



Grado en psicología

Trabajo de fin de grado

Curso 2014/2015

Convocatoria de Junio

Modalidad: Búsqueda bibliográfica

Título: Análisis de factores de riesgo del juego patológico en Internet

Autor: Javier Soler Mujeriego

Tutor: José Luis Carballo Crespo

Elche, a 2 de Junio de 2015

ÍNDICE

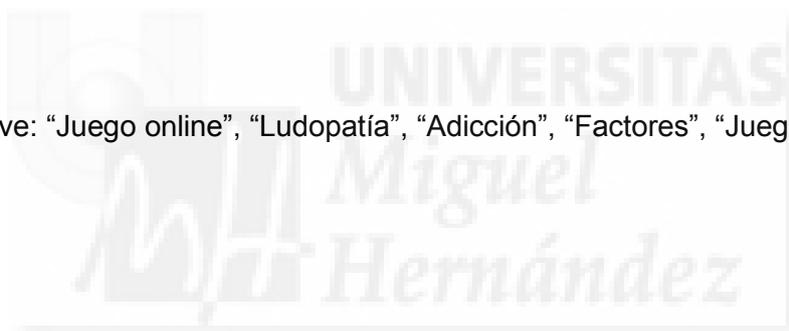
1.	Resumen	3
2.	Introducción	4
3.	Método	6
4.	Resultados	8
4.1.	Factores de riesgo individuales asociados a la ludopatía online.....	8
4.2.	Los factores de Internet influyentes en la adicción al juego online	10
4.3.	Legalización, publicidad y difusión del juego de apuestas online	12
4.4.	Asociaciones con otras sustancias.....	13
4.5.	Comparación entre jugadores de Internet y jugadores “tradicionales”	14
5.	Discusión	15
6.	Referencias	17



Resumen

El juego patológico en juegos de azar en línea es un tipo de patología que, en los últimos tiempos, se ha extendido y normalizado de una manera importante y, probablemente, preocupante. Se conoce que con la interacción de varios factores crece la probabilidad de padecer de ludopatía a los juegos de azar online. Se han investigado especialmente determinados factores sociodemográficos, además de otros factores individuales (relacionados con la personalidad o las emociones); la influencia de todos los factores que envuelven a Internet, la publicidad y legalidad del juego en línea, además de haber investigado las posibles asociaciones con otras sustancias y las comparaciones entre jugadores online y no online. En esta búsqueda bibliográfica se pretende hacer una recopilación de los estudios relacionados con todo lo mencionado, concluyendo con las reflexiones sobre lo que es necesario investigar más a fondo y las conclusiones a las que se pueden llegar con lo hallado.

Palabras clave: "Juego online", "Ludopatía", "Adicción", "Factores", "Juego patológico".



2. Introducción

En la actualidad, las posibilidades de las personas para la realización de *apuestas* se ha expandido de una forma enorme, especialmente desde la aparición y popularización de los juegos de azar online (Gainsbury, 2015). Sin embargo, no son ni mucho menos una excepción para que una persona pueda padecer una seria adicción o ludopatía con el juego por Internet al igual que con los juegos de apuestas tradicionales.

Para comenzar este estudio hay que resaltar que, en palabras de Echeburúa, Salaberría y Cruz-Sáez (2013), “hemos de considerar a la ludopatía como una especie de adicción sin drogas” (Echeburúa, Salaberría y Cruz-Sáez, 2013, p. 32), pese a que realmente lo que denominemos “droga” sea realmente la propia acción de jugar. El juego patológico aquella actividad recreativa, al menos en los comienzos, en la que se realizan apuestas e influye de alguna manera el azar. Implica una pérdida de control, dependencia emocional, tolerancia e interferencia grave en la vida cotidiana, con dificultades por parte del afectado para actividades de la vida diaria, como el manejo del dinero, deudas y mentiras, pero aún sin mostrar los contenidos propios de la ludopatía (Echeburúa, Salaberría y Cruz-Sáez, 2013). El desarrollo del trastorno del juego patológico es desarrollado con la interacción de una gran cantidad de factores sociales, psicológicos y biológicos (Blaszczynski y Nower, 2002).

Para este estudio, es importante conocer cuando una persona comienza a padecer de juego patológico, y se ha de distinguir claramente en qué se diferencia de emplear un uso abusivo del juego. Antes de que fuese considerado como trastorno por la APA, e incluido en el DSM, los estudios de Echeburúa (1999) y Griffiths (2000) distinguieron dos características fundamentales a la hora de detectar cuando una persona es víctima de padecer una ludopatía, que son la dependencia psicológica y los efectos perjudiciales.

Carbonell y sus colaboradores (2009), desarrollaron estos conceptos afirmando que la dependencia psicológica, se manifiesta a través del deseo, ansia o pulso irresistible (“*craving*”), la modificación del estado de ánimo y la focalización atencional. También entiende esos efectos perjudiciales como la totalidad de consecuencias a nivel intrapersonal como interpersonal.

Cuando fue recogido por el DSM (a partir del DSM-IV), se establecieron los criterios por los cuales se podía considerar claramente que una persona padecía de juego patológico.

La catalogación que realiza el DSM-V destaca los síntomas de que el paciente padezca una preocupación por el juego, el tener la necesidad de jugar con cantidades crecientes de dinero para conseguir un grado de excitación, los fracasos continuos en los esfuerzos para controlar el juego, el padecer una inquietud e irritabilidad en la interrupción del juego, el uso del juego como vía de escape, mentir a la familia o terapeutas sobre este asunto, pérdida de relaciones personales o de trabajo significativas y apoyo económico reiterado por parte de la familia y los amigos (American Psychiatric Association, 2013).

Este estudio se centrará en el juego patológico a los juegos de apuestas por Internet. Se entienden como juegos de apuestas por Internet todo tipo de juegos y actividades de lotería, juegos de azar o apuestas de todo tipo que se realizan tanto por ordenadores como teléfonos móviles o dispositivos inalámbricos (Dowling, Lorains y Jackson, 2015). Se trata de un fenómeno realmente popular actualmente, producida por la cada vez mayor globalización de Internet y la publicidad que se le está dando (Gainsbury et al., 2012). Existen una gran variedad de factores, los cuales desarrollaremos a posteriori, que influyen en que la ludopatía online pueda producirse de una forma más destacada y frecuente.

Cabe resaltar, como ya se ha mencionado, la difusión y la facilidad que se posee para poder realizar estas conductas de juego de azar, lo cual consigue que el problema con el juego sea un problema serio y estable en todo el mundo (Gainsbury et al., 2015) y, como se ha investigado, cabe evidenciar que es más evidente el problema en jugadores online. La alta disponibilidad de Internet, la posibilidad de tenerlo a alta velocidad y realizar apuestas con rapidez y sabiendo el resultado de forma inmediata y el fácil acceso a muchas posibilidades de apuesta favorecen la fomentación del juego online, con las consecuencias de que se pueda convertir en un juego excesivo (Gainsbury et al., 2015).

A lo largo del tiempo, se han realizado una serie de estudios en relación a los factores de riesgo que pueden afectar al juego patológico en apuestas en línea, en los que se incluyen tanto factores a nivel personal como a nivel contextual. También se han realizado varias investigaciones en relación a si pueden ir asociadas a otras adicciones, especialmente el consumo de otras sustancias, como el alcohol o las drogas, y análisis comparativos de algunas variables entre jugadores tradicionales y jugadores de apuestas en línea o internautas. Éstos serán el centro de atención de este estudio, en el cual se hará una recopilación de la información que se ha obtenido hasta ahora de los factores anteriores, para poder establecer una serie de

conclusiones en relación a si las investigaciones se están realizando de una forma adecuada, cuáles son los aspectos en los cuales hace falta una mayor investigación y los diferentes enfoques que se le deberían dar a distintos estudios e investigaciones.

3. Método

Este informe es fundamentalmente una revisión bibliográfica de diferentes estudios que envuelven el tema del juego patológico en línea. Para ello, se estableció en primer lugar una búsqueda sistemática para obtener la información, que consiste en establecer una serie de pautas con las que recopilar la mayor información posible, empleando una serie de datos y recursos bibliográficos para ello como herramientas.

En este caso, primero se han empleado tanto las bases de datos a las que se puede acceder de forma pública desde cualquier lugar para todos los usuarios que deseen acceder a ella, como las bases de datos privadas que únicamente se puede hacer empleando los recursos en línea de la Universidad Miguel Hernández de Elche.

Las bases de datos de las que más material se ha obtenido para la búsqueda se denominan “Scopus”, “ScienceDirect”, “SpringerLink”, “Psychnet”, “Psycarticles” y “PsycINFO” (cabe resaltar que las tres últimas bases forman parte de una sola, que es la de la American Psychological Association (APA)). También se emplean otras bases de datos para la obtención de más información, como son “Medline”, “Lylacs” u “OnlineLibrary”. Se ha empleado con frecuencia los motores de búsqueda “Pubmed” y “Google Académico (Scholar Google)”.

SpringerLink es una base de datos que contiene varios artículos científicos de diversos campos relacionados con la ciencia, medicina, tecnología y áreas relacionadas. De esta base se han obtenido 5 artículos para el estudio.

Scopus es una base de datos bibliográfica de resúmenes de citas y artículos científicas, la cual a partir de su información se pudieron obtener diversos artículos, derivando en la mayoría de los casos a ScienceDirect, que se trata de otra base de datos que posee una colección multidisciplinar que ofrece acceso a millones de artículos y resúmenes de artículos de todos los campos de la ciencia. Entre Scopus y ScienceDirect se han obtenido la gran mayoría de artículos empleados en este informe, con un total de 10.

Psycarticles, PsycINFO y Psychnet son dos grandes bases de datos que poseen artículos científicos relacionados con la psicología, como de educación o de

neurociencia, organizados por la APA, de las cuales se han tenido en cuenta un total de 5 artículos.

Las anteriores se trataban de las bases de datos principales que hemos empleado para la búsqueda. Pero además se han obtenido 2 artículos de la base Online Library, otros 2 de la base de datos Medline, 1 de la base de datos Lylacs y los artículos restantes se han obtenido a partir del uso de los motores de búsqueda mencionados anteriormente en otras bases de datos minoritarias.

Los descriptores o palabras clave son aquellos términos que se han introducido y tenido en cuenta en la búsqueda a la hora de la recopilación de la información para la elaboración del estudio. En este caso, principalmente hemos empleado para la búsqueda el término “Gambling”, y algunos términos derivados de éste (“online gambling”, “Internet gambling” o “gambling addiction”). También se han tenido en cuenta otra terminología como “pathological gambling”, “ludopatía”, “adicción al juego” o “juego patológico” como conceptos de búsqueda.

Únicamente se han tenido en cuenta para la realización del estudio los artículos científicos o de revistas científicas. No se han empleado artículos ajenos al criterio anterior, así como exclusivamente se han consultado artículos en inglés y en castellano. Así mismo, se ha de mencionar que únicamente se han tenido en cuenta los artículos correspondientes al año 2000 en adelante, debido a que cabe la posibilidad de que en los artículos anteriores a este año relacionados con el tema que concierne a la revisión bibliográfica puede tener datos que han sido corregidos con respecto al juego de apuestas por Internet.

Por último, un criterio fundamental a la hora de la elaboración de esta búsqueda es centrarse únicamente en los artículos que versasen sobre la temática en cuestión, el juego patológico en línea, exceptuando el último apartado, que realiza una comparativa entre grupos de jugadores en línea y tradicionales, por lo cual se ha utilizado algún artículo que habla de la ludopatía tradicional.

4. Resultados

4.1. Factores de riesgo individuales asociados a la ludopatía online

4.1.1. Factores Sociodemográficos

En primer lugar, cabe resaltar los factores sociodemográficos que han sido investigados. Los estudios afirman que suelen padecer mayor adicción las personas jóvenes que las mayores (Strong y Kahler, 2007; Gainsbury et al., 2014). Además de jóvenes, suelen ser varones y solteros (Gainsbury, Russell, Hing, Wood, y Blaszczynski, 2013). Sin embargo, en otros estudios no se encontraron diferencias entre edad y grado de adicción al juego online, y en cuanto a diferencias de género, se encontró que los hombres con problemas con el juego por Internet tienden más a sentir ira que las mujeres. (McCormack et al., 2013).

Por otra parte, un estudio realizado en la Universidad de Valencia asegura que, en la muestra de 4127 adolescentes que utilizaron para ello, casi una quinta parte de éstos utilizaban el juego de apuestas online (18%), entre los cuales cabe resaltar que el 67% son varones y la mayor proporción se halla en estudiantes de Tercero y Cuarto de la ESO, pese a que los de Primero y Segundo de la ESO jueguen con más asiduidad (Juan, Vayà y García, 2013).

Además, se encontraron diferencias entre las personas que padecían una ludopatía con las personas que no lo eran en el nivel socioeconómico, nivel educativo y cantidad de dinero que se gasta el jugador en las apuestas (Jiménez-Murcia et al., 2011).

4.1.2. Características de la personalidad y las emociones

Como característica destacable, se ha investigado que los jugadores que padecen un sentimiento de soledad puede ser un factor de riesgo a tener en cuenta en la adicción a Internet (Morahan-Martin y Schumacher, 2003), pero con el estudio de McCormack et al. (2013) se ha comprobado que guarda relación también con la adicción a los juegos de azar en línea.

Se encuentran una serie de estudios que afirman que algunos de los factores de riesgo y predictores del juego en línea son similares a los del juego de azar tradicional (McCormack et al., 2013). Sin embargo, la relación entre los factores del juego de azar tradicional y el juego en línea requiere de una mayor investigación (más adelante se dedica un apartado al respecto de este asunto). Además, el mismo estudio

afirma que los sujetos de la muestra con problemas con el juego por Internet solían experimentar emociones como irritabilidad, escapismo, frustración y sensación de vergüenza.

Algunos autores afirman que la disponibilidad no sólo de la posibilidad de utilizar los juegos de azar por Internet, sino también el hecho de poseer la sensación del riesgo que conlleva realizar las apuestas (Griffiths y Barnes, 2008; Spenwyn et al., 2010; Wong, 2010).

Varios estudios relacionaron los problemas de salud mental como factor de riesgo para padecer juego patológico, además de la depresión y la ansiedad (Gainsbury et al., 2014; Evans y Delfabbro, 2005; Gainsbury, Hing, y Suhonen, 2013). Sin embargo, como la relación entre los problemas de salud mental y emocional, la ludopatía tradicional y el juego patológico en apuestas por Internet aún no se ha investigado en profundidad, no se sabe con certeza si afecta también al juego patológico en línea (Gainsbury et al., 2014). El juego patológico ha estado fuertemente relacionado en las investigaciones con la depresión, y en este caso se ha estudiado una fuerte relación entre la disforia y la depresión con los jugadores que realizan apuestas por Internet, con lo cual se relaciona con problemas de juego patológico. (Potenza et al., 2011).

Por otra parte, Jiménez-Murcia y sus colaboradores (2011) realizaron un estudio en el que compararon las características a nivel psicopatológico y de personalidad a personas que jugaban pero que no padecían una ludopatía y personas que sí lo padecían. No se han detectado diferencias significativas entre los dos grupos, pero sí se pudo observar que existían una serie de características anteriormente estudiadas que se daban en ambos grupos, a nivel psicopatológico destacando el pesimismo, la ansiedad social, alteración somática y sentimiento de inferioridad; y por otra parte, atendiendo a los rasgos de personalidad destacan la intención de buscar nuevas sensaciones, alta excitabilidad e impulsividad, inmadurez y falta de integración.

A nivel emocional, se ha investigado algunos factores de riesgo que pueden tender a que la persona desarrolle una adicción en general, lo cual podría abarcar también a la adicción a las apuestas en línea, que son el estado de ánimo disfórico, la carencia de afecto, una cohesión familiar débil y la pobreza en las relaciones sociales (Fundación Gaudium, 2007).

4.1.3. Creencias del jugador

En primer lugar, se ha de mencionar una característica fundamental, que son las creencias personales que tiene cada individuo en relación al juego. Gainsbury, Suhonen y Saastamoinen (2014) en su estudio analizaron que las personas que tenían conductas adictivas con los juegos de azar online eran propensos a poseer creencias irracionales en relación al juego, en especial el denominado “La Falacia del Jugador”, en la cual afirma que después de varias derrotas tiene que venir la victoria, y continúa jugando; además, también destaca la creencia de la mano caliente, en la que los jugadores creen en las “rachas de suerte”.

Realmente, el concepto de falacia del jugador crea a un segundo concepto muy presente tanto en el juego tradicional como en el juego online, puesto que la falacia del jugador hace que las personas durante la sesión de juego, cuando están perdiendo, necesitan recuperar sus pérdidas y realizan apuestas más arriesgadas y menos probables, aunque con más premio, lo que aumenta la probabilidad de pérdida, por tanto realmente “crea” la “mano caliente” (Xu y Harvey, 2014).

4.2. Los factores de Internet influyentes en la adicción al juego online

Es bastante frecuente que tanto la adicción a las apuestas en línea como las tradicionales adquieran características del lugar y contexto en el cual se realizan, por ejemplo en este caso Internet (Shaffer y Shaffer, 2014). Por ello, se han de considerar las características de Internet como factores de riesgo, como se investiga en los siguientes estudios expuestos.

Según Griffiths (2003) en primer lugar, cabe resaltar la accesibilidad que posee Internet para poder emplear su uso, además de que se trata de una herramienta cada vez más barata y normalizada. Por otra parte, también cabe resaltar la inmersión y la frecuencia de eventos que hay, es decir, que cuando estás en una sesión de juego se pierde la noción del tiempo de manera inconsciente, pasando mucho más del que el sujeto tenía pensado, directamente relacionado con la cantidad de posibilidades que hay en la red para jugar. También se menciona la posibilidad de escape que aporta Internet de las preocupaciones y del día a día, así como su interactividad y capacidad de entretenimiento.

Esta misma accesibilidad es la que hace que, además de invertir un tiempo excesivo en el juego, comparando con la ludopatía a los juegos tradicionales, el juego online pueda inspirar a conductas competitivas en lugar de sociales, y normalizar el

acceso incluso para los niños, y exponerse a una mayor probabilidad de juego en éstos (Monaghan y Derevensky, 2008).

Sin embargo, en esta búsqueda bibliográfica se ha querido destacar del estudio realizado por Griffiths dos factores fundamentales que se han de tener en cuenta en el estudio de la adicción online y que no se tienen demasiado en cuenta; la desinhibición y la posibilidad de simulación. Los jugadores, durante las sesiones de juego, tienden a abrirse emocionalmente más rápido, y dejar llevar su forma de jugar en base a “estados de ánimo”, por lo que les puede conducir a jugarse una mayor cantidad de dinero y en más ocasiones; y por otra parte, muchas de las páginas de juego de azar por Internet dan la posibilidad a los jugadores de hacer un primer juego sin necesidad de perder nada, con lo cual consiguen que la gente después de la simulación jueguen de verdad con su propio dinero, sin ser conscientes del riesgo que ello conlleva.

Otro estudio posterior de Griffiths y Barnes (2008), realizó un estudio empírico que consistía en que una serie de sujetos jugadores respondieran acerca de cuáles pensaban que eran los factores que llevaban a los sujetos al juego, y las respuestas mayoritarias fueron la facilidad de acceso (84%), flexibilidad de uso (75%), que esté disponible las 24 horas (66%) y porque los amigos lo hacen (67%) (tratando los porcentajes como las elecciones que hicieron los sujetos de la muestra de su estudio).

La variedad de apuestas y el abanico de posibilidades que existen abren la posibilidad de que los jugadores en línea realicen una gran cantidad de apuestas y de diferentes formas y ámbitos, como el deporte, más que los jugadores que no apuestan por Internet y sí por los juegos de azar tradicionales (Gainsbury, Rusell, Hing y Blaszczynski, 2013).

El estudio de Braveman y Shaffer (2010) tuvo en cuenta cuatro principales variables del juego online que podían influir en la adicción al juego a la hora de realizar su estudio, que se trataban de la frecuencia de juego (la disponibilidad y la cantidad de veces que se puede apostar), la intensidad (el hecho de poder ver en directo cómo va la apuesta, como en un partido de fútbol o la ruleta online), la trayectoria y la variabilidad del juego. Además, el hecho de jugar a más de un juego de azar (por ejemplo jugar al póker y a las apuestas deportivas) aumenta la probabilidad de desarrollar una adicción al juego de azar online.

Se ha de tomar en consideración el hecho de que la propia adicción a Internet y su uso excesivo por parte de las personas pueden conllevar al uso y abuso de los juegos de azar en línea, así como material y servicios de contenido sexual, servicios

de subastas o de compraventa (Davis, 2001). Como se afirma al comienzo, los factores que envuelven al acceso a Internet resultan cruciales a la hora de que una persona acceda a juegos de apuestas en línea y, por tanto, pueda adquirir una patología en relación al juego.

4.3. Legalización, publicidad y difusión del juego de apuestas online

Uno de los factores contextuales principales por el que el juego de azar en línea está llevando a cada vez un mayor uso y abuso es el hecho de que sea legal. Los “juegos lucrativos” por Internet en España son legales desde el 28 de Mayo de 2011 (Gainsbury y sus colaboradores (2012). Esto precisamente es lo que puede limitar o favorecer el juego de azar por Internet: las diferencias políticas que tiene cada país, entre las cuales hay tres bien diferenciadas, la prohibición, la regulación restringida o la regulación abierta (Gainsbury y Woods, 2011).

En 2010, se estima que en España había más de 370.000 jugadores en línea, un hecho que sugiere un aumento del 33% en comparación con el año anterior, habiendo un aumento del 21% en las apuestas deportivas y el 26% en el póker en línea (Jiménez-Murcia et al., 2011). Esto probablemente sea debido a la cada vez mayor instauración de Internet en la vida diaria de las personas, lo cual ya se ha comentado en un apartado anterior.

Por otra parte, un factor fundamental a la hora de la expansión y normalización de los juegos de azar por Internet se debe absolutamente a las campañas publicidad y a la forma de difundir y promover dicho juego.

En un estudio de Hing y sus colaboradores (2014), argumenta que gracias a la publicidad y las promociones muchos de los sujetos con los cuales realizaron su estudio comenzaron a jugar y, además, también se averiguó que jugadores que practicaban el juego tradicional, han comenzado a jugar por Internet, lo cual fue interpretado por otros como que era una forma de que la ludopatía tradicional a los juegos de casino era reducida por los juegos de azar por Internet (Shaffer y Shaffer, 2014).

En muchos casos, como se afirma en un estudio, las personas que demandan tratamiento para la ludopatía a los juegos de azar online argumentan su adicción en una serie de estrategias publicitarias, como bonos, apuestas gratis y sugerencias de apuestas, recriminándolo como publicidad engañosa (Hing et al., 2014).

Para ejemplificar los casos de publicidad y difusión, en esta búsqueda de literatura se ha tenido en cuenta el estudio de Hing, Lamont, Vitartas y Fink (2015), en el cual se investiga la influencia de la publicidad y difusión en las apuestas deportivas, argumentando que, al estar incluida la publicidad de apuestas durante los propios eventos deportivos es posible que la forma de venta y mercado esté incitando a las personas a realizar un mayor consumo del juego por Internet, especialmente a los jugadores que ya tienen desarrollado un problema de juego patológico.

4.4. Asociaciones con otras sustancias

El juego patológico tradicional siempre ha estado relacionado con el consumo de otras sustancias, como el alcohol o el tabaco, por lo cual debe ser un factor a tener en cuenta para observar si está presente en el juego patológico en línea. Se han hecho diversas investigaciones en el tabaco, en las cuales afirman que el consumo de cigarrillos influye en que una persona posea una mayor predisposición a padecer una adicción al juego online (McCormack et al., 2013; Griffiths et al., 2010).

Por otra parte, también se han realizado estudios relacionando el juego en línea con el consumo de alcohol, diciendo que hay una mayor probabilidad de padecer ludopatía en el juego por Internet si eres consumidor de alcohol (Brunelle et al., 2012). Sin embargo, se ha estudiado que los jugadores internautas prefieren no fumar y beber durante la sesión de juego, a diferencia de los jugadores tradicionales (Gainsbury, Rusell, Hing, Wood y Blaszczynski, 2014).

Un estudio realizado por Potenza y sus colaboradores (2011), afirma que hay una mayor relación entre el consumo excesivo de alcohol y el juego patológico en juegos de apuestas por Internet, pero sin embargo han encontrado que en otras sustancias el consumo es similar entre grupos que realizan sus apuestas por Internet y grupos en los que no.

Se ha de tener en cuenta que se ha encontrado una coexistencia frecuente entre el consumo de alcohol y el abuso de las apuestas tradicionales (Lister, Milosevic y Ledgerwood, 2015), sin embargo no se han encontrado esas grandes evidencias de que afecte de una manera mayor a los juegos de apuestas por Internet.

Por otra parte, también se ha encontrado que existe una relación entre el consumo de otras sustancias y la posibilidad de padecer adicción al juego (Potenza et al., 2011). Sin embargo, como ya se ha comentado, no se ha determinado que haya

una relación directa entre esta circunstancia y la posibilidad de que afecte al juego patológico en apuestas en línea, con lo cual no es posible afirmarlo con rotundidad.

4.5. Comparación entre jugadores de Internet y jugadores “tradicionales”

Se han realizado diversos estudios en los cuales se hacen comparativas de las variables que influyen en los jugadores que apuestan por Internet y los jugadores que realizan las apuestas tradicionales, tema en el cual se ha considerado muy relevante a la hora de la observación de los factores de riesgo del juego patológico en línea. En primer lugar, en el estudio de Griffiths y Barnes (2008), afirma que los jugadores de Internet son significativamente más propensos a tener problemas de adicción en un futuro, además de invertir una mayor inversión de tiempo y dinero en el juego.

Hay que valorar que muchas veces el problema principal no es la adicción a los juegos de apuestas por Internet, sino que en muchas ocasiones es un “derivado” de otros problemas de adicción a otro tipo de juegos, por tanto es importante tener en cuenta a la hora del análisis del juego patológico en línea tener en cuenta otros juegos de azar, los cuales pueden ser parte importante del problema (Gainsbury et al., 2013).

Por otra parte, se ha investigado la variabilidad de un grupo de jugadores y otros, y se afirma que, probablemente debido a la relación entre la cantidad de posibilidades de apuestas diferentes y la comodidad con la que se puede acceder a ellas, los jugadores de Internet abarcan un mayor campo de apuestas que los jugadores no internautas (Shaffer y Shaffer, 2014; Gainsbury et al., 2013).

Los jugadores que utilizan Internet son más propensos a presentar problemas de adicción y juego patológico que los jugadores que no utilizan Internet (Potenza et al., 2011), probablemente debido a la alta accesibilidad que tiene Internet, y la capacidad para poder jugar de forma aislada, como también mencionan en este estudio. También se ha encontrado, como ya se ha comentado en el apartado anterior, una relación entre el consumo excesivo de alcohol en adolescentes y la adicción a los juegos de apuestas por Internet (Braverman y Shaffer, 2010).

5. Discusión

Tras la exposición de los diferentes estudios y artículos que han sido publicados, se han de destacar una serie de conclusiones a tener en cuenta para futuras investigaciones. En primer lugar, se evidencia que hay una clara dificultad para la evaluación de los factores de riesgo para el problema del juego patológico por Internet, puesto que todavía no existe ninguna teoría fija y solventada de unas características concretas y determinadas del jugador patológico en línea (Dowling, Lorains y Jackson, 2015), lo cual hace que el establecimiento de las pautas para poder instaurar factores de protección y el propio seguimiento del estudio es complicado.

Por este mismo motivo, los estudios que se han realizado analizando los factores de riesgo individuales no arrojan unos resultados muy clarificadores sobre cuáles podrían serlo con seguridad. Sin embargo, es resaltable como dos conceptos propios de la ludopatía tradicional de juegos de casino, como la Falacia del Jugador o la mano caliente siguen presentes en el juego en línea, y afectando de manera directa a la conducta del jugador de igual forma que antes.

El estudio de Jiménez-Murcia y sus colaboradores (2011) destaca una serie de características en su muestra poblacional que coincide en los dos grupos en los que pretendían encontrar diferencias en características de psicopatología y personalidad y, sin embargo, entre sí no encontraron diferencias pero sí encontraron unas características comunes, destacable por el hecho de que quepa la posibilidad de que las características mencionadas anteriormente pudiesen ser predictores de adicción a los juegos de apuestas en línea.

Por otra parte, un problema añadido detectado en esta búsqueda, y también destacado en otros estudios, es que la literatura sobre el juego patológico a apuestas por Internet es característica por captar personas que suelen utilizar con bastante frecuencia Internet, es decir, realmente no se consigue que haya una muestra poblacional representativa (Gainsbury et al., 2013), lo cual conlleva que los estudios, pese a que sean de gran utilidad a la hora de realizar futuras investigaciones, pueden poseer un cierto sesgo a la hora de la evaluación de las muestras de población.

En referencia a los estudios sobre los factores de riesgo de Internet influyentes, es lógico pensar que son grandes reforzadores tanto de la conducta de juego patológico en línea como de otro tipo de juegos, o de la propia adicción a Internet. Por tanto, se trata de factores preocupantes que se han de investigar y tratar más en profundidad,

ya que el uso de Internet está totalmente normalizado y, en muchas ocasiones, no se puede en cuenta los riesgos que puede llegar a tener. En este caso, Shaffer y Shaffer (2014) con su estudio investigaron que gracias al juego de apuestas por Internet se había reducido la participación de los juegos tradicionales. Esto, sin embargo, no es ni mucho menos un dato alentador, puesto que muchos de esos sujetos probablemente desarrollen una adicción a las propias apuestas por Internet, por tanto no se trataría de ninguna solución.

Además, el factor “Edad” ha sido estudiado en diversos estudios ya mencionados, pero sin embargo se ha de tener en cuenta de que muchos adolescentes mienten a la hora de decir su edad para poder acceder a los servicios de apuestas por Internet de forma libre, con lo cual es difícil saber si la edad es un factor de riesgo o no realmente, por ello hay diferencias de datos en los estudios anteriores (McCormack et al., 2013).

Cabe resaltar que la asociación entre el alcohol, el tabaco u otras sustancias con la realización de apuestas sigue estando presente incluso en el juego de apuestas en línea, puesto que en los estudios se ha encontrado también relación entre una y otra adicción, pese a que en algunos factores los estudios difieren entre sí.

Se ha de destacar la falta de artículos en los cuales se ha investigado la verdadera relación de la publicidad con los juegos de apuestas en línea, puesto que la publicidad siempre se trata de un factor fundamental a la hora de la realización de determinadas conductas, con lo cual el juego patológico en línea puede no ser una excepción. Las constantes campañas de apuestas deportivas en los medios de comunicación o la publicidad de determinadas páginas web están acaparando una gran cantidad de espacio, por lo cual es un aspecto digno de estudio.

Respecto al análisis y comparativa entre jugadores de Internet y jugadores tradicionales, cabe resaltar que los jugadores con problemas del juego de apuestas por Internet presentan motivos y factores diferentes por los cuales están afectados, por tanto se antojaría necesario un tipo de prevención y tratamiento distinto a los que se realizan con el juego patológico tradicional (Gainsbury et al., 2013), con lo cual las investigaciones futuras deberían prestar especial atención a esta distinción.

Para concluir, los estudios que se han realizado y se han analizado en este informe acerca de los factores de riesgo del juego patológico en línea han sido muy útiles de cara a las investigaciones posteriores, y gracias a ellos se ha avanzado mucho en la obtención de datos. Sin embargo, faltan todavía datos sostenibles para poder determinar de forma sólida los factores de riesgo que afectan a la ludopatía de juegos

de azar por Internet, puesto que se tiende a generalizarlos con los de la ludopatía más general, y se trata de un campo de la ludopatía diferente a los dados hasta ahora, y por la expansión que se está produciendo de este en los últimos años, se antoja necesario que los factores de riesgo y predictores sean más definidos con todas las variables que sean influyentes y que sean categorizados, con lo cual se ha de proseguir con las investigaciones sobre este fenómeno de las apuestas en línea.

6. Referencias

- American Psychiatric Association (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th edition). Washington, DC: Author.
- Blaszczynski, A., y Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 97(5), 487-499.
- Braverman, J. y Shaffer, H.J. (2010). How do gamblers start gambling: Identifying behavioural markers for high-risk internet gambling. *The European Journal of Public Health*, 22 (2), 273-278.
- Brunelle, N., Leclerc, D., Cousineau, M. M., Dufour, M., Gendron, A., y Martin, I. (2012). Internet gambling, substance use, and delinquent behavior: An adolescent deviant behavior involvement pattern. *Psychology of Addictive Behaviors*, 26, 364–370.
- Carbonell, X., Talarn, A., Beranuy, M., Oberst, U. y Graner, C. (2009). Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online. *Aloma*, 25, 201-220.
- Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in human behavior*, 17(2), 187-195.
- Dowling, N. A., Lorains, F. K., y Jackson, A. C. (2015). Are the profiles of past-year internet gamblers generalizable to regular Internet gamblers?. *Computers in human behavior*, 43, 118-128.
- Echeburúa, E. (2000). ¿Adicciones sin drogas?: las nuevas adicciones: juego, sexo, comida, compras, trabajo, internet. *Desclée de Brouwer*.

- Echeburúa, E., Salaberría, K., y Cruz-Sáez, M. (2014). Nuevos Retos en el Tratamiento del Juego Patológico. *Terapia psicológica*, 32(1), 31-40.
- Evans, L., y Delfabbro, P. (2005). Motivators for change and barriers to help-seeking in Australian problem gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 21, 133–155.
- Gainsbury, S. M. (2015). Online Gambling Addiction: The Relationship Between Internet Gambling and Disordered Gambling. *Current Addiction Reports*, 2(2), 185-193.
- Gainsbury, S., Hing, N., y Suhonen, N. (2013). Professional help-seeking for gambling problems: Awareness, barriers and motivators for treatment. *Journal of Gambling Studies*.
- Gainsbury, S., Russell, A., Blaszczynski, A., y Hing, N. (2015). Greater involvement and diversity of Internet gambling as a risk factor for problem gambling. *The European Journal of Public Health*.
- Gainsbury, S., Russell, A., Hing, N., Wood, R., y Blaszczynski, A. (2013). The impact of Internet gambling on gambling problems: A comparison of moderate-risk and problem Internet and non-Internet gamblers. *Psychology of Addictive Behaviors*, 27(4), 1092–1101.
- Gainsbury, S. M., Russell, A., Hing, N., Wood, R., Lubman, D. y Blaszczynski, A. (2013). How the Internet is changing gambling: Findings from an Australian prevalence survey. *Journal of Gambling Studies*, 1-15.
- Gainsbury, S., Wood, R., Russell, A., Hing, N. y Blaszczynski, A., 2012. A digital revolution: comparison of demographic profiles, attitudes and gambling behaviour of Internet and non-Internet gamblers. *Computers in Human Behavior* 28 (4), 1388–1398.
- Gainsbury, S. M., Suhonen, N., y Saastamoinen, J. (2014). Chasing Losses in online poker and casino games: Characteristics and game play of Internet gamblers at risk of disordered gambling. *Psychiatry Research*, 217(3), 220-225.
- Griffiths, M. (2000). Does Internet and computer “addiction” exist? Some case study evidence. *Cyberpsychology & Behavior*, 3, 211-218.

- Griffiths, M. (2003). Internet gambling: Issues, concerns, and recommendations. *CyberPsychology & behavior*, 6(6), 557-568.
- Hing, N., Cherney, L., Blaszczynski, A., Gainsbury, S. M., y Lubman, D. I. (2014). Do advertising and promotions for online gambling increase gambling consumption? An exploratory study. *International Gambling Studies*, online 15 April 2014.
- Jiménez-Murcia, S., Stinchfield, R., Fernández-Aranda, F., Santamaría, J., Granero, R., Penelo, E., et al. (2011). Are online pathological gamblers different from non-online pathological gamblers on demographics, gambling problem severity, psychopathology, and personality characteristics? *International Gambling Studies*, 11, 325–337.
- Juan I. M., Vayà, E. J. C., y García, M. S. (2013). Estudio cuantitativo sobre juego de azar “online” en adolescentes. *El juego de azar “online” en los nativos digitales* (pp. 67-126). Tirant Humanidades.
- Labrador, F. J., y Rubio, G. (2007). La activación como factor determinante del juego patológico. Becoña, E.; coordinador. *Actualización en el tratamiento del juego patológico*. Madrid: Fundación Gaudium.
- Lister, J. J., Milosevic, A. y Ledgerwood, D. M. (2015). Personality traits of problema gamblers with and without alcohol dependence. *Addictive behaviors*, 47, 48-54.
- McCormack, A., Shorter, G. W., y Griffiths, M. D. (2013). Characteristics and predictors of problem gambling of the Internet. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(6), 634-657.
- Monaghan, S., y Derevensky, J. (2008). An appraisal of the impact of the depiction of gambling in society on youth. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6, 537–550
- Morahan-Martin, J., y Schumacher, P. (2003). Loneliness and social uses of the Internet. *Computers in Human Behavior*, 19, 659–671.
- Potenza, M. N., Wareham, J. D., Steinberg, M. A., Rugle, L., Cavallo, D. A., Krishnan-Sarin, S., y Desai, R. A. (2011). Correlates of at-risk/problem internet gambling in adolescents. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, 50(2), 150-159.

- Shaffer, H. J., y Shaffer, P. M. (2014). Psychiatric Epidemiology, Nosology and Treatment: Considering Internet Gambling. *Psychiatric Annals*, 44(8), 371.
- Strong, D. R., y Kahler, C. W. (2007). Evaluation of the continuum of gambling problems using the DSM-IV. *Addiction*, 102(5), 713-721.
- Watson, S., Liddell Jr. P., Moore, R. S., y Eshee Jr. W. D. (2004). The legalization of Internet gambling: A consumer protection perspective. *Journal of Public Policy and Marketing*, 23(2), 209-213.
- Xu, J., y Harvey, N. (2014). Carry on winning: The gamblers' fallacy creates hot hand effects in online gambling. *Cognition*, 131(2), 173-180.

