

# EL PROGRAMA APUESTA POR TU VIDA, EJEMPLO DE LA INTERVENCIÓN EN ADICCIONES DESDE LAS POLÍTICAS SOCIALES

EVA MARÍA PICADO VALVERDE<sup>1</sup>  
AMAIA YURREBASO MACHO<sup>2</sup>

Fecha de recepción: mayo de 2020

Fecha de aceptación y versión definitiva: noviembre de 2020

*RESUMEN: En la actualidad, el juego de apuestas está generando alarma social debido al incremento de su uso, especialmente en los menores. Esta situación está obligando a los poderes públicos a adoptar medidas dirigidas a su regulación, y al diseño de políticas públicas de intervención comunitaria, especialmente dirigidas al colectivo de los jóvenes. El juego responsable es una estrategia preventiva incluida en la prevención selectiva dentro de las políticas públicas en adicciones. Para elaborar un programa adecuado es necesario conocer la situación real de la conducta que queremos abordar desde diferentes perspectivas, los factores individuales de las personas que juegan, los factores sociales e interaccionales y los factores contextuales, además de elementos de gran relevancia como es el estado de la norma y la influencia de la publicidad, entre otros. Analizando la ludopatía se pueden extraer factores preventivos para el desarrollo de programas. El programa apuesta por tu vida es un ejemplo de programa basado en el estudio científico para el desarrollo de los objetivos y las acciones que se enmarcaran en el mismo. Las políticas públicas deben desarrollarse en base a dos elementos: el conocimiento científico y la realidad social.*

*PALABRAS CLAVE: juego responsable; ludopatía; políticas sociales; adicción; apuestas; menores; intervención social.*

## ***The program Bet on your life example of community intervention in addictions in social policies***

*ABSTRACT: Gambling is currently generating social alarm due to the increase in its use, especially by minors. This situation is forcing the public authorities to adopt measures aimed at regulating it and designing public policies for community intervention, especially aimed at young people. Responsible gambling is a preventive strategy included in selective prevention within public policies on*

---

<sup>1</sup> Universidad de Salamanca. Correo electrónico: evapicado@usal.es.

<sup>2</sup> Universidad de Salamanca. Correo electrónico: amaiaj@usal.es.

*addictions. In order to elaborate an adequate program it is necessary to know the real situation of the behavior we want to address from different perspectives, individual factors of gamblers, social and interaction factors and the contextual factors, as well as elements of great relevance such as the state of the norm and the influence of advertising among others. By analyzing pathological gambling, we can extract preventive factors for the development of programs. The program bet on your life is an example of a program based on scientific study for the development of the objectives and actions that will be framed within it. Public policies must be developed based on two elements: scientific knowledge and social reality.*

**KEY WORDS:** *responsible gambling; pathological gambling; social policies; addiction; gambling; minors; social intervention.*

## INTRODUCCIÓN

Aunque la existencia de los juegos de apuestas y de azar en el mundo se remontan a más de dos mil años a.C., su legalización no se produjo en España hasta el año 1977. En los últimos años, con el desarrollo de la tecnología y el auge de internet, están surgiendo nuevas formas de juego que involucran a la población juvenil en un mundo que anteriormente estaba destinado exclusivamente a los adultos.

En España, los juegos de azar constituyen un fenómeno social y económico de gran alcance, y para la mayoría de las personas el juego es una conducta social y recreativa, que proporciona una forma de entretenimiento (Salaberría et al., 1998) cuyo uso está reforzado por los medios de comunicación y las campañas publicitarias, que centran el foco de atención sobre los ganadores y transmiten la idea de lo fácil y divertido que es ganar dinero. Según el estudio *Juego y Sociedad* (2020) 30 millones de personas participaron en juegos de azar durante el año 2019, es decir, un 84,9% de la población española comprendida entre 18 y 75 años.

Según el último estudio realizado por la Dirección General de Ordenación del Juego (2017) y en base a los criterios NODS, sobre prevalencia, el comportamiento y las características de los usuarios de juegos de azar en España en un rango de edad comprendido entre los 18,72 y los 77,2 años, el 6,6% presentan tendencias problemáticas, el 8% con severidad leve, el 29,9% moderada, y el 53,9% grave.

En los últimos años, las casas de apuestas han ido incrementando progresivamente su gasto en marketing, si atendemos a los datos ofrecidos por la Dirección General de Ordenación del Juego, se han pasado de los 221.968.420

euros de 2017, a los 372.001.357 euros del año 2019. Debido a las diferentes regulaciones establecidas por las Comunidades Autónomas, se ha producido un crecimiento heterogéneo en la instalación de locales de apuestas, que provocan cifras tan dispares como los 194 locales abiertos en la Comunidad de Madrid, frente a los 20 de Castilla y León. Esta heterogeneidad también viene condicionada por los diferentes criterios de clasificación establecidos por las CC. AA. en cuanto a estos locales y los servicios que prestan a mayores, tales como, dispensación de bebidas o comidas. Todo lo expuesto anteriormente y lo desfasada que está la regulación estatal a través de la Ley del Juego, genera espacios abiertos que pueden ser proclives a desarrollar adicción al juego por la normalización de su uso. Nos referimos al artículo 2 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego en el apartado de exclusiones del ámbito de aplicación relacionado con el juego motivado por el ocio, las actividades de juego realizadas a través de medios electrónicos, telemáticos o interactivos y en relación con la publicidad.

Según el anuario del juego en España (2019) el juego real, que es la diferencia entre cantidades apostadas y premios recibidos, ascendió a 9.870,3 millones de euros en 2018, que representa un 0,8% del PIB. Las empresas privadas aportaron 1.124,6 millones de euros en impuestos sobre el juego. En este sector se emplean 85.047 personas, de las cuales 47.178 lo hacen en el sector privado, y 37.869 en SELAE y ONCE. Si nos centramos en las cifras de Castilla y León, la recaudación de impuestos directos sobre el juego en 2018 fue de 64,5 millones de euros. Estas cifras nos muestran la importancia de este sector en la actividad social y económica del país, que contrasta con el riesgo que supone el juego patológico para la salud de sus habitantes, lo que supone una auténtica encrucijada para las diferentes administraciones, ya que, por una parte, son las encargadas de la recaudación generada, y por otra, son responsables de las políticas preventivas en el ámbito de la salud y las adicciones.

## 1. POLÍTICAS PÚBLICAS SOBRE LA ADICCIÓN SIN SUSTANCIAS

El análisis de las políticas sobre adicciones debe enfocarse desde la inclusión de las drogodependencias en las políticas públicas y en el contexto que se llevó a cabo. En el año 1985 se crea el Plan Nacional sobre Drogas con el objetivo de coordinar y potenciar las políticas en materia de drogas realizadas por las diferentes administraciones y el tercer sector, creándose a su vez, en las administraciones locales y autonómicas, unidades específicas.

Esta respuesta de los entes públicos surge por la situación de alarma que se estaba creando en toda España en relación con las consecuencias provocadas por el abuso de drogas y especialmente el de la heroína. La proliferación de asociaciones de familias de afectados de lo que en aquel momento se denominaba toxicomanías, obliga a dar respuesta a las administraciones públicas respecto al control del tráfico de drogas y a la atención de estas personas, identificadas como viciosos, enfermos o delincuentes. Los años 70 y 80 se caracterizaron por la alarma social generada, especialmente por los heroínómanos, familias rotas ante el sufrimiento que les provocaba las drogas en sus parientes, que en un gran número terminaban con su muerte, y el miedo y la amenaza que sufría la sociedad por la estrecha relación existente entre droga y delincuencia. Los servicios sanitarios fueron los primeros que se centraron en dar respuesta a los síntomas o consecuencias de la adicción al tratarse como enfermedad, solventando la situación como buenamente podían, obligando a una rápida especialización de los profesionales sanitarios en materia de drogodependencia.

Las políticas públicas en materia de drogodependencias tuvieron su origen gracias a la presión de las familias y de la sociedad civil ante los acontecimientos vividos. A partir de aquel momento se ha producido una evolución constante, tanto en las políticas públicas, como en la forma de entender y conceptualizar las adicciones. Este cambio se ha debido a un aumento del conocimiento científico, la profesionalización de las entidades que atienden a las personas con adicciones, la disminución del consumo problemático que generaba alarma social a la incorporación de las políticas preventivas y de reducción de riesgos, aunque hoy en día estas acciones no son suficientes. Los cambios en la concepción y percepción social sobre las adicciones, y cómo responder a las mismas, han planteado nuevos retos y desafíos que han servido para diseñar respuestas más adecuadas a las circunstancias específicas de cada adicción. La intervención en drogodependencias ha pasado de ser un modelo asistencialista, a situarse en la actualidad en un modelo biopsicosocial en el cual, el tratamiento y la prevención están basados en procesos y criterios científicos. La forma de denominar a las personas que presentan esta problemática ha cambiado, pasando de toxicómano a drogodependiente, hasta la actualidad en la que nos referimos a ellos como persona con adicción, vaticinando la necesidad de incorporar otras adicciones en los planes de actuación.

En el desarrollo de las políticas públicas, en materia de drogodependencia, ha contribuido de forma muy notable la sociedad civil y el tejido asociativo, desde los años 70 hasta la actualidad, el denominado tercer sector ha jugado un papel protagonista en la formulación de las estrategias públicas y

el posicionamiento político en relación a la drogodependencia, pasando de una visión prohibicionista a las drogas, al compromiso de intervención con estas personas dotándole de herramientas para evitar el consumo y elaborar estrategias de reducción de daño por el consumo de drogas a estas personas. De forma similar está ocurriendo con el juego y las apuestas, demandando, cada vez más, la toma de medidas por parte de los organismos públicos competentes en la materia. Además de la incorporación de medidas en las estrategias nacionales sobre adicciones, en octubre de 2018 se publica la Orden del Ministerio de Hacienda para constituir el Consejo Asesor de Juego Responsable, respondiendo así a una demanda por parte de las diferentes organizaciones sociales en relación con el incremento de personas que tienen problemas con el juego, especialmente menores.

La política social se compone de distintos elementos necesarios para poner en marcha acciones dirigidas a los objetivos que se pretenden, según Alvira (1998) estos elementos son las políticas, los planes y los programas. Las políticas son aquellas directrices más generales y ambiguas, pero marcarán el contexto normativo, son el conjunto de objetivos y directrices que pretenden afrontar un problema que repercute, de una manera u otra, en la población general. Los planes incluyen acciones concretas y objetivos operativos de trabajo. Los programas recogen el sentido de las políticas y los planes, implementándose en el entorno con el objeto de conseguir un impacto real (Reboloso et al., 2008). La intervención social, materializada en programas, supone un cambio de realidad social y para ello debe cumplir una serie de premisas: el rigor científico y su utilidad. El rigor científico supone el diseño de programas en base al conocimiento científico, o lo que es lo mismo, modelos y teorías que puedan explicar el problema objeto de estudio y, por otra parte, contextualizar y delimitar el problema para desarrollar acciones ajustadas a la realidad del problema, siendo necesaria la evaluación del programa implementado.

## 2. LA REALIDAD DE LA CONDUCTA DE JUEGO

El juego que a priori se considera una conducta normal, puede convertirse en patológico en función de la intensidad, frecuencia o cantidad de dinero invertida, y en último término, en función del grado de interferencia en las relaciones familiares, sociales y laborales de las personas implicadas (Echeburúa y Corral, 1994).

El paso de jugador recreativo a jugador patológico no siempre sigue un patrón lineal, ciertas características como falta de control, dependencia emocional al juego y apuestas compensatorias para intentar recuperar el dinero perdido, pueden precipitarlo.

En cuanto a la prevalencia del juego patológico en España, se han realizado estudios para delimitar el porcentaje de afectados, observándose un incremento a lo largo de los años de personas que sufren trastorno de juego patológico. Es importante resaltar que, aunque el juego de azar está prohibido a menores de edad, según el estudio realizado por la Dirección General de Ordenación del Juego (2017) cerca de un 36% de los participantes se inician en el juego antes de los 18 años, pero además consiguen hacerlo con frecuencia, especialmente y con mayor facilidad, al juego online, lo que favorece que puedan desarrollarse adicciones y/u otras problemáticas antes de llegar a la edad legal para poder apostar.

Según el Análisis del Perfil del Jugador publicado en 2015 por la Dirección General de Ordenación del Juego, primer año en que se elabora, hubo un incremento del 25,3% de usuarios/as registrados/as en páginas de juego online respecto al año anterior. Este mismo análisis, durante el año 2018, señala que el número de jugadores activos es de 1.476.335, de los cuales el 83,25% son hombres y el 16,75% mujeres, con un incremento anual del 58,4%, y un total de 300.655 jugadores/as nuevos/as. El 83,5% de los jugadores/as activos/as tienen una edad comprendida entre los 18 y los 45 años. El gasto medio anual es de 449 euros, y el tiempo medio de actividad es de 4,93 meses.

Como queda de manifiesto, la participación en juegos de azar está socialmente extendida, y muchas son las personas que a lo largo de su vida tienen uno o varios contactos con él, sin embargo, en algunos casos esa participación en juegos de azar facilita la aparición de serios problemas comportamentales relacionados directamente con el uso y abuso del juego, llegando incluso a convertirse en una auténtica adicción como queda de manifiesto en el estudio de la Dirección General de Ordenación del Juego (2017). De hecho, se ha observado en los últimos años un incremento notable del número de jóvenes que sufren o están al borde de la ludopatía (García et al., 2016), lo que pone de manifiesto la magnitud de la problemática, y por tanto la necesidad de conocer en profundidad las causas concretas de la misma. Pero tal y como sucede con cualquier otro tipo de adicción, ésta no surge de manera lineal, sino que suele ser el resultado de una confluencia de factores que, no solo tienen que ver con las características del jugador, sino con aspectos socioambientales. La presencia o ausencia de determinados factores provocará un aumento o una disminución en la probabilidad de desarrollar algún tipo de problemática asociada al juego, por tanto, su conocimiento no

sólo es importante de cara a profundizar y conocer más sobre el tema del juego patológico, sino también de cara a establecer medidas de prevención y de promoción de factores de protección que prevengan su padecimiento y promuevan un uso responsable del juego.

Una de las cuestiones primeras es analizar la delimitación entre adicción y abuso, la incorporación en el DSM-5 (APA, 2013) del juego patológico supone reconocer que este tipo de comportamientos puede llegar a producir adicción, demostrándose que es semejante al que produce la adicción con sustancias, por este motivo parece necesario intervenir con aquellas personas que, sin llegar a cumplir la totalidad de los criterios de la dependencia, están realizando conductas de abuso. Para poder elaborar una estrategia que reúna estas características, es necesario analizar los factores de riesgo asociados al juego en todos los niveles, como son los familiares, comunitarios, sociales e individuales (Becoña, 2002) siguiendo el modelo comprensivo y secuencial de las fases para el consumo de drogas en la adolescencia (Becoña, 1999).

Los estudios realizados por Becoña (1999) y Legarda et al. (1992) concluyen que no existe un perfil homogéneo de jugadores, pero sí se dan características comunes tales como: mayor predominancia de hombres, edad comprendida entre 20 y 50 años, estudios primarios, de clase socioeconómica media-baja. Normalmente se juega en los bares, por ello está muy asociado al consumo de alcohol. Estudio reciente como el de Barrault y Varescon (2016) confirman que los jugadores presentan características diferentes ya no sólo si la preferencia de juego es en espacio virtual o no sino también en cuanto características sociodemográficas, así como otros elementos relacionados con la impulsividad.

Según Carbonell (2014), aunque hay diversos tipos de juegos practicados por adultos, sólo es potencialmente patológico el que implica apuestas y en el que, por tanto, existe posibilidad de ganar o perder dinero.

Hay una serie de factores de vulnerabilidad que pueden predisponer a los/as jóvenes al juego patológico y más especialmente al juego online, como son: la proliferación de las TICs unido a su facilidad de acceso y al mal uso de estas, el incremento de la publicidad, cada vez más agresiva, el aislamiento del joven y/o adolescente, la pérdida de valores tradicionales en la sociedad actual, y la impulsividad asociada a este grupo de edad.

Cuando hablamos de características del jugador, como grupo de factores implicado, hacemos referencia, no solo a las características individuales y de personalidad del mismo, sino que en esta línea se considerarían variables psicológicas, aspectos biológicos relacionados con modelos neuroquímicos, habilidades de afrontamiento, distorsiones cognitivas respecto al juego, activación fisiológica, aspectos sociodemográficos, etc. y a pesar de que, en la

actualidad, no existe evidencia empírica de la existencia de rasgos de personalidad específicos en las personas jugadoras, y cualquier tipo de personalidad es susceptible de desarrollar una ludopatía (García et al., 2016). Sin embargo, hay estudios como los de Ladouceur et al. (2004) y Domínguez (2009) que han abordado este tema y concluyen que los jóvenes diagnosticados como ludópatas o que están en riesgo de serlo, presentan problemas de conducta. Entre los aspectos más llamativos se encuentra el hecho de que estos jóvenes tienen más problemas con la aceptación de la autoridad, tienden a saltarse las normas, presentan comportamiento antisocial y muestran una conducta opositora.

Se han estudiado diversos aspectos personales del jugador, como la baja autoestima, abuso de sustancias, ansiedad, etc., que ocupan un papel importante en la problemática del juego. Zuckerman (1979) considera la búsqueda de sensaciones como una necesidad de vivir experiencias variadas y complejas, y el deseo de correr riesgos físicos y sociales, para disfrutar de las mismas y por su impulsividad. El estudio de Secades-Villa et al. (2016) concluye que las personas con alta impulsividad son más propensas a desarrollar problemas con el juego.

Desde un aspecto estrictamente biológico, se analizaron aspectos neuroquímicos, genéticos, endocrinos y neuropsicológicos que podrían estar interfiriendo en la manifestación de problemáticas asociadas al juego (Zuluaga y Montoya, 2005; Ríos y Escudero, 2016). Para Domínguez (2009) las personas con alteraciones crónicas de la activación psicológica son las más propensas a la dependencia del juego. Este modo de liberación del estrés crónico a través del juego sería una forma de afrontamiento y, por tanto, tal y como han reconocido algunos autores, determinados déficits de afrontamiento y de toma de decisiones ante determinadas situaciones, pueden estar relacionados e incluso ser predictores en cierta medida de problemas con el juego (Lawrence et al., 2009; Ochoa et al., 2003). Para Domínguez (2009) el juego es una forma de evitación o vía de escape de los problemas, e incluso una estrategia para la regulación de emociones.

Los pensamientos irracionales o distorsiones cognitivas relacionadas con el juego, principalmente la ilusión de control respecto al juego y la disponibilidad con la que se percibe el mismo, son otros componentes reconocidos dentro del factor personal que favorece y condiciona el establecimiento de comportamientos adictivos en torno al juego, siendo considerados por muchos autores como uno de los factores más relevantes, predictores de la ludopatía y objeto de estudio en varias investigaciones (Bahamón, 2013; Ruiz-Pérez, 2016; Mañoso et al., 2004; Labrador y Ruiz, 2008; Rodríguez y Ávila, 2008; Fernández-Alba et al., 2002).



En lo relativo a los aspectos socioambientales como grupo de factores de riesgo, éstos englobarían, desde nuestra perspectiva, los familiares y de aprendizaje, la disponibilidad de los juegos del azar y la aceptación social de los mismos, así como sus condiciones reforzantes y estimulantes (Domínguez, 2009).

En lo que se refiere a los factores familiares y del aprendizaje, el modelado por parte de los progenitores, los iguales y las figuras relevantes para el sujeto, configuran un papel importante en la conducta del juego, de hecho, son varias las investigaciones que han puesto de manifiesto que existe una importante relación entre el desarrollo de juego patológico o abuso de juego entre los jóvenes, y el juego patológico en alguno de los progenitores, sobre todo en el caso de los padres, ya que, un porcentaje representativo de los jugadores patológicos jóvenes reconoce que vivieron las primeras experiencias de juego de la mano de miembros de su propia familia, en sus propios hogares (Domínguez, 2009). También, el hecho de que los progenitores tengan problemas económicos o de abuso del alcohol y las drogas, se asocia a una mayor probabilidad de conductas de juego problemáticas, como quedó demostrado en distintos estudios.

En lo referente al entorno del sujeto y sus iguales, el hecho de mantener contacto con familiares y amigos que juegan supone un factor de riesgo, ya que, facilita su exposición a situaciones de juego, y por ello su frecuencia (Hodgins et al., 2012).

Por otro lado, es importante destacar la importancia, como factor socioambiental relevante, de la gran oferta y la aceptación social de la que gozan estos juegos. Factores de este tipo son la accesibilidad al juego ya que se puede llevar a cabo en cualquier espacio y momento sin tener que desplazarse a un sitio específico, la habilidad del manejo de las tecnologías y los espacios virtuales en la actualidad además de la influencia de la publicidad además existen variables estructurales importantes en el mantenimiento y desarrollo de la adicción al juego como son el porcentaje dedicado a los premios siendo mayor en los juegos online frente a los presenciales, la inmediatez del premio y la duración de las jugadas o partidas que suelen ser muy breves además de que no es necesario de disponer de dinero efectivo para poder jugar (Chóliz y Marcos, 2019).

A pesar de que, tradicionalmente se centraron los esfuerzos en el estudio de las características personales y de los posibles trastornos asociados al desarrollo de una patología del juego, lo cierto es que actualmente los factores socioambientales son los que han cobrado más relevancia e importancia en el estudio del juego patológico, ya que, los datos e investigaciones al respecto parecen ser más consistentes que en los estudios centrados en variables

personales, además de que las actuaciones de prevención parecen, a priori, más rápidas y sencillas de implementar.

Existe, por tanto, una cultura y un ambiente que rodea al juego de distensión y diversión que favorece el mantenimiento de conductas desadaptativas en torno al juego, que sumado a las bonificaciones y beneficios que implican las ganancias de este, hacen de reforzadores de la conducta.

Existen otros factores de riesgo ambientales asociados al juego y a sus condiciones, que refuerzan y estimulan, como la iluminación de las máquinas y de los espacios recreativos, además de la utilización de la música y los colores. También, el papel activo del jugador refuerza la conducta del juego, más que en aquellos juegos menos participativos.

En lo que respecta a los jugadores a nivel personal, es importante potenciar factores de protección que minimicen el riesgo de padecer conductas problemáticas asociadas al juego. A pesar de que los estudios e investigaciones sobre estos factores no son muy abundantes, varios autores han identificado algunos, como el poseer unas habilidades y estrategias de afrontamiento adecuadas ante situaciones estresantes, problemáticas y de presión de grupo, el potenciar las relaciones saludables y alternativas de ocio saludable, tener una buena autoestima, poseer información real sobre el juego rompiendo con las distorsiones que lo rodean y las ilusiones de control sobre el azar etc. En la revisión realizada por Domínguez (2009) identifica las normas de conducta en la familia y la escuela, las relaciones satisfactorias, el apego familiar, el apoyo social, la implicación en actividades religiosas, la autoaceptación y la existencia de valores positivos respecto al cuerpo y a la vida, como algunos de ellos.

Son muy importantes para este estudio analítico los factores ambientales, incluyendo dentro de este grupo la publicidad y su impacto en la conducta del juego. Los medios de comunicación son un importante agente de socialización, y como tal, transmite valores, ideas y actitudes ejerciendo gran poder de influencia sobre las personas. La publicidad, en particular, pone de manifiesto este poder, persuadiendo a personas a comprar determinados productos, haciendo más probable que un producto publicitado sea más consumido e incrementando sus ventas. Dicha influencia según el estudio realizado por el Consejo Audiovisual de Cataluña (2017) se explica por la relación de esta publicidad en el contexto deportivo, así como los incentivos con los denominados «bonos de bienvenida» que obliga a jugar de forma repetida para hacer efectivo dicha bonificación.

La publicidad no se limita a informar de las distintas opciones o posibilidades de juego existentes o a estimular el deseo de jugar, sino que trata de condicionar las actitudes frente al juego de los adolescentes y jóvenes,

influyendo en sus percepciones y valoraciones de los juegos de azar, normalizando la práctica del juego, haciéndola atractiva. Por ello, la publicidad puede constituir un factor de riesgo para la población más vulnerable especialmente el colectivo juvenil (Chóliz y Marcos, 2019).

El aumento de personas jugadoras en plataformas online se ha notado principalmente en el público juvenil. Para los jóvenes se ha convertido en una forma de entretenimiento más (Wiebe y Falkowsky-Ham, 2003) sin tener en cuenta las consecuencias negativas que implica esta práctica. Los motivos que hacen que el juego de azar online resulte tan atractivo para los jóvenes son, sobre todo, la posibilidad de ganar, el ejemplo de los padres, la emoción y la competición (Fröberg, 2006). Este fenómeno se encuentra especialmente influido por las nuevas tecnologías y la facilidad de acceso que ofrece internet, así como la numerosa oferta existente y la exposición a los anuncios.

La publicidad de los juegos de azar es uno de los factores que interactúa junto con otros en el desarrollo del juego como problema (Binde, 2007).

Se ha comprobado que existe una relación significativa entre aquellos jóvenes que juegan en internet y el desarrollo de problemas con el juego (Carbonell y Montiel, 2013; Secades et al., 2014).

En su revisión de la literatura sobre juego problemático, Derevensky y Gilbeau (2015) apuntan que hay más chicos que chicas adolescentes con problemas relativos a los juegos de azar. Los chicos suelen hacer apuestas más elevadas, comienzan a edad más temprana, participan en más actividades y más diversas, juegan con más frecuencia, le dedican más tiempo, gastan más dinero y experimentan más problemas que las chicas (Derevensky, 2012; Donati et al., 2013; Volberg et al., 2010). La investigación en cuanto a las diferencias reales entre los patrones de juego por hombres y mujeres en la actualidad es escasa. El estudio de la Dirección General de Ordenación del Juego (2017) concluye que en las mujeres el perfil de éstas en relación con el juego está asociada a un inicio menos precoz que los hombres, carencias en la red social y familiar, con mayores experiencias vitales estresantes y con un nivel socioeconómico medio-bajo. Esta escasa información hace necesario introducir la perspectiva de género tanto en la evaluación como en la aplicación de los programas en las intervenciones preventivas y de deshabituación realizadas en el ámbito de estas adicciones.

Respecto a las consecuencias negativas que el juego puede ocasionar en la vida de los menores, estarían el incremento en el riesgo de abandono o disminución del rendimiento escolar, el mayor nivel de ansiedad y depresión, aislamiento y violencia, junto con una mayor incidencia de conductas inapropiadas e incluso delictivas que se dan en los jugadores patológicos (Kuss y Griffiths, 2012; Derevensky y Gilbeau, 2015).

Dadas las características del problema en los últimos años se está poniendo el foco de atención en los poderes públicos y/o en la industria del juego, alentándolos a elaborar medidas adecuadas que garanticen un juego responsable.

### 3. EL JUEGO RESPONSABLE COMO ESTRATEGIA DE REDUCCIÓN DE RIESGOS

La estrategia nacional de adicciones 2017-2024, incorpora actuaciones frente a la adicción a las nuevas tecnologías y el juego en todos sus ámbitos, prestando mayor atención en el ámbito de la prevención y la familia. Es necesario, incluir la estrategia de juego responsable en las acciones de sensibilización, con la promoción de campañas e investigaciones respecto a los riesgos del juego y la prevención de las adicciones en general, como medio para informar e interiorizar determinados aspectos, ya que resultaría un factor protector relevante a nivel social. El juego responsable supone desarrollar medidas dirigidas a un juego seguro y controlado. Esta actuación se encuadra dentro de reducción de riesgos de las intervenciones preventivas cuyo objetivo es dotar a los participantes de estrategias para mejorar su capacidad de control ante el juego problemático permitiendo la prevención de problemas de ludopatía.

La promoción del juego responsable se posiciona como una actuación fundamental dirigida a la prevención y la atención de la ludopatía, entendiéndose como una forma de utilización del juego de forma racional e informada sobre los riesgos de este, para impedir que se convierta en un problema y cuyo objetivo único sea el entretenimiento y la distracción, donde se tengan en cuenta una serie de aspectos que atañen a la promoción y publicidad veraz y no engañosa de los juegos de azar.

Según Ruiz et al. (2016) el concepto de juego responsable nace para reducir el efecto negativo del juego en las personas. Esta tipología de juego se caracteriza por desincentivar el comportamiento de juego y romper la conducta compulsiva de éste (Chóliz, 2010). Es necesario, en la actualidad, que las administraciones públicas establezcan políticas de juego responsable y líneas de sensibilización en la sociedad, comprometiéndose todos los agentes implicados en la actividad del juego (Ruiz et al., 2016).

Chóliz y Saiz-Ruiz (2016) proponen la regulación del juego, como una acción para prevenir la adicción. Las actuaciones recogidas en esta medida de

regulación se identifican en tres bloques que corresponden con las variables más significativas en este tipo de adicción:

- Regulación de la publicidad y estrategias de promoción: estas medidas van dirigidas a la limitación de la publicidad, tanto en los espacios físicos de juego, como online, además de restricciones de esta publicidad en medios audiovisuales y prensa escrita.
- Regulación de la oportunidad de jugar, limitando las variables del entorno de gran influencia en las adicciones, como son la disponibilidad y la accesibilidad, no sólo en los espacios de juego en locales específicos, sino también en el espacio virtual mediante medidas que se pueda desarrollar un control de acceso fehaciente y dirigido desde el Ministerio como entidad competente en este asunto.
- Regulación de las características estructurales de los propios juegos, incluyendo variables del juego que provocan mayor potencial adictivo, como son el consumo de alcohol en espacios de juego, la forma de pago, la posibilidad que se haga en metálico o con tarjeta de crédito y el más potente en este tipo de adicción que es el contexto de internet, especialmente en menores de edad.

Además de dicha regulación, como cualquier programa preventivo, requiere actuar con las personas para disminuir la vulnerabilidad al riesgo adictivo. Chóliz y Saiz-Ruiz (2016) consideran que sus propuestas expuestas, en cuanto a la regulación del juego, deben complementarse con medidas educativas, familiares y comunitarias. Este programa pretende ser una medida psicoeducativa que cumpla estas pretensiones.

#### 4. DISEÑO INNOVADOR DEL JUEGO RESPONSABLE

El programa que se presenta a continuación se ubica dentro del paradigma de la prevención, en concreto como programa de prevención selectiva. Becoña y Martín (2004) describen los programas selectivos, como aquellas acciones dirigidas a un grupo de población que, según datos objetivos, se encuentra sometidos a factores de riesgo que pueden generarles un problema inmediato de adicción y afirman que existe evidencia científica cuando se actúa de forma más temprana con este grupo de población.

La eficacia de los programas de intervención está relacionada con su diseño, los objetivos que pretende alcanzar, los contenidos que se quieren abordar, la metodología, el material complementario que se quiere aportar

y las técnicas de enseñanza que deben ser coherentes con la realidad del colectivo (Cabrera, 2000).

Según Chóliz (2013) supone desarrollar acciones informativas, preventivas y la ayuda a jugadores-problema para disminuir la práctica y afrontar las consecuencias negativas del exceso del juego.

La ausencia de programas de intervención con menores que están inmersos en el juego patológico, de forma más específica a las apuestas, impulsó a los profesionales de esta organización a diseñar este programa a partir de estudios realizados en esta materia, junto con la práctica profesional del abordaje de las adicciones en jóvenes y teniendo en cuenta las recomendaciones de Chóliz (2013).

El programa *Apuesta por tu vida* es un aporte a la prevención de las adicciones sin sustancias y destinada a los jóvenes que ya realizan un uso del juego no controlado. La premisa fundamental es el aprendizaje del control de la conducta de juego, no su eliminación, ya que, se considera que es más eficaz que se integre este comportamiento en los jóvenes debido a que la prohibición absoluta podría provocar un efecto contrario. El diseño de un programa para este grupo objetivo está basado en los resultados obtenidos en diferentes investigaciones (Carbonell, 2014; Derevensky y Marchica, 2016; Marchica et al., 2017; Devereensky, y McBride, 2017; Martin et al., 2017; Caselles et al., 2018; King, 2018). El fundamento base es el de que, generalmente, los jóvenes tienen mayor posibilidad de cambio hacia comportamientos responsables, encontrándose su nivel de adicción en el espacio comprendido entre el abuso y la dependencia. El propósito de este programa es eliminar la conducta de juego patológico, adquirir las estrategias y habilidades necesarias, promover el cambio de actitud y el comportamiento ante el mismo, además de ofrecer pautas educativas a los jóvenes y a su referente familiar con relación al juego responsable teniendo en cuenta los factores socioambientales. Para abordar estos últimos factores hay que dotar a la persona de estrategias y habilidades de afrontamiento para reducir la influencia o eliminar la influencia sobre el comportamiento, reestructurando ideas relacionadas con la percepción de riesgo, la normalización y fomentando el pensamiento crítico sobre la persuasión de la publicidad.

Como muestra la tabla 1, el programa está organizado en 15 sesiones de hora y media cada una y de forma individualizada, para adaptar los contenidos a la realidad de cada joven.

TABLA. 1. ESQUEMA DEL PROGRAMA PSICOEDUCATIVO APUESTA POR TU VIDA DIRIGIDO A JÓVENES CON PROBLEMAS DE JUEGO

MÓDULO	OBJETIVOS	CONTENIDOS
1. Mi relación con las apuestas (2 SESIONES)	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Identificar los factores de riesgo y protección en relación con la conducta de juego del sujeto</li> <li>-Evaluar el riesgo de juego patológico</li> <li>-Evaluar la motivación a cambiar la conducta de juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Elaboración de la historia de vida en relación con el juego</li> <li>-Aplicar el cuestionario SOGS (Báez, Echeburúa y Fernández- Montalvo, 1995)</li> <li>-Evaluación diseñado ad hoc para la evaluación de la motivación al cambio según el modelo de Prochaska y Diclemente</li> <li>-Diseñar un mapa explicativo de los factores de riesgo y de protección influyentes en la conducta</li> <li>-Acordar las reglas y compromisos de la participación en el programa, así como la participación de las personas referentes de su entorno</li> </ul>
2. Conociendo el juego patológico versus juego responsable (3 SESIONES)	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Tomar conciencia del problema del juego</li> <li>- Aprender pautas sobre el juego responsable</li> <li>-Analizar el efecto de la publicidad en la conducta de juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Conceptualización del juego responsable y diferencia con el juego patológico</li> <li>-Explicación teórica del juego responsable y patológico</li> <li>-Consecuencias y efecto escalada del juego patológico</li> <li>-Ambientes y espacios del juego (casa de apuestas y online)</li> <li>-Análisis crítico de la publicidad y cómo afecta</li> <li>-Estrategias de la publicidad para la conducta de juego</li> <li>-Influencia del deseo de jugar a través de la publicidad</li> </ul>
3. Enfrentamiento a mis apuestas (8 SESIONES)	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Aprender pautas de control social y personal para eliminar la frustración personal</li> <li>- Aprender estrategias competenciales con los demás</li> <li>-Reestructurar esquemas mentales negativos que favorecen el anclaje en el juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Identificación de los factores relacionados con la oportunidad de jugar</li> <li>-Diseño de un plan para el control de espacios de juego (físicos y online) y el control conductual (apuestas en caliente)</li> <li>-Práctica de la atención plena (<i>mindfulness</i>)</li> <li>-Plan de gestión económica (acceso monetario físico y online)</li> <li>-Destrucción de mitos relacionados con el juego (ilusión del control, predicción de resultados, la suerte personal, pensamiento supersticioso, pensamiento del <i>casi he ganado</i>, sesgo confirmatorio, atribución flexible, personificación del juego entre otros)</li> <li>-Planificación de la gestión del tiempo</li> <li>-La competencia emocional en las relaciones con los iguales y con uno mismo</li> </ul>

4. Mi futuro (3 SESIONES)	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Adquirir estrategias relacionadas con la prevención de recaídas</li> <li>- Elaborar un plan de futuro para conseguir el bienestar personal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Identificar según el mapa elaborado inicialmente los factores que se han modificado y elaborar un plan de actuación ante posibles situaciones futuras que puedan aparecer teniendo en cuenta la intensidad y la frecuencia</li> <li>-Elaboración de un plan de emergencias ante la aparición de las apuestas en caliente</li> <li>- Elaborar el plan de bienestar personal</li> </ul>
------------------------------	---	---

Fuente: elaboración propia.

Además, se desarrollarán 4 sesiones con las personas de referencia de su entorno familiar. Los diferentes contenidos se estructuran en 4 módulos. El módulo I, *mi relación con las apuestas*, está constituido por 2 sesiones en el que se elabora una historia de vida de la persona en relación con el juego, analizando los factores protectores y de riesgo presentes en el sujeto, además de contestar el instrumento de evaluación Cuestionario SOGS (Blume y Lesieur, 1993) adaptado al castellano (Báez et al., 1994) y en su versión reducida (Báez et al., 1995). Se explora la motivación al cambio según el modelo de Diclemente y Prochaska (1982, 1984), así como los motivos de iniciación al juego y su mantenimiento, de tal forma, que la persona pueda tener presente el modelo explicativo de su propio comportamiento. El módulo II, *conociendo el juego patológico versus juego responsable*, tiene como propósito facilitar a los participantes elementos teóricos que le permitan reconocer el juego patológico frente al responsable en todos los aspectos posibles relacionado con la conducta de juego, es decir, el personal, social y legal favoreciendo además una actitud crítica frente a la influencia que ejerce la publicidad en las apuestas y el juego realizándose en 3 sesiones. El módulo III, *enfrentamiento a mis apuestas*, se plantea como objetivo la adquisición e interiorización de nuevas pautas relacionadas con aspectos del juego problemático, estructurándose en 6 sesiones relacionadas con la oportunidad de jugar, como son la gestión del tiempo de juego, el control de estímulos internos y externos incluyendo contenidos relacionados con la gestión de las emociones, reestructuración de ideas distorsionadas, el control del dinero como es el control de las apuestas en caliente y el entrenamiento de nuevas habilidades de relación. En cuanto a las oportunidades del contexto, los contenidos versan sobre el aprendizaje de pautas para el control de espacios de juego en relación con las apuestas online y las casas de apuestas. Para el trabajo de los aspectos más emocionales y cognitivos, se utiliza la técnica *mindfulness*, también denominada: meditación plena. Investigaciones recientes demuestran que el uso de esta técnica beneficia a la persona mejorando su control atencional, aumenta su capacidad de



regulación emocional y supone un cambio en el procesamiento del contexto, reduciendo la idea autorreferencial (Hervás et al., 2016). Esta técnica, cada vez más utilizada en el ámbito de las adicciones, facilita la percepción de un mayor control de la situación. El programa finaliza con el Módulo IV denominado, *mi futuro*, en este caso mediante 2 sesiones se pretenden adquirir estrategias relacionadas con la prevención de recaídas, además de trabajar su proyección al futuro elaborando un plan de actuación para conseguir el bienestar personal sin utilizar el juego como medida de escape y evitación.

Respecto a las sesiones con los padres, se diseña un único módulo denominado *aprendiendo a enseñar*. En este caso se enseñan a las personas referentes del entorno familiar de los participantes, pautas relacionadas con los modelos teóricos sobre el juego responsable, en concreto sobre el juego online y las apuestas. Además, se incluyen contenidos en las 2 sesiones finales sobre pautas de comunicación y su relación con estos jóvenes.

De manera reciente, la participación de la familia en el ámbito de las adicciones consistía en la tutorización, supervisión y control de la persona con problemas de adicción, generando, además de problemas en la relación, un estado de desconfianza de la familia hacia ellos. Para los familiares, su motivación estaba enfocada en satisfacer al entorno más que en satisfacer su deseo de recuperación, esta circunstancia parte del modelo de intervención utilizado, siendo necesario abordar el estrés producido en el entorno familiar. El aspecto más innovador de este programa es la utilización del Modelo Doble ABCX de Hill (1986), hasta el momento utilizado en entornos con personas con discapacidad. Parece adecuada su utilización en el campo de las adicciones, ya que los aspectos fundamentales de este modelo se aplican en las familias de las personas con ludopatía y su fin es evitar que no se produzca este problema, así que se enfoca en evitar las crisis y las fuentes de estrés en las familias. Este modelo ofrece una perspectiva psicoeducativa en el abordaje de la intervención, utilizando los mecanismos protectores que tienen la familia para afrontar la situación de la persona con juego patológico de la forma más adaptativa posible, siendo una de sus premisas fundamentales el pensar que es posible actuar sobre los eventos. Este modelo se focaliza sobre la resistencia familiar, optimizando sus fortalezas y afrontando el juego responsable como un acontecimiento de la vida familiar.

Este programa cumpliría los objetivos generales propuestos por Carpio (2009) sobre la prevención con jóvenes en las escuelas, la dotación de información al colectivo diana, los riesgos de la práctica del juego, y la promoción de actitudes, valores y estilos de vida incompatibles con el juego patológico, así como el desarrollo de las habilidades necesarias para afrontar las situaciones sociales relativas a la conducta de juego.

## 5. CONCLUSIONES

En este artículo hemos expuesto la necesidad de incluir acciones dirigidas a la prevención en la adicción al juego, pero desde la metodología científica de la intervención social. Para ello, es necesario analizar la realidad de las políticas en materia de drogodependencia y la realidad del juego patológico. El análisis de los factores de riesgo del juego patológico sirve para diseñar programas de intervención que se ajusten a la realidad de las personas con un patrón de juego problemático. La estrategia de juego responsable es una acción preventiva incluida en la reducción de riesgos, que pretende que los jóvenes aprendan a controlar la conducta de juego, para lo que es necesario establecer actuaciones desde los diferentes factores, tanto de la persona, como externos y relacionales que influyan en dicho control. Los diferentes estudios analizados permiten identificar ciertos factores influyentes en el juego patológico desde la normativa y accesibilidad a los espacios de juego, las características individuales de los sujetos o los factores relacionales y sociales. El programa *apuesta por tu vida* pretende ser una herramienta de prevención de riesgos dirigido a los jóvenes y su entorno, utilizando la perspectiva del juego responsable. Este programa cumple las premisas necesarias para su implementación y cumplimiento de requisitos de eficacia y eficiencia necesaria en las políticas sociales desde el rigor científico y como ejemplo de innovación.

## REFERENCIAS

- Alvira, F. (1988). Comentario a acción-investigación y problemas de minorías. *Revista de psicología social*, 3(2), 247-250.
- American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5<sup>th</sup> ed.)*. APA.
- Asociación Española del Juego Digital (2014). *Informe Anual del juego online en España 2013*. Jdigital. <https://www.jdigital.es/emailing/2014/docs/2014-Informe-Anual-Jdigital.pdf>
- Báez, C., Echeburúa, E., y Fernández-Montalvo, J. (1994). Características demográficas, de personalidad y psicopatológicas de los jugadores patológicos de máquinas tragaperras en tratamiento: un estudio descriptivo. *Clínica y Salud*, 5(3), 289-305. [https://doi.org/10.1016/S0005-7894\(00\)80019-2](https://doi.org/10.1016/S0005-7894(00)80019-2)
- Bahamón, M. (2013). Relación entre esquemas inadaptativos, distorsiones cognitivas y síntomas de ludopatía en jugadores de casinos. *Pensamiento Psicológico*, 11(2), 89-102. <https://revistas.javerianacali.edu.co/index.php/pensamientopsicologico/article/view/404/1435>

- Barrault, S., y Varescon, I. (2016). Online and live regular poker players: Do They differ in impulsive sensation seeking and gambling practice? *Journal of Behavioral Addiction*, 5(1), 41-50. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.015>
- Becoña, E. (1999). Epidemiología del juego patológico en España. *Anuario de Psicología*, 30(4), 7-19. <https://revistes.ub.edu/index.php/Anuario-psicologia/article/view/8869/11178>
- Becoña, E. (2002). *Bases científicas de la prevención de las drogodependencias*. Ministerio del Interior. [https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/publicaciones/publicaciones/catalogo/catalogoPNSD/publicaciones/pdf/Bases\\_cientificas.pdf](https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/publicaciones/publicaciones/catalogo/catalogoPNSD/publicaciones/pdf/Bases_cientificas.pdf)
- Becoña, E., y Martín, E. (2004). *Manual de intervención en drogodependencias*. Síntesis.
- Binde, P. (2007). Selling dreams-causing nightmares? On gambling advertising and problem gambling. *Journal of Gambling Issues*, 20, 167-192. <https://doi.org/10.4309/jgi.2007.20.5>
- Cabrera, F. (2000). *Evaluación de la Formación*. Síntesis.
- Carbonell, E., y Montiel, I. (2013). *El juego de azar online en los nativos digitales*. Tirant Humanidades.
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26(2), 91-95. <https://doi.org/10.20882/adicciones.10>
- Carpio, C. (2009). Aspectos psicológicos del juego comercial. Tratamientos y programas preventivos. Hacia el juego responsable. *Docencia e Investigación: Revista de la Escuela Universitaria de Magisterio de Toledo*, 34(19), 25-58. <https://ruidera.uclm.es/xmlui/bitstream/handle/10578/8185/Aspectos%20psicol%C3%B3gicos%20del%20juego%20comercial.%20Tratamientos%20y%20programas%20preventivos.%20Hacia%20el%20juego%20responsable.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Caselles, P., Cabrera, V., y Lloret, D. (2018). Prevalencia del juego de apuestas en adolescentes. Un análisis de los factores asociados. *Health and Addictions*, 18(2), 165-173. <https://ojs.haaaj.org/index.php/haaj/article/view/392>
- Chóliz, M. (2010). Experimental analysis of the game in pathological gamblers: Effect of the immediacy of the reward in slot machines. *Journal of Gambling Studies*, 26(2), 249-256. <https://doi.org/10.1007/s10899-009-9156-6>
- Chóliz, M. (2013). Una propuesta de juego responsable en la situación española actual. *Revista Infocop Online*. <http://www.cop.es/infocop/pdf/2201.pdf>
- Chóliz, M., y Marcos, M. (2019). La epidemia de la adicción al juego on line en la adolescencia: un estudio empírico del trastorno del juego. *Revista Española de Drogodependencias*, 44(4), 20-37. [https://www.aesed.com/upload/files/v44n4\\_3-mcholz-r.pdf](https://www.aesed.com/upload/files/v44n4_3-mcholz-r.pdf)
- Chóliz, M., y Saiz-Ruíz, J. (2016). Regular el juego para prevenir la adicción: hoy más necesario que nunca. *Adicciones*, 28(3), 174-181. <https://doi.org/10.20882/adicciones.820>
- Consell de l'Audiovisual de Catalunya (2017). Acord 18/2017 sobre l'anàlisi de la presència de continguts en relació amb el joc i les apostes en línia. [https://www.cac.cat/sites/default/files/migrate/actuacions/Continguts/Acord\\_18\\_17\\_Joc\\_Linia.pdf](https://www.cac.cat/sites/default/files/migrate/actuacions/Continguts/Acord_18_17_Joc_Linia.pdf)
- Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (2017). *Estrategia nacional sobre adicciones 2017-2024*. Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad. [https://pnsd.sanidad.gob.es/pnsd/estrategiaNacional/docs/180209\\_ESTRATEGIA\\_N.ADICCIONES\\_2017-2024\\_aprobada\\_CM.pdf](https://pnsd.sanidad.gob.es/pnsd/estrategiaNacional/docs/180209_ESTRATEGIA_N.ADICCIONES_2017-2024_aprobada_CM.pdf)

- Derevensky, J. (2012). *Teen gambling: Understanding a growing epidemic*. Rowman & Littlefield Publishers.
- Derevensky, J., y Gilbeau, L. (2015). Adolescent Gambling: Twenty-five Years of Research. *Canadian Journal of Addiction*, 6(2), 4-12.
- Dirección General de Ordenación del Juego (2017). *Estudio y análisis de los factores de riesgo del trastorno de juego en población clínica española*. Ministerio de Hacienda y Función Pública. <https://www.ordenacionjuego.es/cmisis/browser?id=workspace://SpacesStore/1c4bc1b1-b05b-42c4-9465-3f95e293f373>
- Dirección General de Ordenación del Juego (2018). *Análisis del perfil del jugador online*. Ministerio de Hacienda. <https://www.ordenacionjuego.es/es/informe-jugador-online>.
- Dirección General de Ordenación del Juego (2019). *Memoria de actividad 2019*. Ministerio de Consumo. <https://www.ordenacionjuego.es/cmisis/browser?id=workspace://SpacesStore/be467e80-c16e-49b9-a324-de998d13f84f>
- Domínguez, A. (2009). Epidemiología y factores implicados en el juego patológico. *Apuntes de psicología*, 27(1), 3-20. <http://www.apuntesdepsicologia.es/index.php/revista/article/view/171/173>
- Donati, M., Chiesi, F., y Primi, C. (2013). A model to explain at-risk/problem gambling among male and female adolescents: Gender similarities and differences. *Journal of Adolescence*, 36(1), 129-137. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2012.10.001>
- Echeburúa, E., y Corral, P. (1994). Adicciones psicológicas: más allá de la metáfora. *Clínica y Salud*, 5(3), 251-258. <https://journals.copmadrid.org/clysa/art/07e1cd7dca89a1678042477183b7ac3f>
- Echeburúa, E., y Corral, P. (2008). Juego responsable: ¿una alternativa para la prevención y el tratamiento de la ludopatía? *Adicciones*, 20(4), 321-326. <https://doi.org/10.20882/adicciones.256>
- Fernández-Montalvo, J., Echeburúa, E., y Báez, C. (1995). El Cuestionario Breve de Juego Patológico (CBJP): un nuevo instrumento de screening. *Análisis y Modificación de Conducta*, 21(76), 151-179. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-3.cbjp>
- Fröberg, F. (2006). *Gambling among young people, a knowledge review*. Swedish National Institute of Public Health.
- García, P., Buil, P., y Solé, M. (2016). Consumos de riesgo: Menores y juegos de azar online. El problema del juego responsable. *Política y Sociedad*, 53(2), 551-575. [https://doi.org/10.5209/rev\\_POSO.2016.v53.n2.47921](https://doi.org/10.5209/rev_POSO.2016.v53.n2.47921)
- Gómez, J., y Lalanda, C. (2019). *Anuario del Juego en España. Cifras y datos socioeconómicos*. Instituto de Política y Gobernanza de la Universidad Carlos III y CEJUEGO. <http://cejuego.com/documentacion/files/Anuario%20del%20Juego%20en%20Espa%C3%B1a%202019%20-%20Cifras%20y%20datos%20socio-econ%C3%B3micos.pdf>
- Gómez, J., y Lalanda, C. (2020). *Juego Sociedad. Actitudes y hábitos de los españoles sobre el juego*. Instituto de Política y Gobernanza de la Universidad Carlos III y CEJUEGO. <http://cejuego.com/documentacion/files/Juego%20y%20Sociedad%20XI%202020.pdf>
- Hervás, G., Cebolla, A., y Soler, J. (2016). Intervenciones psicológicas basadas en mindfulness y sus beneficios: estado actual de la cuestión. *Clínica y Salud*, 27(3), 115-124. <http://dx.doi.org/10.1016/j.clysa.2016.09.002>

- Hill, R. (1986). Life cycle stages for types of single parent families: Of family development theory. *Family Relations: An Interdisciplinary Journal of Applied Family Studies*, 35(1), 19-30. <https://doi.org/10.2307/584278>
- Hodgins, D., Schopflocher, D., Martin, C., El-Guebaly, N., Casey, D., Currie, S., Smith, G., y Williams, R. (2012). Disordered gambling among higher-frequency gamblers: who is at risk. *Psychological medicine*, 42(11), 2433-2444. <https://doi.org/10.1017/S0033291712000724>
- King, D. (2018). *Online gaming and gambling in children and adolescents-Normalising gambling in cyber places*. Victorian Responsible Gambling Foundation. [https://responsiblegambling.vic.gov.au/documents/479/Online-gaming-and-gambling-in-children-and-adolescents\\_.pdf](https://responsiblegambling.vic.gov.au/documents/479/Online-gaming-and-gambling-in-children-and-adolescents_.pdf)
- Kuss, D., y Griffiths, M. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278-296. <http://dx.doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Labrador, F., y Ruiz, B. (2008). Distorsiones cognitivas durante el juego en máquinas recreativas con premio en jugadores patológicos y no jugadores. *Revista Pensamiento Psicológico*, 4(10), 149-166. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80111670010>
- Ladouceur, R., Ferland, F., Roy, O., Bussières, E., y Auclair, A. (2004). Prevention of pathological gambling in adolescents: A cognitive approach. *Journal de Therapie Comportamentale et Cognitive*, 14, 124-130.
- Lawrence, A., Luty, J., Bogdan, N., Sahakian, B., y Clark, L. (2009). Problem gamblers share deficits in impulsive decision-making with alcohol-dependent individuals. *Addiction*, 104(6), 1006-1015. <https://doi.org/10.1007/s00213-009-1645-x>
- Legarda, J., Babio, R., y Abreu, J. (1992). Prevalence estimates of pathological gambling in Seville (Spain). *British Journal of Addiction*, 87(5), 767-770. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.1992.tb02722.x>
- Lesieur, H., y Blume, S. (1993). Revising the South Oaks Gambling Screen in Different Settings. *Journal of Gambling Studies*, 9, 213-219. <https://doi.org/10.1007/BF01015919>
- Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego. *Boletín Oficial del Estado*, Madrid, 28 de mayo de 2011, núm. 127, pp. 52976-53022.
- Mañoso, V., Labrador, F., y Fernández-Alba, A. (2004). Tipo de distorsiones cognitivas durante el juego en jugadores patológicos y no jugadores. *Psicothema*, 16(4), 576-581. <http://www.psicothema.com/pdf/3034.pdf>
- Marchica, L., y Derevensky, J. (2016). Fantasy sports: A growing concern among college student athletes. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14(2), 635-645. <https://doi.org/10.1007/s11469-015-9610-x>
- Marchica, L., Zhao, Y., Derevensky, J., y Ivoska, W. (2017). Understanding the relationship between sports-relevant gambling and being at-risk for a gambling problem among American adolescents. *Journal of Gambling Studies*, 33(2), 437-448. <https://doi.org/10.1007/s10899-016-9653-3>
- Martin, R., Nelson, S., y Gallucci, A. (2016). Game on: Past year gambling, gambling-related problems, and fantasy sports gambling among college athletes and non-athletes. *Journal of Gambling Studies*, 32(2), 567-579. <https://doi.org/10.1007/s10899-015-9561-y>

- McBride, J., y Derevensky, J. (2012). Internet gambling and risk-taking among students: An exploratory study. *Journal of Behavioral Addictions*, 1(2), 50-58. <https://doi.org/10.1556/JBA.1.2012.2.2>
- Ministerio de Hacienda (2018). *Orden comunicada de la Ministra de Hacienda de 25 de octubre de 2018 por la que se formaliza y regula el CAJR*. [https://www.ordenacion-juego.es/sites/ordenacionjuego.es/files/noticias/20181025\\_om\\_cajr.pdf](https://www.ordenacion-juego.es/sites/ordenacionjuego.es/files/noticias/20181025_om_cajr.pdf)
- Ochoa, C., Álvarez-Moya, E., Penelo, E., Aymami, M., Gómez-Peña, M., Fernández-Aranda, F., y S. Jiménez-Murcia (2013). Decision-making deficits in pathological gambling: The role of executive functions, explicit knowledge and impulsivity in relation to decisions made under ambiguity and risk. *The American Journal on Addictions*, 22(5), 492-499. <https://doi.org/10.1111/j.1521-0391.2013.12061.x>
- Prochaska, J., y DiClemente, C. (1982). Transactional therapy: toward a more integrative model of change. *Psychotherapy: theory, research and practice*, 19(3), 276-288.
- Prochaska, J., y DiClemente, C. (1984). *The transtheoretical approach*. Dow Jones.
- Reboloso, E., Fernández, B., y Canton, P. (2008). *Evaluación de los programas de intervención social*. Síntesis.
- Ríos-Flórez, J., y Escudero-Corrales, C. (2016). Neurobiología del Juego patológico: Manifestaciones clínicas e implicaciones neuropsicológicas. *Revista Katharsis*, (22), 305-337. <http://revistas.iue.edu.co/index.php/katharsis>
- Rodríguez, J., y Ávila, A. (2008). Distorsiones cognitivas en la percepción del juego patológico por adolescentes. *Revista de toxicomanías*, (53), 14-20. [https://www.cat-barcelona.com/uploads/rets/Ret53\\_2.pdf](https://www.cat-barcelona.com/uploads/rets/Ret53_2.pdf)
- Salaberria, K., Báez, K., y Fernández, J. (1998). El juego patológico un problema social. *Zerbitzuan: Gizarte zerbitzuetarako aldizkaria=Revista de servicios sociales*, (33), 15-25. <http://www.zerbitzuan.net/documentos/zerbitzuan/Juego%20patologico.pdf>
- Secades, R., Calafat, A., Fernández-Hermida, J., Juan, M., Duch, M., Skärstrand, E., Becoña, E., y Talic, S. (2014). Duration of Internet use and adverse psychosocial effects among European adolescents. *Adicciones*, 26(3), 247-253. <http://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/download/6/6>
- Secades-Villa, R., Martínez-Loredo, V., Grande-Gosende, A., y Fernández-Hermida, J. R. (2016). The Relationship between Impulsivity and Problem Gambling in Adolescence. *Frontiers in Psychology*, 7, 1-4. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01931>
- Volberg, R., Gupta, R., Griffiths, M., Olason, D., y Delfabbro, P. (2010). An international perspective on youth gambling prevalence studies. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 22(1), 3-38. <https://doi.org/10.1515/IJAMH.2010.22.1.3>
- Wiebe, J., y Falkowsky-Ham, A. (2003). Understanding the Audience: The Key to Preventing Youth Gambling Problems. Recuperado de: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.204.7918&rep=rep1&type=pdf>
- Zuckerman, M. (1979). *Sensation seeking: beyond the optimal level of arousal*. Erlbaum.
- Zuluaga, P., y Montoya, L. (2005). Características de la Función Ejecutiva en personas con cuadro clínico de Juego Patológico: Un estudio descriptivo comparativo con jugadores patológicos del área metropolitana del Valle de Aburrá. *Poiésis*, (9), 1-4. <https://www.funlam.edu.co/revistas/index.php/poiesis/article/download/486/461>