

# Posicionamiento para la prevención y atención a la Ludopatía en España

---

El **Colectivo de Estudiantes de Psicología**, CEP-PIE (*Colectivo de Estudiantes de Psicología, Col·lectiu d'Estudiants de Psicologia, Colectivo de Estudantes de Psicologia, Psikologiako Ikasleen Elkargoa*) está siendo consciente del crecimiento en la cantidad de personas que presentan adicción al juego, así como de las dificultades que están surgiendo en nuestro país para la regulación de las empresas que se lucran a través de los juegos de apuestas y de azar.

En España, el Juego de Azar es una actividad económica regulada desde la [Ley 13/2011, del 27 de Mayo, sobre la regulación del juego](#). Esta legislación implicó un aumento tanto del Juego de Azar presencial, como on-line ([Mazón y Chóliz, 2012](#)) y desde entonces no ha parado de crecer. Según datos de 2020 de la [Dirección General de Ordenación del Juego](#), existen en activo **1.481.782 jugadores**, sin tener en cuenta el público consumidor de loot boxes y/o gachas, lo que *supone un crecimiento anual del 8,36%*. Distintas asociaciones, entre las que se incluye [Proyecto Hombre](#) (2020), han manifestado en el pasado año que la pandemia sanitaria ha multiplicado las cifras de personas afectadas por el Juego Patológico. La [Academia de Ciencias Médicas de Bilbao](#), hace pocos meses, llegaba a considerar este incremento como una «epidemia dentro de la epidemia».

En este escenario sanitario, teniendo en cuenta que **una adicción al juego resulta muy similar a una adicción típica a sustancias** y que suele generar problemas muy parecidos en las personas que la sufren, debe de ser gestionada de alguna manera. Más si sabemos, como es el caso, que **prácticamente la mitad (44,8%) de las personas adictas empiezan en las apuestas y los juegos de azar siendo menores de edad**, que el 25,3% de los jóvenes de entre 15 y 17 años afirman ser jugadores activos de juegos de azar ([DGOJ, 2015](#)) y que además, **las personas más afectadas por este trastorno adictivo son aquellas que tienen la clase social más baja**, por la esperanza de obtener ingresos a corto plazo que terminan generando enormes deudas económicas por las pérdidas en apuestas ([Becoña et al, 2013](#)) y por su incapacidad de acudir a servicios psicológicos privados que podrían reducir el impacto de la adicción en su actividad diaria.

A pesar de las cifras en aumento y los hallazgos científicos que resuenan como advertencias, se ha avanzado muy poco en España en materia de prevención del Juego de Azar y la limitación de las Casas de Apuestas. Se han visto anteproyectos y convicciones políticas, pero las acciones realizadas parecen haber sido insuficientes.

Desde el año pasado **se ha observado un aumento radical de la publicidad de las casas de apuestas on-line** en un momento especialmente vulnerable para la población, por la crisis socioeconómica que se ha estado atravesando por la cuarentena y la pandemia. La [\*Dirección General de Ordenación del Juego\*](#) anunciaba que las partidas presupuestarias de las casas de apuestas on-line destinadas al marketing y al engaging de nueva clientela habían llegado a aumentar hasta un 275% en algunos meses en 2020 respecto al trimestre pasado. Esta publicidad se observa en los medios tradicionales, como prensa escrita y radio, *pero principalmente en televisión y en medios de comunicación emergentes, como redes sociales o plataformas de vídeo, como lo son Twitch o Youtube*. Los horarios televisivos responden a la programación nocturna en un horario adulto, sin embargo, en los medios de comunicación emergentes, *no se dispone de horarios para esta publicidad, ni tampoco de filtros para los contenidos*, por lo que es posible encontrarse anuncios de servicios de apuestas on-line en *influencers* de contenidos que podrían ser consumidos por un público infantil pre-puberal y/o adolescente. Se ha considerado en la literatura científica que estar en esta edad es un factor de riesgo para desarrollar conductas adictivas y/o ludopatía ([\*García-Ruiz, Buil y Solé-Moratilla, 2015\*](#)).

Por último, pero desde luego no menos importante ni urgente, nos perturba la creciente tendencia de los videojuegos a incluir microtransacciones internas basadas en juegos de azar ([\*Griffiths, 2018\*](#)) que complica la conceptualización del Juego Patológico, porque no se puede obviar los posibles efectos que este nuevo entorno puede suponer para el desarrollo de Trastornos Adictivos, que además quedan en un contexto internacional y virtual que dificulta su control y regulación.

Introducidos estos asuntos, tenemos la problemática presentada y ante lo cual, desde el Colectivo de Estudiantes de Psicología **EXPONEMOS** que:

**PRIMERO.** El *Juego* es una actividad recurrente y normativa, que se puede observar tanto en seres humanos, como en animales. Ayuda a la persona a desarrollarse y a aprender en un entorno de seguridad a lo largo de su crecimiento y también facilita la interacción social ([Candia et al. 2012](#)).

**SEGUNDO.** El *Juego* es una actividad normal en adultos que se puede observar a menudo en diferentes formas, como en los juegos de mesa (p.e: ajedrez, parchís...), juegos deportivos (p.e: baloncesto, fútbol...) y videojuegos, entre otros. Es una actividad agradable que resulta apetecible en sí misma y que además, dado que habitualmente se practica en compañía de amistades, puede resultar una actividad más deseada aún para la persona que la práctica ([Elkonin y Uribes. 1980](#)).

**TERCERO.** El *Juego* por sí mismo no es perjudicial. De hecho, se ha demostrado que puede generar ciertos beneficios terapéuticos en las personas que lo practican, entre los que se encuentran un mejor rendimiento en su vida cotidiana, mejores habilidades comunicativas y habilidades de gestión emocional ([Gimpelewicz. 2007](#)).

**CUARTO.** Algunos de estos *Juegos*, que se dan sobre todo en la adultez -aunque cada vez comienzan más temprano ([Ministerio de Sanidad, 2018](#))- son los llamados *Juegos de Azar* o de *Apuestas*: sistemas físicos o virtuales que están basados en castigos y/o recompensas, siempre asociados a factores de azar.

**QUINTO.** Estos juegos suelen atraer a las personas ante la idea de conseguir recompensas económicas sin prácticamente esfuerzo, dejando de lado o invisibilizando que también pueden sufrir pérdidas económicas ([Observatorio de la juventud, 2017](#)).

**SEXTO.** Es frecuente que los *Juegos de Azar* atraigan a adolescentes, ya que por su etapa madurativa del sistema nervioso central, disponen de una capacidad menguada en el control de impulsos y la autorregulación de la conducta.

**SÉPTIMO.** Los *Juegos de Azar* son problemáticos porque están basados en técnicas de aprendizaje, como la razón variable de recompensa, que han demostrado causar adicciones ([Navas y Perales, 2014](#); [Observatorio de la Juventud, 2017](#); [Organización Mundial de la Salud, 1977](#)).

**OCTAVO.** La Adicción a los Juegos de Azar se reconoce como un trastorno adictivo en las recientes versiones del *Manual de Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales* (DSM) a través de la codificación del *Trastorno del Juego Patológico o Ludopatía* ([Chóliz, 2014](#)).

**NOVENO.** El Trastorno del *Juego Patológico o Ludopatía* se encuentra dentro de la Sección Diagnóstica de los «*Trastornos adictivos no relacionados con sustancias*» dentro del *Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales* ([APA, 2014](#)) para describir aquellos casos de juego persistente, que provoque deterioro o malestar, durante al menos un año y que presenten al menos cuatro de los siguientes signos: (1) aumento progresivo del dinero apostado, (2) nervios o irritabilidad al intentar dejar el juego, (3) incapacidad de abandonar el juego, (4) tener la cabeza frecuentemente ocupada en pensamientos relacionados con las apuestas o el juego, (5) uso del juego como estrategia de afrontamiento de las emociones desagradables, (6) intentos de recuperar las pérdidas en apuestas mediante nuevas apuestas, (7) mentir a familiares y/o conocidos sobre su adicción al juego, (8) afectación a su vida laboral, académica, familiar y/o social por el juego y (9) contar con otras personas para que le den dinero que le ayude a afrontar las crisis económicas que haya provocado el juego.

**DÉCIMO.** El *Trastorno del Juego Patológico* puede originar problemas en muchas de las dimensiones de la persona, afectando a su vida personal, familiar, laboral y económica entre otras. Esto genera una situación compleja de abordar, debido a los problemas asociados como la posible pérdida de empleo y relaciones familiares, así como por su comorbilidad con otros problemas de salud mental como el abuso de sustancias, los problemas de conducta o el incremento del riesgo de suicidio ([Kryszajtys et al., 2018](#); [Okunna et al., 2016](#); [Roberts et al., 2017](#)). Sin entrar en las cifras que muestran el gasto social que produce el aumento de la ludopatía en un país, es obvia la consideración de este trastorno como un asunto de seguridad y salud pública, que ya es reconocida por la OMS ([Becoña et al., 2013](#); [Mazón y Chóliz, 2012](#)).

**UNDÉCIMO.** Los Juegos de Azar se están reinventando, y estrategias que se han visto históricamente en casinos están siendo exportadas a los videojuegos, especialmente en el mercado móvil, pero extrapolable a cualquier otro medio del sector. Algunos ejemplos de estas estrategias problemáticas podrían ser las conocidas *Loot Boxes o cajas de botín*, que son objetos internos dentro de los juegos que contienen contenidos aleatorios que pueden ser canjeados normalmente por puntos internos, o por dinero real. Los *gachas/gachapones*, similares a las cajas de botín, pero en un formato de máquina expendedora de bolas,

también tienen contenidos aleatorios que nuevamente podrían obtenerse a través de puntos de juego o con dinero real.

**DUODÉCIMO.** A pesar de la dificultad de conceptualizar los videojuegos que incorporan Loot Boxes, Gachas y/o Microtransacciones como *Juegos de Azar*, por su reciente incorporación a nuestra sociedad y por el poco tiempo que ha dispuesto hasta la actualidad la comunidad científica para investigarlos, no son pocas las asociaciones ([FACUA, 2021](#)), sociedades científicas y agencias de investigación ([BGC, 2018](#); [DGOJ, 2020](#); [Gambleaware, 2020](#); [NHS, 2020](#)) e investigaciones ([Close y Lloyd, 2021](#); [Griffiths, 2018](#); [Zendle y Cairns, 2018](#)) que apuntan a que si no son una nueva forma de Juegos de Azar, pueden promover el *Trastorno de Adicción al Juego*, lo que ha llevado a muchos países como China, Estados Unidos, Gran Bretaña, Francia, Bélgica, Holanda, Portugal y España, a dar pasos hacia su regulación.

**DUODÉCIMO.** Algunos videojuegos basan su modelo de negocio en un formato que se conoce como *freemium, free-to-play o f2p*, donde se ofrece un videojuego presuntamente gratis al público, generalmente con una curva de entrada muy accesible y agradable jugablemente, para que una vez hayas jugado unas pocas horas se endurezca exponencialmente la curva de progresión en el videojuego hasta resultar imposible, a menos que gastes dinero en microtransacciones, que generalmente esconden detrás *loot boxes, gachapones* u otros sistemas probabilísticos para incrementar al máximo la cantidad de dinero que destinen al producto.

**DECIMOTERCERO.** El mercado del videojuego ha consolidado y perfeccionado el uso de todo un entramado de técnicas que provienen de la psicología básica, social y de los principios del aprendizaje, para manipular el cerebro de los consumidores y crear adicción, para optimizar las ganancias. Algunas de estas estrategias son: (1) crear un sistema de economía interna en el propio juego con valores distorsionados de la moneda real, para que la persona consumidora sea menos consciente del dinero que está gastando, (2) calcular los valores de la economía interna, con tal de que por ejemplo, sólo sea posible «*recargar puntos*» al comprarlos por dinero real en múltiplos de cinco, pero para gastarlos se utilice múltiplos de tres, provocando que tras cada compra, a la persona consumidora le sobre un poco de «*dinero virtual*», tentándola para volver a «*recargar puntos*» y terminar de gastarlos, (3) enseñar a la persona consumidora los beneficios de comprar bonificadores dentro del juego regalando las primeras loot boxes o bonificaciones, tentando a que la persona compre si quiere más, (4) distorsionar el valor de los productos, haciendo que aparezcan muy poco en los juegos, para dar sensación de exclusividad y que su valor



Ante una situación que podría propiciar la multiplicación de los problemas de salud mental de nuestro país, **el Colectivo de Estudiantes de Psicología no puede mantenerse callado y exige que se adopten medidas** que permitan vencer estas dificultades y garanticen la salud psicológica de todos los españoles.

Es por todo lo expuesto anteriormente que **SOLICITAMOS**:

1. El Gobierno de España y las distintas autonomías deben promocionar una mayor concienciación a la población general sobre los perjuicios derivados de las casas de apuestas y los juegos de azar, para que obtengan una mayor comprensión y sensibilidad sobre las consecuencias negativas y los peligros de la adicción.
2. Una mayor restricción y regulación de los anuncios de las casas de apuestas, juegos de azar y videojuegos con loot boxes y/o gachas en los medios de comunicación, especialmente en los medios de comunicación emergentes como *Twitch*, *Vimeo*, *Facebook* o *Youtube*
3. La prohibición total de la publicidad sobre casas de apuestas, juegos de azar y videojuegos con *loot boxes* y/o *gachas* en contenido apto para menores de edad, así como en horario infantil.
4. La creación e implantación de programas y políticas de prevención primaria para el Trastorno por Adicción al Juego dirigidos a la adolescencia y la infancia por parte de todas los organismos competentes, ya sean de acción nacional o autonómica.
5. El fomento de un clima de comunicación y colaboración activa entre la Dirección General de Ordenación del Juego y el Ministerio de Educación, con tal de crear investigaciones, iniciativas y proyectos que protejan a la infancia de los perjuicios que puede suponer el Juego Patológico.
6. La creación de la legislación pertinente que obligue a las empresas de videojuegos a notificar en sus carátulas, webs, o lanzadores de productos que contienen microtransacciones, *loot boxes* o *gachas* en su interior.
7. El estudio de medidas regulatorias sobre el acceso a portales webs y/o plataformas que permitan la instalación de juegos Freemium, free-to-play o f2p a menores, así como aquellos juegos que contengan microtransacciones, *loot boxes* o *gachas* en su interior para salvaguardar un ocio seguro para usuarios menores de edad.
8. La prohibición de venta y uso de juegos que contengan microtransacciones, *loot boxes* o *gachas* en menores de edad.
9. La creación de un servicio de *Autoprohibición de juegos F2P y/o con microtransacciones, destinado a personas con adicción al juego*, similar al que ya

ofrece la Dirección General de Ordenación del Juego para bloquear el acceso on-line de las personas adictas a las casas de apuestas.

10. La creación de impuestos especiales para aquellas empresas que se lucren a través de juegos que hayan sido catalogados como F2P, o que incluyan microtransacciones, *loot boxes* o *gachas*.
11. El diseño y promoción de programas de intervención y rehabilitación destinados a aquellas personas que ya padecen de un Trastorno de Adicción al Juego, teniendo en cuenta que la media de edad de las personas afectadas está descendiendo y que incluso se está empezando a detectar menores de edad.
12. Una mayor coordinación entre el Gobierno Central y las distintas Comunidades Autónomas para centrar la atención en destinar recursos para acabar con este problema de salud pública mundialmente reconocido.

**Se autoriza a la reproducción total o parcial del presente comunicado sin necesidad de citar la fuente.**

*Este posicionamiento tendrá validez durante cinco años tras el momento de su aprobación por parte de los Asociados del Colectivo de Estudiantes de Psicología, CEP-PIE (Colectivo de Estudiantes de Psicología, Col·lectiu d'Estudiants de Psicologia, Colectivo de Estudantes de Psicologia, Psikologiako Ikasleen Elkargoa).*

*Si está leyendo este posicionamiento más tarde de Junio del 2026 puede consultar a [junta@cep-pie.org](mailto:junta@cep-pie.org) sobre la vigencia de estas declaraciones.*