

## La trampa de las apuestas deportivas

*Durante los últimos años estamos viviendo un crecimiento exponencial de las casas de apuestas y el juego online, muchas de ellas enmascaradas con el mundo del deporte. Sin embargo, pese a conocer los graves efectos adictivos que pueden suponer a las personas que lo consumen y el escaso beneficio (económico) que supone para sus jugadores este negocio no para de crecer. ¿A qué se debe su éxito?, ¿cómo consiguen atraer a tanta gente?. La respuesta es fácil, a través de la psicología de la conducta y sus técnicas conductistas.*

Desde el año 1990 el juego es considerado como un trastorno de tipo adictivo, valorándose como criterios del diagnóstico en este tipo de adicción, la progresión en las cantidades y en el tiempo que se dedican al juego; preocupación sistemática por todo lo relacionado con el juego, así como la intolerancia a las pérdidas e indiferencia a las consecuencias. En el ámbito de las adicciones sin sustancia, se asume el compromiso de atención específica a las conductas adictivas de jóvenes y adolescentes, principalmente vinculadas a las tecnologías del ocio y la información (telefonía móvil, internet, videojuegos...), que representan una preocupación emergente en nuestra sociedad por su impacto sobre la salud y el desarrollo positivo de las generaciones más jóvenes.

Según el sistema de Información del Plan Andaluz de Drogas y Adicciones (siPASDA), aplicación informática de la Junta de Andalucía, en los últimos 15 años se ha multiplicado por 8 el número de tratamientos a personas debido a la adicción al juego patológico, siendo esta intervención dirigida mayoritariamente a hombres (96%) con edades comprendidas entre 19 y 25 años (25%) y 26 a 35 (32%). En el caso de los adolescentes con edades entre 19 y 25 años el dato es muy preocupante puesto que nos indica que el acceso a las casas de apuestas online se ha producido siendo menores de edad estando prohibido por ley. *Ley 13/2011 de regulación del juego en España.*

El crecimiento exponencial de este problema es multicausal. Por un lado la proliferación de anuncios de apuestas de casas deportivas y la normalización de la apuesta como un juego. Es común ver anuncios en cualquier evento deportivo en los medios de comunicación (Prensa, Radio y TV) en horario protegido en el que poder apostar desde qué equipo ganará el partido hasta los goles o tarjetas amarillas. Todo esto reforzado por personajes referentes en las vidas de los adolescentes y personas adultas como Piqué, Nadal, Ronaldo o Neymar. Fijémonos aquí desde una perspectiva de género, suelen ser hombres los que muestran este éxito en las apuestas y el dinero. Esto es un sinsentido, ¿desde cuando un deportista ha asociado su imagen a las adicciones?. El único caso que se recuerda es el de Maradona en el partido contra la droga en los años 80. Sobre todo en estos últimos años donde se han buscado referentes deportivos para hacer una pedagogía contra las adicciones a sustancias, no deja de ser paradójico que lo sean para adicciones sin sustancias como las apuestas y el juego online.

Por otro lado, otra de las causas de este auge (según la psicóloga de APAL Mayka Díaz) el perfil psicológico del jugador está cambiando en el sentido que el



Año	Pacientes
2018	1083
2017	923
2016	820
2015	760
2014	700
2013	773
2012	775
2011	831
2010	1040
2009	939
2008	529
2007	381
2006	288
2005	279
2004	225
2003	178

tiempo de latencia entre que se empieza a jugar y se empieza a manifestar conductas patológicas se ha reducido de 20 años a menos de un año, pasando de jugarse en el inicio 5€ hasta los 2000€ en un breve espacio de tiempo. Esto se debe a la facilidad de acceso, a la atracción y el placer que puede dar ganar tanto dinero haciendo sólo un clic.

Otra de estas causas, en este caso sociológica, según esta psicóloga es lo que llama la “gamblificación de la pobreza” (del inglés gambling, apostar). Tener poco dinero es un factor de riesgo para hacer pequeñas apuestas para salir de ese estado, así como perder el dinero apostado genera más pérdidas, siendo esto una espiral muy peligrosa en la que la deuda genera más deuda. El juego sería origen de pobreza y generador de pobreza, véase como en los barrios obreros y más desfavorecidos de las ciudades hay muchas más casas de apuestas que en otros lugares de la ciudad.

### **Las apuestas: Un claro ejemplo del uso conductismo**

*“La principal diferencia entre ratas y personas es que las ratas aprenden de la experiencia”.*  
Skinner

Durante los años 50, Skinner estaba centrado en llevar a cabo experimentos para entender el comportamiento de los animales, quería averiguar cómo conseguir que un animal repitiese muchas veces y durante un tiempo prolongado un comportamiento concreto, para ello diseñó la “caja de Skinner” (ver imagen), una caja con una palanca que al pulsarla ofrecía a un animal una recompensa en forma de comida y una señal que indicaba al animal cuando accionar la palanca. Este experimento marcó la historia de la psicología y es la base de la teoría conductista que hoy día gran parte de los profesionales de la psicología utilizamos.

Skinner buscaba que el animal pulsara la palanca muchas veces y durante un tiempo prolongado. Para incentivarlo le recompensó con comida cada vez que accionaba la palanca, pero el animal la pulsaba hasta llenarse la tripa y después paraba. En cambio cuando recompensó a los animales de forma variable, unas veces sí y otras no, sucedió algo sorprendente: no paraban de pulsar la palanca. Incluso cuando ya no les ofrecía comida, los animales continuaban haciéndolo. Skinner demostró así que los animales se vuelven “adictos” a un sistema que les recompensa de forma variable (refuerzo de razón variable: se requiere un número variable de respuestas para obtener un refuerzo). Por lo tanto, así explicó que al recompensarles aleatoriamente por una acción lograba que repitieran ese comportamiento compulsivamente.

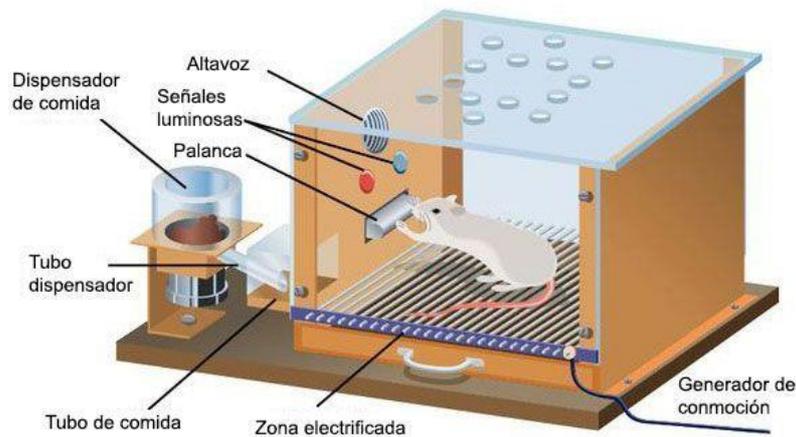


Imagen: Caja de Skinner

En nuestro día a día podemos encontrar y observar con detenimiento las “cajas de Skinner” que hay en bares y casinos: las máquinas tragaperras. Su funcionamiento es idéntico, luces llamativas y de colores que emiten la señal de cuando actuar, un botón (palanca) para intentar conseguir la recompensa y un premio emitido de forma variable (monedas). A pesar de que todo el mundo sabe que estas máquinas están diseñadas para que el jugador pierda dinero (volvemos a la frase inicial de Skinner), muchas personas siguen utilizándolas desde hace años sin tener en cuenta el aprendizaje de su propia experiencia y la de los demás. De hecho, muchas de estas personas tienen serios problemas de adicción a ellas, de los que cuesta mucho salir y son las propias técnicas de modificación de conducta las que se utilizan para intervenir con la adicción de estas personas.

Este sistema de recompensa variable se encuentra en 2019 en su época dorada, cada usuario tiene en su móvil, con una aplicación con la que jugar y apostar en tiempo real por cualquier evento: Goles, partidos, carreras, lotería... También ocurre con las redes sociales y sus notificaciones (Facebook, Twitter, Instagram...). Miles de empresas utilizan hoy en día los principios básicos del conductismo para ganar dinero y “enganchar a su palanca” a potenciales usuarios (Sáez, 2018). La clave es la inmediatez. Recuerda que para que exista un efecto positivo en el reforzamiento el sistema de recompensa variable es muy importante que tras la señal y la acción de la persona, ha de venir inmediatamente la recompensa. El mundo digital ha permitido a las casas de juego online que el tiempo se reduzca al mínimo. Es importante conocer todo este mecanismo y cómo cada conducta ejerce una función sobre otra(s) para poder salir de este ciclo o “caja de Skinner”, de esta forma somos responsables de tener gran conciencia e información ya que el enemigo en estos casos somos nosotros mismos.

### La prevención como solución

Desde las diferentes asociaciones de ludopatía y organizaciones contra las adicciones se empiezan a exigir cada vez más medidas a las administraciones ante el lobby de las apuestas. Desde estas se aboga por retomar la idea de que el éxito está en el esfuerzo, la dignidad y satisfacción en el trabajo y actividades sociales, no en un clic o golpe de azar. En Andalucía, desde el servicio de drogodependencias de la Consejería de Salud, instan por trabajar en el ámbito educativo con adolescentes y familias estos puntos básicos:

1. Limitar el uso y pactar el horario de aparatos electrónicos (Ordenador, móvil...)

2. Fomentar la relación y la comunicación presencial con otras personas
3. Potenciar actividades como la lectura, cine o de diversa índole cultural
4. Estimular el deporte y actividades en equipo
5. Fomentar el voluntariado

La definición de juego responsable realizada por la asociación FAJER (Federación Andaluza de Jugadores de Azar Rehabilitados) es muy acertada: **Jugar (apostar) responsablemente es cuando no se hace esta actividad.** El juego patológico es una enfermedad que tiene tratamiento y rehabilitación, la prevención será más efectiva cuanto más pronto se lleve a cabo y realizada en todo el ámbito social.

Lugares a los que acudir si necesitas ayuda o más información:

[www.jugarbien.es](http://www.jugarbien.es) Dirección General de Ordenación del Juego, Ministerio de Hacienda

[www.fajer.es](http://www.fajer.es) Federación Andaluza de Jugadores de Azar Rehabilitados

<https://www.sipasda.info/pasda/> Plan Andaluz sobre Drogas y Adicciones

Francis Trillo  
Orientador Educativo IES Villa de Vicar  
Psicólogo General Sanitario