

Clic, gana i torna a jugar: addicció al joc en línia en majors

Sense cap dubte, el perfil del jugador en línia és el d'un jove que, mòbil en mà, aposta en plataformes digitals. No obstant això, esta representació ha quedat obsoleta. En l'última dècada, l'entorn digital ha captat també l'atenció de persones majors que accedixen cada vegada més a casinos virtuals, bingos en línia i jocs d'atzar des de la comoditat de la llar. Esta tendència no és anecdòtica: estudis recents apunten a una preocupant invisibilització del joc patològic en la tercera edat, una addicció silenciosa que avança sense tot just estratègies de prevenció ni reconeixement clínic.



L'envelliment poblacional i la creixent digitalització han creat el caldo de cultiu perfecte per al desenvolupament de conductes problemàtiques associades al joc en línia en persones

majors. Com assenyalen Johnson et al. (2023), molts adults majors recorren a estes plataformes com una manera de combatre la soledat, l'avorriment o el dol, trobant en ells una via de fuga emocional. La facilitat d'accés, les interfícies intuïtives i les campanyes de màrqueting dirigides a públics amplis convertixen l'entorn digital en una opció especialment atractiva per als qui busquen distracció o evasió. Esta repetició constant del cicle “clic, gana i torna a jugar” pot consolidar-se com una rutina quotidiana, especialment entre els qui presenten major vulnerabilitat psicosocial. En este context, factors com l'aïllament, la jubilació, que comporta una reducció del contacte social i del sentit de propòsit, la deterioració cognitiva o les pèrdues afectives, funcionen com a acceleradors d'esta conducta addictiva. Tal com arreplega Granero et al. (2020), els adults majors amb trastorn per joc presenten perfils clínics diversos, on destaquen símptomes depressius, disfuncions executives i inicis tardans del joc problemàtic.

Les plataformes de joc en línia estan disponibles les 24 hores, oferixen recompenses immediates i permeten jugar en soledat, sense la pressió social de l'entorn físic. Venuleo et al. (2021) argumenten que l'atractiu del joc en línia radica en la seua capacitat per a crear una “realitat alternativa” en la qual el jugador sent que recupera el control o escapa del seu malestar emocional. Esta percepció pot ser especialment seductora per a persones majors que travessen transicions vitals complexes, com l'envelliment en solitari o la malaltia crònica. El perfil dels jugadors majors presenta particularitats que van més enllà del simple desig de lucre: segons el mateix estudi, el joc es convertix en una busca simbòlica de significat, control o connexió emocional. Esta dimensió subjectiva transforma la conducta en una estratègia d'afrontament davant sentiments de pèrdua, desconnexió o falta de propòsit vital. De fet, en la seua anàlisi qualitativa en l'estudi esmentat, les autores advertixen com la narrativa personal de molts majors gira entorn de la necessitat de “*sentir-se vius*” o “*donar emoció als dies*”.

A diferencia de otros grupos de edad, los mayores experimentan una progresión más rápida hacia el juego problemático. Granero et al. (2020) encontraron que, en personas de edad avanzada, especialmente dones, els factors precipitants inclouen viudetat, malaltia crònica, aïllament social i comorbiditats psiquiàtriques. A més, el joc no sempre és percebut com un risc pel seu entorn, sinó com un entreteniment inofensiu, la qual cosa retarda encara més

la detecció i la intervenció. En esta línia, Subramaniam et al. (2015) van destacar que els majors que busquen tractament solen presentar nivells més alts de culpa, desesperança i deterioració funcional que els jugadors joves, la qual cosa complica la seua recuperació.

En el pla neurocognitiu, estudis com el de Ren et al. (2023) han demostrat alteracions en la presa de decisions i el processament de la recompensa en persones majors, similars a les observades en trastorns per ús de substàncies. Estes disfuncions, al costat de la deterioració cognitiva associada a l'edat, dificulten el reconeixement del problema i reduïxen la capacitat d'autocontrol enfront dels estímuls digitals. A més, s'ha observat que uns certs patrons de joc en línia, com les tragamonedes virtuals o els jocs amb reforç immediat, estan especialment dissenyats per a explotar estes vulnerabilitats cognitives.

La resposta institucional, no obstant això, encara no ha estat a l'altura. Segons la revisió de Johnson et al. (2023), la majoria dels programes de prevenció i tractament segueixen centrats en joves, deixant fora a un segment de la població que no sols creix en número, sinó també en exposició al risc. Per això mateix, és urgent dissenyar campanyes específiques per a majors, que incloguen estratègies d'alfabetització digital crítica, formació a professionals sociosanitaris i sistemes de detecció precoç en centres de salut i atenció primària.

“Les persones no es tornen addictes a un objecte, sinó a una solució aparent que respon a una necessitat emocional no resolta” (Venuleo et al., 2021).

Referències bibliogràfiques:

Granero, R., Jiménez-Murcia, S., Del Pino-Gutiérrez, A., Mena-Moreno, T., Mestre-Bach, G., Gómez-Peña, M., Moragas, L., Aymamí, N., Giroux, I., Grall-Bronnec, M., Sauvaget, A., Codina, E., Vintró-Alcaraz, C., Lozano-Madrid, M., Camozzi, M., Agüera, Z., Martín-Romera, V., Sánchez-González, J., Casalé, G., Sánchez, I., ... Fernández-Aranda, F. (2020). Gambling Phenotypes in Older Adults. *Journal of gambling studies*, 36(3), 809–828. <https://doi.org/10.1007/s10899-019-09922-4>

Johnson, R.H., Pitt, H., Randle, M. et al. A scoping review of the individual, socio-cultural, environmental and commercial determinants of gambling for older adults: implications for public health research and harm prevention. *BMC Public Health* 23, 362 (2023). <https://doi.org/10.1186/s12889-022-14930-y>

Ren, X., Li, Y., Wang, Y., & Wang, X. (2023). Risky decision-making with reward and punishment frequency feedback in older adults. *Frontiers in Aging Neuroscience*, 15, 1078455. <https://doi.org/10.3389/fnagi.2023.1078455>

Subramaniam, M., Wang, P., Soh, P., Vaingankar, J. A., Chong, S. A., Browning, C. J., & Thomas, S. A. (2015). Prevalence and determinants of gambling disorder among older adults: A systematic review. *Addictive Behaviors*, 41, 199–209. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2014.10.007>

Venuleo, C., Marinaci, T., & Mossi, P. (2021). Problem gambling among older people: An Italian study on habits, representations, levels of engagement and psychosocial determinants. *Journal of Gambling Issues*, 47, 1–28. <https://doi.org/10.4309/jgi.2021.47.3>