

# JUEGO PATOLÓGICO O LUDOPATÍA

Ángela Carmona Alba  
Psicóloga AJUTER

La ludopatía o juego patológico es una enfermedad crónica, que se traduce en una conducta de juego mal adaptativa, que es persistente y recurrente en el tiempo y se caracteriza por la búsqueda de una gratificación inmediata. Se traduce en síntomas significativos que afectan al individuo a su entorno. No es solo pérdida de dinero.

La causa específica de este trastorno se desconoce, pero se sabe que estaría determinado por componentes biológicos, sociales y ambientales muy semejantes a los que se dan en las adicciones.

Según la OMS (Organización Mundial de la Salud), el juego patológico se define como un trastorno caracterizado por la presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juegos de apuestas, los cuales dominan la vida de la persona enferma en perjuicio de sus valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares; esta conducta persiste y a menudo se incrementa a pesar de las consecuencias sociales adversas tales como pérdida de fortuna personal, deterioro de las relaciones familiares y situaciones personales críticas. (OMS, 1992)

Recientemente el Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales, quinta edición (DSM V), incluyó la ludopatía entre las adicciones por sus similitudes en la expresión clínica, origen, comorbilidad física y tratamiento con el resto de adicciones al alcohol, tabaco y drogas ilegales. (DSM V, Asociación Americana de Psiquiatría)

**Según el DSM V, la ludopatía debe cumplir con una serie de criterios:**

**A.- Comportamiento de juego desadaptativo, persistente y recurrente, como indican por lo menos cinco (o más) de los siguientes ítems:**

- 1.- Preocupación por el juego (p. ej. Preocupación por revivir experiencias pasadas de juego, compensar ventajas entre competidores o planificar la próxima aventura o pensar formas de conseguir dinero con el que jugar).
- 2.- Necesidad de jugar con cantidades crecientes de dinero para conseguir el grado de excitación deseado.
- 3.- Fracaso repetido de los esfuerzos para controlar, interrumpir o detener el juego.
- 4.- Inquietud o irritabilidad cuando intenta interrumpir el juego.
- 5.- El juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas o para aliviar la disforia (p. ej., sentimientos de desesperanza, culpa, ansiedad o depresión).
- 6.- Después de perder dinero en el juego, se vuelve al otro día para intentar recuperarlo. (Tratando de “cazar” las propias pérdidas).
- 7.- Engaña a miembros de la familia, terapeutas u otras personas para ocultar el grado de implicación con el juego.
- 8.- Se cometen actos ilegales, como falsificación, fraude, robo, o abuso de confianza, para financiar el juego.

9.- Se han arriesgado o perdido relaciones interpersonales significativas, trabajo y oportunidades educativas o profesionales debido al juego.

10.- Se confía en que los demás proporcionen dinero que alivie la desesperada situación financiera causada por el juego.

Las razones del incremento del juego patológico pueden ser distintas, pero una fundamental ha sido el aumento de los casinos de juego en casi todas las ciudades del país y el crecimiento exponencial de las máquinas de juego ilegales en todos los puntos de las ciudades de Chile.

La ludopatía es una enfermedad grave, un jugador afecta de 15 a 20 personas a su alrededor, a las que debe, les sigue pidiendo prestado y al final se vuelve una carga muy pesada que nadie quiere llevar.

Para los jugadores patológicos, su vida gira en torno al juego, el cual se vuelve más importante que la familia, el trabajo y cualquier otra cosa. Generalmente los familiares se percatan de la enfermedad por que el paciente se vuelve mentiroso, anda de mal humor, duerme mucho o no lo hace, come en exceso o casi nada.

La pérdida de libertad es lo que representan las adicciones. Las personas no pueden dejar de consumir o de tener alguna conducta, a pesar de conocer los daños que les causa en todos los aspectos de su vida.

En Chile no se cuenta con datos estadísticos acerca de esta patología, pero en estudios realizados en Estados Unidos se estima que entre un 1% y 3.4% de la población se encuentra afectada. Esto se duplica cuando existe un casino en el área alrededor de 80 Km.

En los individuos que presentan Ludopatía puede existir una distorsión del pensamiento, como la negación, superstición, confianza excesiva o sentido de poder y control. Estos son altamente competitivos, enérgicos, inquietos y se aburren fácilmente. Les preocupa la aprobación de los demás y ser muy generosos. Cuando no juegan son considerados adictos al trabajo.

Se ha observado una mayor frecuencia de enfermedades médicas asociadas al estrés, elevada ideación suicida, trastornos del estado del ánimo, trastorno por déficit atencional con hiperactividad, abuso o dependencia de sustancias, otros trastornos de control de impulsos.

Generalmente la evasión de la realidad aparece como recurrente en los discursos de los grupos, sea cual fuere la historia inicial. La incapacidad de afrontar los problemas, las exigencias del contexto y los perfiles de la personalidad que favorecen esta evasión son la incapacidad de comunicación, una baja autoestima y la carencia de habilidades sociales.

## **Los efectos directos relacionados con la ludopatía son:**

- **Problemas Psicológicos:** Las más habituales son la depresión y la ansiedad.
- **Problemas Físicos:** El continuo estrés que supone mantener y ocultar el juego produce toda una serie de alteraciones físicas, las más frecuentes suelen ser, dolores de cabeza, musculares, fatiga, insomnio, alteraciones gastrointestinales y sensación de debilidad.
- **Problemas familiares:** Estos son los más perjudicados por la falta de control sobre el juego. Se produce aislamiento por parte del afectado, mentiras, gasto excesivo de dinero, desaparición de dinero y venta de objetos personales.
- **Problemas sociales:** Los ludópatas suelen padecer un empobrecimiento en las relaciones sociales, tienden a evitar el contacto con amistades y pierden el interés por actividades que realizaban antes de empezar a jugar compulsivamente.
- **Consumo de Drogas:** La tasas de incidencia de alcoholismo entre los jugadores patológicos son superiores a las existentes en el total de la población.
- **Problemas Legales:** La tendencia a la transgresión de normas es otra de las consecuencias del juego patológico. La comisión de hurtos en casa o fuera de ella, responde a la necesidad de obtener dinero y bienes para seguir jugando.

## **Curso y Pronóstico**

El juego patológico empieza temprano en los adolescentes hombres y más tardíamente en la mujer. Algunas personas quedan atrapadas desde su primera apuesta, pero para otros el curso es más insidioso. Puede haber continuidad de años de juego social, seguidos de un comienzo brusco que puede ser precipitado por una mayor exposición al juego o por estrés. El patrón de juego puede ser regular o episódico, y el curso del trastorno es crónico caracterizado por frecuentes recaídas. Hay una progresión en la frecuencia de juego, la cantidad apostada y la preocupación por el juego y la obtención de dinero con el cual jugar. La urgencia de apostar o de jugar aumenta generalmente durante los periodos de estrés o depresión.

## TABLA 1

### Escala de Jugadores anónimos (Adaptación de Becoña, 1996)

Conteste a las siguientes preguntas con un SÍ o un NO, referida a su conducta de juego en las últimas semanas o meses:

1. ¿Ha perdido alguna vez tiempo en su trabajo debido al juego?
2. ¿El juego ha hecho alguna vez la vida de su casa infeliz?
3. ¿El juego afecta a su reputación?
4. ¿Se ha sentido alguna vez con remordimientos después de jugar?
5. ¿Ha jugado alguna vez para conseguir dinero con el que pagar las deudas o resolver problemas económicos?
6. ¿El juego le produce algún descenso de su ambición o eficiencia?
7. Después de perder, ¿Siente que debe volver lo antes posible a intentar recuperar sus pérdidas?
8. Después de una ganancia, ¿Siente una fuerte urgencia de volver a jugar para ganar más?
9. ¿A menudo juega hasta su último peso?
10. ¿Ha tenido alguna vez que pedir prestado para seguir jugando?
11. ¿Ha tenido alguna vez que vender alguna cosa para seguir jugando?
12. ¿Es usted renuente a usar el “dinero del juego” para gastos normales?
13. ¿El juego el ha hecho más descuidado en proporcionar bienestar a su familia?
14. ¿Jugo alguna vez más tiempo del que había planeado?
15. ¿Jugo alguna vez para escapar del aburrimiento o de sus problemas?
16. ¿Ha cometido o ha tomado en consideración cometer alguna vez algún acto ilegal para financiar su juego?
17. ¿El juego le causa problemas para dormir?
18. ¿Discute, está decepcionado o frustrado como consecuencia de una urgencia a jugar?

19. ¿Tiene necesidad de celebrar su buena suerte dedicándole unas cuantas horas al juego?
20. ¿Alguna vez ha pensado en suicidarse como un resultado de las consecuencias de su juego?

Ludopatía: Los ludópatas contestaran afirmativamente a 7 o más de las anteriores preguntas.

## **TABLA 2**

### **Escala Breve de detección de la Ludopatía o Juego Patológico** (Fernández-Montalvo, Echeburúa y Baez, 1995)

1. ¿Cree usted que tiene o ha tenido alguna vez problemas con el juego?
2. ¿Se ha sentido alguna vez culpable por jugar o por lo que le ocurre cuando juega?
3. ¿Ha intentado alguna vez dejar de jugar y no ha sido capaz de ello?
4. ¿Ha cogido alguna vez dinero de casa para jugar o pagar deudas?

Probable Ludópata: Aquella persona que contesta 2 o más preguntas de las anteriores afirmativamente, probablemente es un ludópata o tiene importantes problemas con el juego.

#### **Bibliografía:**

- Gonzalez, A (1989). Juego patológico: Una nueva adicción. Madrid
- Ochoa, E., Labrador, F.J., Echeburúa, E., Becosa, E. y Vallejo, M.A. (1997). El Juego Patológico. Madrid
- Fernandez-Montalvo, J. y Echeburúa, E. (1997) Manual Práctico del Juego Patológico. Madrid.
- Manual Diagnostico y Estadístico de los Trastornos Mentales. DSM V (2013) Asociación Americana de Psiquiatría (APA).