



Jugar con fuego

Playing with fire

Manuel Martín Carrasco^{1,2}

¹Sociedad Española de Psiquiatría

²Hermanas Hospitalarias. Navarra y País Vasco

El profesor, historiador y teórico de la cultura holandés Johan Huizinga en su obra *Homo Ludens. Ensayo sobre la función social del juego* (1938) fue de los primeros en señalar la importancia del juego en el desarrollo de la sociedad, de manera que el acto de jugar sería consustancial a la cultura humana. Cada sociedad, cada tiempo, cada cultura, tendría sus formas específicas de jugar, que formarían parte de la identidad social.

El juego acompaña por lo tanto a la humanidad y se manifiesta por medio de múltiples modos concretos. En este sentido, en nuestra sociedad coexisten dos visiones del juego: en la primera, el juego se percibe como un entretenimiento que permite articular relaciones sociales positivas y dar cauce al desarrollo de habilidades personales de diversa índole; una segunda visión entiende el juego como una práctica inútil y generadora de muchos desasosiegos y problemas y de poca o ninguna satisfacción duradera, serían los juegos de azar o de apuesta, caracterizados por el inherente elemento de tensión/alivio. Estas dos visiones se corresponden con dos realidades en el ámbito del juego: el juego saludable y el juego problemático y patológico.

El juego problemático no constituye una patología, pero sí un problema para los afectados, en quienes se produce una sensación de culpabilidad, junto con un nivel de ansiedad elevado y pérdidas económicas desproporcionadas. En el juego patológico, el jugador no tiene control sobre sus impulsos y no puede evitar el juego, lo que lleva a un deterioro de su vida individual, familiar y colectiva, a un aislamiento progresivo y a un alejamiento creciente de la realidad.

En este escenario, los juegos de azar por internet consisten en una amplia gama de actividades de apuestas y juegos que se ofrecen en dispositivos habilitados para internet, incluidos ordenadores, teléfonos móviles e inteligentes, tabletas y televisión digital. Este modo de juego, facilitado por los avances tecnológicos, la amplia disponibilidad de internet y el acceso universal a dispositivos conectados, tiene una serie de características especiales.

Es una forma de juego de rápido crecimiento en cuanto a número de usuarios, volumen de dinero invertido y posibilidad de desarrollo de comportamientos adictivos. Hay varias razones para ello. Es una actividad que se puede realizar en privado, en cualquier lugar, de forma inmediata y con capacidad de realizar apuestas importantes. El uso de formas digitales de dinero (p. ej., tarjetas de crédito, transferencias bancarias electrónicas y monederos electrónicos) parece conducir a un aumento del juego, especialmente en los jugadores problemáticos, ya que las personas sienten que no están gastando dinero «real». Además, la retroalimentación rápida, el acceso instantáneo y fácil a una gran cantidad de opciones de apuesta y la posibilidad de juego ininterrumpido durante las 24 horas hacen que esta forma de juego sea muy atractiva para los nativos digitales, que pueden encontrar ventajas frente al juego tradicional, presencial o por teléfono.

Autor de correspondencia:

Manuel Martín Carrasco
E-mail: mmartin.mennipamplona
@hospitalarias.es

Fecha de recepción: 03-11-2021
Fecha de aceptación: 09-12-2021
DOI: 10.24875/KRANION.M21000013

Disponible en internet: 21-02-2022
Kranion. 2021;16:121-2
www.kranion.es

En nuestro país, el análisis de los resultados de las encuestas EDADES y ESTUDES a partir de 2014 confirma que el juego con dinero, el uso de internet y los videojuegos son actividades ampliamente extendidas. En 2019-2020, un 64,2% de la población de 15 a 64 años ha jugado con dinero en el último año (presencial, *online* o ambos) y en cuanto al juego *online*, el 6,7% de la población de 15 a 64 años (2,7% en 2015), porcentaje que es mayor en los hombres (9,1%) que en las mujeres (4,2%). Además, este tipo de juego es más frecuente entre las personas más jóvenes, descendiendo su prevalencia a medida que aumenta la edad. La cantidad máxima jugada en un solo día se encuentra, en la mayoría de los jugadores, entre los 6 y los 30 euros, pero aplicando los criterios del DSM-V (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition*), en 2019-2020 un 1,6% de la población de 15 a 64 años realizaría un posible juego problemático y un 0,6% presentaría un posible trastorno del juego patológico: es decir, más de 280.000 personas. Entre los estudiantes que han jugado *online*, el 26,4% podría tener un problema de juego problemático o patológico, una cifra relativamente alta comparada con otros países, aunque se trata de un problema en general mal estudiado.

Pese a su carácter todavía minoritario frente al juego presencial, el juego *online* preocupa por su notable crecimiento y por afectar especialmente a los más jóvenes. El volumen total de dinero gastado en el juego *online* ha pasado de 2.720 millones de euros en 2012 a 10.890 millones en 2016, un incremento del 400%. Además, el juego *online* parece tener una relación característica con las patologías psiquiátricas asociadas diferentes a las del juego presencial. Se sabe que los trastornos de la personalidad y la depresión a menudo se asocian con el juego patológico. Los trastornos de la personalidad influyen en el juego patológico, aumentando su gravedad. Los jugadores *online* parecen tener un perfil de personalidad particular en comparación con los jugadores *offline*. Ambos tipos de jugadores tienen trastornos de la personalidad, pero la naturaleza de estos trastornos es diferente: la prevalencia de los trastornos de la personalidad del grupo B (trastornos extrovertidos: narcisista, histriónico, etc.) es más importante en los jugadores presenciales, mientras que el grupo C (trastornos introvertidos, ansiosos) está más presente en jugadores patológicos *online*. Por el contrario, la depresión estaría presente igualmente en ambos tipos de jugadores, aunque otros resultados indican mayor presencia de trastornos del estado de ánimo en jugadores *online*. Otros trabajos han encontrado tasas más altas de comorbilidades de salud, incluido el consumo de tabaco y alcohol, así como el abuso o dependencia de sustancias y trastornos del estado de ánimo entre los jugadores *online* en comparación con los jugadores presenciales.

En cuanto al sustrato neurobiológico, no se han encontrado diferencias entre las dos modalidades de juego. Por ejemplo, los patrones de activación cerebral son similares en ambas, así como la disminución de la respuesta ante las pérdidas, la impulsividad o la alteración de los mecanismos de recompensa y aprendizaje, y la reactividad ante los estímulos relacionados con el juego. Un factor que puede influir en estos hallazgos es el hecho de que muchos jugadores patológicos son jugadores mixtos; es decir, practican ambas modalidades de juego. En este sentido, algunos autores señalan que la modalidad *online* puede ser sobre todo un factor de amplificación para aquellos con problemas con el juego.

Frente a la magnitud creciente del problema, todavía sabemos muy poco sobre él. El número de estudios es sorprendentemente bajo y presentan importantes problemas metodológicos. Hay además una concurrencia de problemas análogos, como el uso excesivo de internet y las conductas adictivas relacionadas con el uso de videojuegos. Todavía sabemos menos del tipo de respuesta preventiva y terapéutica que debemos dar al problema, toda vez que las estrategias restrictivas parecen poco útiles y muy difíciles de implementar. También carecemos de datos de la evolución a largo plazo, aunque los datos señalan que, al menos en algunos casos, el impacto puede ser muy importante. En definitiva, nos encontramos frente a un nuevo reto de salud pública de gran relevancia. Intentemos no ir detrás de los acontecimientos.