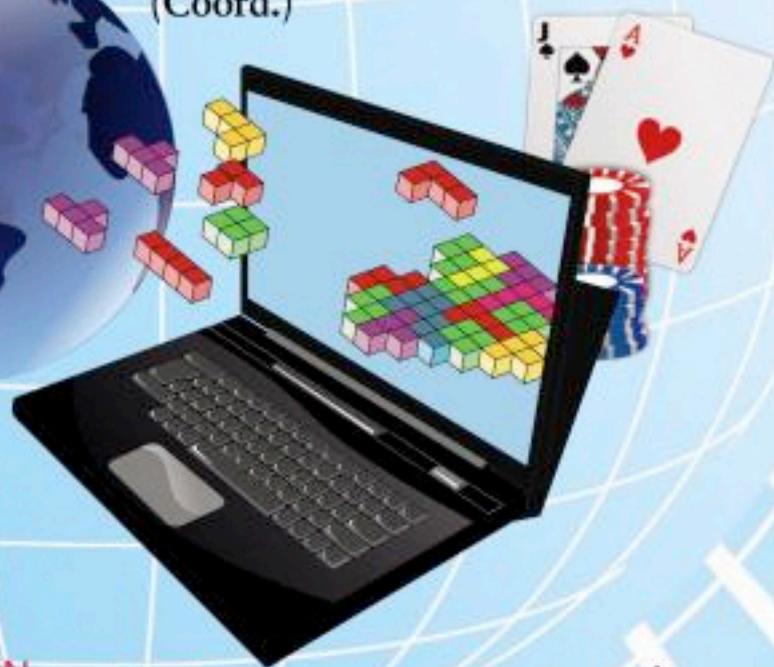




# Abuso de Internet

¿Antesala para la adicción al juego de azar *online*?

Enrique Echeburúa Odriozola  
(Coord.)



FUNDACIÓN  
codere

PIRÁMIDE



Coordinador

**ENRIQUE ECHEBURÚA**

FACULTAD DE PSICOLOGÍA. UNIVERSIDAD DEL PAÍS VASCO. SAN SEBASTIÁN

# **Abuso de Internet**

**¿Antesala para la adicción  
al juego de azar *online*?**



**FUNDACIÓN  
codere**

**EDICIONES PIRÁMIDE**



## Relación de autores

**Elisardo Becoña**

Facultad de Psicología. Universidad de Santiago de Compostela.

**Mónica Bernaldo de Quirós**

Facultad de Psicología. Universidad Complutense de Madrid.

**Enrique J. Carbonell**

Instituto Universitario de Investigación en Criminología y Ciencias Penales. Universidad de Valencia.

**Xabier Carbonell**

Facultad de Psicología, Ciencias de la Educación y del Deporte Blanquerna. Universitat Ramon Llull. Barcelona.

**José Ignacio Cases**

Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas. Universidad Carlos III de Madrid.

**Mariano Chelis**

Facultad de Psicología. Universidad de Valencia.

**Enrique Echeburúa**

Facultad de Psicología. Universidad del País Vasco. San Sebastián.

**Ana Estévez**

Facultad de Psicología y Educación. Universidad de Deusto. Bilbao.

**Francisco Estupiñá**

Facultad de Psicología. Universidad Complutense de Madrid.

**Ignacio Fernández-Arias**

Facultad de Psicología. Universidad Complutense de Madrid.

**Héctor Fuster**

Facultad de Psicología, Ciencias de la Educación y del Deporte Blanquerna. Universitat Ramon Llull. Barcelona.

**Gloria García-Fernández**

Facultad de Psicología. Universidad Complutense de Madrid.

**Pablo García Mexía**

The College of William & Mary. Virginia, Estados Unidos.

**Francisco J. Labrador**

Facultad de Psicología. Universidad Complutense de Madrid.

**Marta Labrador**

Facultad de Psicología. Universidad Complutense de Madrid.

**Helena Matute**

Facultad de Psicología y Educación. Universidad de Deusto. Bilbao.

**Irene Montiel**

Instituto Universitario de Investigación en Criminología y Ciencias Penales. Universidad de Valencia.

**Marina Muñoz-Rivas**

Facultad de Psicología. Universidad Autónoma de Madrid.

**Pei-Chun Shih Ma**

Facultad de Psicología. Universidad Autónoma de Madrid.

**Alexandra Torres-Rodríguez**

Facultad de Psicología, Ciencias de la Educación y del Deporte Blanquerna. Universitat Ramon Llull. Barcelona.

# Índice

<b>Prólogo</b> ( <i>Francisco Ferre</i> ) .....	19
<b>Introducción</b> ( <i>Enrique Echeburúa</i> ) .....	25

## **PARTE PRIMERA** **Abuso de Internet**

<b>1. ¿Adicción, abuso o uso problemático de Internet?</b> ( <i>Helena Mautute</i> ) .....	31
1. Introducción .....	31
2. El uso de Internet no es adictivo .....	32
3. Tampoco deberíamos llamarlo abuso de Internet .....	37
4. ¿Uso problemático de Internet? .....	40
5. Conclusiones .....	45
Bibliografía .....	46
<b>2. Factores de riesgo y de protección en el uso problemático de Internet</b> ( <i>Elisardo Becoña</i> ) .....	51
1. Introducción .....	51
2. Factores de riesgo y de protección .....	53
2.1. Factores sociodemográficos .....	56
2.2. Factores biológico-genéticos .....	56
2.3. Factores ambientales y contextuales .....	57
2.4. Factores familiares .....	58
2.5. Factores personales/personalidad .....	60
2.6. Psicopatología .....	63
2.7. Factores de aprendizaje .....	66
2.8. Iguales/amigos/pareja/red social .....	67
2.9. Ambiente escolar .....	68

2.10. Ambiente laboral .....	69
2.11. La interacción y combinación de varios factores de riesgo y de protección .....	69
3. Modelos explicativos .....	69
4. A modo de conclusión .....	71
Bibliografía .....	74
<b>3. El potencial adictivo de los videojuegos</b> ( <i>Xabier Carbonell, Alexandra Torres-Rodríguez y Héctor Fuster</i> ) .....	83
1. Introducción .....	83
2. La necesaria adaptación .....	84
3. Los videojuegos .....	85
3.1. Los videojuegos de consola .....	86
3.2. Los videojuegos masivos .....	86
3.3. Los Multiplayer On-line Battle Arena (MOBA) .....	89
3.4. Los videojuegos sociales .....	90
4. ¿Qué criterios son esenciales para diagnosticar una adicción? .....	91
5. ¿Son adictivos los videojuegos? .....	93
6. ¿Tienen todos los videojuegos las mismas capacidades adictivas? .....	96
7. Los videojuegos sociales como pasarela a los juegos de azar .....	97
7.1. Los videojuegos sociales ¿son intrínsecamente adictivos? .....	97
7.2. Los videojuegos sociales ¿son la puerta de entrada a los juegos de azar? .....	98
Bibliografía .....	100
<b>4. Adicción a redes sociales: conceptualización del problema, evaluación y prevención</b> ( <i>Mariano Chóliz</i> ) .....	105
1. Conceptualización de la adicción a redes sociales .....	105
1.1. Adicción emergente .....	105
1.2. La globalización de Internet .....	106
1.3. Internet y adicción a redes sociales virtuales .....	107
1.4. A modo de resumen .....	111
2. Evaluación de la adicción a las redes sociales .....	113
3. Prevención de la adicción a las redes sociales .....	117
3.1. Prevención desde el ámbito escolar .....	117
3.2. Decálogo para la prevención de la adicción a las redes sociales .....	119
Bibliografía .....	127
<b>5. Abuso de dispositivos móviles</b> ( <i>Marina Muñoz-Rivas y Pei-Chun Shih Ma</i> ) .....	131
1. Introducción .....	131
2. Cuestiones conceptuales .....	132
2.1. Adicción y/o abuso de los dispositivos móviles .....	132
2.2. Los dispositivos móviles como herramienta para otras adicciones .....	137

3.	Factores implicados en el abuso de dispositivos móviles .....	139
3.1.	Factores asociados al dispositivo .....	139
3.2.	Factores asociados al usuario .....	142
4.	Conclusiones .....	146
	Bibliografía .....	147

## PARTE SEGUNDA

### Juego de azar *online*

<b>6.</b>	<b>La digitalización del juego: la vulnerabilidad de los menores</b> <i>(José Ignacio Cases)</i> .....	153
1.	El juego en la humanidad .....	153
2.	El juego de azar .....	154
3.	El juego en línea .....	157
4.	El juego en línea en España .....	158
5.	El juego en los menores de edad .....	161
6.	La publicidad .....	164
7.	Suplantación de identidad .....	165
8.	El juego problemático .....	166
	Bibliografía .....	167
<b>7.</b>	<b>Vulnerabilidad y riesgo en los adolescentes: perfil del jugador</b> <b><i>online</i></b> <i>(Enrique J. Carbonell e Irene Montiel)</i> .....	169
1.	Introducción .....	169
2.	Comportamientos de riesgo y victimización <i>online</i> .....	171
3.	Juego de azar <i>online</i> : perfil de riesgo .....	176
4.	Juego de azar <i>online</i> : la punta del iceberg .....	185
	Bibliografía .....	186
<b>8.</b>	<b>El papel de las cogniciones en el juego de azar: distorsiones o</b> <b>sesgos cognitivos</b> <i>(Francisco J. Labrador y Marta Labrador)</i> .....	191
1.	Introducción .....	191
1.1.	Razonamiento humano .....	191
1.2.	Azar, habilidad y suerte en el juego .....	192
2.	Distorsiones o sesgos cognitivos en el juego .....	194
2.1.	Evolución de los estudios sobre sesgos cognitivos y juego ..	194
2.2.	Tipos de sesgos cognitivos .....	195
3.	Valor de las distorsiones o sesgos cognitivos en el juego .....	199
3.1.	Trabajos sobre sesgos cognitivos en el juego .....	200
3.2.	Revisión de los trabajos sobre sesgos cognitivos en el juego .	200
3.2.1.	Presencia de sesgos cognitivos en el juego: jugado- res y no jugadores .....	213
3.2.2.	Sesgos cognitivos más relevantes .....	219
3.2.3.	Diferencias en sesgos cognitivos entre jugadores con problemas y jugadores sin problemas o no ju- gadores .....	220

3.2.4.	Diferencias en sesgos cognitivos según la gravedad de problemas de juego .....	222
3.2.5.	Modificación de los sesgos cognitivos .....	223
4.	Consideraciones finales .....	224
	Bibliografía .....	225
<b>9.</b>	<b>El papel de las emociones en el uso abusivo del juego de azar y de Internet (Ana Estévez)</b> .....	231
1.	Introducción .....	231
2.	Regulación emocional .....	232
3.	Autocontrol .....	235
4.	Búsqueda de sensaciones .....	237
5.	Alexitimia .....	237
6.	Consecuencias de las dificultades en la gestión de emociones ....	239
7.	Adolescencia .....	240
8.	Implicaciones clínicas .....	241
	Bibliografía .....	243
<b>10.</b>	<b>Juego patológico y juego controlado (responsable) (Enrique Echeburúa)</b> .....	251
1.	Introducción .....	251
2.	Las casas de apuestas y el juego <i>online</i> .....	253
3.	El juego controlado en los programas de prevención con adolescentes .....	254
4.	El objetivo terapéutico del juego controlado .....	258
5.	El gobierno, la industria del juego y el juego responsable .....	261
6.	Reflexiones finales .....	264
	Bibliografía .....	266
<b>11.</b>	<b>Sistemas de detección y evaluación de los problemas de juego (Francisco J. Labrador, Mónica Bernaldo de Quirós, Gloria García-Fernández, Ignacio Fernández-Arias, Francisco Estupiñá y Marta Labrador)</b> .....	269
1.	Introducción .....	269
2.	Áreas a evaluar .....	271
2.1.	Identificación y evaluación de las conductas de juego patológico .....	272
2.2.	Consecuencias y efectos del juego en el jugador .....	274
2.3.	Efectos del juego en el entorno del jugador (familiar, social y laboral) .....	274
2.4.	Motivación para el cambio y satisfacción con el tratamiento .....	275
3.	Instrumentos de detección e identificación de problemas de juego .....	275
3.1.	Instrumentos de cribado en estudios epidemiológicos .....	276
3.1.1.	SOGS .....	276

3.1.2.	NODS .....	276
3.1.3.	CPGI .....	277
3.1.4.	Otros instrumentos para la detección del juego problemático .....	278
3.2.	Instrumentos de cribado de varias conductas problemáticas .....	280
3.3.	Instrumentos y sistemas de cribado en las páginas web de operadoras de loterías .....	282
3.3.1.	Tipos de páginas web y sistemas de cribado .....	282
3.3.2.	Características de los instrumentos de cribado de las páginas web .....	284
3.3.3.	Inclusión y características de pautas de actuación y/o recomendaciones de las páginas web .....	284
3.4.	El caso concreto de España: instrumentos de detección e identificación en las páginas web españolas .....	285
3.5.	Otros instrumentos para evaluar variables implicadas en el juego .....	288
4.	Consideraciones finales .....	292
	Bibliografía .....	293
<b>12.</b>	<b>Juego <i>online</i>: claves regulatorias de sus manifestaciones problemáticas (Pablo García Mexía)</b> .....	<b>299</b>
1.	Introducción .....	299
2.	La regulación del juego <i>online</i> en Europa: bases generales .....	300
3.	La protección del consumidor y su salud en la normativa sobre juego <i>online</i> .....	302
3.1.	Los objetivos de la normativa sobre protección del consumidor de juego <i>online</i> .....	303
3.2.	Las fuentes normativas básicas sobre protección del consumidor de juego <i>online</i> .....	304
4.	Las principales claves regulatorias del juego <i>online</i> seguro y responsable .....	305
4.1.	Requisitos de información al consumidor de juego <i>online</i> ..	305
4.2.	Tutela especial a los menores de edad .....	306
4.3.	Controles del desarrollo de la actividad del juego <i>online</i> ..	308
4.3.1.	Controles de acceso al juego <i>online</i> .....	308
4.3.2.	Controles del proceso de juego <i>online</i> .....	309
4.4.	La publicidad sobre el juego <i>online</i> .....	312
4.5.	La responsabilidad social de las empresas de juego <i>online</i> ..	314
5.	Conclusiones y recomendaciones .....	316
	Bibliografía .....	322

# PSICOLOGÍA

EL ABUSO de Internet puede interferir negativamente en la vida cotidiana de algunas personas y afectar al rendimiento académico, al laboral, a la calidad de las relaciones sociales y a una ocupación sana del tiempo libre. Las personas más vulnerables pueden encontrar en la Red una vía de *engancharse* al juego, al sexo o a otras conductas problemáticas.

Así, el juego *online*, en sus diversas modalidades, ha irrumpido con fuerza en la actualidad y ha adoptado formas más atractivas para personas jóvenes, como las apuestas deportivas. De hecho, el juego en Internet (por ejemplo, el póquer *online*, los casinos y bingos *online* o las casas de apuestas), en la medida en que facilita el anonimato, es accesible en cualquier momento y lugar y está al alcance de los menores, plantea retos nuevos y requiere una reacomodación de los programas de prevención que tienen que adaptarse a estas nuevas características.

El objetivo de este libro es hacer una puesta al día, con los investigadores españoles más representativos en este ámbito, de lo que suponen psicológicamente el abuso de Internet y el juego de azar *online*, porque hay una estrecha relación entre ambos factores. Se trata de analizar el problema de las nuevas tecnologías (videojuegos, dispositivos móviles) en sus justas dimensiones, precisar los factores de protección y de riesgo para la implicación en conductas problemáticas y determinar las vías de prevención a nivel familiar, escolar y social.

Este texto es de interés para los profesionales de la psicología, pero también para los padres y educadores que están interesados en prevenir adecuadamente el abuso de Internet y del juego *online* en los jóvenes y adolescentes, así como para los gobiernos y los empresarios de la industria del juego que, en el ámbito de su responsabilidad social, deben implicarse en políticas activas de juego responsable.



FUNDACIÓN  
codere



disponible

PIRÁMIDE  
www.edicionespiramide.es



0262511