor de esas respuestas, lo ponen en contexto y avanzan en su exposición de manera colaborativa con el público. ¿Harías alguna variación en la puntuación de las tres preguntas anteriores? Por favor, anota de nuevo tus respuestas.

Veamos otros escenarios posibles, asumiendo que las mismas características de los/as ponentes y su curso y la predisposición de la audiencia permanecen constantes pero solo cambia la forma de interactuar.

Escenario 3. Los/las ponentes escuchan las sugerencias y opiniones de la audiencia con aparente atención y asienten y dicen cosas como "muy interesante" o "gracias por la aportación" o no dicen nada más allá de asentir y mirar directamente a quien habla, y prosiguen con sus argumentaciones, siguiendo su guion. De nuevo, te pedimos que respondas a las tres preguntas, si eres tan amable.

Veamos el último escenario. **El Escenario 4.** En esta ocasión cuando la audiencia opina, los/las ponentes juzgan directamente como errónea esa información, minimizan su valor o responden con altivez, aunque sea de manera sutil. Es decir, responden como si la audiencia no tuviera una trayectoria profesional o personal en ese mismo campo. No olvides responder a las preguntas, por favor.

De los cuatro escenarios, ¿cuál crees que es el más útil para conseguir que se atienda durante más tiempo, se asimile más información y se recuerde mejor? En principio, estos serían los objetivos de casi cualquier curso.

Sin embargo, como los cursos de prevención van un poco más allá y buscan que esa información tenga un valor aplicado real y que, en muchas ocasiones, se promueva un cambio de actitud y de conducta –con su múltiple complejidad y dificultad–, es importante tener más en cuenta aún ciertos factores afectivos. De los cuatro escenarios, [¿cuál prefieres como asistente?](#)[¿Cuál crees que genera un ambiente relacional más positivo?](#)

La última cuestión que os pedimos es que asignéis los siguientes términos afectivos a cada escenario (puede haber todas las opciones de respuesta que consideréis; e incluso se pueden usar otros términos que no estén aquí recogidos. Nosotros solo presentamos aquí seis opciones para simplificar): Incómoda/o; Entretenida/o; Irritada/o; Indiferente; Valorada/o; Insegura/o.

No hay ninguna respuesta correcta porque estamos hablando de experiencias subjetivas y éstas son infinitamente variadas. Sin embargo, sí que tenemos información de las respuestas que otras personas han dado en algunos otros cursos sobre habilidades transversales para profesionales socio-sanitarios; y aquí están las respuestas más comunes:

- **Escenario 1: Entretenida/o; Indiferente.**
- **Escenario 2: Entretenida/o; Valorada/o.**
- **Escenario 3: Entretenida/o; Valorada/o; Indiferente; Insegura/o.**
- **Escenario 4: Indiferente; Insegura/o; Incómoda/o; Irritada/o.**

Por supuesto, los cuatro escenarios son arquetípicos, y en la realidad suele haber ciertas mezclas. Sin embargo, sí que es más habitual que haya un tono general que tienda más a la exposición instructiva y didáctica (Escenario 1), la interacción reflexiva y colaborativa (Escenario 2), la interacción no reflexiva (Escenario 3) y la interacción experta (Escenario 4).

Ahondaremos un poco más adelante sobre estos tipos de interacciones aunque no hablaremos más de la exposición instructiva y didáctica en sí misma porque se ha de tener en cuenta que, tal y como hemos comentado con anterioridad (sección 3.1, página 142), es más conveniente en intervenciones preventivas utilizar diferentes métodos que implican interacción. Pero antes nos gustaría hacer un pequeño inciso. Os pedimos que deis la vuelta al ejemplo y en vez de pensar como audiencia, penséis como ponentes. En ese rol, no podemos elegir cómo va a ser la audiencia, pero sí podemos intentar modificar cómo se sienten a través de nuestra forma de interactuar con ellos/ellas. Es decir, podemos generar un ambiente afectivo lo más positivo posible atendiendo a la interacción. Y esto no es una cuestión menor, dado que en la mayor parte de intervenciones preventivas los/las asistentes no están entusiasmados por asistir (muchas son obligatorias).



Por lo tanto, no está de base el interés y pasión que en nuestro ejemplo nos predisponía de manera positiva para asistir al curso y atender. En este sentido, en prevención, te sueles enfrentar a audiencias que han tenido experiencias previas que han evaluado como negativas, ya sea por aburridas, por inútiles o porque creyeron que no tenían nada que ver con ellos/as o porque pensaron que no las necesitaban. Además, en muchas ocasiones, los/las asistentes nada saben de nosotros/as por lo que tampoco tenemos un supuesto saber más allá de que nos presenten como expertos instantes antes de empezar. Es decir, en muchas ocasiones, abordar una intervención de prevención tiene que ver con abordar a un público en frío y con una actitud no tan positiva como sería deseable.

¿Cómo podemos sortear estas barreras? No hay una única forma, pero hemos apuntado que tenemos margen para trabajar con cómo se sienten los/las asistentes.

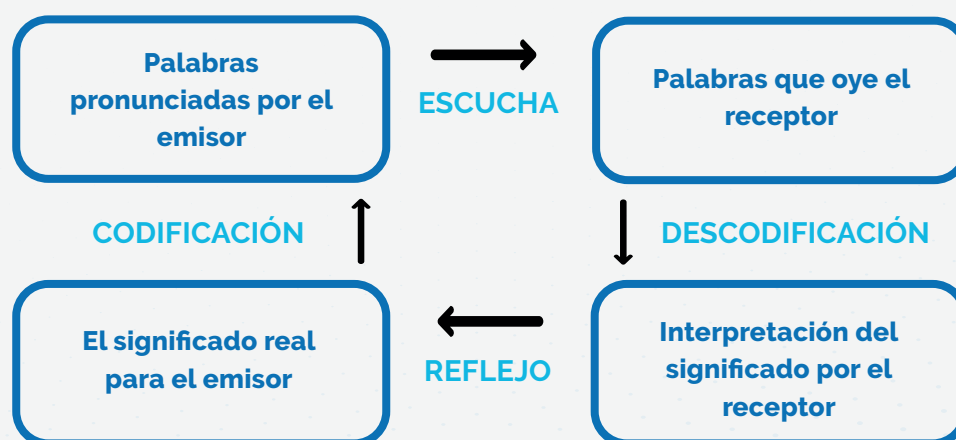
Creemos que es más evidente que cuando juzgas y no das valor a las opiniones de las personas, éstas se sientan mal. Con esto no queremos decir que la interacción experta no sea útil de ninguna manera. Pero sí es cierto que es delicada y que hay veces que mostrarte como una persona experta de manera directa y expeditiva puede levantar obstáculos para conectar con la audiencia y conseguir los objetivos de la intervención (en la siguiente subsección daremos una pequeña guía de cómo ofrecer información como expertos, sin generar tanta fricción). En general, cuando los humanos nos sentimos atacados, tendemos a defendernos. En un curso en público orientado a dar información y promover cambios, este tipo de interacción tiene una mayor probabilidad de generar resistencias que en muchas ocasiones se manifiestan en desconexión o aquiescencia (i.e. asentir sin convencimiento). Esta cuestión es especialmente relevante cuando se trabaja con población adolescente.

Como hemos visto en las reacciones afectivas comunes a los diferentes escenarios, la interacción no reflexiva genera reacciones dispares (Escenario 3). Y es que hay quien lo interpretaría de manera positiva: "me han escuchado"; pero tampoco faltaría quien pensara "han pasado de mí". Lo que sí que es cierto es que, en este tipo de interacción, sobre todo cuando es en grupo, no se suele estar seguro de si ha habido una verdadera comprensión de los puntos de vista del otro. Al fin y al cabo, tenemos mucha facilidad para mirar y asentir mientras pensamos en nuestras cosas. Es por eso que este tipo de interacción a veces deja dudas sobre ese paso de la atención y escucha a la comprensión. Por eso la interacción reflexiva, en la que se recogen los puntos de vista de la persona y se parafrasean, da ese mensaje añadido de (1) te he atendido; (2) te he escuchado, y (3) te he comprendido; (ver Figura 5).



Pero además pueden dar un cuarto mensaje que es de vital importancia: (4) lo que dices tiene valor. Y esto nos lleva de nuevo a un punto en el que queremos hacer un nuevo inciso. ¿A qué nos referimos con dar valor a las palabras de los otros? Para eso tendríamos que preguntarnos cuándo se está enteramente equivocado en algo. Aunque esto es más una pregunta filosófica, sí que queremos diferenciar en este contexto entre experiencia personal, opinión e información objetiva. En cuanto a la experiencia no hay nada que debatir ya que remite a una historia personal; muchas veces con un contenido emocional muy subjetivo (e.g. el otro día aposté por primera vez y fue muy divertido). En cuanto a la opinión, nos guste o no lo que nos dicen, coincida o no con nuestra visión, no hay respuesta errónea en la mayor parte de las ocasiones (e.g. me gusta jugar con mi familia al Bingo los domingos en casa). Ambas se refieren a lo que les sucede y la forma en la que entienden sus vidas, sus gustos, lo que ocurre a su alrededor, etc. Otra cosa es que lo que hagan y su forma de ver el mundo entrañe riesgos, y entonces habrá que trabajar para cambiarlo. Pero eso no quita valor a sus experiencias y sus opiniones, y conocerlas es esencial para ir un poco más allá. Tener esto presente es especialmente importante cuando se trabaja con menores, adolescentes y jóvenes adultos. En muchas ocasiones y a mayor diferencia generacional haya, más suele costar entender su visión. Pero sin comprender es muy difícil trabajar otros aspectos

Figura 5. Ciclo de comunicación entre dos interlocutores. Escucha activa vs. Escucha reflexiva.



Adaptado de Miller y Rollnick, (2013).

Nota: Esta figura se lee empezando por el rectángulo inferior derecho: El significado que quiere comunicar un emisor es codificado en las palabras que emite. Éstas son escuchadas por el receptor, quien las ha de decodificar, es decir, averiguar su significado. En la escucha activa se produce la codificación, escucha y decodificación. En la escucha reflexiva se produce además un reflejo por el que el receptor se intenta asegurar de que lo que ha interpretado es exactamente lo que quería decir el emisor. Con ello se pretende, en primer lugar, que no se pierda información u ocurran malos entendidos, pero además se busca dar un mensaje de que hay interés verdadero en comprender bien las palabras del emisor.

Por otro lado, tener una información equivocada sí que es un error, valga la redundancia, (e.g. el juego de azar es una actividad de ocio más, como cualquier otra), pero, ¿ganamos algo con señalarlo directamente? Imaginad que estas muy convencido/a de alguna idea en concreto y alguien que apenas conoces y con quien apenas has hablado pone en duda dicha idea. En términos generales, es posible que te molestaras, que te sintieras incómodo/a y que te pusieras a la defensiva. Y esto es muy posible que ocurra incluso aunque tus ideas sean objetivamente erróneas (cosa que tu desconoces en ese momento, por supuesto). Si este fuera el caso, sería menos probable que luego atendieras a los argumentos que esa persona te quiera dar para hacerte cambiar de opinión.

Por otro lado, hay que tener en cuenta que hay ideas erróneas que están especialmente consolidadas. En el caso del juego de azar, tendríamos el ejemplo de las distorsiones cognitivas (Módulo 2; sección 3, página 53). No obstante, para las personas que piensan de esa manera, sus ideas tienen entidad de verdad absoluta. La confrontación directa rara vez hace que cambien de opinión; de hecho, se utiliza un diálogo socrático, esto es, una serie de preguntas estratégicas para que las personas descubran por sí mismas otras formas de entender el juego, el azar, la suerte, sus emociones, etc., y que se hace por profesionales acreditados y entrenados. Es a través de este dialogo con el que se intenta producir cambios en estructuras de pensamiento muy solidificadas. Ahora bien, este tipo de creencias se esperan que sean especialmente fuertes en personas que juegan, por lo que estaríamos hablando de intervenciones de prevención indicada o tratamiento. Sin embargo, creemos conveniente que se tenga en cuenta que, por la mera forma de generación de grupos de intervención selectiva, se pueden encontrar personas con este tipo de creencias (ver Figura 1). Identificar las creencias y evitar la confrontación serían estrategias más que deseables en los programas de prevención selectiva.

Si llegados a este punto, hemos conseguido transmitir la idea de que la interacción reflexiva y colaborativa nos ayudaría en mayor medida que las otras para generar un ambiente de trabajo positivo en prevención o, dicho de otra manera, para abonar el terreno para que la audiencia sea más permeable a la información que le queremos dar, ya solo nos quedaría hablar del cómo lo hacemos.

Este tipo de interacción se basa fundamentalmente en la expresión de empatía. Y aunque prácticamente todo el mundo sabe definir qué es la empatía, comportarse de manera empática es a veces más complicado.





La empatía se define normalmente como la capacidad de entender los puntos de vista de las otras personas. Comportarse de manera empática requiere hacer ver que se entienden estos puntos de vista y se les da valor. A través de la expresión de empatía se pueden reducir (o no elevar) algunas resistencias que ocurren en muchas relaciones interpersonales de trabajo. En la prevención de riesgos, donde hay que dar mucha información y muchas veces hay que pedir cambios de comportamiento o señalar errores, la empatía es una estrategia que mitiga posibles tiranteces.

Para ilustrar de una manera funcional cómo se expresa empatía nos gustaría animar a los/las lectores a que vean el siguiente vídeo: [El poder de la empatía*](#). No son más de tres minutos. En este vídeo, y más allá del apasionante mundo de las emociones (tercer atributo señalado: reconocer emociones), se recogen otros tres atributos básicos de la expresión de empatía sobre los que queremos llamar la atención.

El primero de ellos es tomar perspectiva. Una parte de este atributo incluye lo que se suele asimilar a la definición mencionada de empatía: reconocer la manera en la que la otra persona entiende una situación. No estamos hablando de datos objetivos, sino de interpretación subjetiva de situaciones. Ahora bien, hay otra parte implícita en el mensaje del vídeo que tiene que ver también con tomar esa forma de ver la situación como una verdad personal. Reconocer esa verdad no significa necesariamente estar de acuerdo con la otra persona, pero sí entender que su visión es verdad para él/ella y, por tanto, tiene valor. El segundo de los atributos que queremos mencionar es no emitir un juicio. En este contexto y explicado de una manera gruesa, sería evitar calificar negativamente los puntos de vista de las otras personas (e.g. estúpidos, infantiles, ingenuos, irrelevantes, etc.), aunque sea de manera indirecta, sutil o irónica. El último de los atributos es la comunicación, esto es, recoger lo que dice la persona y devolvérselo (ver Figura 5; Reflejo).

Para comunicar empatía es fundamental saber escuchar, más incluso que saber qué es lo que hay que decir. Saber escuchar es hacer un esfuerzo por encontrar el significado de lo que se nos quiere decir, esto es, qué significa realmente para la persona lo que ha sucedido, su opinión, su visión, etc. A veces, cuando es un contenido emocional o una experiencia personal, no hay que añadir nada más allá de que se entiende su forma de ver el mundo o que se sienta de esa manera (como en el vídeo referido). Cuando hablamos de opiniones o de información, la devolución puede venir en forma de paráfrasis. [A lo que nos referimos con parafrasear, está perfectamente recogido en una de las acepciones de la definición que da la RAE: Frase que, imitando en su estructura otra conocida, se formula con palabras diferentes.](#)

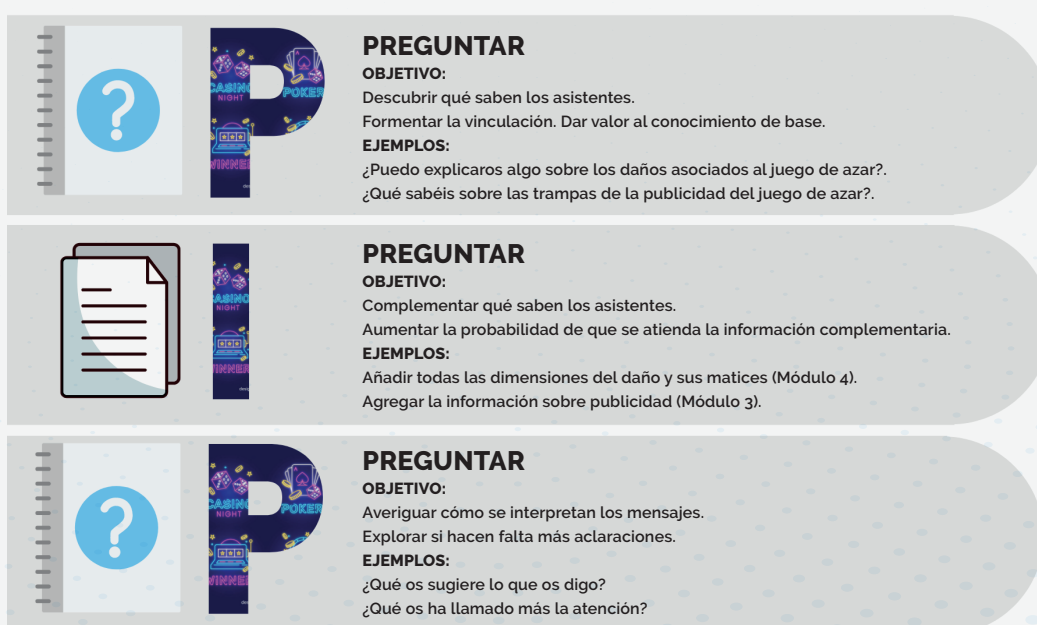
*https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=Ngy64ecRuzg&ab_channel=COANCOcoaching

Por lo tanto, en la comunicación de empatía el/la interlocutor/a no tiene por qué añadir nada de sí mismo/a. Evidentemente con unos pocos párrafos no podemos explicar en profundidad todos los matices necesarios sobre esta técnica de interacción reflexiva basada en la expresión de empatía. Realizarla de manera adecuada requiere formación, experiencia y supervisión. Por supuesto, recomendamos la lectura de la bibliografía para quienes quieran profundizar un poco más en esta técnica y en sus principios subyacentes. Ahora bien, en la siguiente sección, y de manera muy esquemática vamos a dar algunas pautas sobre cómo dar información factual siguiendo estos principios.

4.2. Cómo proveer información de manera colaborativa

En la Figura 6 se presenta el esquema PIP, un acrónimo de Preguntar, Informar y Preguntar; una sencilla regla de tres pasos para dar información de manera respetuosa y colaborativa. El objetivo de esta técnica es dar información que se considera esencial pero se hace partiendo del conocimiento de los asistentes. Por eso es respetuosa y colaborativa: se da valor al recorrido previo de las personas, es decir, no se asume que éstas acaban de aterrizar en el mundo y no tienen ningún tipo de experiencia. Después se construye sobre lo que saben. De tal manera que en el resultado final hay una aportación de ambas partes: ponentes y asistentes.

Figura 6. Esquema PIP para ofrecer información de manera colaborativa.



Pongamos un ejemplo. Supongamos que se quiere dar información de todas las áreas en las que el juego de azar produce daño, i.e. la información que hay recogida en el Módulo 4 (ver Figura 1, página 102). La primera pregunta iría orientada a saber qué conocen los asistentes sobre dichos daños. Asumamos que los asistentes hablan de 3 de las 6 áreas en las que se produce daño. En este momento, un reflejo sería parafrasear la lo que han dicho sobre los daños. Este reflejo es algo clave: es lo que planteábamos en el Escenario 2 de nuestro curso imaginario: los/as ponentes rescataban algo de valor de las palabras de los/las asistentes.

A continuación, en el paso de informar, se añade la información de las otras 3 áreas no nombradas. Por último, en la segunda pregunta se explora qué les sugiere la información nueva, para así terminar de cerrar el círculo de la información, comprobar si han entendido los mensajes como se pretendía y abrir la puerta a matices y nuevas preguntas. Nótese la diferencia con simplemente proveer información de las 6 áreas enumerándolas.

Con el esquema PIP es más fácil que las personas aguanten la atención más tiempo, recuerden mejor la información nueva y se convenzan, ya que hay una parte que sale de ellos mismos. ¿Es una técnica infalible? Es decir, ¿va a funcionar siempre, con todos los grupos y en todas circunstancias? No. Pero es una herramienta útil para trabajar con muchos grupos de prevención selectiva, y aumenta la probabilidad de que más asistentes se lleven la información que queremos transmitirles.

Habíamos hablado con anterioridad sobre la diferencia entre usar una interacción reflexiva y una interacción experta. Es importante señalar que nosotros/as como profesionales debemos ser los expertos/as en juego de azar, es decir, somos los que debemos tener toda la información necesaria sobre nuestra área de trabajo (en este curso hay una parte muy considerable de esa información).

Cuando usamos el esquema PIP tenemos la oportunidad de dar esa información experta de una manera que tenga mayor impacto. El único cambio es que damos valor a lo que saben las personas. Les concedemos que ellos son los verdaderos expertos en sus vidas y en su forma de ver el mundo.

Esa concesión a través de darles voz genera una vinculación profesional propicia para conseguir nuestros objetivos de proveer información de manera eficaz. Desde nuestro punto de vista, merece la pena intentar poner esta técnica a prueba.

5. Recomendaciones para otros/otras profesionales que tengan contacto con poblaciones vulnerables

En esta sección, queremos ofrecer una serie de consejos para profesionales que tienen contacto con poblaciones vulnerables para que puedan ayudar a prevenir la práctica del juego de azar y la emergencia de problemas derivados, sin necesidad de asumir responsabilidades y acometer acciones que pueden ser una carga añadida de trabajo y excedan sus competencias. Igualmente, queremos señalar que dado el gran número de perfiles profesionales que se pueden englobar aquí, los consejos son abiertos, invitando así a que se adapten en la medida de lo posible al ámbito específico de trabajo.

No obstante, antes de enumerarlos, queremos recordar una idea fundamental: la prevención selectiva, indicada y el tratamiento son intervenciones que se han de realizar por técnicos de prevención y otros/otras profesionales acreditados y especializados.

Veamos las recomendaciones:

1. La primera de ellas es que es fundamental la derivación a centros y servicios específicos que provean este tipo de intervenciones tanto de aquellas personas que tengan alto riesgo de tener problemas con el juego (incluyendo los que ya juegan; ver Figura 1), como con determinadas persona o grupos de riesgo con los que haya dudas o se necesite orientación sobre cómo actuar. Aunque a lo largo del curso hemos destacado muy diversos indicadores de riesgo, nos gustaría recordar tres que son de especial relevancia:

- Que haya problemas afectivos, ya sean previos o posteriores a jugar. Recordemos, por ejemplo, que dentro de los motivos para jugar, los motivos de afrontamiento de estados emocionales no deseados son especialmente relevantes, dada su asociación con una mayor severidad del juego.
- Que haya dificultades manifiestas con el control de la conducta de apostar ante situaciones emocionales intensas tanto positivas como negativas (i.e. cuando se está pasando bien; cuando se está estresado).

- Que haya un sistema de distorsiones cognitivas del juego de azar fuerte. Por ejemplo, ilusión de control, ilusión de maestría, la presencia de un mecanismo cognitivo de autoengaño (i.e. distorsiones cognitivas y uso de estrategias de regulación emocional dirigidas a preservar el ego, la autoestima y la identidad). Indicadores de estas distorsiones serían querer ser profesional del póquer o de las apuestas deportivas, creer que es necesario invertir tiempo y dinero para conseguir ganar cantidades importantes de dinero apostando, o la necesidad de forjar una identidad personal positiva por medio del juego de azar.

En muchas ocasiones la detección de conductas o indicadores de riesgo las realizan profesionales u otras personas adultas de referencia en el entorno natural de adolescentes y jóvenes captando alguna conversación entre alumnado, observando que se visitan casas de apuestas con el móvil durante las clases o en el centro, etc. Algunas de las ideas que hemos expuesto en la sección 4 de este módulo pueden ayudar a entender cómo abordar este tipo de situaciones de manera respetuosa y sin caer en el alarmismo. Cualquier sospecha debe de contrastarse y es importante hablar y valorar a la persona y recabar información y buscar la implicación de la familia. Lo adecuado, no obstante, es que esta labor la realicen los servicios profesionales específicos, para lo que se tendría que facilitar la información y la derivación del caso.

2. La segunda de las recomendaciones que queremos ofrecer tiene que ver con proveer actividades alternativas de ocio que sean especialmente recompensantes. Ésta es una de las intervenciones más potentes que pueden realizar los/las profesionales que tienen contacto frecuente con menores, adolescentes y jóvenes adultos para prevenir conductas adictivas en general. Es importante tener en cuenta que para que las actividades sean de verdadero valor hay que contar para su diseño con la población a la que se dirigen. El deporte y la actividad física, por ejemplo, pueden ser muy útiles, pero otras actividades culturales y artísticas que sean de su especial interés también lo pueden ser. En este artículo periodístico: Islandia sabe cómo acabar con las drogas entre adolescentes, pero el resto del mundo no escucha, se reflejan diferentes acciones en esta línea que se han realizado a nivel nacional en Islandia y a nivel local en otros lugares del mundo con muy buenos resultados.

Por supuesto, no hay que olvidar, tal y como se ha dicho anteriormente, que este tipo de acciones dependen en buena medida de los recursos humanos y económicos con los que cuentan las organizaciones. Sin embargo, queremos hacer un llamamiento a los diferentes profesionales que realizan este curso para que analicen si tienen margen para implementar

3. La tercera de las recomendaciones es ofrecer información de manera transversal sobre procesos claves del juego de azar. A lo largo de este módulo hemos planteado la información que se suele incluir en programas preventivos específicos de juego de azar. Sin embargo, existe la posibilidad de que los/las profesionales docentes puedan abordar algunos de estos contenidos desde sus áreas de conocimiento. Por supuesto, esto no debería ser una carga añadida, pero nos preguntamos si es posible que desde asignaturas como Filosofía, Historia, Economía, Matemáticas, etc., se puedan abordar algunas de las temáticas expuestas a lo largo del curso, como, por ejemplo, los motivos para jugar, la identidad personal, la influencia del contexto social, las matemáticas detrás del juego de azar, la falta de potencial beneficio por la ventaja estadísticas de las casas de apuestas, etc.

6. Recomendaciones para familiares de poblaciones vulnerables

Aunque en este curso la figura protagonista esencial es la persona en riesgo o con problemas asociados a los juegos de azar, tanto la familia como otras figuras adultas de referencia juegan un papel esencial en la prevención, detección y motivación hacia el cambio. Eso incluye también la posibilidad de dar continuidad a los mensajes preventivos. Queremos por ello añadir algunas recomendaciones que se pueden trasladar a las familias con las que trabajamos. En este caso, nos gustaría incidir de nuevo en dos puntos a los que ya nos hemos referido en la sección anterior.

1. En primer lugar, todo lo que hemos comentado sobre la importancia de la realización de actividades de ocio recompensantes es perfectamente válido para las familias. De nuevo nos gustaría invitar al lector/a a visitar el artículo periodístico mencionado para tener más claro a qué nos referimos. En él se resaltan los efectos positivos de ofrecer este tipo de actividades para prevenir conductas adictivas. Por otro lado, hay una idea más en este artículo que nos gustaría señalar: la importancia de pasar tiempo en familia o, dicho de otro modo, de dedicar tiempo a estar juntos aunque no sea haciendo actividades de ocio. Este tiempo puede ser muy valioso para educar en valores, dialogar sobre todas las esferas de desarrollo personal, conocerse mutuamente y entender los diferentes puntos de vista del mundo de cada miembro de la familia, etc. Por supuesto, también se puede aprovechar este tiempo para hablar sobre juego de azar. Quizás no haya que forzar estas conversaciones, por lo que se pueden utilizar noticias, anuncios (mientras se permitan), eventos deportivos, etc., para fomentar este diálogo.

Mucha de la información que hay en este curso puede ofrecerse y hablarse abiertamente en familia. Recuérdese que la "inoculación" puede tener efectos positivos en prevención, y muchas veces esos mensajes expresados en el seno familiar son especialmente potentes. De nuevo, las habilidades y estrategias que hemos expuesto en la sección 4 de este módulo pueden ser aplicables con sus matices para este tipo de conversaciones en familia. Por otro lado y por supuesto, no hay que olvidar una regla fundamental: valen más los ejemplos que las palabras. Por eso recomendamos no apostar en ninguna de sus formas para que los familiares sean también modelos a seguir.

2. En segundo lugar, es importante saber qué hacer cuando ya se juega o cuando se sospecha que se hace. Lo primero que hay que tener en cuenta es que es importante identificarlo. Por eso a veces el tiempo pasado en familia puede ser muy útil para detectar ciertos indicadores que pueden poner en la pista de que se apuesta.

Pedir dinero de manera frecuente sin justificación clara, que aparezcan objetos de valor en casa que no encajan con el presupuesto habitual de la persona o hablar positivamente sobre el juego de azar podrían ser ejemplos de estos indicadores.

Hay otros posibles indicadores de diversos tipos de problemas incluyendo la práctica de juego de azar que pueden ser también tenidos en cuenta. Tal sería el caso de pasar más tiempo solo/a en la habitación, un incremento en el uso del móvil, que se produzca un descenso en el rendimiento académico, que se incremente el absentismo o se descuiden las responsabilidades personales.

Por supuesto, estas conductas pueden deberse a muy diversos factores que no tienen por qué ser objeto de preocupación pero también pueden ser reflejo de la existencia de diferentes tipos de comportamientos problemáticos incluyendo el juego de azar y otras adicciones. Por ello, estar atentos a su existencia y sus causas puede ser esencial para prevenir situaciones no deseadas.

Por otro lado, no hay que olvidar que el juego esporádico o habitual no necesariamente es un indicador de que haya un problema clínico con el juego de azar. Sin embargo, teniendo en cuenta todo lo que hemos expuesto en el Módulo 4 sobre daños asociados al juego de azar y la vulnerabilidad vinculada a la edad de los menores, adolescentes y jóvenes adultos, sí que creemos que puede ser conveniente la búsqueda de asesoramiento en centros especializados para saber qué hacer específicamente en cada caso.

7. Breve comentario final

A lo largo de los cinco módulos que conforman este curso, hemos dado información para comprender qué es el juego de azar, sus características básicas, los daños y riesgos que entraña y los factores que influyen en una posible escalada en la frecuencia, intensidad y pérdida de control sobre su práctica. Creemos que toda esta información que hemos dado es de utilidad para diseñar intervenciones de prevención universales y selectivas basadas en evidencia empírica. Desconocemos vuestras motivaciones para realizar este curso, vuestro bagaje profesional y personal; sin embargo, esperamos de corazón que hayáis encontrado el curso interesante y de utilidad para vuestros fines. Esperamos que entre todos/as sigamos contribuyendo a que las personas que juegan no tengan su suerte echada.

Muchas gracias por vuestro tiempo y esfuerzo.

Notas a pie de página

1 "El Juego Responsable consiste 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 lo jugado no supera nunca lo que el individuo se puede permitir." Dirección General de Ordenación del Juego.

2 Buena parte de esta sección está basada en el trabajo de William R. Miller y Stephen Rollnick sobre Entrevista Motivacional, que a su vez está enraizado en la Terapia Centrada en el Paciente de Carl Rogers. En la sección de bibliografía se puede encontrar las referencias para todas aquellas personas que quieran consultar estos manuales. Es importante señalar que la Entrevista Motivacional con población clínica se ha de aplicar por profesionales sanitarios acreditados. Ahora bien, algunas técnicas de Entrevista Motivacional son útiles para el trabajo con personas sin psicopatologías, especialmente cuando se pretende fomentar cambios actitudinales y conductuales. Tal y como plantean los autores, pueden ser aplicadas por profesionales de diversos campos que cuenten con la adecuada formación, supervisión y guía. Esperamos que los/as lectores encuentren útil esta pequeña introducción a estas técnicas, y que se entienda dentro de un marco amplio de necesidad de formación específica si se quieren aplicar sobre el terreno.

8. Bibliografía

Rogers, C. (2000). El proceso de convertirse en persona. Madrid: Paidós.

Miller, W. R. y Rollnick, S. (2013). La entrevista motivacional. Ayudar a las personas a cambiar. Barcelona: Paidós.

9. Referencias

Ajzen, I. (2002). Perceived behavioral control, self-efficacy, locus of control, and the theory of planned behavior. *Journal of Applied Social Psychology*, 32, 665–683. <https://doi.org/10.1111/j.1559-1816.2002.tb00236.x>.

Albarracín, D., Gillette, J. C. ., Earl, A. N. ., Glasman, L. R. ., Durantini, M. R. ., & Ho, M.-H. (2005). A test of major assumptions about behavior change: A comprehensive look at the effects of passive and active HIV-prevention interventions since the beginning of the epidemic. *Psychological Bulletin*, 131 (6), 856–897. Retrieved from <https://psycnet.apa.org/buy/2005-15687-002>.

Byrne, A. M., Dickson, L., Derevensky, J. L., Gupta, R., & Lussier, I. (2005). The application of youth substance use media campaigns to problem gambling: A critical evaluation. *Journal of Health Communication*, 10, 681–700. <https://doi.org/10.1080/10810730500326658>.

Derevensky, J. L., & Gilbeau, L. (2019). Preventing adolescent gambling problems. In A. Heinz, N. Romanczuk-Seiferth, & M. N. Potenza (Eds.), *Gambling Disorder* (pp. 297–311). https://doi.org/10.1007/978-3-030-03060-5_14.

Durlak, J. A., Weissberg, R. P., Dymnicki, A. B., Taylor, R. D., & Schellinger, K. B. (2011). The impact of enhancing students' social and emotional learning: A meta-analysis of school-based universal interventions. *Child Development*, 82, 405–432. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2010.01564.x>

Farrelly, M. C., Healton, C. G., Davis, K. C., Messeri, P., Hersey, J. C., & Haviland, M. L. (2002). Getting to the Truth: Evaluating National Tobacco Countermarketing Campaigns. *American Journal of Public Health*, 92, 901–907. <https://doi.org/10.2105/AJPH.92.6.901>.

Friend, K. B., & Ladd, G. T. (2009). Youth gambling advertising: A review of the lessons learned from tobacco control. *Drugs: Education, Prevention and Policy*, 16, 283–297. <https://doi.org/10.1080/09687630701838026>.

Grande-Gosende, A., López-Núñez, C., García-Fernández, G., Derevensky, J., & Fernández-Hermida, J. R. (2020). Systematic review of preventive programs for reducing problem gambling behaviors among young adults. *Journal of Gambling Studies*, 36(1), 1–22. <https://doi.org/10.1007/s10899-019-09866-9>

Hammond, D., Fong, G. T., Zanna, M. P., Thrasher, J. F., & Borland, R. (2006). Tobacco Denormalization and Industry Beliefs Among Smokers from Four Countries. *American Journal of Preventive Medicine*, 31, 225–232. <https://doi.org/10.1016/j.amepre.2006.04.00.4>

Keen, B., Blaszczynski, A., & Anjoul, F. (2017). Systematic Review of Empirically Evaluated School-Based Gambling Education Programs. *Journal of Gambling Studies*, 33, 301–325. <https://doi.org/10.1007/s10899-016-9641-7>.

Nation, M., Crusto, C., Wandersman, A., Kumpfer, K. L., Seybolt, D., Morrissey-Kane, E., & Davino, K. (2003). What works in prevention: Principles of effective prevention programs. *American Psychologist*, 58, 449–456. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.58.6-7.449>.

Navas, J. F., Billieux, J., Perandrés-Gómez, A., Lopez-Torrecillas, F., Cándido, A., & Perales, J. C. (2017). Impulsivity traits and gambling cognitions associated with gambling preferences and clinical status. *International Gambling Studies*, 17, 102–124. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1080/14459795.2016.1275739>

Navas, J. F., Billieux, J., Verdejo-García, A., & Perales, J. C. (2019). A neurocognitive approach to core components of gambling disorder: Implications for assessment, treatment and policy. In H. Bowden-Jones, C. Dickson, C. Dunand, & O. Simon (Eds.), *Harm Reduction for Problem Gambling: A Public Health Approach*. (p. Accepted). Routledge.

Newall, P. W. S., Walasek, L., Singmann, H., & Ludvig, E. A. (2019). Testing a gambling warning label's effect on behavior. *PsyArXiv*, Preprint.

Sharma, M., & Romas, J. A. (2012). *Theoretical Foundations of Health Education and Health Promotion*. London: Jones and Bartlett Learning.

St-Pierre, R. A., Derevensky, J. L., Temcheff, C. E., Gupta, R., & Martin-Story, A. (2017). Evaluation of a school-based gambling prevention program for adolescents: Efficacy of using the theory of planned behaviour. *Journal of Gambling Issues*, 36. <https://doi.org/10.4309/jgi.2017.36.6..>

St-Pierre, R. A., Temcheff, C. E., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2015). Theory of planned behavior in school-based adolescent problem gambling prevention: A conceptual framework. *Journal of Primary Prevention*, 36, 361–385. <https://doi.org/10.1007/s10935-015-0404-5>.

Wakefield, M. A., Loken, B., & Hornik, R. C. (2010). Use of mass media campaigns to change health behaviour. *The Lancet*, 376(9748), 1261–1271. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(10\)60809-4](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(10)60809-4).

Williams, R. J., West, B. L., & Simpson, R. I. (2012). Prevention of problem gambling: A comprehensive review of the evidence and identified best practices. Guelph, ON: Ontario Problem Gambling Research Centre.

Witte, K., & Allen, M. (2000). A meta-analysis of fear appeals: Implications for effective public health campaigns. *Health Education and Behavior*, 27, 591–615. <https://doi.org/10.1177/109019810002700506>



madrid
salud



**GUÍA PRÁCTICA
PARA PROFESIONALES.**