

# JUEGO ONLINE: ¿UN PROBLEMA DE SALUD PÚBLICA EN ESPAÑA?

Dr. Mariano Chóliz  
Catedrático de Psicología  
Universidad de Valencia  
España

# Juegos legales de azar en España

- Gestionados por el Estado

- Lotería Nacional
- Lotería Primitiva
- Bonoloto
- Euromillón
- Quinielas futbolísticas...

- Juegos de gestión privada

- Bingo
- Casinos
- Máquinas tipo B
- Juego online

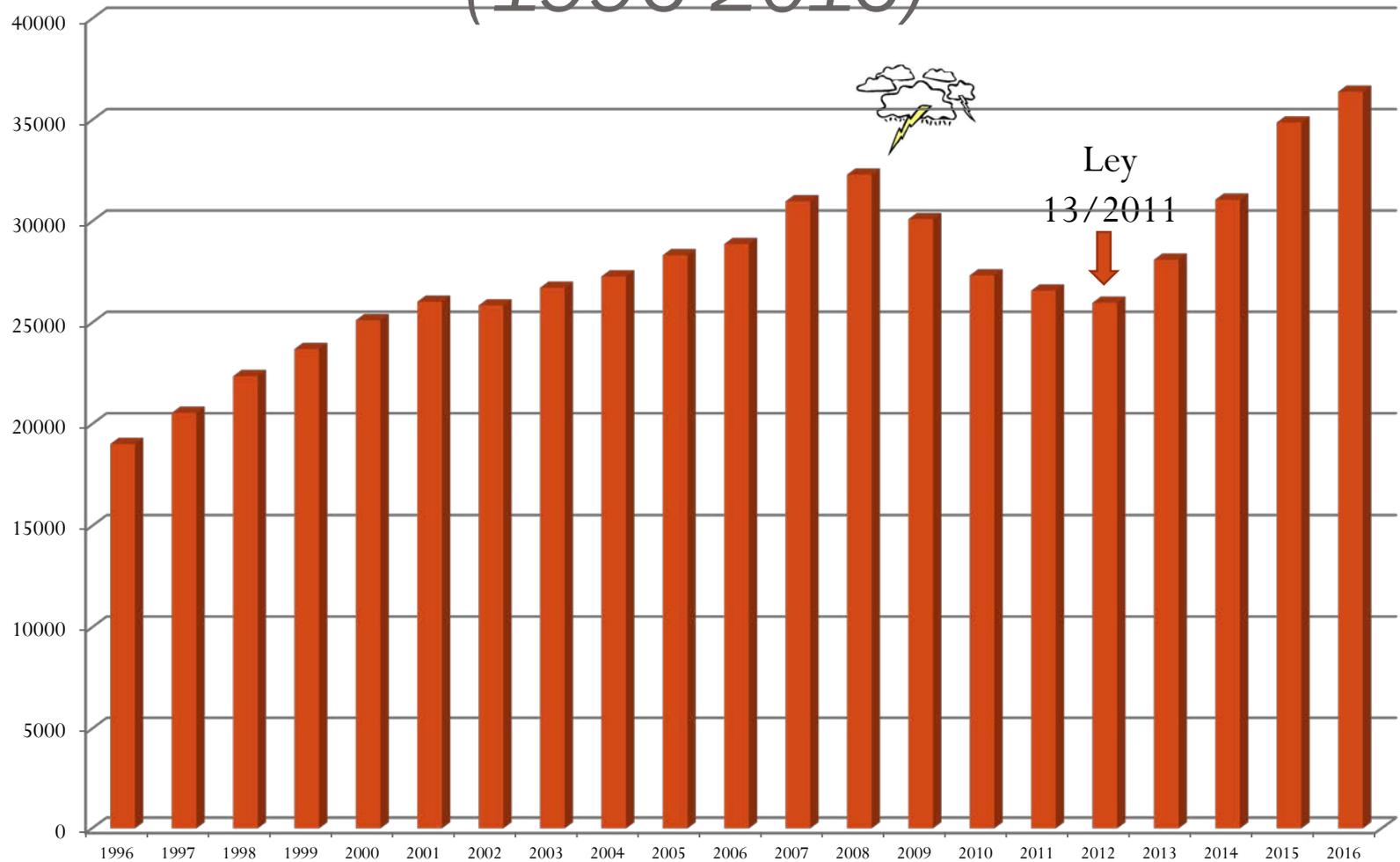


- Gestionados por la ONCE

- Cupón
- Lotería presorteada (“rasca”)...



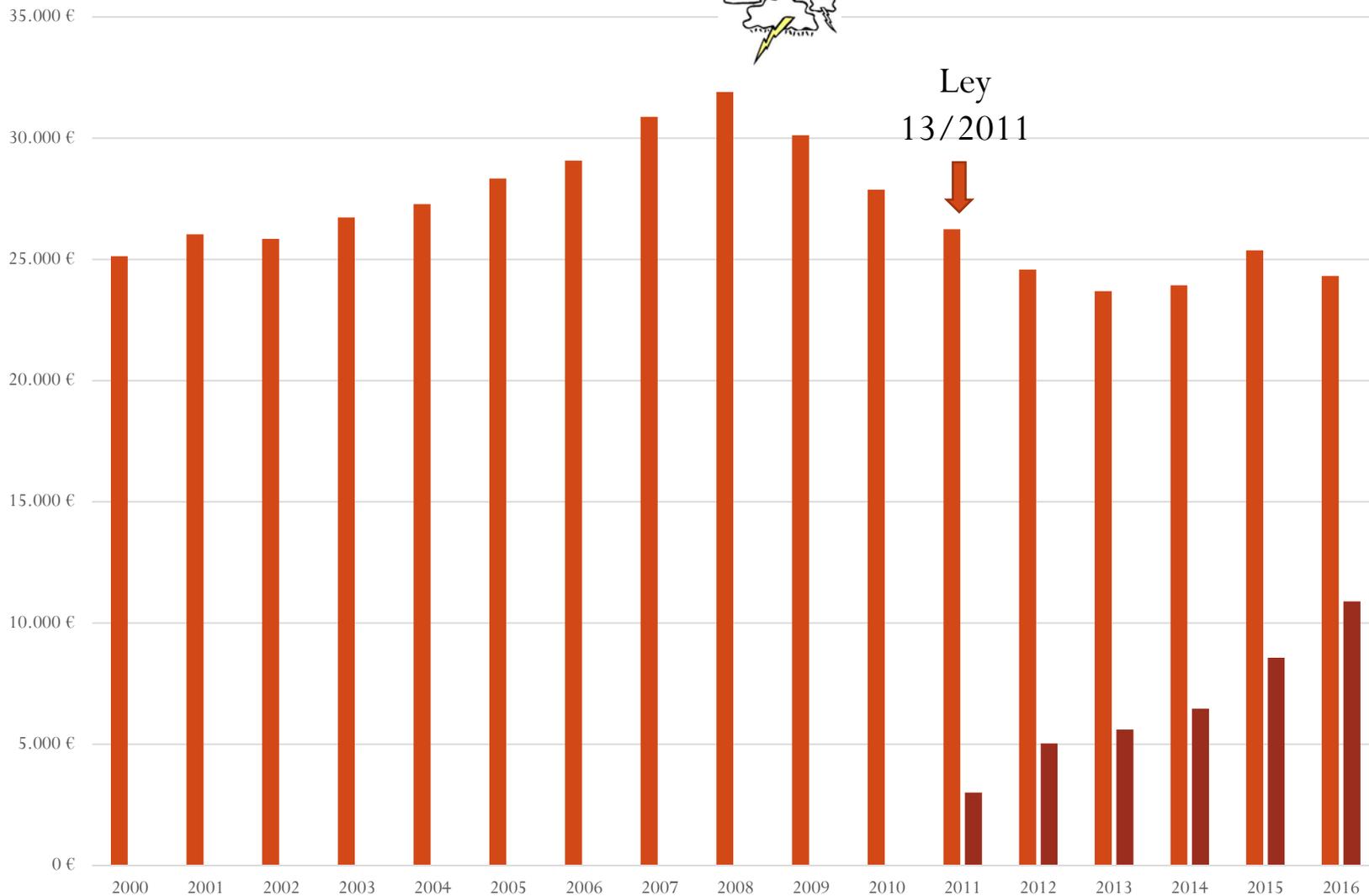
# El gasto en juego de azar en España (1996-2016)



# Cantidades jugadas



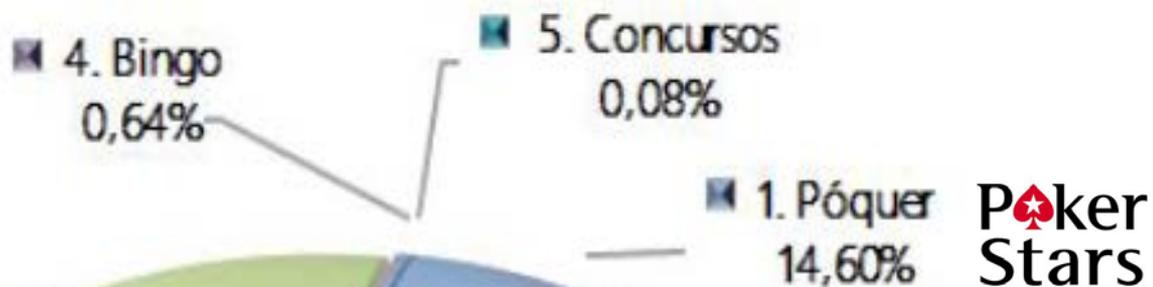
Ley  
13/2011



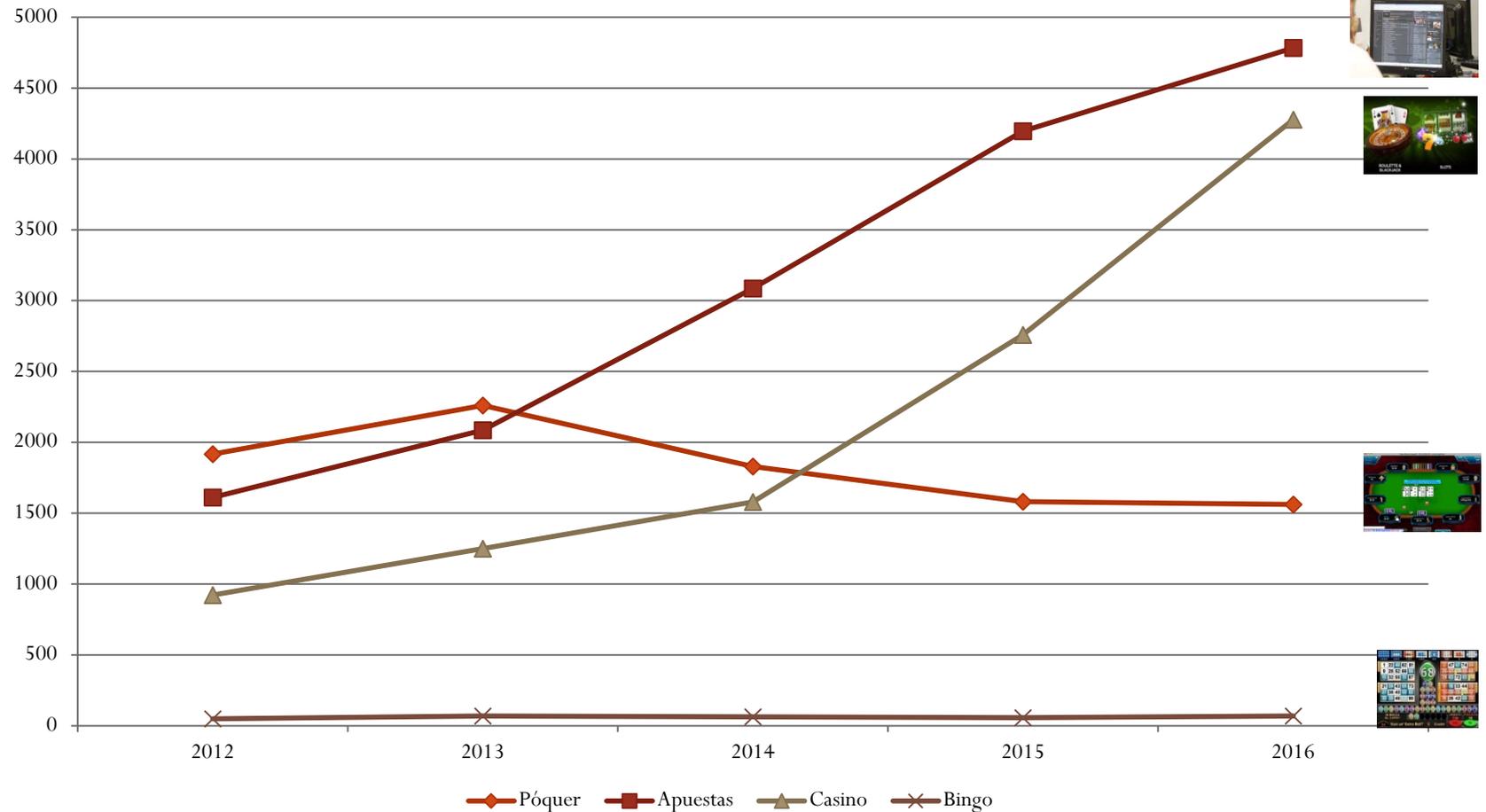
■ Juego presencial ■ Juego online



# ¿Cuáles son los juegos online que más se juegan?



# ¿Cómo ha evolucionado el juego online desde su legalización?



# Juego online y Adicción

**Características estructurales**  
(probabilidad de ganar, inmediatez del refuerzo, velocidad de las apuestas, sesgos cognitivos, etc.)

**Condiciones ambientales**  
(disponibilidad, accesibilidad, estrategias promocionales y de marketing, cultura de juego, etc.)



# Consecuencias de la legalización del juego online en España (2011-2015)

- **Objetivo:**

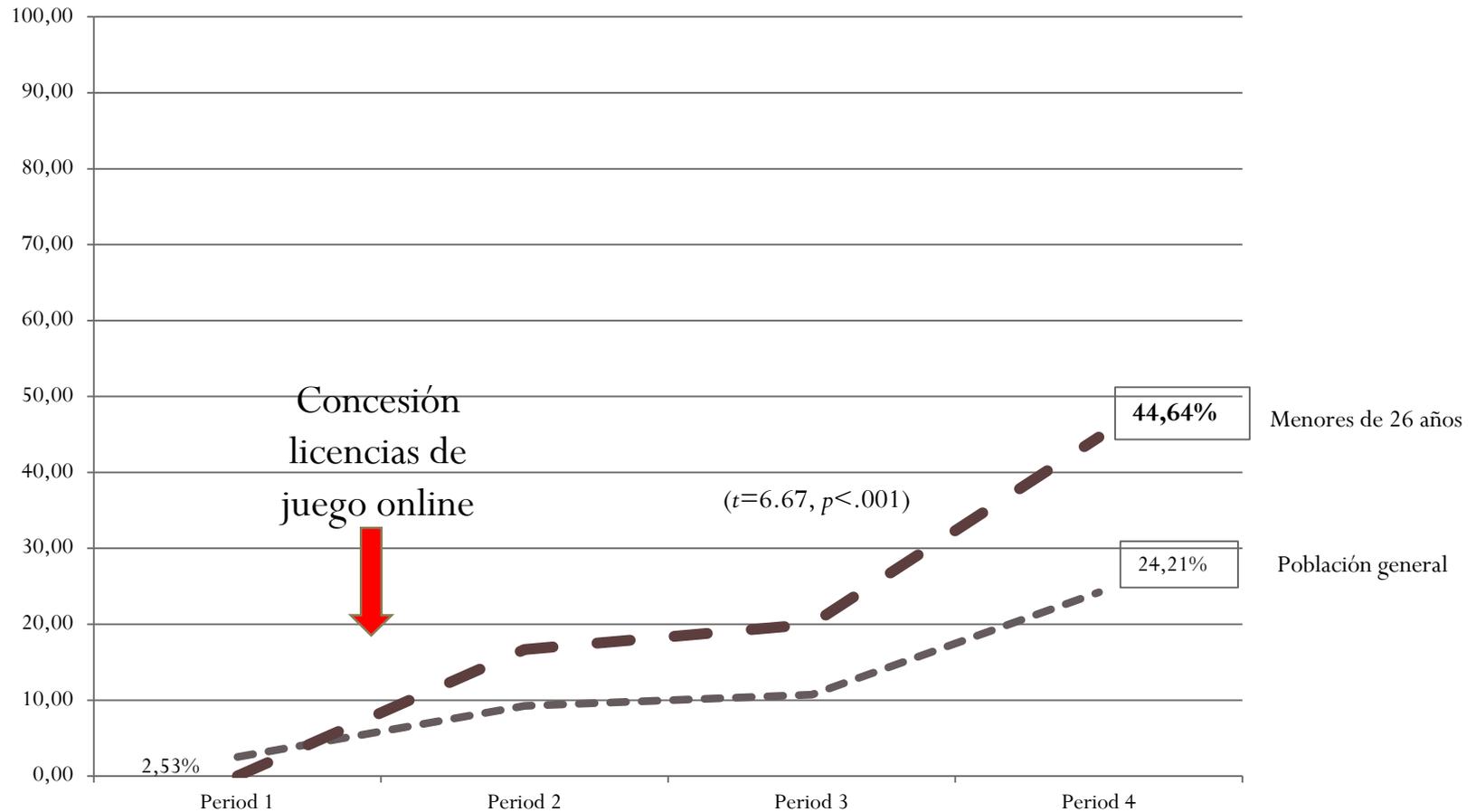
Analizar qué tipo de juego es el más perjudicial en lo que se refiere a su potencial adictivo

- **Método:**

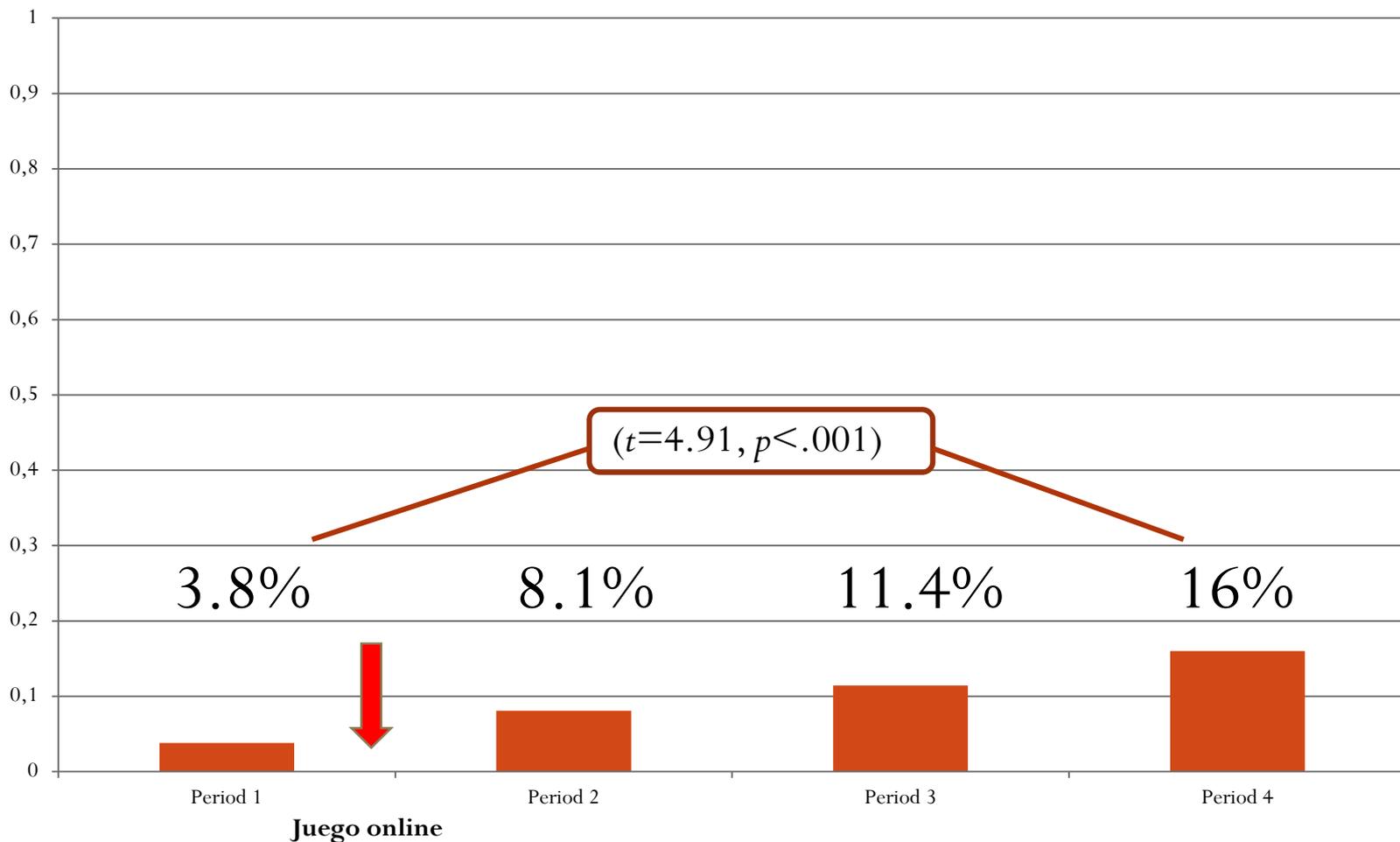
- Cuestionario respondido por los psicólogos de las asociaciones de FEJAR
- Muestra: 1.277 jugadores patológicos en tratamiento
- Cuatro periodos de análisis:
  - 1. Antes de la legalización (1/06/2012)
  - 2. Durante el primer año de legalización
  - 3. Durante el segundo año después de la legalización
  - 4. Durante tercer año después de la legalización



# Juego online como causa de ludopatía



# Porcentaje de jóvenes en tratamiento de ludopatía (26 < años)

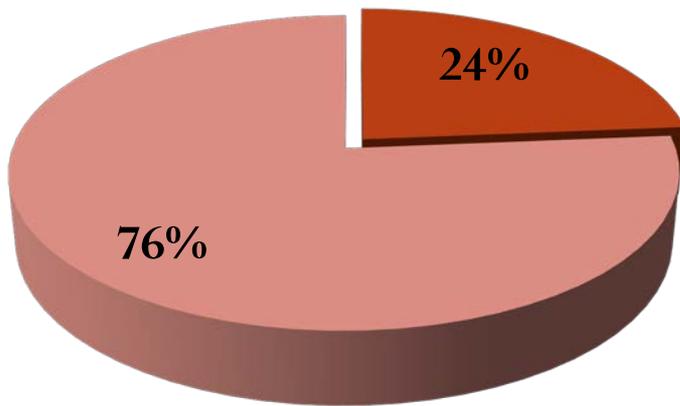


# ESTUDIO 1: PREVALENCIA DEL JUEGO PATOLÓGICO EN ESPAÑA

# Participación en juegos de azar en población española

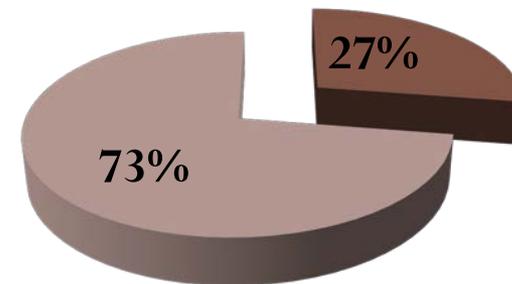
## Población general

■ No juegan ■ Han jugado



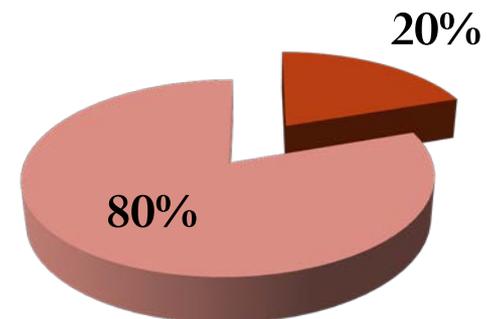
## Mujeres

■ No juegan ■ Han jugado



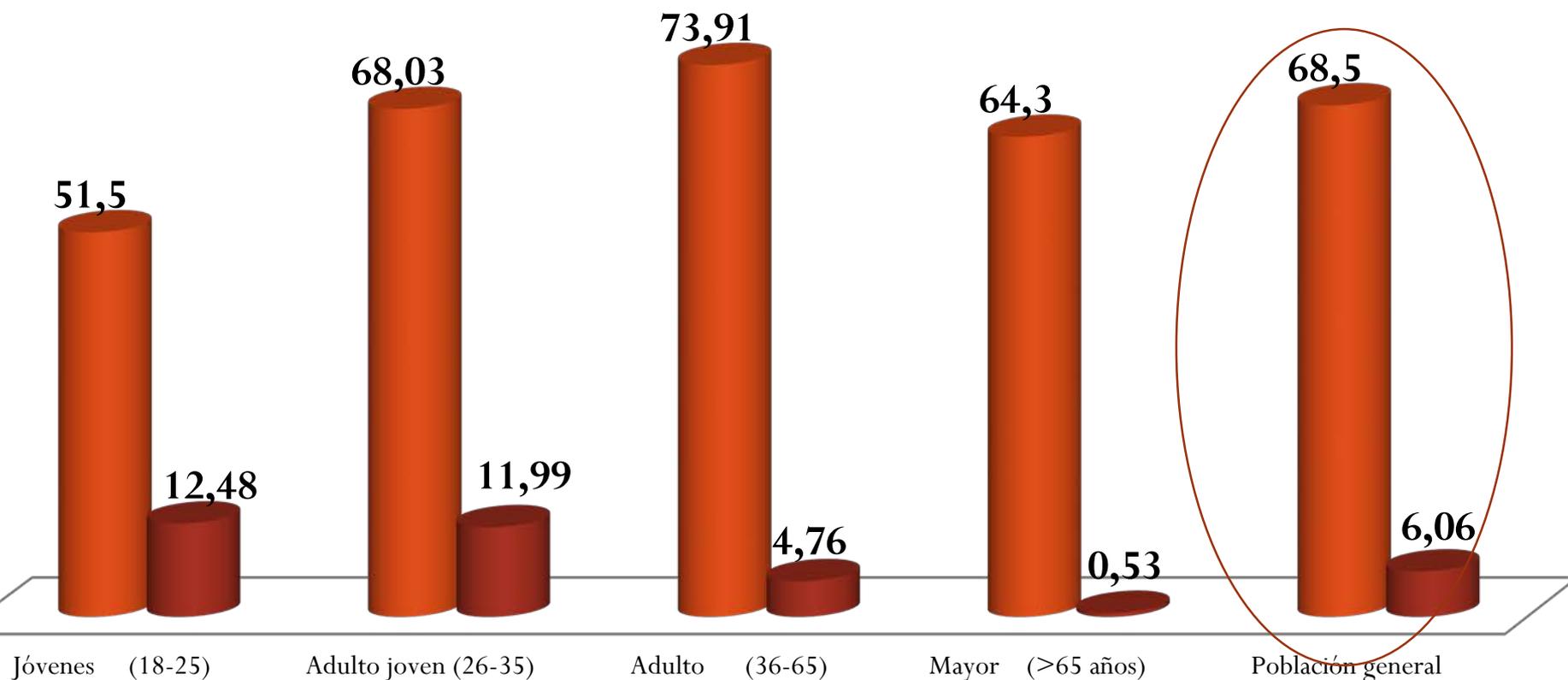
## Hombres

■ No juegan ■ Han jugado

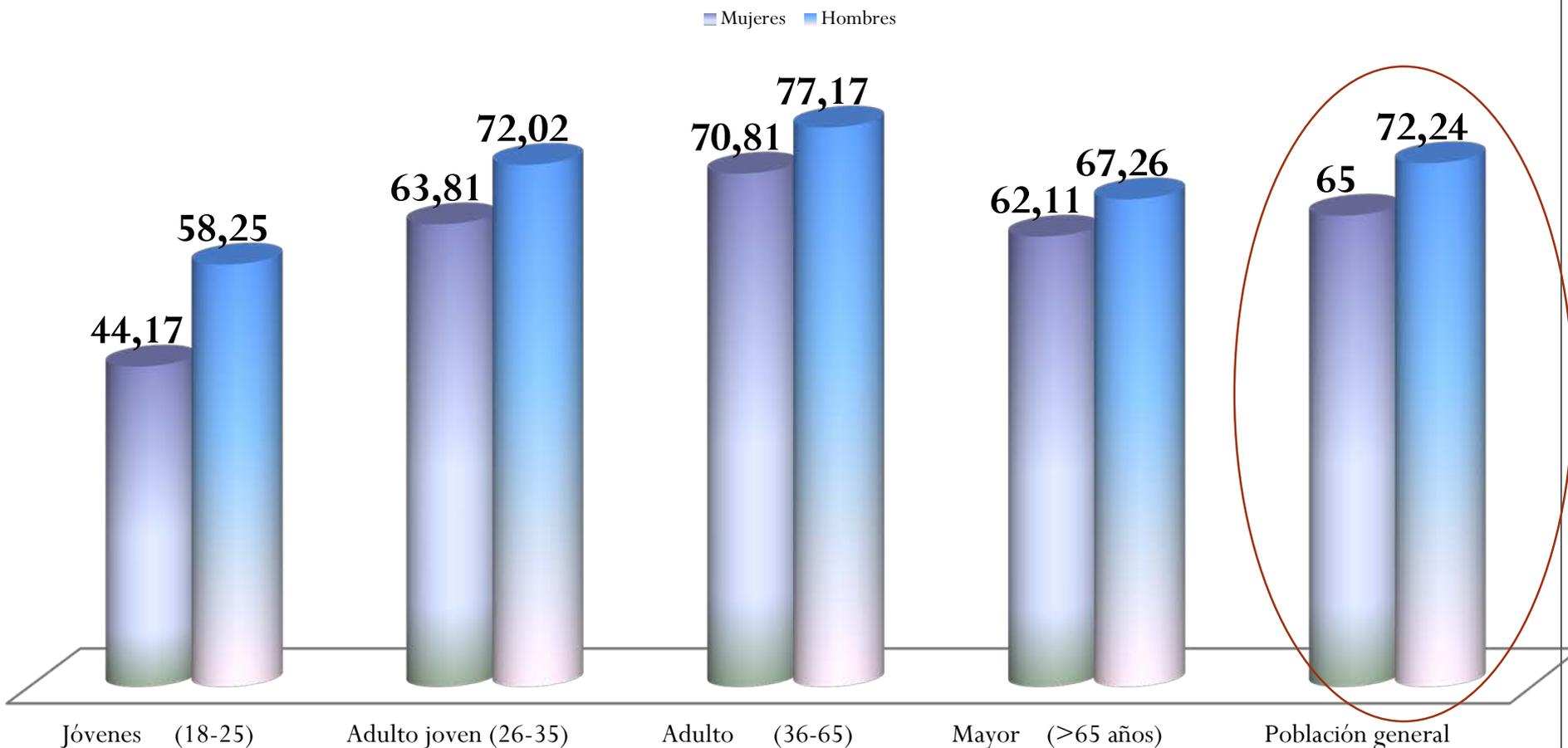


# Participación en juegos de azar durante el último año

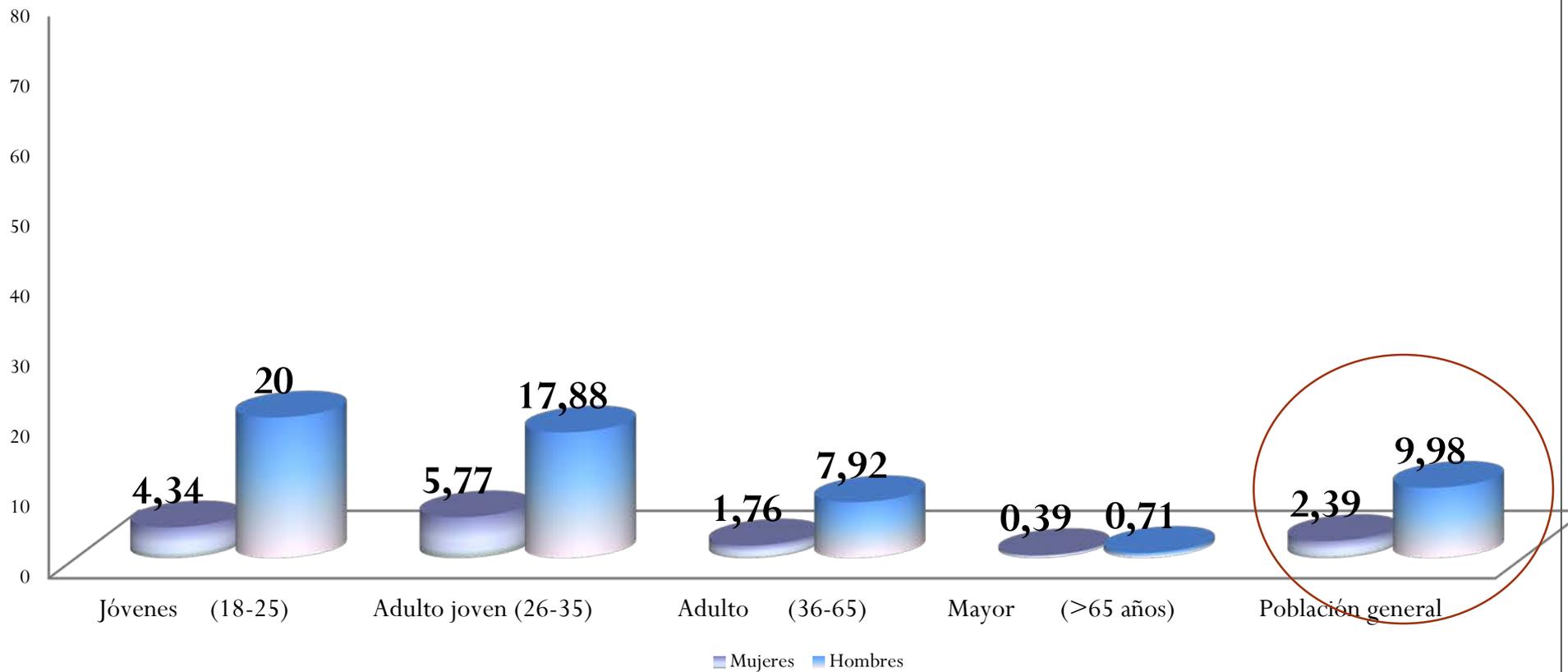
■ Juego de apuestas ■ Juego online



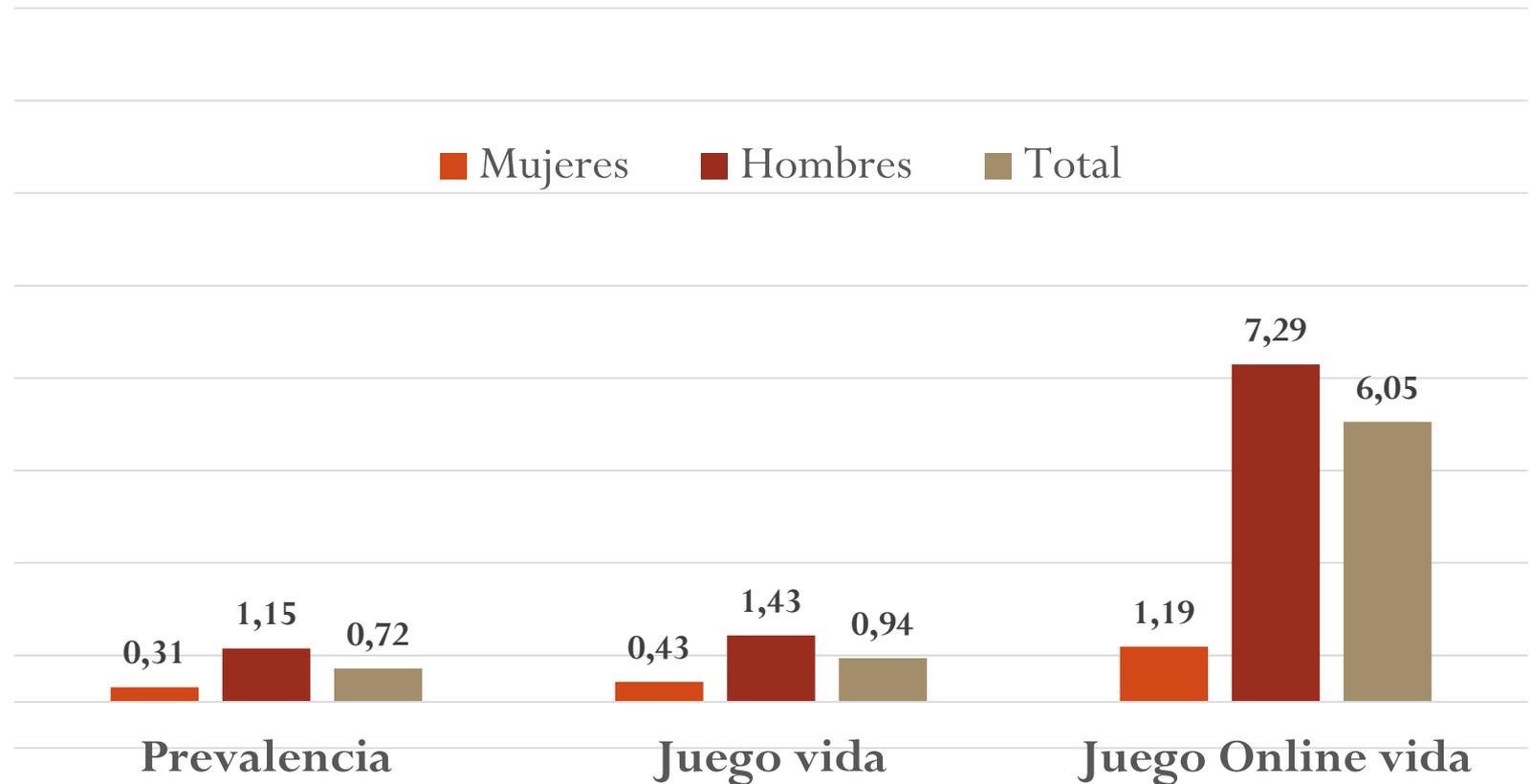
# Participación en juegos de azar durante el último año



# Participación en juego online en España



# Prevalencia de juego patológico



**ESTUDIO 2: PATRÓN DE JUEGO Y JUEGO  
PATOLÓGICO EN LA ADOLESCENCIA EN LA  
COMUNIDAD VALENCIANA**

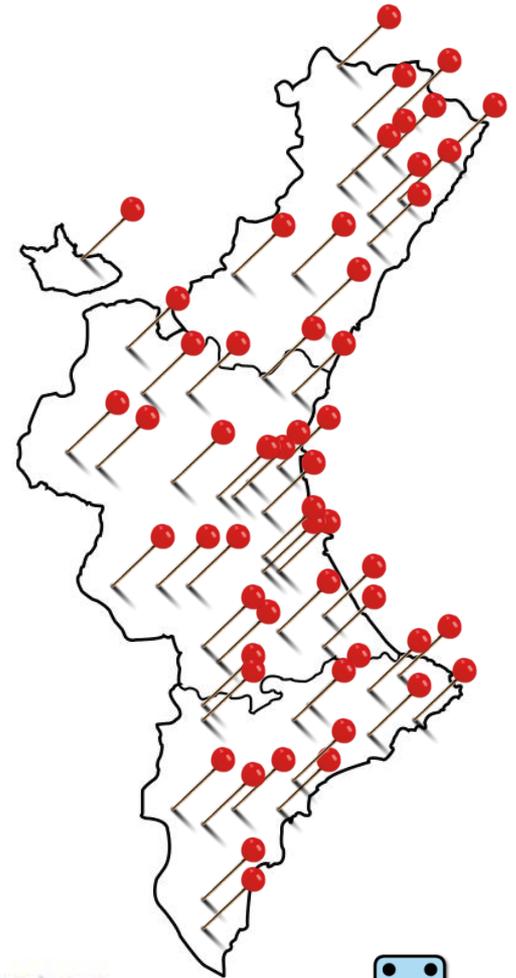
# Objetivos

1. Estudio sobre juego y prevalencia de adicción al juego de niños, niñas y adolescentes
  - Encuesta sobre patrón de juego y adicción al juego (NODS)
2. Implementación de un programa de prevención de adicción al juego en ámbito escolar
  - Adicción al juego: Ludens

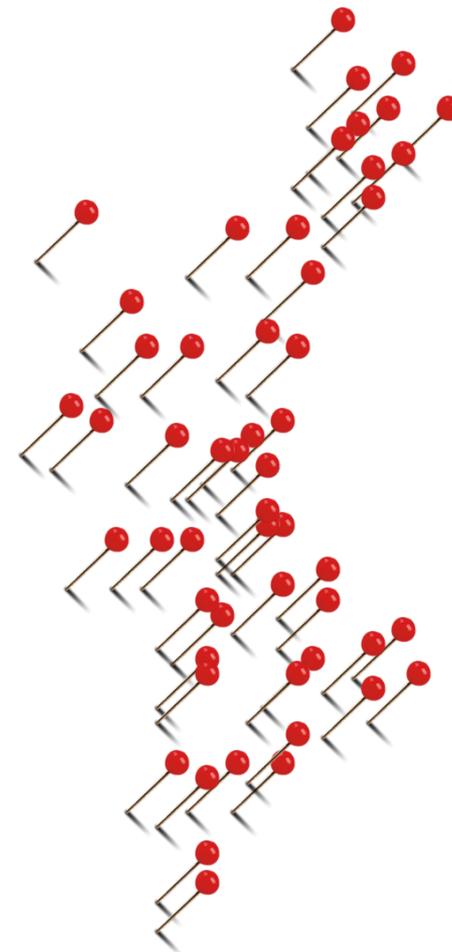
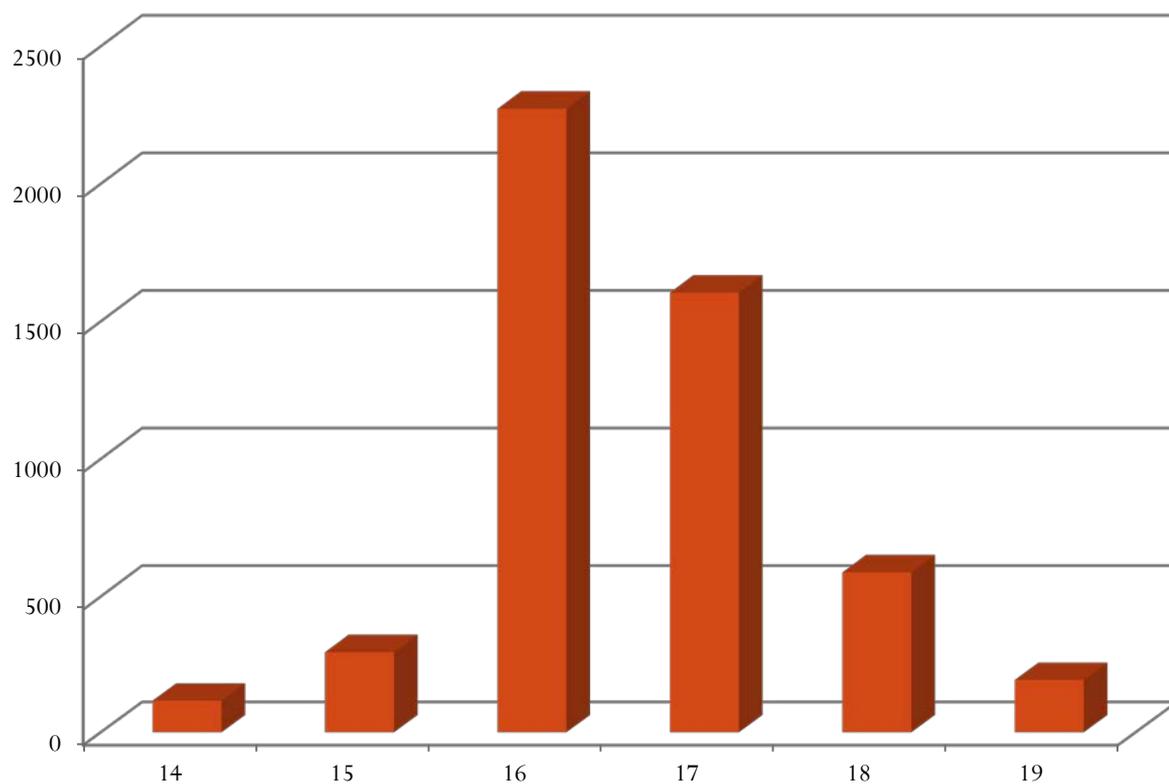


# Adicción al juego

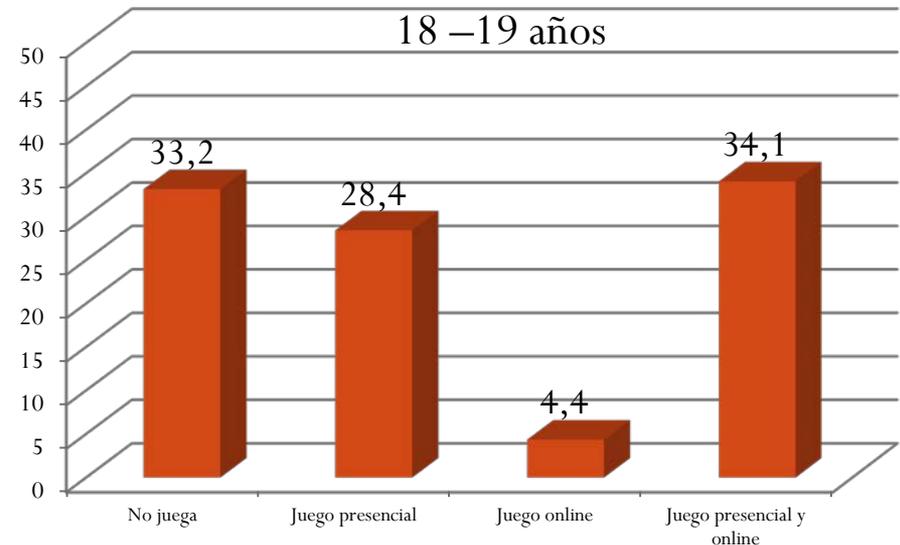
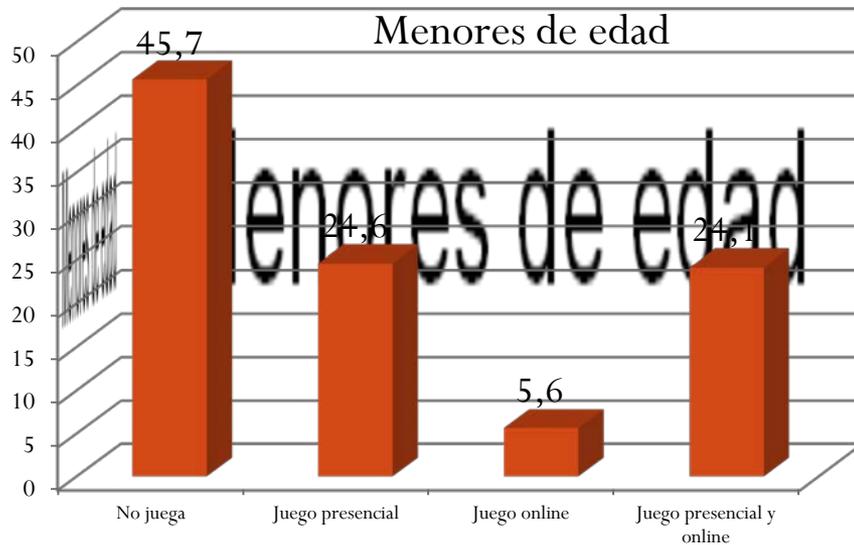
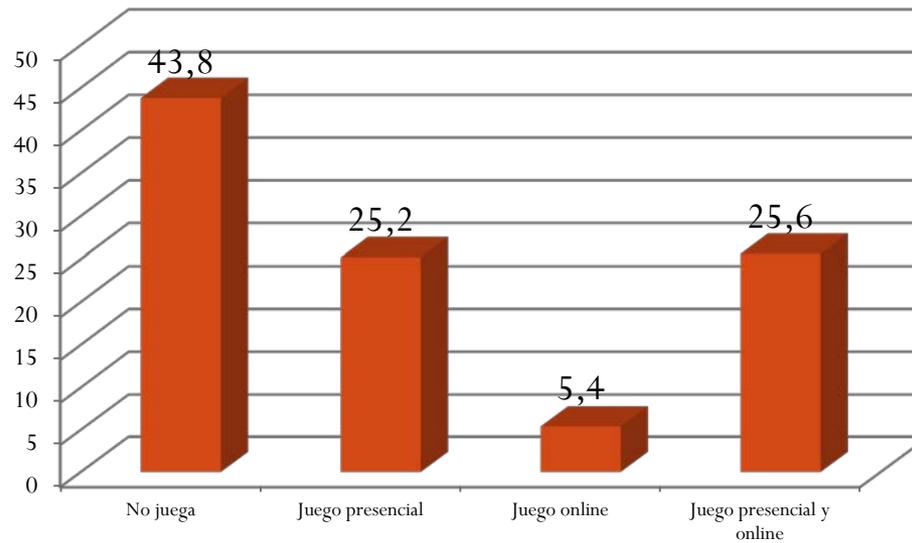
- Participantes: **5.465** estudiantes de ESO Bachiller y Ciclos Formativos de **82** centros escolares de la Comunidad Valenciana correspondientes a **34** UPCCA
- Análisis de adolescentes entre 14 y 19 años:
- **n=5.058**
  - 2.500 mujeres
  - 2.558 hombres



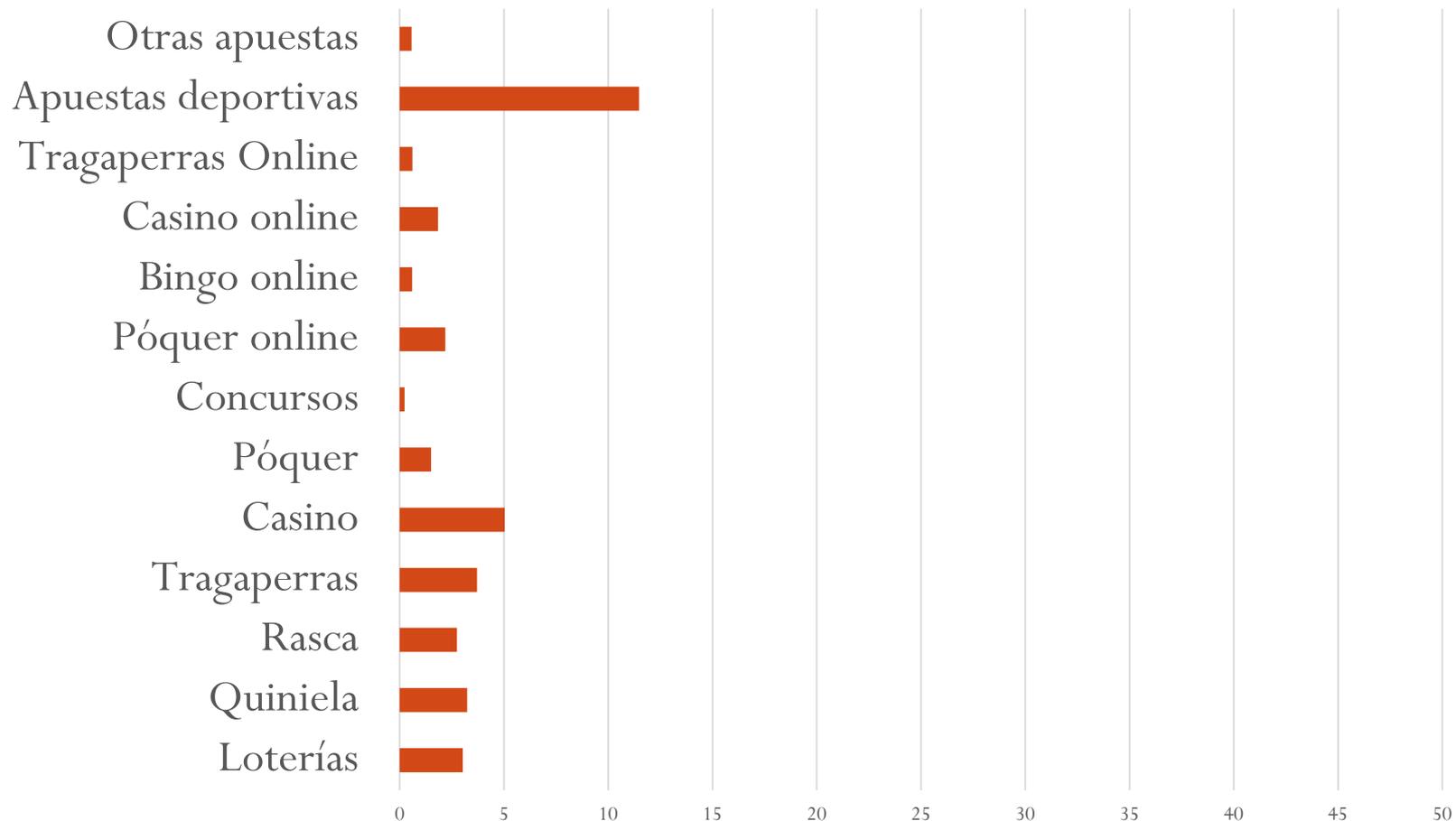
# Participantes en el estudio



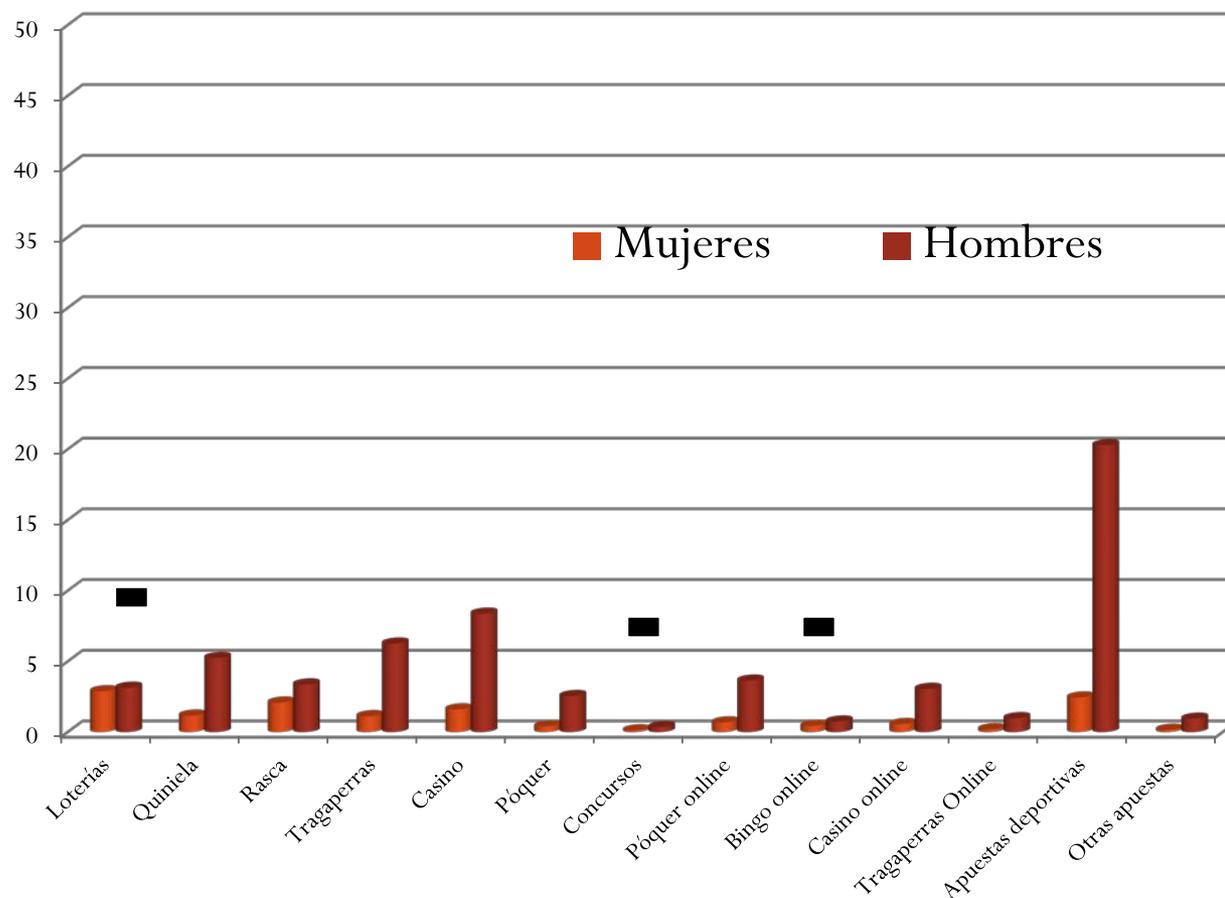
# Frecuencia de juego



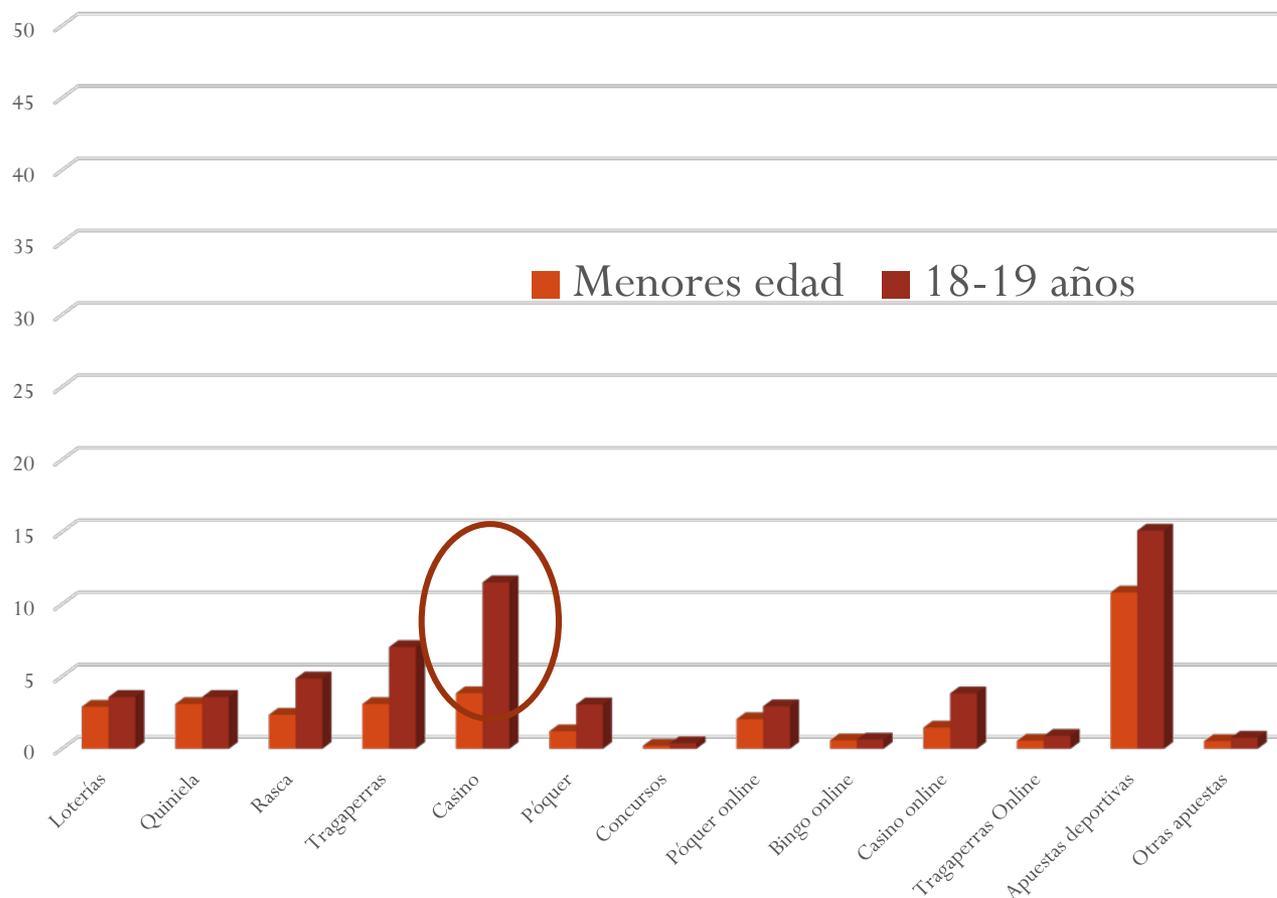
# *Frecuencia mensual de juego*



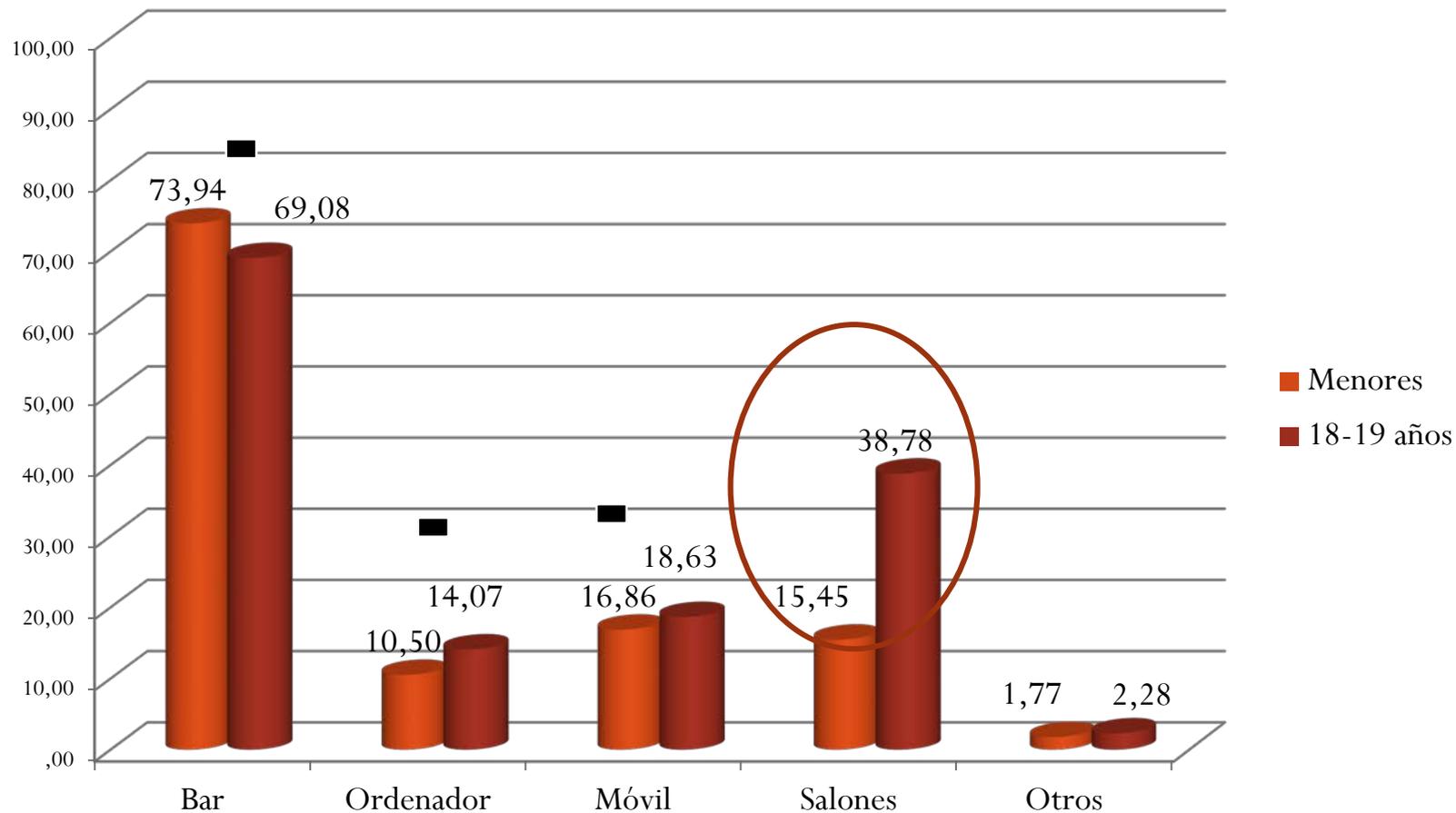
# Frecuencia mensual de juego



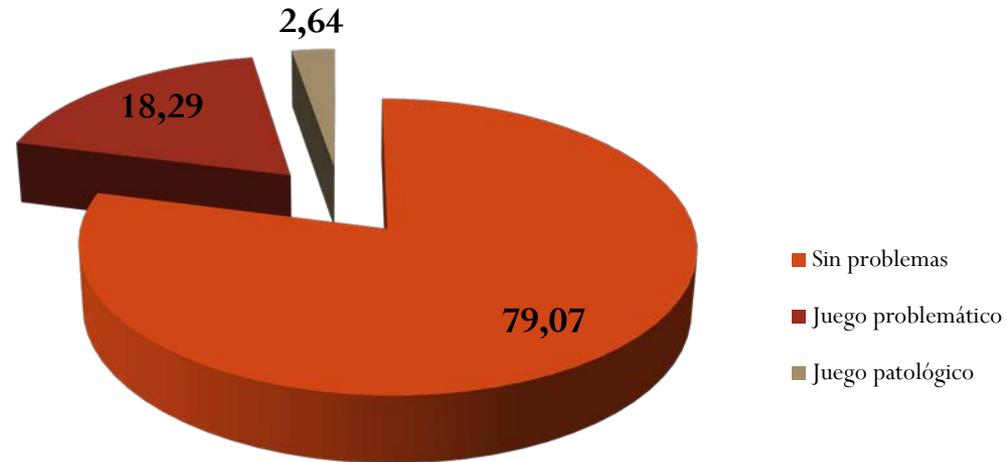
# Frecuencia mensual de juego



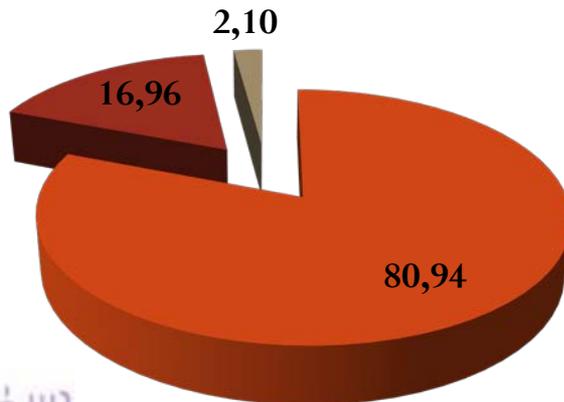
# Lugares donde se realizan las apuestas deportivas



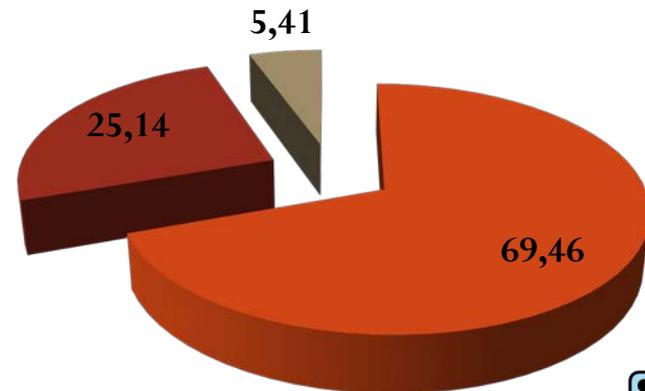
# Prevalencia de juego patológico



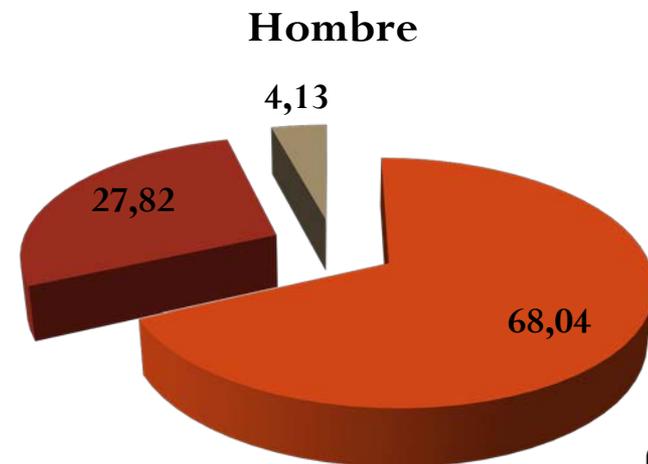
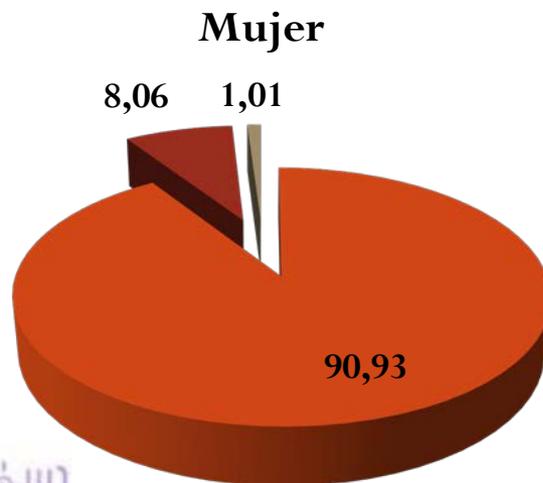
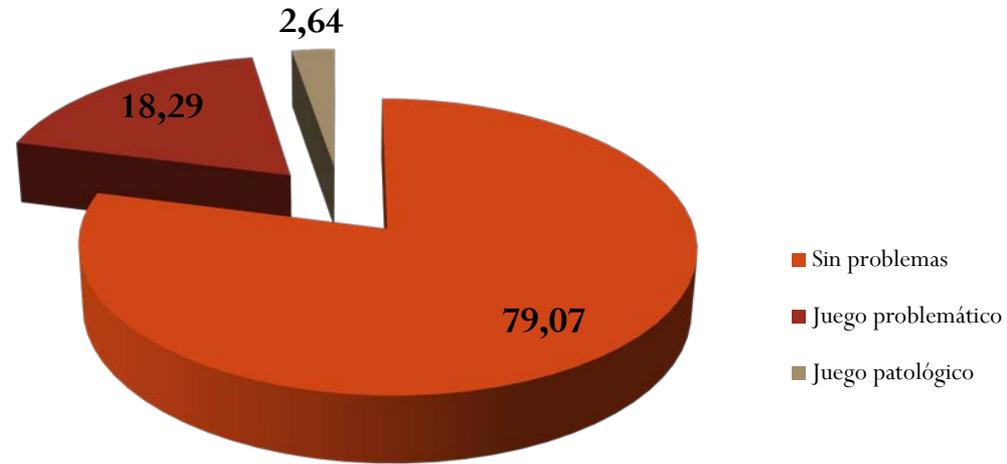
Menores de edad



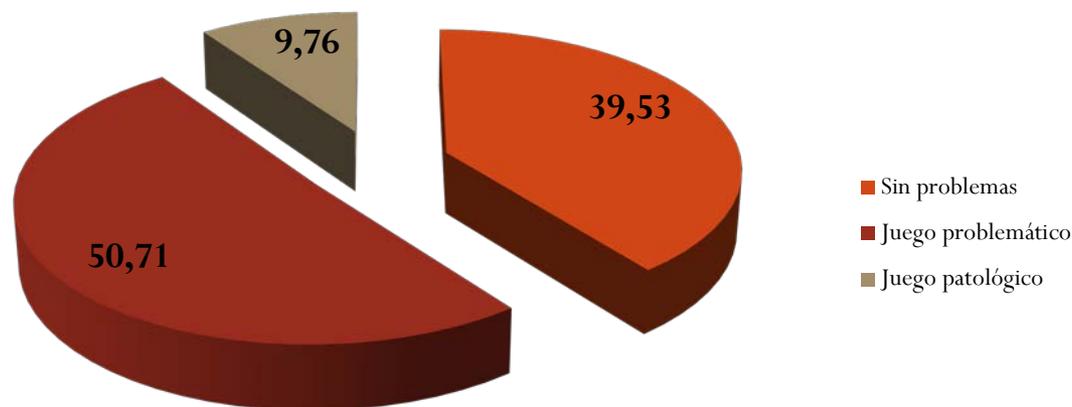
18 - 19 años



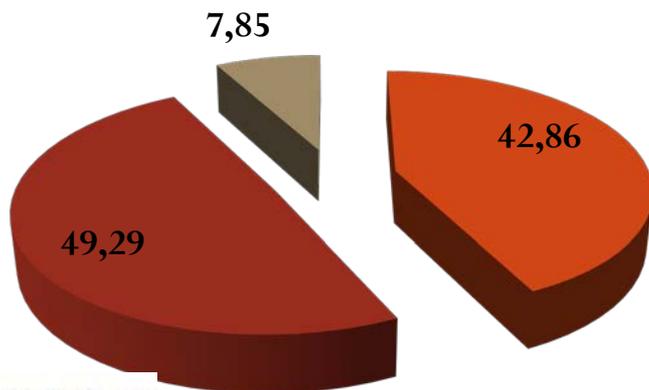
# Prevalencia de juego patológico



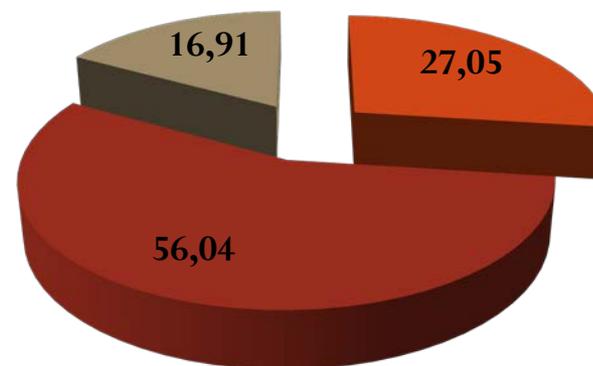
# Prevalencia de juego patológico en jugadores regulares



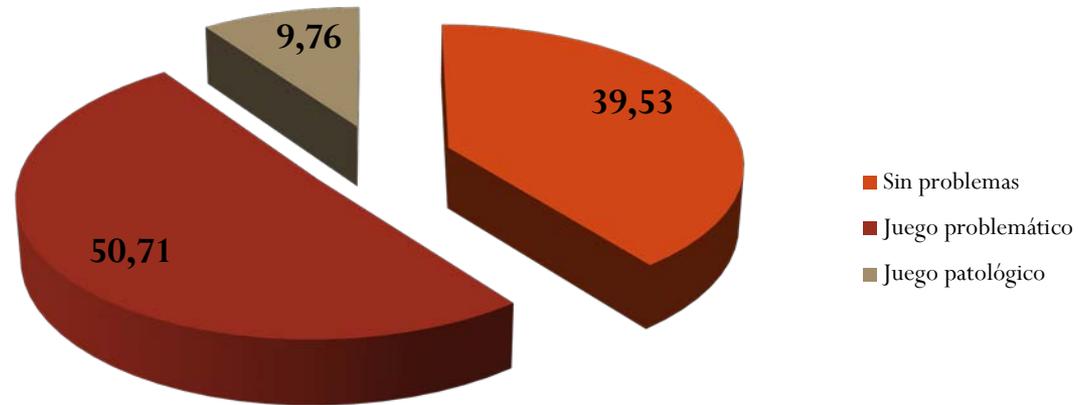
Menores de edad



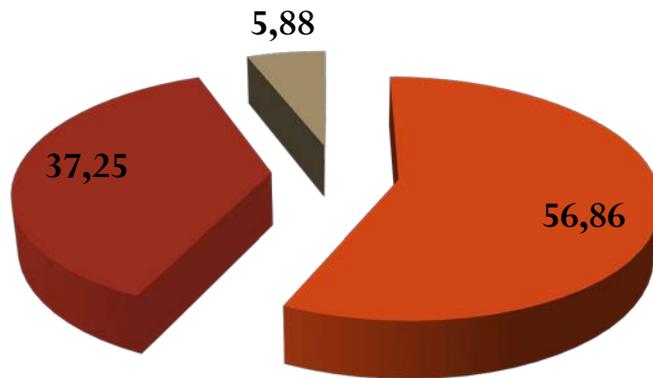
18 - 19 años



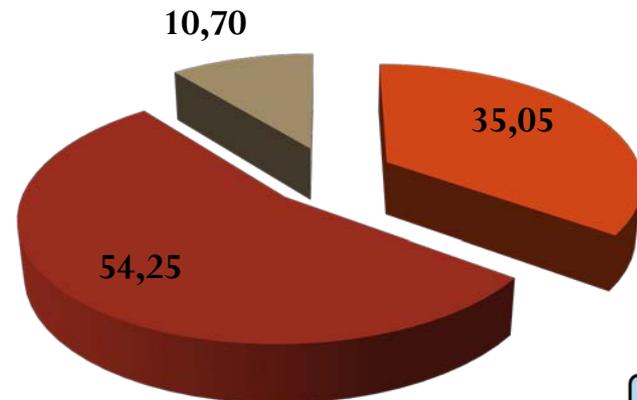
# Prevalencia de juego patológico en jugadores regulares



Mujer



Hombre



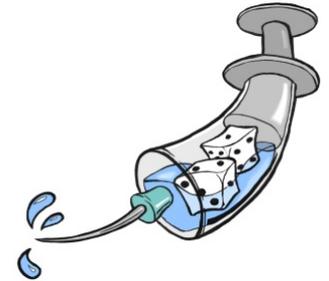
# Efecto del programa Ludens



- N total=751
- Adolescentes que hayan jugado alguna vez (n=445)
- Adolescentes que juegan regularmente (n=149)

	Antes	Después
 Problemas juego	22,70%	10,79% $p<.001$
 Número juegos	0,55	0,36 $p<.001$

# Efecto del programa Ludens



- Adolescentes que juegan regularmente (n=149)

	Antes	Después
 Problemas juego	40,27%	20,81% $p<.001$
 Número juegos	1,64	0,94 $p<.001$