

El Juego de azar en línea

Agradecemos a la Dra María Cecilia García por realizar esta presentación para Revista Sinopsis, sobre Juego Patológico, comúnmente llamado también ludopatía. La serie de videos presentados a continuación desarrollan la temática e incluyen distintos aspectos al respecto.

Introducción a la problemática de la Juego Patológico

En este primer video se abordan las delimitaciones entre el juego y el juego patológico:

[Video 1](#)

A modo de ejemplo, para poder referenciar como es la construcción de este jugador patológico, la autora sugiere esta nota periodística de [filonews](#) donde se entrevista a personas con este padecimiento.

Se comparte a continuación, un ejemplo de [publicidad](#) de una casa de apuestas online, que refleja alguna de las características mencionadas en la presentación. En esta publicidad se observa como la persona en principio tenía múltiples intereses, que luego se van restringiendo y focalizando en la actividad de jugar en línea.

Juegos de Azar y Entornos Digitales

En este segundo video se hace mención a los juegos de azar y cómo se ven afectados o modificados al ser ofrecidos en entornos digitales o en línea.

[Video 2](#)

A continuación, se comparte otro [ejemplo de publicidad](#).

Juegos de apuestas en línea y deportes

[Video 3](#)

Un estudio ([Biggar, 2023](#)) observó que la mitad de los equipos de deportes electrónicos en el 2021 fueron patrocinados por empresas de azar. A continuación un ejemplo de cuáles pueden ser estas modalidades de juego.

[DRX Riot game final 2022](#)

Los juegos en línea también se hacen presentes en los deportes de gran difusión en la población general, por ejemplo el [fútbol](#) en la sociedad argentina.

Inclusive, futbolistas profesionales, cada vez tienen más relación con las apuestas en el juego, produciendo cierta visibilidad de estos entornos y como consecuencia, una normalización del juego ([Bunn, 2019](#)). Por ejemplo, en el caso de un jugador de las ligas profesionales, mencionado en esta nota de [Telemundo](#).

Juegos de Azar en línea y formatos

[Video 4](#)

Medidas preventivas y factores de riesgo

Una de las cuestiones que se aborda a continuación, es si los conocimientos que se tienen sobre juego presencial pueden extrapolarse o aplicarse en los entornos en línea.

[Video 5](#)

En el informe del sitio [Filonews](#) mencionado con anterioridad, también los *streamers* dan cuenta de sus experiencias con los sitios de apuesta en línea.

Medidas Selectivas de prevención en poblaciones vulnerables

Se describen en el siguiente fragmento, las características de la población vulnerable, junto con propuestas y estrategias de abordajes preventivos en este grupo.

[Video 6](#)

Medidas Indicadas para la reducción de daños

[Video 7](#)

Conclusiones Finales

[Video 8](#)

Referencias Bibliográficas

[Marionneau V, Ruohio H, Karlsson N. Gambling harm prevention and harm reduction in online environments: a call for action. Harm Reduct J. 2023 Jul 22;20\(1\):92. doi: 10.1186/s12954-023-00828-4. PMID: 37481649; PMCID: PMC10362766.](#)

[López-González H, Griffiths MD, Estévez A. Apuestas en juego, retransmisiones deportivas y gravedad del juego: un estudio de encuesta a apostadores deportivos españoles sobre los riesgos de apostar en deportes mientras lo ven. *Deporte Comunitario*. 2020; **8** \(1\): 50–71. doi: 10.1177/2167479518816338](#)

[Newall PW. Reducir la velocidad y facilidad de los juegos de azar en línea para evitar daños. *Adicción*. 2023; **118** \(2\): 204–205. doi: 10.1111/add.16028.](#)

[Van Schalkwyk MC, Cassidy R, Petticrew M, McKee M. Harm incorporado: por qué la industria del juego necesita un momento de Primavera Silenciosa. *BMJ*. 2023; **380** :203. doi: 10.1136/bmj.p203](#)

[Riksdagen \(2022\). Propuesta de Regeringens 2021/22:242.](#)

