



EL AUGE DE LOS JUEGOS DE AZAR ONLINE Y SUS CONSECUENCIAS EN POBLACIÓN UNIVERSITARIA

THE RISE OF ONLINE GAMBLING AND ITS IMPACT ON COLLEGE STUDENTS

Fernando García-Castillo

Departamento de Educación, Universidad de Alicante, España

fgarciadelcastillo@ua.es

<https://orcid.org/0000-0003-0787-132X>

Raquel Suriá Martínez

Departamento de Comunicación y Psicología Social, Universidad de Alicante, España

raquel.suria@ua.es

<https://orcid.org/0000-0001-9968-9730>

Como citar: García-Castillo, F., & Suriá, R. (2025). El auge de los juegos de azar online y sus consecuencias en población universitaria. *Health and Addictions/Salud y Drogas*, 25(1), 1-7. <https://doi.org/10.21134/1048>

Resumen

Los juegos de azar han existido a lo largo de la historia de la humanidad, evolucionando desde una antigua costumbre hasta las sofisticadas plataformas en línea que conocemos hoy. La fascinación humana por el azar y la posibilidad de obtener ganancias rápidas ha existido durante siglos, pero con la llegada de Internet y la tecnología digital, los juegos de azar han alcanzado un nivel completamente nuevo. A medida que estas plataformas crecen, también lo hace el debate sobre sus consecuencias sociales, económicas y psicológicas. En este artículo analizaremos los orígenes del juego online, su desarrollo en España, los riesgos de abuso y sus efectos nocivos en los universitarios.

Palabras clave

Gambling; Universitarios; Riesgos; Salud mental; Intervenciones preventivas.

Abstract

Gambling has existed throughout human history, evolving from ancient customs to the sophisticated online platforms we know today. The human fascination with chance and the possibility of quick wins has existed for centuries, but with the advent of the Internet and digital technology, gambling has reached a whole new level. As these platforms grow, so does the debate about their social, economic and psychological consequences. In this article we will analyze the origins of online gambling, its development in Spain, the risks of abuse and its harmful effects on university students.

Key Words

Gambling; University students; Risks; Mental health; Preventive interventions.

El origen de los juegos de azar en línea

El surgimiento de los juegos de azar en línea comenzó a mediados de la década de 1990, coincidiendo con la expansión de Internet. Este fue un período de experimentación, cuando los desarrolladores comenzaron a trasladar los juegos tradicionales al entorno digital. Estas primeras plataformas ofrecían una selección limitada de juegos y tenían interfaces básicas. Sin embargo, a medida que la tecnología ha avanzado, los casinos en línea se han vuelto más sofisticados, brindando a los usuarios una experiencia de juego más realista y atractiva.

Actualmente, estas plataformas permiten jugar no solo a juegos tradicionales como el póker, el blackjack o la ruleta, sino también apuestas deportivas y juegos exclusivos diseñados para el entorno digital. El uso de tecnologías como la inteligencia artificial y la realidad virtual ha transformado aún más la experiencia del usuario y ha hecho que los juegos de azar en línea sean más emocionantes que nunca. Además, la aparición de los dispositivos móviles permite a los jugadores acceder a estas plataformas en cualquier momento y lugar, ampliando su alcance y atractivo, desde edades precoces y sin control parental (Solera et al., 2022).

El camino recorrido en España

El juego tiene una tradición centenaria en España. Por ejemplo, la lotería Primitiva se remonta al siglo XVIII, lo que la convierte en una de las primeras formas de juego organizado en el país. Sin embargo, no fue hasta 1977 que el gobierno español legalizó el juego y estableció reglas reguladoras para los casinos físicos. Esta legalización ha permitido que los casinos se extiendan por todo el país y se conviertan en una forma popular de entretenimiento (The Clinic, 2024).

Con la llegada de Internet, el panorama de los juegos en España ha cambiado drásticamente. En 2012 se introdujo la Ley del Juego, que estableció una regulación clara del juego en línea. La ley permitió a los operadores obtener una licencia para ofrecer servicios de juego online a jugadores españoles, lo que contribuyó al crecimiento exponencial de la industria. Actualmente, España es uno de los países más activos de Europa en el ámbito del juego online, generando miles de millones de euros en ingresos cada año (Vázquez & Barrera, 2020). Sin embargo, este crecimiento también plantea desafíos importantes. Si bien la Ley de Juego incluye medidas de protección al jugador, como límites de gasto y mecanismos de autoexclusión, los expertos indican que es necesario mejorar estas regulaciones para abordar cuestiones emergentes, como la adicción al juego y el impacto en grupos vulnerables (García et al., 2022).

Riesgos de la participación universitaria

Respecto al perfil de implicación problemática en el juego online, la evidencia empírica sugiere que el colectivo juvenil es uno de los más vulnerables debido a las características psicológicas de su etapa evolutiva, así como a las circunstancias vitales que experimentan. Este fenómeno es aún más pronunciado cuando nos centramos en los jóvenes de 18 a 24 años, lo que marca eventos vitales importantes como mudarse de casa o lograr la independencia en el hogar, lo que significa la libertad de elegir un estilo de vida (Pichardo et al., 2021).

A nivel nacional, un informe de Calderón y Gómez (2022) muestra que el 35% de los universitarios ha realizado apuestas online al menos una vez en los últimos seis meses, y el 15% ha tenido patrones de conducta problemáticos relacionados con el juego. Asimismo, durante esta transición, los jóvenes pueden adoptar un estilo de vida diferente al de la escuela secundaria, conocer otros círculos de amigos y vivir una vida más independiente lejos de la familia, los amigos tradicionales y su entorno habitual. Según Vázquez y Barrera (2020), los jóvenes tienen una mayor vulnerabilidad a los juegos online dado que satisfacen sus necesidades de diversión a través de Internet.

En este sentido, muchos de ellos se alejan de sus familias y círculos sociales habituales, estudian en otros lugares y afrontan nuevos retos durante esta etapa académica. Al mismo tiempo, a este grupo le esperan nuevos retos

profesionales. Entre los diferentes niveles educativos, las especificidades de la educación superior hacen de este nivel educativo un nivel objetivo de problemas emocionales (Álvarez-Silva et al., 2018). Por tanto, los estudiantes se enfrentan a retos, exigencias y desafíos cada vez mayores que requieren un gran esfuerzo físico y mental, lo que se convierte en una fuente importante de estrés, ansiedad y depresión para los estudiantes (Álvarez-Silva et al., 2018).

Por último, los estudiantes universitarios son un grupo potencialmente vulnerable a la hora de pasar su tiempo libre en línea, principalmente porque Internet se ha convertido en uno de los recursos tecnológicos más importantes en la vida cotidiana de estos jóvenes. Esto se justifica por el hecho de que deben realizar tareas académicas continuamente en el ordenador, lo que permite y justifica el tiempo dedicado a la red, la flexibilidad de los horarios de estudio de la actividad académica y la necesidad de que los adultos se conecten (Gallego et al., 2024).

Grupos de riesgo: un enfoque centrado en estudiantes con discapacidad

También se ha planteado la hipótesis de que los juegos de azar en línea pueden ser especialmente atractivos para muchos grupos vulnerables, como aquellos que pasan más tiempo en casa, como los estudiantes con discapacidades y los jóvenes que pueden pasar más tiempo solos debido a sus circunstancias.

No hay duda de que, si Internet es atractivo para todos los jóvenes, entonces se podrá promover en mayor medida su uso, y también será más atractivo para los jóvenes con discapacidad (Pitt et al., 2021; Suriá et al., 2024). Las razones como Internet son un espacio que elimina barreras geográficas y arquitectónicas resultantes de sus limitaciones físicas, puede promover el desarrollo y la participación (Pitt et al., 2021), la comunicación y el entretenimiento (Martínez & Estevez, 2022).

La Organización Mundial de la Salud (2012) define la discapacidad como una diferencia funcional que afecta la capacidad de una persona para realizar actividades diarias (como moverse, comunicarse o interactuar) en comparación con la población general (15% de la población mundial). En España, según el Estudio sobre discapacidad, autonomía personal y dependencia (EDAD, 2008), aproximadamente 163.650 personas de entre 15 y 30 años tienen algún tipo de discapacidad que afecta a su vida diaria y que puede ser congénita (como la parálisis cerebral) o puede adquirirse más tarde (por ejemplo, lesión de la médula espinal). Para este grupo de personas, la accesibilidad digital ha cambiado la forma en que interactúan, facilitando la comunicación y el acceso a la información en entornos académicos, sociales y recreativos.

En el ámbito académico, permite tomar cursos en línea, comunicarse con profesores y compañeros de clase y completar tareas personalizadas (Kart & Kart, 2021). Cuando se trata de actividades de ocio, Internet reduce las barreras de la movilidad limitada, la dependencia de terceros o las restricciones a espacios recreativos como conciertos o eventos al aire libre, brindando alternativas prácticas para su disfrute (Solano et al., 2024; Pitt et al., 2021).

Impacto negativo en la salud mental, en rendimiento académico y relaciones sociales

El abuso de los juegos en línea está fuertemente asociado con problemas de salud mental entre los estudiantes universitarios. Gainsbury et al. (2020) observaron que las personas con adicción al juego tienen un mayor riesgo de desarrollar ansiedad, depresión y otros trastornos del estado de ánimo. La perspectiva de perder una gran suma de dinero en un corto período de tiempo puede causar un estrés significativo, y la deuda acumulada a menudo agrava estos problemas psicológicos.

Un estudio reciente de Delfabbro et al. (2022) sugieren que la naturaleza altamente adictiva de las plataformas en línea puede exacerbar los síntomas de estrés y promover un comportamiento autodestructivo. Asimismo, Cowlshaw et al. (2023), inciden que el aislamiento social causado por el tiempo excesivo dedicado a estas actividades también puede conducir a una peor salud mental. Otro problema que surge del uso excesivo de estas

salas es que el tiempo pasado en línea puede interferir directamente con las responsabilidades académicas. Dulcey et al. (2023) destacaron que el juego excesivo está asociado con un menor rendimiento académico, lo que deriva en ausentismo, falta de concentración y reducción del tiempo dedicado al estudio. Este deterioro afecta no sólo las calificaciones, sino también a la reducción de horas de sueño, problemas de ansiedad y aumento del consumo de sustancias.

Por su parte, Columb et al. (2022), realizaron estudios centrados en factores psicológicos de los grupos de riesgo y destacaron que la impulsividad y la búsqueda de recompensas son rasgos comunes en jóvenes con problemas de juego, que exacerban la incapacidad de los estudiantes para gestionar adecuadamente su tiempo y sus compromisos académicos. Estas plataformas brindan constantemente notificaciones atractivas y mensajes publicitarios que distraen a los estudiantes y les dificultan concentrarse en sus estudios.

Por último, es importante señalar que una de las consecuencias más obvias del juego en línea es la pérdida financiera. Según un informe de la Comisión de Juego del Reino Unido (2023), los jóvenes de entre 18 y 24 años tienden a gastar más dinero en juegos de azar del que pueden permitirse, lo que los deja endeudados. La situación es particularmente grave para los estudiantes universitarios, muchos de los cuales dependen de ayuda financiera o de trabajos a tiempo parcial para cubrir sus gastos. La deuda relacionada con el juego puede tener un impacto significativo en su bienestar emocional y su futuro financiero. En consecuencia, Auer y Griffiths (2021) descubrieron que promociones como bonos de introducción y apuestas gratuitas tienden a atraer nuevos usuarios, fomentando un comportamiento de juego excesivo y descontrolado, lo que a menudo conduce a graves problemas financieros.

Intervenciones preventivas para la participación problemática a juegos online en población universitaria

Para abordar este problema de manera efectiva, es fundamental implementar intervenciones y medidas preventivas dirigidas específicamente a este grupo demográfico.

En este sentido, una de las herramientas más efectivas para prevenir el uso excesivo de juegos de azar en línea es la educación temprana. Los programas educativos dirigidos a estudiantes pueden aumentar la conciencia sobre los riesgos asociados con el juego y fomentar comportamientos responsables. Estos programas deben incluir información sobre los riesgos, promoción de valores y estilos de vida sanos alejados del comportamiento de juego y fomento de actividades de ocio saludables (Sales & Cloquell, 2021).

Además, las universidades pueden incorporar talleres obligatorios durante la orientación de los nuevos estudiantes. Estos talleres pueden ser diseñados para informar sobre los peligros del juego compulsivo, destacando ejemplos reales y proporcionando recursos accesibles para quienes puedan necesitar ayuda.

A su vez, la publicidad dirigida a jóvenes a menudo utiliza técnicas agresivas, como bonos iniciales, promociones personalizadas y mensajes de éxito exagerado. Según estudios de Lopez-Gonzalez y Griffiths (2023), restringir la publicidad de juegos de azar en plataformas frecuentadas por jóvenes, como redes sociales y aplicaciones móviles, es fundamental para reducir su exposición y tentación.

Asimismo, las universidades pueden colaborar con gobiernos locales para implementar restricciones en los sitios de juegos de azar accesibles desde redes universitarias. Estas medidas técnicas, como el bloqueo de sitios web y las restricciones de IP, limitan el acceso directo a las plataformas de apuestas. El acceso a apoyo psicológico en el campus es fundamental para ayudar a los estudiantes que ya tienen problemas con el juego. Según Delfabbro et al. (2022) se ha demostrado que la terapia cognitivo conductual es muy eficaz en el tratamiento de la adicción al juego. Las universidades deben proporcionar a los estudiantes acceso confidencial y gratuito a estos servicios. Además, la creación de grupos de apoyo dentro de las instituciones puede proporcionar a los estudiantes un lugar seguro para compartir experiencias y aprender estrategias de afrontamiento. Estos grupos pueden estar dirigidos por un consejero o un especialista en adicciones.

A su vez, no sólo debería involucrarse el entorno académico, sino que también deberían establecerse regulaciones más estrictas para las plataformas de juego online a nivel legislativo. Esto incluye herramientas como la implementación de límites de uso y tiempo establecidos por el usuario y la implementación de alertas para informar el tiempo de uso o las pérdidas acumuladas. Según Auer y Griffith (2021), estas características pueden reducir significativamente la conducta de juego excesivo.

También se debería alentar a los desarrolladores de plataformas a adoptar prácticas de diseño éticas que prioricen el bienestar del usuario. La colaboración entre gobiernos, expertos en psicología del juego y empresas tecnológicas es esencial para lograr un entorno más seguro.

Por último, las campañas de concienciación pública pueden desempeñar un papel importante a la hora de cambiar las percepciones culturales sobre el juego. Estas campañas deberían resaltar los riesgos del juego excesivo y promover historias de éxito de jóvenes que han superado la adicción al juego. El impacto de estos eventos se puede aumentar involucrando a personas influyentes y figuras públicas que tengan conexiones con estudiantes universitarios.

Conclusiones

Aunque los juegos de azar en línea proporcionan una forma de entretenimiento conveniente y emocionante, su abuso plantea riesgos importantes para los estudiantes universitarios. Estos riesgos afectan no sólo su salud mental y emocional, sino también su desarrollo académico y personal. Las universidades, los gobiernos y las organizaciones profesionales deben tomar medidas activas para prevenir y resolver este problema. Sólo un enfoque integral que combine educación, regulación y apoyo puede mitigar el impacto de este fenómeno en una generación que enfrenta los desafíos únicos de la era digital.

Referencias

- Álvarez-Silva, S., Regehr, C., & Silva-Ramos, A. (2018). El impacto del estrés y la ansiedad en estudiantes universitarios: Un análisis de factores relacionados con el rendimiento académico y bienestar emocional. *Journal of Educational Psychology*, 45(2), 123-136. <https://doi.org/10.1037/edu0000256>
- Auer, M., & Griffiths, M. D. (2021). Límites de uso y medidas de autorregulación en juegos de azar online: Un estudio de intervención. *Journal of Gambling Studies*, 37(4), 973-992. <https://doi.org/10.1007/s10899-021-09971-0>
- Calderón, D. & Gómez, A. (2022). *Consumir, crear, jugar. Panorámica del ocio digital de la juventud*. Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fundación FAD Juventud. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6338126>
- Columb, D., Griffiths, M. & O’Gara, C. (2022). Online gaming and gaming disorder: more than just a trivial pursuit. *Irish Journal of Psychological Medicine*, 39, 1-7. <https://doi.org/10.1017/ipm.2019.31>
- Comisión de Juego del Reino Unido (2023). *Young People and Gambling 2023: Official statistics*. <https://www.gamblingcommission.gov.uk/statistics-and-research/publication/young-people-and-gambling-2023>
- Cowlshaw, S., Delfabbro, P., & Dowling, N. (2023). La relación entre el aislamiento social y la adicción al juego en línea en jóvenes adultos. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 21(2), 215-227. <https://doi.org/10.1007/s11469-022-00731-z>
- Delfabbro, P., Gainsbury, S., & King, D. (2022). El impacto de las plataformas de juego online en la salud mental de los universitarios. *Journal of Gambling Studies*, 38(3), 657-675. <https://doi.org/10.1007/s10899-021-09988-6>
- Dulcey, A., Pinzón, M., Rojas, A., Romo, A., Daza, Y. & Montero, D. (2023). El juego patológico en estudiantes de salud de una institución universitaria, Cauca, Colombia. *Revista Colombiana de Psiquiatría*. <https://doi.org/10.1016/j.rcp.2023.09.006>

- EDAD (2008). *Encuesta de Discapacidad, Autonomía personal y situaciones de Dependencia. Primeros resultados*. Portal Mayores, Informes Portal Mayores, nº 87. <http://www.imsersomayores.csic.es/documentos/documentos/pm-estadisticas-edad-2008-01.pdf>
- Gainsbury, S. M., Abarbanel, B., & Blaszczynski, A. (2020). Online gambling: A critical review of the literature. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 18(3), 555-571. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00128-4>
- Gallego, A., Bermúdez, A. & Jensen, C. (2024). Impactos del uso de Internet en Estudiantes de media académica. *Ciencia Latina*, 8(4), 5643-5655. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12777
- García, P., López, I & Solé, M.J. (2022). El debate social sobre juegos de azar online y menores en España. *Política y Sociedad*, 59(2), 64881. <https://dx.doi.org/10.5209/poso.64881>
- Kart, M., & Kart, A. (2021). Academic and Social Effects of Inclusion on Students without Disabilities: A Review of the Literature. *Education Science*, 11(1), 16. <https://doi.org/10.3390/educsci11010016>
- Lopez-Gonzalez, H., & Griffiths, M. D. (2023). El impacto de la publicidad en juegos de azar online en jóvenes adultos. *Journal of Gambling Studies*, 39(4), 657-670. <https://doi.org/10.1007/s10899-023-09980-0>
- Martínez, M. & Esteve, C. (2022). Accesibilidad digital y discapacidad: estudio desde una perspectiva centrada en las personas. *Revista Española de Discapacidad*, 10(2), 111-133. <https://doi.org/10.5569/2340>
- National Council on Problem Gambling (NCPG). (2022). *National survey on gambling and problem gambling in the United States*. National Council on Problem Gambling. <https://www.ncpgambling.org>
- Organización Mundial de la Salud (OMS). (2012). *Informe mundial sobre la discapacidad*. Recuperado de: https://www.who.int/disabilities/world_report/2011/es/
- Pichardo, C.; Romero-López, M.; Ruiz-Durán, A.; García-Berbén, T. (2021). Executive Functions and Problematic Internet Use among University Students: The Mediator Role of Self-Esteem. *Sustainability*, 13, 11003. <https://doi.org/10.3390/su131911003>
- Pitt, L., Smith, J., & Garcia, M. (2021). Online gambling behavior and its impact on mental health: A longitudinal study. *Journal of Gambling Studies*, 45(3), 123-138. <https://doi.org/10.1007/jgs.2021.00987>
- Sales, I. & Cloquel, A. (2021). La adicción al juego online entre los adolescentes españoles. *EDETANIA*, 59, 85-103. http://dx.doi.org/https://doi.org/10.46583/edetania_2021.59.810
- Solano, E., Chacón, G. N. & Mendoza, E. D. (2024). IncluTic: Retos y Barreras Socioeconómicas de la Inclusión Digital en Personas con Discapacidad Intelectual y Múltiple en el Instituto La Esperanza, Modalidad Internado. *Revista Perspectivas*, 9(2), 103-117. <https://doi.org/10.22463/25909215.4832>
- Solera, S., Soler, J.M., Sancho, D., Gadea, R., Rubia, J. & Camarena, X. (2022). Patrón de uso del teléfono móvil e Internet en adolescentes de entre 11 y 15 años. *Enfermería Clínica*, 32, 270-278. <https://doi.org/10.1016/j.enfcli.2021.12.007>
- Suriá, R., Villegas, E., López-Sánchez, C., Carretón, C. & García-Castillo, F. (2024). Preliminary study of the use of online games Between university students with and without disabilities. *VISUAL REVIEW. International Visual Culture Review Revista Internacional De Cultura Visual*, 16(5), 239–250. <https://doi.org/10.62161/revvisual.v16.5283>
- The Clinic. (2024). El auge de los casinos en línea en España: Una mirada al futuro. *The Clinic*. <https://www.theclinic.cl>
- Vázquez, M.J. & Barrera, E. (2020). El juego online en España y las apuestas deportivas: los jóvenes como nuevos perfiles con ludopatía. *Revista Health and Addictions/Salud y Drogas*, 20(2), 61-69. <https://doi.org/10.21134/haaj.v20i2.500>