



# JUEGO PATOLÓGICO POR INTERNET EN LA EDAD AVANZADA

**Susana Jiménez Murcia, PhD**  
Coordinadora Unidad Juego Patológico  
Investigadora del CIBEROBN  
Prof. Asociada, Fac. Medicina UB  
Servicio de Psiquiatría  
Hospital Universitario de Bellvitge-  
IDIBELL

[sjimenez@bellvitgehospital.cat](mailto:sjimenez@bellvitgehospital.cat)

# Juego patológico en la edad avanzada

- El rápido envejecimiento de la población y la disponibilidad cada vez mayor de juegos de azar en las tres últimas décadas, ha facilitado que la población de edad avanzada juegue cada vez más.
- Asimismo, la industria del juego ha sido uno de los sectores de negocio que más ha crecido en los últimos años, especialmente debido al auge de las nuevas tecnologías y el desarrollo del juego online.

# Juego patológico en la edad avanzada

- Según la DGOJ, en el último trimestre de 2013:
  - Las cantidades jugadas en España en juego online crecieron casi un 14%.
  - Los ingresos netos derivados de este tipo de juego se incrementaron en un 15.6%.
  - El número de jugadores registrados aumentó un 9.4%.

# Juego patológico en la edad avanzada

- Casi un 70% de las personas mayores de 55 años han jugado en el último año y un 2.2% presenta una conducta problemática (Tse et al., 2013).
- En España, el tipo de juego problemático más frecuente, en este sector de población, son las máquinas (Granero et al., 2014).
- Sin embargo, la afirmación de que las personas mayores desconocen el funcionamiento de Internet, empieza a ser falsa en muchos casos.

# Juego patológico en la edad avanzada

- Internet lleva más de dos décadas de funcionamiento y el número de usuarios se ha incrementado de forma masiva, llegando a la mayoría de los rincones del planeta y a cualquier franja de edad o sector social.
- Los problemas de salud física y movilidad, además de las situaciones vitales estresantes, propias de la edad avanzada (jubilación, muerte del cónyuge, soledad, reducción ingresos,...), pueden incrementar el riesgo de adicción al juego online.

# Caso clínico

- Paciente de **75 años** de edad, viudo y con dos hijos, estudios universitarios y jubilado, que consulta para valoración problema de juego en casinos online.
- Inició **conducta de juego**, coincidiendo con el cierre de un negocio, pensando que el juego sería la solución a sus problemas económicos. Después de unos años, dejó de jugar, estando 20 años abstinentes.
- Empezó a jugar de nuevo (online), tras del fallecimiento de su esposa.

# Caso clínico

- Refiere que invierte un 30% de su pensión en el juego, con apuestas máximas de 300 euros y promedio de 100. Frecuencia de juego, tres veces por semana.
- Reinvierte los premios. Importante pensamiento mágico e ilusión de control.
- Múltiples deudas en tarjetas de crédito, que también ha solicitado online.

# Caso clínico

- En la **exploración psicopatológica**, el paciente estaba vigil, consciente y orientado. Sin alteraciones del lenguaje, ni del curso, ni contenido del pensamiento. Tampoco presentaba alteraciones de la sensopercepción. Juicio de la realidad conservado.
- No se objetivaban fallos mnésicos, ni problemas de atención. No clínica afectiva endogenomórfica. Hipotimia reactiva, preocupación y sentimientos de culpa. Sueño regulado con hipnótico. No ideas de muerte, ni intencionalidad autolítica.

# Caso clínico

- En la **exploración psicológica** obtuvo los siguientes resultados:
  - SOGS: 8
  - Cuestionario DSM-IV Stinchfield: 7
  - SCL-90-R: no psicopatología aparente.
  - TCI-R: bajas puntuaciones en HA, RD, PS, SD y C. Elevadas en ST.
- **Motivación:** contemplación.

# Conclusiones

- El juego de azar, en las personas de edad avanzada, ha sido escasamente explorado.
- Sin embargo, se trata de una actividad cada vez más popular entre personas mayores, que viven en zonas urbanas y que tienen problemas físicos y de movilidad.
- Es necesario identificar hábitos de juego en este sector de población, prácticas de riesgo y diseño de programas de información y prevención.