



Septiembre 2023

Servicio de Prevención de Riesgos Laborales

Según los resultados de la encuesta EDADES 2022 (Encuesta sobre alcohol y otras drogas en España), un 58,1% de la población de 15 a 64 años ha jugado con dinero en el último año. Los expertos advierten de que el juego se ha convertido en un problema de salud pública.

¿Qué es el juego patológico?

El trastorno del juego, o juego patológico, es una adicción que se caracteriza por un impulso incontrolable de seguir apostando dinero en juegos de azar, a pesar de la repercusión que pueda tener en las esferas personal, laboral y social de la persona adicta. También es denominado ludopatía, y desde el año 1992 está recogida en la Clasificación Internacional de Enfermedades publicada por la OMS.

Habitualmente se juega bajo el pretexto de obtener unas ganancias rápidas, y se convierte en una conducta patológica cuando la persona ocupa gran parte de su tiempo pensando en cómo jugar o de dónde obtener el dinero para hacerlo.

La edad de inicio al juego de azar es cada vez más temprana. Además, son los jóvenes los que más emplean la modalidad on line, atraídos por la inmediatez de la recompensa, la fácil accesibilidad y el anonimato.

Características del juego patológico

- Obsesión por el juego o por la obtención de dinero para continuar jugando.
- La cantidad de dinero o el tiempo de juego empleado es superior a lo planeado.
- Inquietud o irritabilidad cuando la persona intenta reducir o abandonar el juego.
- Necesidad de seguir jugando a pesar de que se produzcan grandes pérdidas económicas.
- Intentos repetidos de recuperar el dinero perdido.
- Deterioro en el ámbito de las relaciones personales y en el ámbito laboral.

Medidas preventivas

- Información y difusión de las buenas prácticas del juego, así como de los posibles peligros de una práctica no adecuada.
- Detección precoz de sectores poblacionales con especial vulnerabilidad.
- Promoción de actividades de ocio saludables, que desplacen la oportunidad de juego.
- Colaboración de personajes públicos influyentes que puedan servir de referente para un uso saludable del juego.



Lo importante es no participar 