

Estudio revela que 80 millones de adultos sufren ludopatía

Según una publicación de The Lancet Public Health, alrededor de 80 millones de adultos en todo el mundo sufren de ludopatía o tienen una relación problemática con los juegos de azar. Este informe insta a los gobiernos a abordar esta problemática como un asunto de salud pública.

Lea también: Instagram usará IA para detectar a usuarios menores que mienten sobre su edad

El estudio revela que 448,7 millones de adultos están en situación de riesgo, es decir, experimentan al menos un síntoma y alguna consecuencia adversa derivada de la adicción al juego. El 15,8 % de los adultos y el 26,4 % de los adolescentes que juegan en casinos o tragamonedas en línea podrían padecer ludopatía o trastorno del juego. En el caso de las apuestas deportivas digitales, el 8,9 % de los adultos y el 16,3 % de los adolescentes están igualmente en riesgo.

Ante estos resultados, los expertos sugieren restringir las actividades de aplicaciones y plataformas digitales de juego, cuya expansión es rápida, incluso en países donde esta práctica está prohibida.

«Cualquier persona con un teléfono móvil tiene ahora acceso a lo que básicamente es un casino de bolsillo, las 24 horas del día. Las estrategias de marketing y las tecnologías sofisticadas hacen que sea más fácil empezar a jugar y más difícil detenerse», afirmó Heather Wardle, de la Universidad de Glasgow en Reino Unido.

Además, el informe destaca que el juego se asocia a «pérdidas financieras y riesgo de ruina», así como a «problemas de salud física y mental, rupturas de relaciones familiares, mayor riesgo de suicidio y de violencia doméstica, incremento de delitos contra la propiedad y personas, y pérdida de empleo».

El impacto de los juegos de azar es especialmente alto en grupos vulnerables, como las personas desfavorecidas socialmente y «los niños y adolescentes expuestos de forma rutinaria a la publicidad de productos de juego», explicaron los autores del estudio.

«Sabemos que la exposición temprana aumenta el riesgo de desarrollar trastornos en el futuro, y los niños y adolescentes

son particularmente vulnerables al atractivo del dinero fácil y al diseño similar a videojuegos de los juegos de azar en línea», agregó Kristiana Siste, de la Universidad de Indonesia.

Los comisionados instan a las autoridades a implementar una regulación eficaz en todos los países, independientemente de si el juego es legal o no. Entre sus recomendaciones están la reducción de la disponibilidad de estos productos y la disminución de la exposición de la población a ellos, mediante restricciones en el acceso, promoción, marketing y patrocinio. También sugieren que los estados ofrezcan apoyo y tratamiento accesible para quienes padecen trastornos del juego, junto con campañas de concienciación social.

Charles Livingstone, de la Universidad de Monash en Australia, señaló que «los australianos son los que más gastan en juegos de azar, y per cápita en el mundo, con unos 1 mil 555 dólares australianos por adulto al año», y aseguró que existe voluntad en el país para tratarlo el problema como una cuestión de salud pública.

Con información de DW