

“Juego Ético”: un compromiso en la prevención de la adicción al juego desde el ámbito político y social

Mariano Chóliz Montañés

Facultad de Psicología. Universidad de Valencia

Recibido: 01/10/2014 · Aceptado: 12/12/2014

Aunque no es sino hasta la quinta edición del DSM cuando se categoriza el juego patológico como un trastorno adictivo (APA, 2013), tal consideración ya estaba puesta de manifiesto en ámbitos clínicos, sociales y científicos desde hacía tiempo (Petry, 2006; Potenza, 2006). Incluso la propia Asociación Americana de Psiquiatría reconoce que los criterios del DSM-III-R (APA, 1987) para el diagnóstico del juego patológico se añadieron no sólo para ofrecer una descripción más completa del trastorno, sino para enfatizar su similitud con las características esenciales de las sustancias psicoactivas.

En la actualidad se está viviendo en España un momento de auténtica revolución en el tema del juego de azar, así como una notable expansión de nuevos juegos y recientes jugadores. Esto se debe a dos factores, principalmente. Por un lado, la penetración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (especialmente Internet y móvil) en el mundo del juego ha supuesto, tanto la ampliación del

contenido a actividades que anteriormente no eran objeto de apuestas, como el que dichos juegos estén más disponibles, sean más accesibles, las apuestas más rápidas, sus efectos más inmediatos y un largo etcétera que hacen que el juego online se trate de una actividad potencialmente más adictiva. Por otro lado, desde la Ley 13/2011 de Ordenación del Juego, mediante la cual se legaliza en España el juego de azar online, la oferta de juego, tanto presencial como online, se ha visto incrementada de una forma exponencial, de igual manera que la publicidad y una amplia gama de técnicas promocionales.

Todo esto ha tenido dos consecuencias ciertamente notables. Por un lado, un mayor gasto en el juego online que, tomando los datos que aporta la Dirección General de Ordenación del juego (DGOJ, 2014) llega a superar al gasto en casinos, bingos o loterías de la ONCE. Por otro, un aumento de nuevos casos de adicción, ya que, en la actualidad, el juego online es la segunda causa principal de

— Correspondencia a: _____
Mariano Chóliz
Mariano.Choliz@uv.es



la adicción en jugadores patológicos sometidos a rehabilitación. Este hecho es especialmente significativo, no sólo porque el problema de la adicción al juego online ha aparecido mucho más rápidamente de lo que suele tardar en manifestarse el juego patológico en otros tipos de juegos, sino porque está afectando muy especialmente a población juvenil, que es más vulnerable al juego de azar online, debido al uso de las nuevas tecnologías. Pero, al igual que ocurre con todas las formas de adicción al juego, en última instancia, la familia se ve afectada muy gravemente, de manera que es necesario tomar medidas integrales de forma inmediata.

Las consecuencias negativas del juego como agente potencialmente adictivo no habían pasado desapercibidas ni para las Administraciones, ni para las empresas del sector. Conceptos como el de Responsabilidad Social Corporativa, o el de Juego Responsable (Błaszczynski, Collins, Fong, Ladouceur et al., 2011) hacen referencia al reconocimiento de que la actividad del juego puede ser potencialmente nociva para algunos jugadores. El Juego Responsable, además, asume que tanto los gobiernos como las compañías pueden hacer algo para mitigar los problemas que causa el juego o para promover conductas saludables que prevengan la aparición de la ludopatía. En lo que se refiere a nuestro país, en 2013 se crea el Consejo Asesor de Juego Responsable por parte de la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ), en el que forman parte representantes de la Administración, de la sociedad civil (clínicos, científicos y afectados por ludopatía) y de las empresas del sector. A pesar de los debates y de los informes presentados (Chóliz, 2013a, 2013b), la DGOJ

no ha llevado hasta a cabo hasta el momento medidas realmente eficaces en la prevención de la adicción al juego.

En este contexto histórico, ciertamente relevante en lo que se refiere al juego de azar, es necesario dar un paso adelante en la prevención de la adicción al juego mediante un compromiso veraz por parte de la sociedad en su conjunto. Es por ello que se propone la acuñación de un nuevo concepto: el del "Juego Ético".

El "Juego Ético" va más allá del Juego Responsable, al asumir la responsabilidad tanto del Gobierno como de las compañías del sector, no sólo en la génesis del trastorno, sino también en la prevención de la adicción. Esto es debido a que **las formas más eficaces** -al tiempo que imprescindibles- para la prevención de la adicción, **son las políticas de juego** (Chóliz, 2014; Chóliz y Mazón, 2012; Williams, West y Simpson, 2012). Además, en un Estado Social y de Derecho, los agentes responsables del problema deben ser quienes se impliquen activamente en su solución.

El "Juego Ético" se basa en los siguientes principios:

1. Desde una perspectiva económica:

a. El juego es una actividad económica de gran magnitud (Mazón y Chóliz, 2012). En el caso de España, se gastaron 28.112 millones de euros en 2013 (DGOJ, 2014), lo cual representa aproximadamente el 2% del PIB. Se trata de una actividad muy rentable para quien gestiona el juego, ya que los beneficios están directamente relacionados con la cantidad de dinero que se juega que, como acabamos de indicar, es ciertamente elevada.



b. Los beneficios económicos de las empresas que gestionan el juego proceden directamente de las pérdidas de los jugadores, que son mayores cuanto más dinero se juega, ya que la esperanza matemática es favorable para quien gestiona el juego. En definitiva, el juego es una actividad económica que no genera un producto con un valor añadido, sino que los beneficios de la empresa provienen directamente de las pérdidas de los jugadores.

2. Desde una perspectiva psicológica:

a. El juego es una actividad potencialmente adictiva, ya que: a) activa los mismos circuitos cerebrales de recompense que las drogas de abuso, y b) la sintomatología clínica del juego patológico es similar a la de las drogodependencias, alcoholismo y tabaquismo (tolerancia, presencia de síndrome de abstinencia, dificultad en dejar de consumir, desarrollo de graves problemas familiares y de ajuste personal, etcétera) (APA, 2013).

b. El juego patológico, como trastorno adictivo, es una grave enfermedad mental (Grant & Potenza, 2004; Petry, 2012) cuyos propios síntomas (necesidad de jugar cantidades crecientes de dinero, malestar o irritabilidad cuando se intenta dejar de jugar, intentos infructuosos por abandonar el juego, volver a jugar para intentar recuperar las pérdidas, etc.) conducen al jugador a una espiral de juego excesivo y pérdidas cada vez mayores.

Es necesario recalcar que el jugador patológico sigue jugando a pesar de ser consciente de los perjuicios que les está ocasionando el juego tanto a él como a sus

familias y que la información sobre las graves consecuencias que tiene el juego en sus vidas no es suficiente para hacer que dejen de jugar. Los jugadores patológicos no son libres de dejar de jugar, dado que el proceso psicológico explicativo de la adicción es la dependencia del juego, al igual que ocurre en el resto de adicciones con las drogas, el tabaco o el alcohol.

En función de estos principios y de las condiciones actuales en las que lleva a cabo el juego en España, podemos afirmar con rotundidad que estamos en un contexto y un momento histórico en el que se están induciendo y promocionando patrones de juego excesivo, especialmente a partir de la legalización del juego online. Está claro que, en estas circunstancias, no es suficiente con dar información acerca de las consecuencias negativas del juego patológico, ni siquiera indicar qué es lo que tiene que hacer para superarlo o prevenirlo. Las fórmulas de Juego Responsable se han quedado cortas para esta nueva realidad, por lo que es necesario dar un paso más allá en las políticas de juego y, asumiendo la responsabilidad que tienen tanto la Administración como el sector en la génesis de este trastorno, implementar verdaderas políticas de juego basadas en los principios del "Juego Ético", las cuales se fundamentan en evitar las pérdidas excesivas de los jugadores.

Así pues, el "Juego Ético" es un compromiso de la sociedad con la salud de sus ciudadanos para prevenir la aparición de la adicción al juego y favorecer la rehabilitación de las personas con esta patología. Consiste en el establecimiento de una política de regulación del juego que debe llevar a cabo el Gobierno mediante la



cual se permita la actividad económica, pero se prevenga la aparición de la adicción al juego. Para conseguir este objetivo no hay otra solución que regular la actividad de forma que **se impida la pérdida excesiva de dinero** por parte de los jugadores, ya que ésta es la principal causa del juego patológico.

El "Juego Ético" reconoce y asume que, al limitar las pérdidas de los jugadores, también se reducen los beneficios de las empresas del sector. No obstante, cuando se produce un conflicto de derechos, como es la obtención de los máximos beneficios económicos y la prevención de la enfermedad, una sociedad moderna debe proteger la salud de sus ciudadanos.

La forma de implementar las políticas de regulación basadas en el Juego Ético se deben fundamentar en criterios científicos y, para ello, son las ciencias del comportamiento las que, no solamente nos dan una explicación convincente de la aparición y mantenimiento de la adicción al juego, sino las que nos deben proveer de las necesarias técnicas y herramientas de prevención.

El "Juego Ético", en definitiva, consiste en la regulación del juego de azar, con el objetivo de prevenir eficazmente la adicción al juego mediante la aplicación de técnicas psicológicas científicamente demostradas que impidan la pérdida excesiva de dinero por parte del jugador. Los poderes públicos son quienes deben hacer posible la compatibilidad de los intereses económicos con el derecho a la salud de los ciudadanos que, en todo caso es un derecho superior que debe prevalecer.

La ciencia sabe cómo hacerlo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

APA, American Psychiatric Association (1987). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (3th Edition Revised), DSM-III-R*. Washington, DC: American Psychiatric Association.

APA, American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th Edition), DSM-5*. Washington, DC: American Psychiatric Association.

Blaszczynski, A.; Collins, P.; Fong, D.; Ladouceur, R.; Nower, L.; Shaffer, H.J.; Tavares, H. & Venisse, J.L. (2011). Responsible Gambling: General principles and minimal requirements. *Journal of gambling Studies*, 27, 565-573.

Chóliz, M. y Mazón, M. (2012). La importancia de la legislación en la prevención. *Revista Española de Drogodependencias*, 37 (1), 121-122.

Chóliz, M. (2013a). Informe sobre la aplicación de bonos en el juego online en España desde la perspectiva del Juego Responsable. *Informe presentado a la Dirección General de Ordenación del Juego (Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas)*, agosto de 2013.

Chóliz, M. (2013b). Informe sobre la legalización de las *slot online* y las apuestas cruzadas en España. *Informe presentado a la Dirección General de Ordenación del Juego (Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas)*, marzo de 2013.

Chóliz, M. (2014). La regulación del juego como sistema de prevención de la adicción al juego. Informe presentado en la Comisión Mixta Congreso-Senado para el Estudio de las Drogas. Madrid: Congreso de los Diputados, julio de 2014.



DGOJ, Dirección General de Ordenación del Juego (2014). *Informe Anual del Juego 2013*. Madrid: Ediciones del Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas.

Mazón, M. y Chóliz, M. (2012). Factores económicos implicados en el juego y en la adicción al juego. *Revista Española de Drogodependencias*, 37 (3), 287-299.

Parke, J. & Griffiths, M. (2007). The role of structural characteristics in gambling. En G. Smith, D. C. Hodgins & R.J. Williams (Eds.), *Research and measurement issues in gambling studies* (pp. 217-249). Burlington: Elsevier.

Petry, N. M. (2006). Internet gambling: An emerging concern in family practice medicine? *Family Practice*, 23, 421-426.

Potenza, M. (2006). Should addictive disorders include non-substance related conditions? *Addiction*, 101, 142-151.

Williams, R.; West, B. & Simpson, R. (2012). *Prevention of Problem Gambling*. Informe preparado para the Ontario Problem Gambling Research Centre y the Ontario Ministry of Health and Long Term Care.