



UNIVERSIDAD  
DE LA REPÚBLICA  
URUGUAY

 Facultad de  
Psicología

UNIVERSIDAD DE LA REPÚBLICA

# CASINOS DE BOLSILLO

## La ludopatía en la era digital: videojuegos, apuestas online y poblaciones jóvenes

Trabajo Final de Grado  
Modalidad: Monografía

**Lucía Suárez**  
**5.123.716-5**

**Tutora:** Prof. Agda. Dra. Gabriela Fernández Theoduloz

**Revisor:** Prof. Agdo. Dr. Pablo López

Montevideo, Uruguay  
Febrero, 2026

## ÍNDICE

<b>Resumen.....</b>	<b>3</b>
<b>Abstract.....</b>	<b>3</b>
<b>Introducción.....</b>	<b>4</b>
<b>Capítulo 1. Ludopatía.....</b>	<b>6</b>
Recorrido histórico del concepto de ludopatía.....	6
<b>Capítulo 2. Perspectivas teóricas respecto a la ludopatía.....</b>	<b>10</b>
<b>Capítulo 3. Evolución del juego.....</b>	<b>17</b>
El rol del marketing.....	17
Videojuegos y su vínculo con la ludopatía.....	19
Influencers y redes sociales.....	22
COVID-19 y juego problemático.....	24
Uruguay y la ludopatía.....	24
<b>Conclusión.....</b>	<b>27</b>

## **Resumen**

El presente Trabajo Final de Grado analiza la ludopatía desde una perspectiva histórica, teórica y contemporánea, examinando su evolución conceptual desde sus primeras formulaciones hasta su reconocimiento actual como adicción comportamental, así como los cambios en su abordaje social y clínico. Se desarrollan diversas teorías explicativas del juego problemático y se consideran los factores biológicos, psicológicos y sociales implicados en su origen y mantenimiento, destacando su carácter multifactorial. Asimismo, se estudia la transformación de las prácticas de juego en el contexto digital, la expansión del juego online y la convergencia entre videojuegos y juegos de azar, atendiendo al impacto de la publicidad, el rol de influencers y el escenario de la pandemia de COVID-19 en la intensificación de estas conductas, especialmente entre jóvenes. Finalmente se reflexiona sobre los desafíos actuales en términos de prevención y regulación.

**Palabras clave:** *ludopatía, apuestas online, jóvenes, videojuegos.*

## **Abstract**

This thesis analyzes gambling disorder from a historical, theoretical, and contemporary perspective, examining its conceptual evolution from its earliest formulations to its current recognition as a behavioral addiction, as well as the changes in its social and clinical approach. Various explanatory theories of problem gambling are developed, and the biological, psychological, and social factors involved in its origin and maintenance are considered, highlighting its multifactorial nature. Likewise, the transformation of gambling practices in the digital context is examined, along with the expansion of online gambling and the convergence between video games and games of chance, addressing the impact of advertising, the role of influencers, and the context of the COVID-19 pandemic in the intensification of these behaviors, especially among young people. Finally, reflection is offered on the current challenges in terms of prevention and regulation.

**Key words:** *gambling disorder, online betting, youth, video games.*

## ***Introducción***

La ludopatía constituye un fenómeno ampliamente estudiado, abordado desde diversos enfoques y marcos teóricos que buscan explicar su desarrollo y sus manifestaciones. En la actualidad, se han producido transformaciones significativas tanto en su presentación como en la percepción que de ella tiene la población general. El avance de las nuevas tecnologías ha ampliado el acceso a las prácticas de juego, desplazándolas del esquema tradicional de apuestas presenciales realizadas mayoritariamente por adultos hacia modalidades de apuestas online caracterizadas por su flexibilidad y disponibilidad permanente, a las cuales acceden públicos cada vez más jóvenes.

En este contexto, la transformación de la ludopatía y de las prácticas de apuestas ha generado una creciente preocupación en el ámbito de la salud mental y de las políticas públicas en diversos países, convirtiéndose en objeto de numerosas investigaciones orientadas a clarificar el fenómeno y a aportar herramientas para su abordaje.

El presente trabajo surge del interés por investigar la ludopatía y sus distintas formas de manifestación, así como por explorar su posible vinculación con otras prácticas digitales ampliamente extendidas entre jóvenes, como los videojuegos. En particular, se busca analizar si existen puntos de contacto o vínculos entre el uso de videojuegos y el desarrollo de conductas de juego problemático/patológico, atendiendo a las transformaciones recientes en los modos de consumo digital. Asimismo, se observa un aumento sostenido de la publicidad y de la oferta de apuestas online, especialmente en el ámbito deportivo, junto con la incorporación de nuevas estrategias de marketing dirigidas a poblaciones cada vez más jóvenes. Estas transformaciones suscitan una preocupación creciente y motivan la necesidad de informarse y promover el diálogo dentro del campo de la salud mental, con el fin de favorecer procesos de concientización en torno a esta problemática.

En el primer capítulo se desarrolla el concepto de ludopatía y la forma en que esta problemática ha sido comprendida y abordada a lo largo de la historia, desde sus primeras conceptualizaciones hasta las definiciones contemporáneas. Se analizan los cambios en su consideración social y clínica, así como su progresiva inclusión dentro del campo de las adicciones comportamentales.

En el segundo capítulo se abordan diversas teorías explicativas del juego problemático/patológico, su funcionamiento y sus posibles desencadenantes, a partir de distintos marcos teóricos. Asimismo, se analizan los factores biológicos, psicológicos y

sociales que intervienen en el desarrollo y mantenimiento de la ludopatía, poniendo de relieve su carácter multifactorial.

En el tercer capítulo se analiza la transformación que ha experimentado el juego en las últimas décadas y el impacto de dichos cambios en los consumidores. Se abordan las modificaciones en la presentación de las prácticas de juego, las nuevas vías de acceso (principalmente a través de plataformas digitales) y la ampliación del público objetivo. En este marco, se examina el vínculo entre los videojuegos y las prácticas de juego de azar, así como el impacto del aumento de la publicidad vinculada a las apuestas y el rol que desempeñan los influencers y creadores de contenido en la difusión y normalización de estas prácticas, especialmente entre jóvenes. Asimismo, se analiza el contexto de la pandemia de COVID-19 y su relación con el incremento de las conductas de juego problemático/patológico, considerando el aislamiento social, el aumento del tiempo de exposición a entornos digitales y la expansión del juego online como factores relevantes.

## **Capítulo 1. Ludopatía.**

Existen diferentes posturas sobre la conceptualización de la ludopatía, algunos autores la incluyen dentro del espectro de los trastornos obsesivos-compulsivos, y otros consideran que se asemeja más a los trastornos por consumo de sustancias. Lo cierto es que las apuestas son entendidas como la acción de arriesgar algo de valor por cierto resultado, con la probabilidad de ganar o perder determinada por el azar, y cuando hablamos de ludopatía nos referimos al comportamiento de apostar de manera repetitiva y persistente, resultando en efectos negativos sobre la vida social, laboral, familiar y económica del sujeto, así como también en el ámbito legal y de salud (Alegría et al., 2010, p. 134).

### *Recorrido histórico del concepto de ludopatía*

Para abordar el fenómeno de la ludopatía, resulta pertinente realizar una breve historización del concepto, con el propósito de comprender su evolución a lo largo del tiempo y su transformación dentro de la clasificación de los trastornos mentales.

En este sentido, es importante señalar que la ludopatía no constituye un fenómeno exclusivo de la actualidad. Existen registros de prácticas de azar que datan aproximadamente del año 4000 a.C., mientras que las primeras referencias explícitas a las apuestas provienen de la Antigua China, entre los años 1000 y 600 a.C. A su vez, durante el Imperio Romano, el juego comenzó a ser percibido como una problemática social, lo que motivó la implementación de normativas específicas para restringir su práctica. Posteriormente, en el siglo XV, las monarquías europeas instauraron las denominadas “loterías estatales”, las cuales fueron prohibidas durante el siglo XIX, para luego ser despenalizadas en el siglo XX. Es precisamente en este último período cuando emergen los grandes casinos, similares a los que conocemos en la actualidad (de Noreña et al., 2021, p. 124).

En lo que respecta al abordaje médico, la primera referencia documentada sobre el juego como problemática de salud se remonta al año 1561. En dicha publicación, el juego patológico es concebido como una cuestión social y médico-mental, atribuida a un temperamento colérico o melancólico. Más adelante, en 1785, Benjamin Rush (considerado el padre de la psiquiatría estadounidense) trata la temática del juego problemático, aunque aún sin una clara diferenciación entre el enfoque médico y el juicio moral (de Noreña et al., 2021, p. 124).

Un avance significativo se produce en 1929, con la publicación de *El jugador: un esquema psicológico* por parte de Dupuy y Chatagnon. En esta obra, se plantea por primera vez la posibilidad de considerar al juego patológico como una forma de adicción análoga a las adicciones a sustancias psicoactivas. Asimismo, se propone un esquema evolutivo del proceso adictivo compuesto por cinco fases: iniciación, hábito, necesidad, sufrimiento y, finalmente, caída social acompañada de padecimientos físicos (de Noreña et al., 2021, p. 125).

Sin embargo, no es sino hasta 1980 que la Asociación Americana de Psiquiatría incorpora oficialmente el juego patológico en el *Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales* (DSM), reconociéndolo como un trastorno médico (de Noreña et al., 2021, p.125). Desde su incorporación en el DSM III, se ha pensado al juego patológico como un trastorno del control de impulsos, y más adelante, en el DSM IV, se ha agrupado con la piromanía, la cleptomanía, entre otros. En la actualidad, la última versión del DSM, la 5, incluye al juego patológico dentro de la categoría de “Trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos”. Esta reubicación responde, entre otras razones, a la evidencia acumulada que muestra similitudes significativas entre el juego patológico y los trastornos por uso de sustancias. Diversos autores han señalado que, al igual que en las adicciones químicas, las personas con juego patológico experimentan síntomas como abstinencia, *craving*, tolerancia y dificultades severas para autorregular su conducta (Bahamón, 2006, p. 382).

El juego patológico, según el DSM-5, se caracteriza por un patrón persistente y recurrente de comportamiento relacionado con el juego que causa malestar o un deterioro significativo en la vida de la persona. Para su diagnóstico, deben cumplirse al menos cuatro criterios dentro de un período de doce meses. Estos incluyen: la necesidad de apostar sumas cada vez mayores para alcanzar la excitación deseada; irritabilidad al intentar dejar de jugar; intentos repetidos e infructuosos de controlar, reducir o abandonar el juego; y una preocupación constante por las apuestas, ya sea recordando experiencias pasadas, planificando próximas jugadas o buscando formas de obtener dinero para apostar. Además, es común que la persona recurra al juego cuando se siente angustiada, que intente recuperar pérdidas apostando nuevamente, que mienta para ocultar el grado de implicación en el juego, que haya puesto en riesgo o perdido relaciones importantes, su trabajo o estudios, y que dependa de otros para resolver problemas económicos causados por el juego. A su vez, para poder ser diagnosticada este patrón no debe explicarse mejor por la presencia de un episodio maníaco.

Resulta pertinente señalar que, si bien en gran parte de la literatura sobre esta temática los términos “juego problemático” y “juego patológico” se emplean de manera indistinta, existen autores que proponen diferenciarlos según el grado de gravedad de la situación. En este sentido, se tomará como referencia lo planteado por la Lic. Psic. Gracy Gómez, quien, en una entrevista con La Diaria (Anchorena, 2024), distingue ambos conceptos al sostener que el juego problemático implica dificultades para controlar la conducta de juego, aunque sin alcanzar el nivel de descontrol propio del juego patológico. En este último caso, el individuo pierde el control sobre su vida, quedando esta completamente absorbida por la actividad de juego.

A su vez, resulta pertinente explicitar las diferencias conceptuales entre los términos “juego patológico” y “adicción al juego”. En primer lugar, cabe señalar que dichas diferencias se vinculan principalmente con la evolución terminológica introducida en los manuales diagnósticos, particularmente en el DSM-IV y el DSM-5. En el DSM-IV se emplea el término *pathological gambling*, el cual refiere a un trastorno de carácter conductual clasificado dentro de los trastornos del control de impulsos, junto a cuadros como la cleptomanía o la piromanía. No obstante, en el DSM-5 se introduce la denominación *gambling disorder*, implicando la inclusión de esta problemática dentro de la categoría de las adicciones comportamentales (Weinstock & Rash, 2014).

En el ámbito hispanohablante, los términos “juego patológico” y “adicción al juego” suelen utilizarse de manera indistinta. Sin embargo, reconocemos que en la literatura anglosajona la distinción terminológica es más precisa, ya que refleja con mayor claridad el pasaje desde un modelo centrado en el control de impulsos hacia uno enfocado en los procesos adictivos. En el presente trabajo, optamos por emplear el término “ludopatía”, dado que constituye la denominación de mayor circulación y reconocimiento en el lenguaje común. Si bien desde el punto de vista clínico el DSM-5 utiliza la categoría *gambling disorder*, elegimos “ludopatía” por criterios de accesibilidad y alcance comunicativo, considerando que resulta más comprensible para el público general no especializado y facilita la apropiación de los contenidos desarrollados.

Como se mencionó al inicio, la ludopatía no es un fenómeno actual, sino que existe desde hace mucho tiempo. Desde sus inicios las casas de apuestas y casinos han sido lugares de gran concurrencia, con un público objetivo, a priori, de personas adultas. No obstante, una investigación llevada a cabo en 1996 por Gupta y Derevensky evidenció que las conductas de juego ya comenzaban a manifestarse como una actividad popular entre menores de edad, pasando en muchos casos desapercibidas en comparación con otras formas de adicción. De hecho, en dicho estudio se identificó que numerosos adultos con

diagnóstico de ludopatía reportaban haber iniciado comportamientos patológicos relacionados con el juego entre los 10 y los 19 años de edad.

Los autores Gupta y Derevensky (1996) plantearon la hipótesis de una posible vinculación entre las máquinas tragamonedas y los videojuegos, y lograron demostrar que efectivamente existe una relación significativa entre ambos. Entre sus hallazgos, se destaca que aquellos adolescentes que utilizaban videojuegos con mayor frecuencia eran significativamente más propensos a participar en apuestas al menos una vez por semana. Asimismo, se constató una fuerte correlación entre el uso intensivo de videojuegos y la adopción de conductas de riesgo.

El estudio de Gupta y Derevensky mencionado anteriormente cobra especial relevancia si se considera el contexto histórico en el que fue realizado: en la década de 1990, los videojuegos aún no tenían la masividad, diversidad ni el grado de sofisticación técnica y narrativa que presentan en la actualidad. Este dato lleva a reflexionar si la expansión y accesibilidad actual de los videojuegos puede estar operando como un factor de riesgo o incluso como un posible precursor en el desarrollo de conductas de juego patológico en la población joven.

## **Capítulo 2. Perspectivas teóricas respecto a la ludopatía**

Los juegos de apuestas constituyen una práctica con una larga trayectoria histórica y han despertado un interés sostenido en diversas sociedades a lo largo del tiempo. No obstante, resulta pertinente interrogarse acerca de por qué únicamente una parte de quienes participan en estas actividades desarrolla conductas patológicas asociadas al juego.

Para abordar esta cuestión es necesario examinar, en primer lugar, los mecanismos neurobiológicos que explican el atractivo de las apuestas y su impacto en el cerebro. Como se mencionó anteriormente, en sus primeras clasificaciones, el juego patológico fue considerado por algunos autores dentro de los trastornos por consumo de sustancias, en virtud de la hipótesis que plantea que una disfunción en el sistema dopaminérgico de recompensa (también involucrado en la dependencia a drogas) podría constituir uno de los mecanismos etiológicos de la ludopatía. En este marco, distintas investigaciones han identificado como regiones centrales en los procesos de recompensa a la corteza orbitofrontal medial, el cuerpo estriado ventral, el núcleo accumbens, el globo pálido ventral, el núcleo dorsomedial del tálamo, la amígdala y el hipocampo (todas ellas moduladas por proyecciones dopaminérgicas originadas en el área tegmental ventral del mesencéfalo). De manera complementaria, se ha evidenciado que la neurotransmisión serotoninérgica se encuentra estrechamente vinculada con la dimensión impulsiva del juego patológico. Asimismo, los estudios empíricos han documentado que las recompensas monetarias se asocian principalmente con la activación del cuerpo estriado ventral, mientras que los castigos monetarios se relacionan con la actividad del hipocampo. Por otra parte, se ha observado que tanto la corteza prefrontal como el núcleo accumbens presentan una mayor activación cuando las recompensas resultan impredecibles (Bahamón, 2006, pp. 383-384).

Más allá de los procesos neurobiológicos que se producen durante la práctica del juego, es necesario considerar qué factores adicionales intervienen en la transición hacia la ludopatía, aspecto que ha dado lugar a diversas propuestas teóricas.

Tanto en las adicciones a sustancias como en el juego patológico, no existe una explicación única que dé cuenta de su inicio y desarrollo, sino que se trata de un fenómeno de carácter multicausal, en el cual confluyen factores de riesgo biológicos, psicológicos y socioambientales que inciden en la aparición y el mantenimiento de esta patología (Castaño Pérez et al., 2016, p. 136).

En lo que respecta a los aspectos psicológicos, existen diversas teorías de la personalidad que buscan dar respuesta a preguntas sobre la posible relación entre ciertos tipos de personalidades y el desarrollo de adicciones. En esta línea, un estudio realizado por Smirni et al. (2023) intenta encontrar respuesta a dicha pregunta: el estudio consiste en una revisión sistemática de la literatura, cuyo propósito es analizar investigaciones previas para determinar si ciertos rasgos de personalidad, según el Modelo de los Cinco Factores, se asocian o predicen la aparición de adicciones comportamentales. El Modelo de los Cinco Factores (FFM, sigla en inglés) toma los siguientes factores como la apertura, la responsabilidad, la extraversión, la amabilidad y el neuroticismo como determinantes estables de la conducta a lo largo de la vida y en distintos contextos culturales. A modo de breve desarrollo sobre cada uno de estos factores podría decirse que la apertura se asocia con la curiosidad y la flexibilidad; la responsabilidad, con el control de los impulsos dentro de normas y principios éticos; la extraversión, con la capacidad de establecer relaciones interpersonales satisfactorias; la amabilidad, con la tolerancia, la empatía y la cooperación; y el neuroticismo, con la inestabilidad emocional y la percepción negativa de los acontecimientos.

Tomando lo mencionado anteriormente, y según lo analizado por Smirni et al. (2023), se ha encontrado que altos niveles de neuroticismo y bajos niveles de responsabilidad, extraversión y amabilidad son los factores más asociados a las adicciones conductuales y de sustancias; de hecho, el factor de riesgo más importante es la estructura de personalidad neurótica, ya que estos individuos suelen ser emocionalmente inestables, y perciben los acontecimientos de una manera negativa, impregnando todas las dimensiones de la personalidad y percibiendo de manera ansiosa los acontecimientos, la vida y uno mismo. Por el contrario, se ha encontrado que la responsabilidad funciona como un factor protector primario, ya que los individuos con alta responsabilidad tienden a tener conductas orientadas a metas, con mayor control de impulsos. Sin embargo es importante señalar que según Vaghefi y Qahri-Saremi (2018) (citado por Smirni et al., 2023) los rasgos de personalidad pueden interactuar entre sí, por lo que el neuroticismo puede disminuir el efecto moderador del rasgo de responsabilidad, por lo que sujetos con alto neuroticismo podrían desarrollar conductas adictivas aunque contasen con rasgos elevados de responsabilidad.

Tomando otro enfoque, desde el psicoanálisis existen diversas teorías que buscan explicar las razones por las cuales una persona puede desarrollar una adicción. Una de estas perspectivas es la propuesta por Winnicott y retomada por Abadi, dichos autores señalan que fallas tempranas en el desarrollo emocional, vinculadas a una función materna

insuficiente, pueden dificultar la tolerancia a la frustración, la simbolización de la ausencia y la consolidación de un mundo interno estable. Cuando el niño no logra elaborar la separación ni utilizar de manera saludable los objetos transicionales, tiende a establecer vínculos de dependencia para calmar la angustia. En la adultez, estas fallas pueden manifestarse en conductas adictivas, donde sustancias u otros objetos, como el juego patológico, funcionan como sustitutos que brindan un alivio inmediato y transitorio frente a afectos no elaborados (Geymonat, 2016).

Por otro lado, según distintos marcos teóricos, se identifican variables parciales que, en conjunto, pueden caracterizar algunos de los rasgos presentes en esta problemática. Entre ellas, se destaca la “búsqueda de sensaciones”, entendida como la necesidad de experimentar vivencias nuevas, complejas e intensas, lo que suele implicar la asunción de riesgos tanto físicos como sociales (Labrador & Becoña, 1994; Secades & Villa, 1998, citado por Castaño Pérez et al., 2016). Otro factor de personalidad señalado por diversos autores (Urdániz et al., 1999; Kuley & Jacobs, 1988; Gaboury & Ladouceur, 1989; Corney & Cummings, 1985, citado por Castaño Pérez et al., 2016) es el “locus de control externo”, el cual se vincula con un estilo cognitivo caracterizado por el pensamiento supersticioso, la tendencia a atribuir los sucesos negativos a causas internas, globales y estables, así como con una baja autoestima y limitadas habilidades de afrontamiento. Estos elementos favorecen la aparición de pensamientos de grandeza vinculados al juego, particularmente tras las experiencias de ganancia (Castaño Pérez et al., 2016, p. 136).

A su vez, dentro del ámbito psicológico, las teorías conductistas han intentado explicar el juego patológico como una conducta aprendida, en la que el incentivo económico actuaría como principal elemento reforzador, al menos en las etapas iniciales. No obstante, otros autores sostienen que el refuerzo no proviene de factores externos, sino internos, vinculados al estado de excitación generado en el sistema nervioso durante la actividad de juego, el cual, una vez experimentado, impulsa al jugador a repetir la conducta con el objetivo de revivir dicha sensación. Asimismo, otra perspectiva teórica plantea que el mantenimiento del juego patológico se encuentra asociado al denominado “mecanismo de ejecución conductual”, este proceso implica que, una vez instaurado un hábito, cualquier estímulo (ya sea interno o externo) puede activar la necesidad de ejecutar la conducta, generando en caso contrario un malestar subjetivo. En este sentido, el jugador no solo se involucra en el juego en busca de placer o ganancia, sino también con el propósito de evitar el discomfort interno que le produce la no realización de la conducta, aun cuando ello genere consecuencias negativas (Sánchez Hervás, 2003, p. 78).

Por otra parte, el ámbito familiar constituye uno de los factores más influyentes en el origen y mantenimiento del juego patológico, dado que el primer acercamiento al juego suele estar mediado por procesos de imitación dentro del contexto familiar. Según Becoña (1997, citado por Blanco et al., 2016), las mujeres con ludopatía suelen recurrir al juego como una vía de escape frente a problemas que las sobrepasan (por ejemplo, convivir con progenitores ludópatas, relaciones de pareja conflictivas, soledad o aburrimiento). En estos casos, el juego adquiere un valor hipnótico o anestésico. En los varones, por el contrario, las causas suelen asociarse con conflictos en la familia de origen, tales como tensiones intrafamiliares o vínculos deteriorados con alguno de los padres, factores que no solo incrementan el riesgo de desarrollar conductas problemáticas vinculadas al juego, sino también de sostenerlas en el tiempo. En esta línea, Garrido, Jaén y Domínguez (2004) (citado por Blanco Miguel et al., 2016) plantean que la influencia familiar en el desarrollo de la adicción al juego puede observarse en dos niveles: en primer lugar, como factor etiológico y precipitante en familias donde el juego es percibido como una práctica adecuada; y en segundo lugar, como factor asociado a disfuncionalidades internas (problemas de comunicación, falta de cohesión, etc.) que contribuyen al mantenimiento de la conducta adictiva (Blanco Miguel et al., 2016, p. 82-85).

Asimismo, la escasa organización económica en el hogar, la ausencia de planificación y ahorro, así como la presencia de valores centrados en lo material, favorecen el descontrol en la gestión financiera del jugador y alimentan creencias irracionales vinculadas a la obtención de dinero fácil y sin esfuerzo, además de la idea de que el valor personal depende exclusivamente de los bienes materiales. A su vez, algunos jugadores patológicos mencionan haber crecido en contextos familiares de bajos recursos, lo que constituye un factor que, al generar la expectativa de mejorar la situación económica mediante el juego, puede actuar como desencadenante (Blanco Miguel et al., 2016, p. 82).

En este sentido, es posible afirmar que el entorno familiar posee un peso significativo en el desarrollo de esta patología, ya que la desestructuración familiar se observa, en mayor o menor medida, en la vida de los jugadores patológicos. Un ejemplo de ello lo aporta la investigación de Castaño et al. (2011) (citado por Blanco Miguel et al., 2016), donde se señala que el 26,7% de la población con ludopatía presentaba un nivel severo de disfuncionalidad familiar, mientras que el 13,3% evidenciaba problemas de disfunción moderada. No obstante, resulta fundamental subrayar que estos factores, si bien facilitan la aparición y el mantenimiento del juego patológico, no son determinantes en el desarrollo de la adicción (Blanco Miguel et al., 2016, 82-90).

Otro de los factores relevantes a considerar es el socioambiental. En esta categoría, Robert y Botella (1995) (citado por Castaño Pérez et al., 2011) señalan la influencia de aspectos como la amplia oferta de juegos disponibles, la constante difusión en los medios de comunicación (a través de propaganda o mensajes engañosos) y el fácil acceso a estas prácticas.

En estrecha relación con lo anterior, la literatura reciente señala que el uso de tecnologías digitales por parte de niños, niñas y adolescentes ha experimentado un incremento sostenido y generalizado durante la última década, consolidándose como una práctica cotidiana en la vida juvenil (Faverio & Sidoti, 2024; Jungselius, 2024). Diversos estudios indican que el acceso a internet y a contenidos digitales se produce mayoritariamente a través de dispositivos móviles, particularmente teléfonos inteligentes, cuyo uso alcanza a más del 95 % de los adolescentes. Asimismo, una proporción significativa de jóvenes declara estar conectada a internet de manera diaria, e incluso casi constante, lo que evidencia la centralidad que adquieren las tecnologías digitales en sus rutinas cotidianas y formas de socialización (Faverio & Sidoti, 2024).

En este escenario, el sector de los juegos de azar en línea se ha consolidado como un ámbito de especial atracción para las poblaciones jóvenes. Se observa una incorporación creciente de jugadores en la franja de 18 a 25 años, así como de menores de edad que entran en contacto con estas prácticas mediante la influencia de creadores de contenido e influencers, quienes en ocasiones promocionan dinámicas vinculadas al azar, como las “loot boxes” (Hidalgo-Cerezo, 2019, citado por Martínez-Pastor & Vizcaíno-Laorga, 2021, p. 2).

Por otra parte, diversos autores sostienen que uno de los factores de riesgo más significativos radica en la legalización del juego, cuestión que ha sido señalada desde hace varias décadas y constatada en distintos países donde esta medida fue implementada. Ello se debe a que la legalización conlleva una mayor disponibilidad y accesibilidad a las prácticas de azar, lo que implica, al menos, una duplicación en la prevalencia de la ludopatía entre jóvenes y adolescentes, así como un incremento en el número de jugadores problemáticos (Sánchez Hervás, 2003, p. 76).

La participación en los juegos de azar puede responder a una amplia variedad de motivaciones, de modo que cada individuo establece con ellos un vínculo singular. Al igual que ocurre con otras formas de adicción, los problemas relacionados con el juego no se manifiestan de manera súbita, sino que surgen gradualmente y tienden a intensificarse a lo largo del tiempo. En este proceso se distinguen diferentes fases que van desde la práctica ocasional con fines recreativos, hasta la instauración de un patrón de conducta adictiva,

reconocido como ludopatía o juego patológico. La velocidad con que este tránsito se produce depende, en gran medida, de la presencia de factores de riesgo y de predisposición propios de cada jugador (Sánchez Pardo et al., 2016, p. 11-32).

De acuerdo con la Guía para la prevención de la adicción al juego y las apuestas online (Sánchez Pardo et al., 2016), los factores de riesgo pueden clasificarse en tres grupos: predisponentes, antecedentes inmediatos y factores que favorecen la continuidad del juego:

En primer lugar, los factores predisponentes hacen referencia a condiciones previas que incrementan la vulnerabilidad individual. Entre ellos se destacan la herencia genética, que genera una mayor propensión biológica al desarrollo de conductas de juego; la existencia de una cultura que normaliza o promueve el juego mediante tradiciones o estrategias publicitarias; y la influencia de valores sociales que exaltan el éxito vinculado al dinero fácil. Asimismo, los medios de comunicación contribuyen a este escenario al presentar un tratamiento parcial de los juegos de azar, resaltando los beneficios y minimizando los riesgos.

Por otra parte, los antecedentes inmediatos se relacionan con las condiciones que facilitan el inicio en la práctica de los juegos de azar. Entre ellos se incluyen la legalidad del juego, que legitima y estimula la participación; la gran diversidad de modalidades de juego disponibles y su amplia accesibilidad (reforzada por las plataformas online, que permiten jugar en cualquier momento y lugar); la presión ejercida por el entorno social cercano (amigos, familiares, etc.) que promueven la participación en actividades colectivas como quinielas o loterías; y la utilización del juego como recurso para aliviar malestares emocionales o evadirse de problemas cotidianos.

Finalmente, los factores que favorecen la continuidad del juego son aquellos que sostienen y refuerzan la conducta, contribuyendo a su progresiva consolidación como adicción. En este grupo se ubican los mecanismos de refuerzo positivo, como la obtención intermitente de premios que incentivan a continuar jugando; los estímulos condicionados propios de los dispositivos de juego (luces, sonidos o música que despiertan el deseo de participar); y los refuerzos negativos, es decir, la reducción del malestar, la ansiedad o los pensamientos obsesivos que experimentan las personas con adicción al juego al retomar la actividad. Asimismo, los sesgos cognitivos asociados a la práctica del juego desempeñan un papel relevante: la ilusión de control, que lleva a creer en la posibilidad de manipular los resultados, y el pensamiento mágico, que establece relaciones causales infundadas

basadas en corazonadas o supersticiones, constituyen ejemplos de distorsiones que contribuyen a mantener la conducta de juego.

### **Capítulo 3. Evolución del juego**

Como se mencionó anteriormente, el juego de apuestas es una práctica con una larga trayectoria histórica; sin embargo, el modo en que se desarrolla en la actualidad dista mucho de aquel que existía décadas atrás. De hecho, los juegos de azar han agregado dinámicas similares a las de videojuegos y los videojuegos han incorporado elementos propios de los juegos de azar (Turner, 2011, 2019; Spicer et al., 2022; citados por Turner & Shi, 2024). En los últimos años, la industria del juego ha atravesado una transformación profunda impulsada por la tecnología digital. Hoy en día, existen múltiples modalidades de apuestas (como los casinos en línea, las apuestas deportivas online y las tragamonedas virtuales) que permiten participar de manera inmediata y desde prácticamente cualquier lugar, gracias al uso extendido de teléfonos móviles y dispositivos con acceso a Internet.

Según un estudio llevado a cabo por Chóliz et al. (2019), esta expansión del entorno digital ha tenido un impacto directo en los niveles de consumo. En España, por ejemplo, el gasto en juegos de azar en línea experimentó un aumento del 400%, mientras que las formas de juego tradicionales (como los casinos presenciales o las loterías) apenas crecieron un 8% durante el mismo período. Esta diferencia evidencia el desplazamiento progresivo de los jugadores hacia modalidades virtuales, más accesibles y disponibles las 24 horas. A su vez, han demostrado que el juego en línea presenta un potencial adictivo considerablemente mayor que el juego presencial. Los resultados obtenidos indican que la prevalencia de juego patológico entre quienes apostaron en línea alcanzó el 7,26%, mientras que entre quienes nunca lo hicieron fue del 0,69%. En otras palabras, las conductas problemáticas asociadas al juego se manifestaron diez veces más frecuentemente entre los jugadores en línea.

#### *El rol del marketing*

Este fenómeno puede explicarse, en parte, por el gran aumento de publicidad respecto a las apuestas online. Esta industria del juego comercial es comprendida como una de las más innovadoras y a su vez dañinas para la salud en la actualidad, considerándose una “amenaza significativa para la salud pública” (Badu et al., 2023; Glozah et al., 2023; Thomas et al., 2023a, citados por Pitt et al., 2024) Un ejemplo de esto puede verse en un estudio realizado por investigadores del diario The Guardian en 2018 sobre las publicidades mostradas durante el Mundial de Fútbol de ese año, donde se encontró que el 17% de la publicidad trataba sobre apuestas online, superando ampliamente a las demás categorías (comida rápida, alcohol, etc.) (Duncan et al., 2018). Siguiendo esta línea, se observó que en estudios realizados en Australia, el Reino Unido, España y Canadá

coinciden en que la publicidad de apuestas tiende a representar a los jugadores como ganadores. Además, algunos análisis temáticos indican que los anuncios de apuestas deportivas presentan el juego como una actividad predecible y basada en la habilidad (Newall et al., 2019, p. 50). Estas publicidades incluyen desde sponsors en camisetas, cartelería en los estadios y las canchas, propagandas de casas de apuestas durante cortes comerciales, así como en los anuncios de los comentaristas durante partidos. Es así como, según Deans et al. (2017) este “bombardeo” de publicidad ha generado que los consumidores deportivos se vuelvan “desensibilizados” ante las apuestas (López-González et al., 2018).

Como se mencionó anteriormente, la exposición a la publicidad influye más en naturalizar el juego que en generar actitudes positivas hacia él. Una posible razón de esto es que la mayoría de los mensajes publicitarios apuntan justamente a hacer que el juego parezca algo cotidiano y normal, mientras que los aspectos relacionados con el lujo o el glamour ocupan un lugar secundario, aunque también estén presentes en esas representaciones (López-González et al., 2018). En el estudio llevado a cabo por López-González et al. (2018) sobre la representación de los jugadores en las publicidades sobre apuestas, tanto en Reino Unido como en España, se encontraron varios aspectos interesantes, como que el público objetivo de dichas publicidades es casi exclusivamente masculino; que existe una tendencia a la vinculación entre las apuestas en vivo y las emociones fuertes, así como el consumo de alcohol, lo que implicaría un aumento en la impulsividad y la desinhibición; también se da la dominancia representativa de las apuestas online, con mecanismos de apuesta “de un solo clic”, nuevamente facilitando la pérdida de control de los impulsos; entre otras.

Sin embargo, en su estudio realizado sobre la predictibilidad de las intenciones de apuesta en estudiantes, Lee (2013) menciona que los efectos directos de estas publicidades han sido menores que los efectos indirectos generados por las mismas, lo cual confirma que el propósito de dichas publicidades es generar pensamientos y emociones que más adelante induzcan al juego, sin buscar necesariamente un efecto inmediato.

Por otro lado, en el estudio llevado a cabo por Parrado-González & León-Jariego (2020) se encontró que la exposición de adolescentes a las publicidades tenía como resultado un aumento en la frecuencia de las apuestas. Además, encontraron que el apoyo familiar percibido por los adolescentes funcionó como un amortiguador frente a los efectos de la publicidad. En particular, entre quienes manifestaban sentirse respaldados por su familia, la influencia de la publicidad en la formación de actitudes favorables hacia el juego dejó de ser significativa. Sin embargo, el apoyo familiar no tuvo un impacto significativo en

la normalización de las apuestas promovida por la publicidad. Esto puede comprenderse principalmente porque lo que es considerado “normal” tiende a mantenerse y transmitirse entre pares, y a su vez, algunas familias podrían estar colaborando con la normalización de las apuestas (por historia familiar, costumbres, etc.).

En conjunto, estas evidencias muestran que las estrategias publicitarias sofisticadas y persuasivas permiten generar reconocimiento de marca, así como normalizar y legitimar el juego como una actividad cotidiana, captando nuevos consumidores mediante la oferta de productos de acceso inmediato (Thomas et al., 2018; McGee, 2020; Guillou-Landreat et al., 2021; citados por Pitt et al., 2024). Todo ello tiene un impacto significativo en la población, reflejado en un mayor conocimiento de las marcas, percepciones más favorables hacia las apuestas, una disminución en la percepción de los riesgos asociados, la normalización de estas prácticas y una mayor intención de apostar en el futuro (Pitt et al., 2017a; Nyemcsok et al., 2018; Pitt et al., 2016b; Djohari et al., 2019; Pitt et al., 2017b; citados por Pitt et al., 2024).

#### *Videojuegos y su vínculo con la ludopatía*

Otro aspecto que merece especial atención en el aumento significativo de las apuestas en línea entre los jóvenes es la posible relación entre los videojuegos y la ludopatía.

Como se mencionó anteriormente, existen diversos elementos dentro de los videojuegos que simulan o se asemejan mucho a dinámicas tomadas de los juegos de azar, con respecto a esto King et al. (2014) mencionan que esta tendencia es generalmente referida como “juego de azar simulado” (simulated gambling), la cual define como una actividad interactiva digital que imita el juego de azar, la cual no genera beneficios económicos reales pero mantiene la misma estructura y dinámica que un juego de azar tradicional, ya que incluye apuestas y sus resultados dependen del azar.

Aunque las recompensas recibidas en estos juegos de azar simulados no son económicas, sí contienen valor dentro del videojuego e incentivan a continuar con el comportamiento. A su vez, son vistas como infantiles, por lo que tienden a ser percibidas como más seguras que las apuestas tradicionales. Estas dinámicas, similares a las de los juegos de azar tradicionales, familiarizan al adolescente con las mecánicas de las apuestas, facilitando el pasaje futuro a las mismas. Otro factor importante a tener en cuenta respecto a estas dinámicas en los videojuegos es que las mismas, generalmente, se dan en situaciones donde la habilidad del jugador es importante, a diferencia de las apuestas

tradicionales, lo que genera en el jugador una falsa sensación de chance y probabilidad, así como una mayor confianza y el ya mencionado “pensamiento mágico” (Armstrong et al., 2018; De Cock et al., 2018; Carran & Griffiths, 2015; Gainsbury et al., 2015; King et al., 2014; Kristiansen et al., 2018; citados por Grosemans et al., 2024), que más adelante podría intentar replicar en juegos de apuesta que involucren dinero.

Una de los principales elementos dentro de los videojuegos que ha llamado la atención de investigadores en cuanto al posible vínculo con la ludopatía es el de las “loot boxes” o cajas de recompensa, término que hace referencia a una función dentro de los videojuegos que entrega recompensas aleatorias al jugador cuando este cumple ciertos objetivos. Estas recompensas suelen mostrarse en contenedores virtuales, como cajas, cofres o paquetes (Ludendal Nielsen & Grabarczyk, 2019), y dichas recompensas pueden ser solo estéticas o pueden ayudar al jugador a progresar en el juego, por ejemplo: dentro del juego FC26 (anteriormente titulado como FIFA) los sobres traen como recompensa jugadores de fútbol que el usuario puede utilizar para mejorar su equipo, mientras que en juegos como Counter Strike las recompensas suelen ser puramente estéticas y no influyen en la jugabilidad. Estas cajas pueden ser conseguidas de manera gratuita (por ejemplo: alcanzando ciertos objetivos dentro del juego) o siendo compradas con dinero real, y tienen como objetivo prolongar el tiempo de juego de los usuarios, asumiendo que los mismos seguirán jugando hasta alcanzar la recompensa deseada. Otro mecanismo dentro de los videojuegos con similitudes a los juegos de azar es el de la rueda de premios, donde el usuario gira la misma y recibe un premio aleatorio, generalmente estos giros son otorgados de manera gratuita por ingresar al juego de forma diaria, lo que motiva el uso del mismo. Sin embargo, también existen formas más explícitas de juegos de azar integrados a videojuegos, con los conocidos “social casino games”, juegos donde el juego en sí mismo es una simulación de un casino, así como loterías, bingos y tragamonedas (Johnson & Brock, 2020; Denoo et al., 2023b; Gainsbury et al., 2014; citados por Grosemans et al., 2024).

En 2024, Grosemans et al. llevaron a cabo un estudio donde se analizó cómo distintos elementos de los videojuegos con características de apuestas, más allá de las loot boxes, se relacionan con el comportamiento de juego monetario, utilizando la Teoría de la Acción Razonada para analizar actitudes, presión normativa percibida e intención de jugar con dinero real. En este estudio se encontró que el comportamiento de juego simulado se relaciona de manera positiva y significativa con la actitud hacia el juego con dinero real, la presión normativa percibida sobre este tipo de juego, la intención de participar en apuestas monetarias y el propio comportamiento de juego con dinero. Sin embargo, el estudio reveló

que, en general, las actividades de juego que no están relacionadas con las loot boxes mostraron una mayor conexión con el juego monetario que aquellas que sí lo están. Por ejemplo, ver transmisiones de apuestas estaba más fuertemente asociado con todas las variables del juego con dinero real que las actividades relacionadas con loot boxes. Esto significa que no es necesario que el usuario sea quien consuma las cajas de recompensa, ya que a veces, solo con observar de manera pasiva estas prácticas (como puede ser viendo videos de otras personas abriendo loot boxes o apostando), se puede generar el mismo efecto.

En otro estudio llevado a cabo por Wieczorek et al. (2024) donde se realizaron entrevistas a jugadores de videojuegos y de juegos de azar que hayan jugado videojuegos, se encontró que la alta disponibilidad en línea de los videojuegos y juegos con características de apuesta aumenta su accesibilidad y el riesgo de perder el control sobre el tiempo dedicado a jugar. Además, los participantes indicaron que no solo juegan, sino que también planifican futuras sesiones, incluyendo estrategias y desarrollo de personajes. A su vez, según personas con trastornos de juego, tener éxito en un videojuego, especialmente al ganar en juegos de azar dentro del juego, puede motivar a probar apuestas en la vida real para compararlas o medirse a sí mismos. También se encontraron similitudes en cuanto al deseo de competir, ganar y el factor de lo aleatorio, tanto en los jugadores de videojuegos como en los jugadores problemáticos, siendo estas similitudes las que impulsan a la continuidad del juego.

Otro aspecto que surge de la investigación de Wieczorek et al. (2024) es que, según lo dicho por los propios jugadores problemáticos, ellos eran mucho más conscientes de las propagandas sobre apuestas dentro de los videojuegos y las identificaban como disparadoras de conductas de riesgo, a diferencia de aquellos que no tienen problemas con las apuestas, que no reconocían estos elementos. Por otro lado, jugadores problemáticos que usaban regularmente videojuegos experimentaban emociones similares en ambas actividades, y recurrían a estas actividades como una forma de escapar a la realidad o de regulación emocional, ya que satisface la necesidad de excitación o relajación.

A su vez, como se mencionó al inicio del trabajo, la ludopatía no es un fenómeno reciente y, aunque históricamente el juego estuvo asociado principalmente a adultos, la investigación de Gupta y Derevensky (1996), antes mencionada, evidenció que las conductas de juego ya eran frecuentes entre menores de edad y solían pasar desapercibidas. El estudio mostró que muchos adultos con ludopatía habían iniciado comportamientos patológicos entre los 10 y 19 años, y que existía una relación significativa entre el uso frecuente de videojuegos, la participación regular en apuestas y la adopción de

conductas de riesgo. Estos hallazgos resultan especialmente relevantes si se considera que en la década de 1990 los videojuegos no contaban con la masividad ni el nivel de desarrollo actual.

De la mano de lo anteriormente mencionado, existen varias investigaciones que vinculan a los videojuegos de arcade como precursores de las máquinas tragamonedas, y es porque, como mencionan Fisher y Griffiths (1995) existen similitudes muy marcadas entre ambas, por ejemplo: su potencial adictivo. A nivel estructural se observa que en ambas existe la necesidad de responder a estímulos predecibles controlados por un software, la exigencia de concentración y coordinación entre vista y manos y un ritmo de juego rápido que depende, en parte, de la habilidad del jugador. A su vez, ambos cuentan con recompensas visuales y auditivas al ganar (luces intermitentes, sonidos de sirenas, etc.) y proporcionan premios, ya sean en forma de puntos o de dinero, que refuerzan el comportamiento.

### *Influencers y redes sociales*

Se ha investigado sobre nuevos agentes que se incorporan, junto a las publicidades mencionadas anteriormente, al fomento o normalización de prácticas relacionadas a las apuestas; hablamos en este caso de los influencers, streamers o “tipsters”, quienes difunden y promueven estas conductas. Respecto a estos últimos, según Pareja (2020) el “tipster” es quien pronostica sobre eventos deportivos para que otros usuarios apuesten, generalmente vinculados a casas de apuestas (Martínez-Pastor & Vizcaíno-Laorga, 2021).

Esto último se vincula a la transformación digital que ha permitido a la industria del juego promocionar, dar visibilidad, atraer nuevos clientes, generar una imagen de marca y conseguir apoyo a la misma (Thomas et al., 2023e, p. 3; citado por Pitt et al., 2024). Estudios recientes han puesto de manifiesto que la industria del juego recurre a estrategias de atractivo específicas con el objetivo de captar a públicos más jóvenes, entre las que se destaca la utilización de publicidad en redes sociales (Pitt et al., 2023; Thomas et al., 2023b; citados por Pitt et al., 2024). Entre dichas estrategias se encuentra la incorporación de celebridades e influencers de redes sociales, a quienes Engel et al. (2024) define como “individuos que acumulan grandes audiencias en redes sociales y ejercen una influencia significativa sobre su público a través de contenido atractivo” (citado por Pitt et al., 2024), en el marco de las acciones de marketing. Ello se explica porque los significados simbólicos asociados a las celebridades pueden ser transferidos a los productos y marcas que estas avalan (McCracken, 1989; citado por Pitt et al., 2024). Este tipo de estrategia resulta especialmente persuasiva en la población joven, ya que puede incidir en la normalización y

el consumo de los productos promocionados, además de facilitar la difusión de nuevos productos y llegar a jóvenes que, de otro modo, no estarían expuestos a este tipo de publicidad (Hendriks et al., 2020; Packer et al., 2022; Corcoran et al., 2023; Smith y Hilton, 2023; Campaign for Tobacco-Free Kids, 2023; citados por Pitt et al., 2024). Sumado a esto, Hudders y Lou (2023) señalan que los social media influencers (SMI) tienen la capacidad de incorporar las acciones de marketing de manera fluida dentro de sus contenidos y de involucrar a su audiencia a través de formas de interacción que favorecen la participación con dichos contenidos (citado por Pitt et al., 2024). Asimismo, diversas investigaciones han evidenciado que las celebridades están presentes en casi la mitad de las publicidades de la industria del juego en redes sociales (Pitt et al., 2023; citado por Pitt et al., 2024).

En un estudio llevado a cabo por Pitt et al. (2024), orientado a analizar la receptividad y las actitudes de los jóvenes frente a la publicidad, promoción y patrocinio de las apuestas, los participantes señalaron que la presencia de celebridades o SMI en los anuncios de juego incrementa la atención hacia la publicidad, al resultar más llamativa, interesante y percibida como “cool”.

Asimismo, las promociones con SMI fueron consideradas especialmente atractivas por ser percibidas como más cercanas y “personas comunes”, lo que genera una mayor identificación y legitimidad dentro de las comunidades digitales que niños y jóvenes frecuentan. Algunos participantes indicaron que la promoción del juego por parte de celebridades o SMI contribuía a que apostar pareciera una conducta “aceptable” o “está bien”, e incluso se sugirió que la relevancia cultural de los SMI podría aumentar el atractivo del juego al presentarlo como una “práctica cada vez más moderna”. En particular, se destacó que los deportistas aportaban “un nivel extra de confianza” al promocionar apuestas deportivas (Pitt et al., 2024).

Por otro lado, los jóvenes señalaron que niños y adolescentes tienden a admirar e idealizar a las celebridades, y que los estilos de vida aspiracionales asociados a celebridades y SMI (frecuentemente vinculados a riqueza y glamour) pueden transmitir la idea de que el juego permitiría alcanzar ese mismo estilo de vida. Finalmente, algunos participantes indicaron que este tipo de promociones puede generar la percepción de que el juego implica pocos riesgos o que siempre conduce a ganar, destacando la predominancia de mensajes positivos sobre las apuestas, especialmente por parte de los SMI, y la escasa mención de las pérdidas (Pitt et al., 2024).

### *COVID-19 y juego problemático*

Resulta relevante mencionar cómo la pandemia del COVID-19 pudo afectar el uso de las apuestas online ya que diversas investigaciones han mostrado que el impacto de situaciones críticas, como acontecimientos traumáticos, crisis sanitarias y recesiones económicas se vinculan con un aumento de conductas adictivas, entre ellas el consumo de alcohol y el uso problemático de Internet. En este marco, la pandemia se configura como una experiencia altamente estresante en distintos niveles, y en contextos de crisis puede intensificarse la tendencia a recurrir a actividades gratificantes concebidas como formas de afrontamiento, lo que facilita la consolidación de hábitos difíciles de interrumpir. En consonancia con ello, numerosos estudios han señalado la relación entre distintos trastornos conductuales (como el trastorno por juego en Internet, la adicción a Internet y el trastorno por juego de azar) y variables psicológicas como la depresión, la ansiedad y el estrés (Xu et al., 2021).

Desde el inicio de la pandemia de COVID-19 se ha observado una disminución de las apuestas presenciales como consecuencia de las medidas de distanciamiento social. En contrapartida, las apuestas en línea experimentaron un aumento significativo, favorecidas por su accesibilidad y disponibilidad permanente. En comparación con otros grupos etarios, los adolescentes constituyen el grupo que utiliza Internet con mayor frecuencia, lo que los expone en mayor medida a la publicidad vinculada a las apuestas y los vuelve especialmente susceptibles a las modalidades de juego en línea, dado que estas comparten dinámicas, estéticas y plataformas similares a las de los videojuegos online que les resultan familiares. En relación con la participación a nivel global, se observa que las apuestas en línea entre adolescentes aumentaron del 8,1 % al 32,8 % en el período previo al COVID-19, y se estima que dicha cifra se incrementó en un 20 % adicional durante el período posterior a la pandemia (Sohn & Son, 2024).

### *Uruguay y la ludopatía*

Según datos recientes, se estima que en Uruguay aproximadamente 35.000 personas presentan adicción al juego, mientras que cerca de 70.000 atraviesan situaciones de juego problemático. En paralelo, se han registrado cambios significativos en las preferencias de los jugadores, con un desplazamiento desde los juegos tradicionales (como la Quiniela o la Tómbola) hacia las apuestas en línea. En el primer semestre de 2023, la Quiniela concentraba alrededor del 30% de las preferencias; sin embargo, en el mismo período de 2024 fue superada por las apuestas deportivas, particularmente por Supermatch, en gran medida impulsado por la Copa América (Anchorena, 2024).

En el plano normativo, la Ley 19.535 establece en su artículo 245 que el Poder Ejecutivo puede implementar medidas preventivas y sancionatorias para evitar la proliferación del juego online no autorizado, incluyendo la prohibición de comunicaciones comerciales, patrocinio y publicidad de estas plataformas. En este contexto, la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas ha bloqueado cerca de 1.700 sitios web, aunque señala las dificultades de esta tarea, dado que muchas de estas plataformas tienden a reaparecer (Anchorena, 2024).

Existe en Uruguay el “Programa de Juego Responsable” el cual tiene como finalidad promover una práctica de juego segura y consciente, entendida como una actividad de ocio, reduciendo los efectos negativos del juego problemático y brindando apoyo a personas con ludopatía que opten por la autoexclusión. Se aplica a todos los establecimientos gestionados por la Dirección General de Casinos, tanto en su modalidad tradicional como en sistemas mixtos. Su objetivo principal es fomentar el juego responsable mediante acciones de información y prevención dirigidas a la población, así como a través de herramientas específicas para quienes presentan conductas de riesgo. Entre sus objetivos específicos se destacan la concientización de la ciudadanía, la orientación a jugadores que soliciten autoexcluirse y la capacitación del personal de casinos sobre esta problemática (Dirección General de Casinos del Estado, 2023).

En el marco del programa, se implementan diversas acciones destinadas a consolidar el juego responsable como una forma de entretenimiento y a promover el autocuidado entre los jugadores. Estas acciones se dividen en dos grandes líneas: por un lado, iniciativas de promoción y prevención, que comprenden campañas de comunicación y educación dirigidas a la ciudadanía, así como la sensibilización del personal de casinos y salas de juego; por otro, herramientas de autocuidado que permiten a los jugadores tomar decisiones informadas, entre las que se destacan el test de autodiagnóstico y la posibilidad de autoexclusión (Dirección General de Casinos del Estado, 2023).

En relación con el contenido del programa, se dispone de un formulario de autoexclusión que permite a los jugadores solicitar voluntariamente su exclusión de los establecimientos de juego. Este instrumento está disponible tanto en formato físico como electrónico, y su información es incorporada al Registro Único de Autoexcluidos. A su vez, se establecen protocolos específicos que regulan las acciones a seguir en distintas situaciones, tales como la solicitud de autoexclusión en casinos o salas de esparcimiento, la gestión del trámite en la oficina central (ya sea para el ingreso o la baja en el registro) y la

actuación ante la presencia de personas ya registradas dentro de los establecimientos. Finalmente, el programa incluye un test de autodiagnóstico, disponible para los usuarios a través de material informativo en los distintos espacios de juego. Esta herramienta permite realizar una evaluación rápida sobre la posible presencia de conductas de juego patológico, orientando a la persona acerca de las medidas que podría adoptar en función de los resultados obtenidos (Dirección General de Casinos del Estado, 2023).

## **Conclusión**

En conclusión, resulta evidente que los avances tecnológicos han ejercido una influencia significativa en la configuración actual del juego problemático/patológico, transformándolo en un fenómeno que atraviesa a personas de todas las edades y nivel socioeconómico. Esta transformación ha contribuido a la normalización de prácticas de juego que, al integrarse de manera cotidiana en distintos ámbitos de la vida diaria, tienden a desensibilizar a la población respecto de los riesgos y consecuencias negativas que pueden generar.

En este sentido, la expansión de la publicidad vinculada a las apuestas hacia múltiples espacios comerciales y sociales ha permitido que estas prácticas alcancen ámbitos que anteriormente permanecían al margen, como el entorno familiar, los dispositivos móviles o incluso espacios educativos. La presencia constante de mensajes publicitarios, junto con la magnificación de los aspectos positivos asociados a las apuestas y la escasa representación de sus efectos negativos, favorece la construcción de una percepción de bajo riesgo y refuerza la idea de que apostar no constituye una conducta problemática.

A su vez, y en estrecha relación con lo anterior, se observa que numerosos videojuegos dirigidos a niños y jóvenes han incorporado mecanismos que simulan o promueven dinámicas propias de los juegos de azar y de los casinos. Estas prácticas contribuyen a la familiarización y normalización de determinados modos de juego que, como ha sido señalado, pueden facilitar el pasaje hacia las apuestas con dinero real en etapas posteriores de la vida.

En este contexto, se vuelve necesario reflexionar sobre la implementación de políticas públicas orientadas a regular este tipo de dinámicas publicitarias y de marketing, especialmente en aquellos espacios y plataformas que son frecuentados por niños, adolescentes y jóvenes. Del mismo modo que ocurre con otras conductas de riesgo, como el consumo de alcohol o tabaco, resulta fundamental avanzar en estrategias de regulación y control que limiten la exposición temprana y reduzcan los factores de vulnerabilidad asociados.

Asimismo, la promoción de campañas de concientización y prevención se presenta como una herramienta central para visibilizar los riesgos vinculados al juego problemático y al juego patológico, favoreciendo una comprensión más amplia de esta problemática. En este sentido, se vuelve indispensable la participación activa de la sociedad en su conjunto,

con el fin de asumir un rol comprometido frente a una patología que históricamente ha sido subestimada y abordada de manera superficial. Reconocer la cercanía y la presencia cotidiana del fenómeno constituye un paso fundamental para dejar de considerarlo como una problemática lejana o excepcional, y comenzar a comprenderlo como una realidad que atraviesa de forma creciente los entornos sociales, familiares y educativos.

Del mismo modo, el papel de la psicología en este tipo de padecimientos adquiere una relevancia central, no solo en lo que respecta al abordaje terapéutico individual, sino también en la construcción de respuestas colectivas frente a una problemática que presenta múltiples aristas. En este sentido, su aporte resulta clave tanto para el diseño de estrategias de intervención clínica como para la elaboración de políticas públicas orientadas a la prevención, la regulación y la reducción de daños asociados a la ludopatía.

En este marco, se vuelve necesario que los profesionales de la psicología asuman una posición reflexiva y crítica respecto de su práctica, interrogándose por las herramientas disponibles, sus alcances y sus limitaciones. Esto implica no sólo atender a quienes ya se encuentran atravesados por la problemática, sino también pensar en términos de anticipación y prevención, considerando los contextos sociales, culturales y tecnológicos en los que estas conductas se desarrollan y se sostienen. En este sentido, la definición de estrategias de intervención frente a estas situaciones no puede reducirse a la intervención individual, sino que exige una mirada más amplia que contemple las condiciones de posibilidad que favorecen la emergencia y el mantenimiento de la conducta de juego problemático.

Asimismo, es importante reconocer que existen diversos enfoques teóricos y técnicos desde los cuales la psicología aborda el tratamiento de las adicciones, cada uno con sus particularidades, supuestos y modos de intervención. Esta diversidad, lejos de constituir un obstáculo, puede resultar una fortaleza en la medida en que permita construir abordajes integrales y situados, ajustados a las necesidades específicas de cada sujeto. En este sentido, la evidencia indica que las intervenciones psicológicas son efectivas en la reducción de la gravedad de la ludopatía y en la promoción de la remisión, destacándose la terapia cognitivo-conductual como el abordaje más eficaz, especialmente en formatos presenciales, así como también destaca que las intervenciones grupales generan una remisión más significativa que las individuales. Igualmente, resulta importante destacar que distintos enfoques terapéuticos pueden funcionar más o menos dependiendo del individuo y sus particularidades, tanto personales como en referencia al juego (Eriksen et al., 2023). Sin embargo, la efectividad de estas intervenciones se ve muchas veces condicionada por las dificultades de acceso a los dispositivos de atención, especialmente en sectores de la

población que se encuentran en situaciones de mayor vulnerabilidad. En este sentido, promover la accesibilidad, la cercanía y la continuidad de los tratamientos constituye un desafío ineludible. De este modo, la intervención psicológica no solo se orienta al tratamiento de la problemática ya instalada, sino también a la generación de herramientas que fortalezcan la autonomía de los sujetos y prevengan la reiteración de estas conductas en el futuro.

## Bibliografía

- Alegría, A., Bernardi, S., & Blanco, C. (2010). Pathological Gambling: obsessive-compulsive disorder or behavioral addiction? *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 39, 133-142.  
10.1016/S0034-7450(14)60272-9
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: DSM-5*. American Psychiatric Association.
- Anchorena, M. (2024, octubre 26). 35.000 personas sufren adicción al juego en Uruguay. *La Diaria*.  
<http://ladiaria.com.uy/salud/articulo/2024/10/35000-personas-sufren-adiccion-al-juego-en-uruguay/>
- Bahamón, M. (2006). Juego patológico: revisión de tema. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, XXXV(3), 380-99.  
[http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0034-74502006000300007&script=sci\\_abstract&lng=es](http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0034-74502006000300007&script=sci_abstract&lng=es)
- Blanco Miguel, P., Rodríguez Pascual, I., & Martos Sánchez, C. (2016). Contexto familiar y adicción al juego. Factores que determinan su relación. *Health and Addictions. Salud y Drogas.*, 16(2), 81-91. ResearchGate. 10.21134/haaj.v16i2.261
- Castaño Pérez, G. A., Calderón Vallejo, G. A., & Restrepo Escobar, S. M. (2016). Factores de riesgo para ludopatía en un grupo de jugadores de casinos de la ciudad de Medellín, Colombia. *Health and Addictions. Salud y Drogas.*, 16(2), 135-145. ResearchGate. 10.21134/haaj.v16i2.268
- Chóliz, M., Marcos, M., & Lázaro-Mateo, J. (2019). The Risk of Online Gambling: a Study of Gambling Disorder Prevalence Rates in Spain. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 19(2), 1-14. ResearchGate. 10.1007/s11469-019-00067-4
- de Noreña, D., Muñoz, A., Ezpeleta, D., & Latorre, G. (2021). Juego patológico: historia y bases neuroanatómicas y fisiopatológicas. *Kranion*, 16(Permanyer), 123-130.  
[https://www.kranion.es/frame\\_esp.php?id=28](https://www.kranion.es/frame_esp.php?id=28)

- Dirección General de Casinos del Estado. (2023). Programa de Juego Responsable.  
<https://www.gub.uy/ministerio-economia-finanzas/politicas-y-gestion/programa-juego-responsable>
- Duncan, P., Davies, R., & Sweney, M. (2018, July 15). Children 'bombarded' with betting adverts during World Cup. *The Guardian*.  
<https://www.theguardian.com/media/2018/jul/15/children-bombarded-with-betting-adv-erts-during-world-cup>
- Eriksen, J. W., Fiskaali, A., Zachariae, R., Wellnitz, K. B., Oernboel, E., Stenbro, A. W., Marcussen, T., & Petersen, M. W. (2023). Psychological intervention for gambling disorder: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Behavioral Addictions*. 10.1556/2006.2023.00034
- Faverio, M., & Sidoti, O. (2024, December 12). *Teens, Social Media and Technology 2024*. Pew Research Center.  
<https://www.pewresearch.org/internet/2024/12/12/teens-social-media-and-technology-2024/>
- Fisher, S., & Griffiths, M. (1995). Current Trends in Slot Machine Gambling: Research and Policy Issues. *Journal of Gambling Studies*, 11(3), 239-247. doi:10.1007/bf02104791
- Geymonat, J. (2016). Adicción a las drogas; una lectura psicoanalítica. [Trabajo Final de Grado, Universidad de la República].  
<https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/handle/20.500.12008/34453>
- Grosemans, E., Zaman, B., & Bradt, L. (2024). More than loot boxes: the role of video game streams and gambling-like elements in the gaming-gambling connection among adolescents. *Journal of Gambling Issues*. <https://doi.org/10.4309/GBVY4097>
- Gupta, R., & Derevensky, J. I. (1996). The Relationship Between Gambling and Video-Game Playing Behavior in Children and Adolescents. *Journal of gambling studies*, 12(4), 375-394. PubMed. <https://doi.org/10.1007/BF01539183>

- Jungselius, B. (2024). A scoping review of current research on social media use among children and adolescents. *Discover Psychology, 4*(116).  
<https://doi.org/10.1007/s44202-024-00226-2>
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Kaptsis, D., & Zwaans, T. (2014). Adolescent simulated gambling via digital and social media: An emerging problem. *Computers in Human Behavior, 31*, 305-313. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.10.048>
- Lee, H.-S. (2013). Predicting and understanding undergraduate students' intentions to gamble in a casino using an extended model of the theory of reasoned action and the theory of planned behavior. *Journal of gambling studies, 29*(2), 269-288.  
<https://doi.org/10.1007/s10899-012-9302-4>
- López-González, H., Guerrero-Solé, F., & Griffiths, M. D. (2018). A content analysis of how 'normal' sports betting behaviour is represented in gambling advertising. *Addiction Research & Theory, 26*(3), 238-247. <https://doi.org/10.1080/16066359.2017.1353082>
- Ludendal Nielsen, R. K., & Grabarczyk, P. (2019). Are Loot Boxes Gambling? Random Reward Mechanisms in Video Games. *Transactions of the Digital Games Research Association, 4*(3), 171-207. <https://doi.org/10.26503/todigra.v4i3.104>
- Martínez-Pastor, E., & Vizcaíno-Laorga, R. (2021). Menores y publicidad de juegos de azar en internet: nuevos formatos, contenidos publicitarios y retos en la protección de los menores. *Profesional de la información, 30*(4), 1-17.  
<https://doi.org/10.3145/epi.2021.jul.20>
- Newall, P. W.S., Moodie, C., Reith, G., Stead, M., Critchlow, N., Morgan, A., & Dobbie, F. (2019). Gambling Marketing from 2014 to 2018: a Literature Review. *Current Addiction Reports, 6*, 49-56. <https://doi.org/10.1007/s40429-019-00239-1>
- Parrado-González, A., & León-Jariego, J. C. (2020). Exposure to gambling advertising and adolescent gambling behaviour. Moderating effects of perceived family support. *International Gambling Studies, 20*(2), 214-230.  
<https://doi.org/10.1080/14459795.2020.1712737>

- Pitt, H., McCarthy, S., Randle, M., Daube, M., & Thomas, S. L. (2024). Young people's views about the use of celebrities and social media influencers in gambling marketing. *Health Promotion International*, 39, 1-12. <https://doi.org/10.1093/heapro/daae012>
- Sánchez Hervás, E. (2003). Juego patológico: un trastorno emergente. *Trastornos Adictivos*, 5(2), 75-87. [10.1016/S1575-0973\(03\)78557-2](https://doi.org/10.1016/S1575-0973(03)78557-2)
- Sánchez Pardo, L., Herrador Bueno, E., Aleixandre-Benavent, R., & Bueno-Canigral, F. J. (2016). *Guía para la prevención de la adicción al juego y las apuestas online*. Plan Municipal de Drogodependencias, Ayuntamiento de Valencia. [https://www.researchgate.net/publication/315067535\\_Guia\\_para\\_la\\_prevencion\\_de\\_la\\_adiccion\\_al\\_juego\\_y\\_las\\_apuestas\\_online](https://www.researchgate.net/publication/315067535_Guia_para_la_prevencion_de_la_adiccion_al_juego_y_las_apuestas_online)
- Smirni, D., Smirni, P., Lavanco, G., & Caci, B. (2023). Premorbid Personality Traits as Risk Factors for Behavioral Addictions: A Systematic Review of a Vulnerability Hypothesis. *Children*, 10(3), 467. <https://doi.org/10.3390/children10030467>
- Sohn, Y.-S., & Son, H. (2024). Online Gambling Patterns and Predictors of Problem Gambling Among Korean Adolescents During the COVID-19 Pandemic: A Cross-sectional Study. *Asian Nursing Research*, 18(1), 20-27. <https://doi.org/10.1016/j.anr.2024.01.002>
- Turner, N. E., & Shi, J. (2024). Completing The Circle: The Convergence of Gambling and Gaming. *Journal of Gambling Issues*.
- Weinstock, J., & Rash, C. J. (2014). *Clinical and Research Implications of Gambling Disorder in DSM-5*. *Current Addiction Reports*, 1, 159-165. <https://doi.org/10.1007/s40429-014-0026-7>
- Wieczorek, Ł., Bujalski, M., & Dąbrowska, K. (2024). 'I Can Tell You It's a Bit of a Gamble': A Qualitative Analysis of How People Who Engage in Gaming and Gambling Understand a Link Between These Two Behaviours. *Journal of Gambling Studies*, 40, 859-871. <https://doi.org/10.1007/s10899-023-10275-2>

Xu, S., Park, M., Kang, U. G., Choi, J.-S., & Koo, J. W. (2021). Problematic Use of Alcohol and Online Gaming as Coping Strategies During the COVID-19 Pandemic: A Mini Review. *Front. Psychiatry, 12*(685964). [10.3389/fpsyt.2021.685964](https://doi.org/10.3389/fpsyt.2021.685964)