

MENORES, REDES SOCIALES Y LUDOPATÍA, ¿FACTORES RELACIONADOS? ¿PROTECCIÓN EFICAZ? REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA

González-Román, L.A. (EIR II SM**), Ramos-García, L. (Enfermera especialista Pediatría), Martínez-Guerrero, L (EIR I SM); Picado-Álvarez, D. (*); Doncel-Martín, C. (*); Gómez-Cortijo, I. (*); Villanueva-Per, M. (*); Gutiérrez-Lobato, M. (**); Cañamares-Herráiz, N. (Enfermera unidad psiquiatría infanto-juvenil); De Castro-Sánchez, M. (Enfermero Especialista Salud Mental)

Hospital Clínico Universitario de Valladolid

INTRODUCCIÓN

La ludopatía infantil es un trastorno caracterizado por pérdida continua o periódica del control sobre el juego, preocupación por el mismo y por obtener dinero para apostar.

Los niños y adolescentes son especialmente vulnerables al juego por inmadurez cognitiva, presión social y exposición a la publicidad

El juego en niños y adolescentes representa una preocupación creciente en el ámbito de la salud pública, especialmente en el contexto digital actual. El marketing digital favorece la adicción a pantallas, así como episodios o comportamientos relacionados con la salud mental de las personas.

La CIE-11 (2022) incluye la adicción a videojuegos como una enfermedad prevenible y tratable.

OBJETIVO

Analizar y sintetizar la evidencia científica sobre el impacto de las ludopatías asociadas al uso de las redes sociales (RRSS) en menores de edad con el fin de identificar factores de riesgo y consecuencias psicosociales.

METODOLOGÍA

Se realiza una búsqueda bibliográfica en la base de datos PUBMED con la siguiente estrategia de búsqueda:

((Social Media"[Title/Abstract] OR "social networks"[Title/Abstract] OR "online communities"[Title/Abstract] OR "twitter"[Title/Abstract] OR "facebook"[Title/Abstract] OR "tik tok"[Title/Abstract] OR "Instagram"[Title/Abstract] OR "Snapchat"[Title/Abstract] OR "YouTube"[Title/Abstract]) AND ("gambling pathological"[Title/Abstract] OR "Gambling"[Title/Abstract] OR "pathologic gambling"[Title/Abstract])) OR ("Gambling"[MeSH Terms] AND "Social Media"[MeSH Terms])

- Palabras clave: "gambling", "pathologic gambling", "gambling pathological", "social media", "social networks", "online communities", "Twitter", "Facebook", "Tik Tok", "Instagram", "Snapchat", "Youtube".
- Últimos 5 años
- Campos: Título, resumen y MeSH.
- Operador boleano: AND, OR.

RESULTADOS

El resultado de la búsqueda fueron 9 artículos, de los que se seleccionaron 5 por hacer especial referencia a la población menor de edad con atención centrada en la labor enfermera en salud mental.

Existen dos tipos de jugadores:

- Buscan evasión emocional.
- Poseen cierta vulnerabilidad biológica (impulsividad, déficit atención).

El juego en menores forma un continuo que va desde una situación de juego ocasional hasta el juego patológico o compulsivo.

El confinamiento por COVID 19 aumentó el uso abusivo y compulsivo de redes sociales y juego online, cambiando la modalidad de los apostadores menores de edad.

El juego online está en aumento: según la Comisión de Juego de Reino Unido (2019), el 36% de los jóvenes entre 11-16 años habían jugado en el último año. En el estudio ALSPAC (Avon Longitudinal Study of Parents and Children), el 54% de los jóvenes de 17 años habían participado en juegos de azar (más hombres).

Este fenómeno se ha visto intensificado por el auge del juego en línea, la incorporación de elementos de azar en videojuegos (como las "loot boxes" o las apuestas con "skins") y la exposición constante a publicidad de apuestas, especialmente en RRSS y eventos deportivos.

Se ha observado una expansión de las apuestas deportivas en línea, algo fuertemente promovido por la publicidad y el marketing, al igual que los juegos de azar, los cuales son también promocionados entre los niños a través de las RRSS.

Un estudio reciente de Twitter investigó cómo los niños comparten y "retuitean" mensajes de las empresas de juegos de azar. El estudio mostró cómo los niños y los grupos vulnerables participan activamente en las conversaciones, considerando ellos mismos que el contenido generado por usuarios tiene un mayor impacto negativo que el contenido publicitario.

La industria del juego utiliza cada vez más a influencers en RRSS creando un atractivo adicional. Los jóvenes recuerdan los anuncios de apuestas porque les son familiares, aumentando la confianza.

La legislación en España establece principios fundamentales :

- Ley de Defensa al Consumidor establece el derecho a la información veraz, el derecho a no ser engañados o el daño en la salud. (Real Decreto Legislativo 1/2007, de 16 de noviembre, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios)
- Ley 17/2022 Ley General de Comunicación Audiovisual contiene el concepto "Usuarios de Especial Relevancia", defendiendo la protección de toda publicación y contenido nocivo a los consumidores más vulnerables.
- Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Juegos de Azar, donde se prohíbe toda publicidad dirigida a niños, quienes a pesar de ello están ampliamente expuestos a anuncios de juegos de apuestas en la televisión y en las redes sociales.

CONCLUSIONES

- ✓ El uso de RRSS supone un importante factor de riesgo para el desarrollo de ludopatía infantil.
- ✓ El ordenamiento jurídico español requiere de una urgente revisión para incorporar normas que aseguren el cuidado de la salud mental de los menores, así como regular el estatus jurídico del influencer en donde les pueda ser adjudicada responsabilidad por contenidos con publicidad subliminal, implícita y/o dirigida que publiquen en RRSS y otros medios digitales.
- ✓ El juego problemático se asocia con: depresión, bajo rendimiento académico, consumo de alcohol y otras conductas adictivas
- ✓ El enfermero especialista en salud mental, en sus funciones de prevención y promoción de la salud, debería abordar el tema del correcto uso de RRSS y afines, tanto con los padres como con la población infanto-juvenil.

BIBLIOGRAFÍA

- Arden-Close, E., Thomas, S., Bush-Evans, R., Wang, R., Bolat, E., Hodge, S., Phalp, K., & McAlaney, J. (2023). Social norms and goal-setting interventions to promote responsible gambling in low-to-moderate online gamblers: protocol for a four-arm randomised controlled feasibility study. *BMC open*, 13(3), e065400. <https://doi.org/10.1136/bmopen-2022-065400>
- Carrasco, J. P., Estrella-Porter, P., & Cerame, A. (2025). Commodified upbringings: A narrative review on commercial determinants of child and adolescent mental health. *The International journal of social psychiatry*, 71(6), 1014–1029. <https://doi.org/10.1177/00207640251341078>
- Emond, A. M., & Griffiths, M. D. (2020). Gambling in children and adolescents. *British medical bulletin*, 136(1), 21–29. <https://doi.org/10.1093/bmb/ldaa027>
- Henzel, V., & Häkansson, A. (2021). Hooked on virtual social life. Problematic social media use and associations with mental distress and addictive disorders. *PLoS one*, 16(4), e0248406. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0248406>
- Purba, A. K., Thomson, R. M., Henery, P. M., Pearce, A., Henderson, M., & Katikireddi, S. V. (2023). Social media use and health risk behaviours in young people: systematic review and meta-analysis. *BMJ (Clinical research ed.)*, 383, e073552. <https://doi.org/10.1136/bmj-2022-073552>

