

Exposición al juego

¿DE QUÉ SE TRATA ESTE FACTOR?

La exposición al juego describe el alcance hasta el cual una persona o empresa se encuentra con actividades de juego. Existen muchas características del juego que afectan la exposición, algunos ejemplos son el tipo de actividad, el lugar y la cantidad de lugares de juego.

¿POR QUÉ ESTE FACTOR ES IMPORTANTE?

La exposición al juego está estrechamente vinculada con la participación en el juego, debido a que, si no existen oportunidades de jugar, las personas no pueden participar. La participación produce problemas de juego si existe perjuicio (p. ej., angustia financiera o personal) y algunos tipos de juego tienen mayores niveles de riesgo que otros. Una mejor comprensión del factor de exposición puede proporcionar una perspectiva sobre qué influye en que las personas jueguen.

¿QUÉ TEMAS ABARCA ESTE FACTOR?

Entorno del juego

El juego tiene lugar en distintos entornos, que pueden variar según la ubicación y el tipo de lugar. Las personas, con frecuencia, se sienten seguras y cómodas en lugares dentro de un territorio, como casinos y hoteles, que pueden producir que dediquen más tiempo a jugar de lo que tenían previsto. Estos lugares también pueden afectar la exposición de una persona al juego de muchas maneras. Por ejemplo, la exposición puede limitarse a restricciones de edad, pero aumenta si se tiene fácil acceso a dinero por medio de cajeros automáticos, una decoración atractiva, y si hay comida y alcohol disponibles. Estos factores pueden incitar a las personas a seguir jugando. Los lugares tradicionales promueven el juego responsable por medio de prácticas, como programas de autoexclusión, seguimiento de comportamiento, políticas contra el adelanto de efectivo o disponibilidad de crédito, establecer límites de tiempo y colocar relojes para que las personas sepan cuánto tiempo llevan en el lugar. El

alcance con el cual se aplican estas prácticas, no obstante, varía según la jurisdicción.

Otro marco que crece rápidamente en los últimos años es el juego por Internet. Este tipo de juego es de fácil acceso las 24 horas al día desde cualquier lugar y permite al jugador pagar con crédito. En la actualidad, no queda claro si el juego por Internet presenta un mayor riesgo de exposición al perjuicio que el juego tradicional.

Accesibilidad

Sin acceso al juego, no se puede estar expuesto ni participar en actividades de juego. Existe un aumento en el acceso al juego, en particular, el juego por Internet en las últimas décadas. Se considera que la mayor disponibilidad del juego y los cambios de actitud con respecto a este están relacionados con un aumento en la participación, los gastos y el perjuicio relacionado con el juego. La investigación sugiere que la política y otros factores, como la economía, las prácticas culturales, la ubicación y la visibilidad de los lugares y el horario de atención afectan el acceso al juego.

Adaptación

Existe una deficiencia general de investigación con respecto a la adaptación de una persona o población al juego. La evidencia actual sugiere que cuando el juego se torna más ampliamente disponible, existe un aumento en el juego en un principio, pero con el tiempo disminuye. Algunos investigadores consideran que esto, en parte, se debe a que el juego se normaliza y, también, debido a las políticas gubernamentales y los esfuerzos de prevención. También se puede deber a que una mayor concienciación del riesgo y el perjuicio vinculados con las formas continuas del juego (en el cual la demora entre apuestas es muy breve), como las máquinas tragamonedas y las terminales de videolotería, genere cambios de actitud y reduzca la participación.

Comercialización y mensajes

El juego, con frecuencia, se incluye en las películas, las series televisivas y los medios informativos. Estas formas

de medios, con frecuencia, presentan el juego de manera positiva, lo que puede afectar la actitud del público con respecto a la participación en el juego. Los anuncios publicitarios procuran que el juego luzca divertido e incitante. Por ejemplo, los anuncios publicitarios de apuestas deportivas, con frecuencia, vinculan las apuestas con una conexión masculina y el amor por los deportes. Los patrocinadores y las campañas de comercialización en las redes sociales nuevas están reemplazando las publicidades tradicionales y es posible que lleguen a una audiencia más amplia.

La publicidad es muy importante para las empresas de juego en un mercado competitivo. Los ayuda a atraer nuevos clientes y a alentar a los actuales a que jueguen más. La eficacia de los anuncios publicitarios, con frecuencia, se miden por las ganancias de los lugares de juego, aunque existe un debate con respecto al efecto que tiene la comercialización en el comportamiento del juego. La investigación sugiere que, en un nivel personal, la comercialización afecta cómo se sienten las personas con respecto al juego. Por ejemplo, hay lugares en Suecia en los que, a pesar del aumento de los anuncios de juegos, la participación sigue en descenso. Este concepto se lo denomina "fatiga publicitaria".

Otros estudios descubrieron que el origen étnico y la gravedad de los problemas de juego pueden afectar la actitud de una persona con respecto al juego. Las personas que tienen problemas de juego, con frecuencia, informan que los anuncios de juego afectan sus opiniones. No existe investigación actual que analice el efecto que tienen los anuncios publicitarios a nivel de la población.

Convergencia entre el juego y el juego de azar

El juego y el juego de azar son actividades muy similares, la industria del juego incluso usa estos términos en forma indistinta. La diferencia principal entre los términos es que al jugar el resultado se logra mediante una habilidad, no por el azar, mientras que en el juego de azar sucede lo contrario.

Muchas actividades de juego ahora incluyen características del juego de azar y viceversa. Estas actividades se denominan juegos similares al azar y juegos de azar similares al juego. Debido a la superposición de estas actividades y su rápido incremento en los últimos años, los investigadores establecieron un marco de trabajo que los ayude a diferenciarlas.

Un ejemplo de juego similar al juego de azar es un videojuego que cuenta con minijuegos en los que puede apostar en un simulacro de casino. Existen también muchas oportunidades de participar en juegos de casino sociales, por medio de redes sociales. Otro ejemplo es un videojuego que cuente con cajas de botín en las que los jugadores pueden gastar dinero para acceder a funciones del juego desconocidas. Algunas regiones, no obstante, tienen prohibidas las cajas de botines porque son muy similares al juego de azar. Los juegos similares a los juegos de azar gratuitos ahora se juegan con más frecuencia en comparación con el juego de azar en línea por dinero. Los estudios revelan que los adultos jóvenes y los adultos que están expuestos a esta clase de juegos tienen mayor tendencia a desarrollar problemas de juego. No existe evidencia que respalde el motivo por el cual sucede esto, aunque se puede deber, en parte, a la similitud que adquirieron los juegos a los juegos de azar. En los últimos años, se observó un aumento en la cantidad de personas que apuestan a distintos resultados de videojuegos.

Un ejemplo de los juegos de azar similares al juego puede ser una máquina de juego electrónica con un diseño similar a un espectáculo de juegos televisivo popular. Otro ejemplo con el uso de una máquina de juego electrónica es que ahora tienen un elemento de habilidad o una característica que da la sensación que se necesita una habilidad. Los investigadores creen que esta clase de características sirven para atraer a participantes jóvenes y los motiva a seguir jugando.

La convergencia de estas dos actividades puede hacer que el juego y el juego de azar sean más interesantes para los jugadores y produce un mayor nivel de participación. No obstante, se necesita más investigación para comprender el verdadero efecto de la convergencia del juego y el juego de azar.

Este es un resumen del factor de exposición al juego, uno de ocho factores interrelacionados que comprenden el Marco de trabajo conceptual del juego perjudicial. Si desea más información acerca de este factor, consulte el [informe completo](#) o ingrese en la [página web de exposición al juego](#) del sitio web de GREO.