

# VARIABLES SOCIODEMOGRÁFICAS EN UN ESTUDIO COMPARATIVO DE EFICACIA DE UN PROGRAMA DE ATENCIÓN AL JUEGO PATOLÓGICO: SEGUIMIENTO A 2 AÑOS DE TRATAMIENTO

Álvarez Cotoli, P.; Jáñez Álvarez, M<sup>a</sup>.; García Laredo, E.; Maldonado Belmonte, M.J.; Sánchez Peña, J. F.

## INTRODUCCIÓN

El juego patológico es un trastorno adictivo. Según del DSM-V (1) el paciente presenta un trastorno por juego problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo. Su tasa de prevalencia en España, Europa y Estados Unidos oscila entre el 1% y el 3% de la población general (2,3). Sin embargo, el porcentaje de ludópatas que solicitan tratamiento no llega al 8% (4).

En general, en los países occidentales ha habido un crecimiento sin precedentes del juego de azar debido a la reforma de sus legislaciones (5).

## MATERIAL Y MÉTODOS

El trabajo se realizó en el SSM de “Puente de Vallecas”, Madrid. Se seleccionaron los 100 primeros pacientes que desde 2005 observaran los siguientes criterios: a) pacientes nuevos, derivados de Atención Primaria o del Hospital General de referencia, b) diagnosticados de juego patológico según el DSM-IV-TR, c) tener una puntuación igual o superior a 4 en la el *Cuestionario de Juego Patológico de South Oaks (SOGS)*, d) incluidos en el Programa de Juego Patológico (PJP) del SSM. Este grupo de 100 pacientes (PJP) se comparó con una muestra control (MC) de 61 pacientes, del mismo SSM y también diagnosticados de juego patológico, que sólo recibieron tratamiento convencional. El Programa de Juego Patológico, es un procedimiento estructurado y protocolizado de manejo de la ludopatía.

Se trata de un estudio naturalístico de carácter prospectivo para el que se utilizó el programa informático estadístico SPSS.

## RESULTADOS

Las características sociodemográficas de las dos poblaciones estudiadas son homogéneas: excepto en la edad (40,25) para el grupo PJP y 44,51 para el de MC), no hay diferencias significativas entre las 2 muestras en el sexo (Fig. 1), educación, situación laboral (Fig. 2) y estado civil (Fig. 3). Hay un claro predominio en ambas muestras del sexo masculino (Fig. 1).

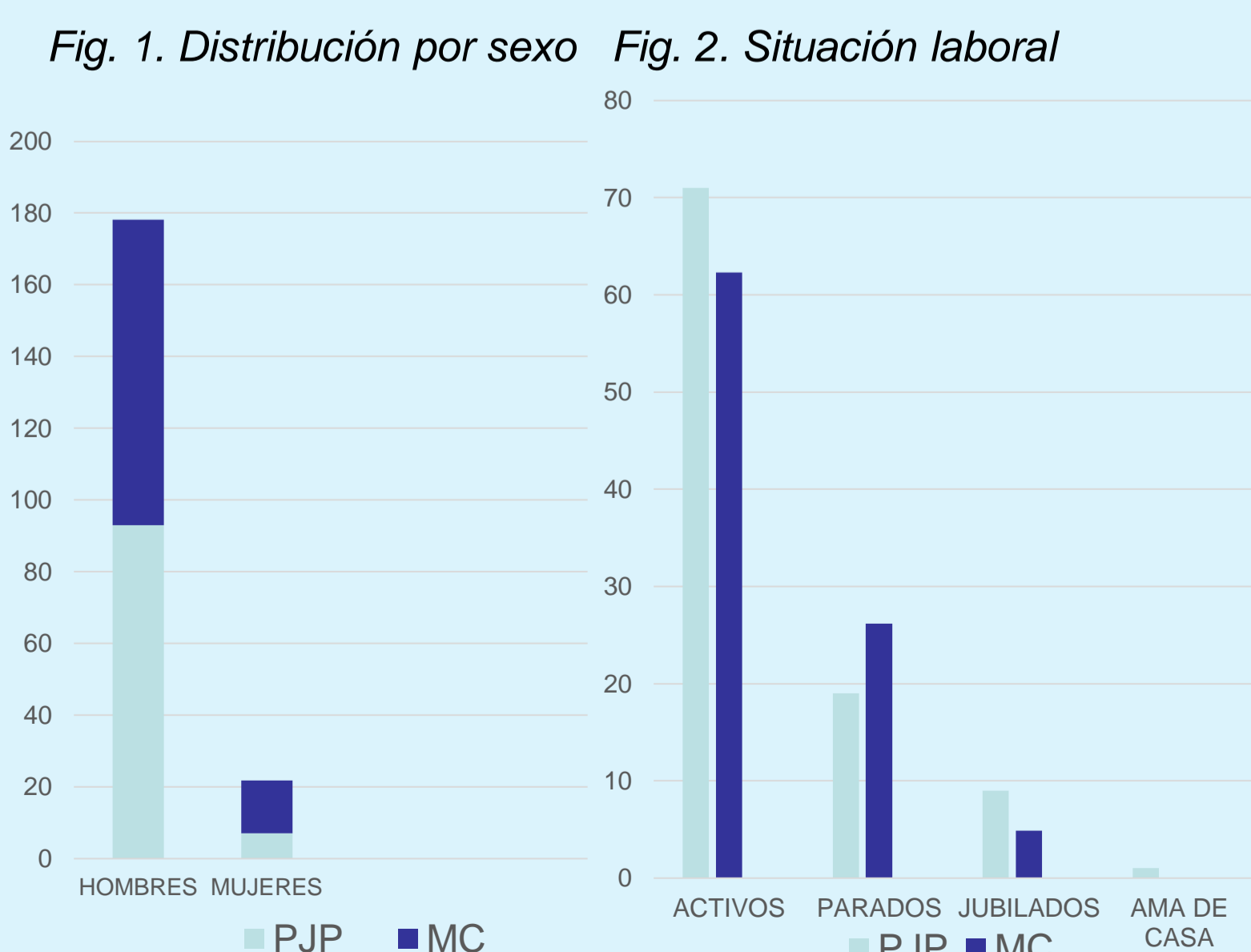
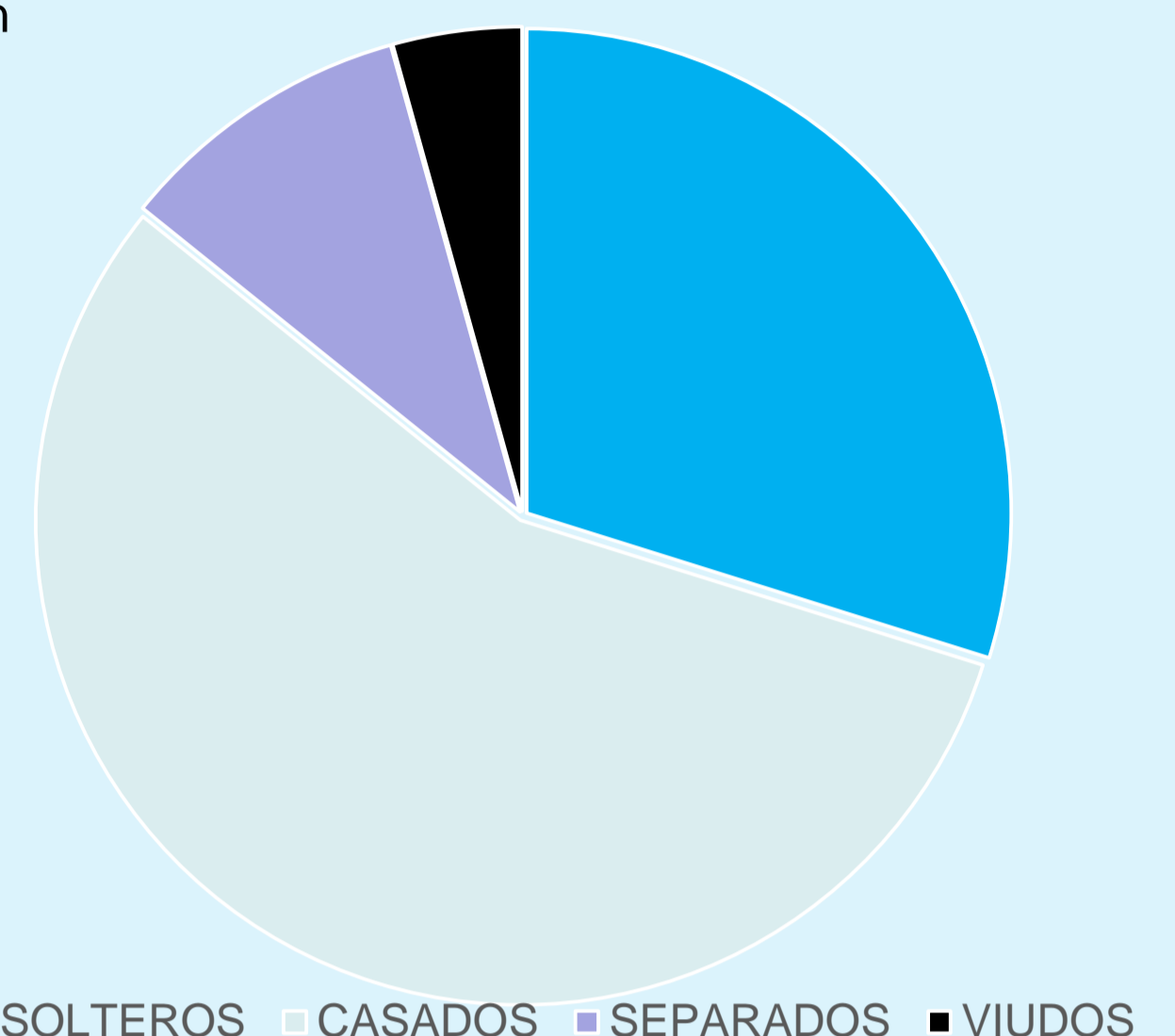
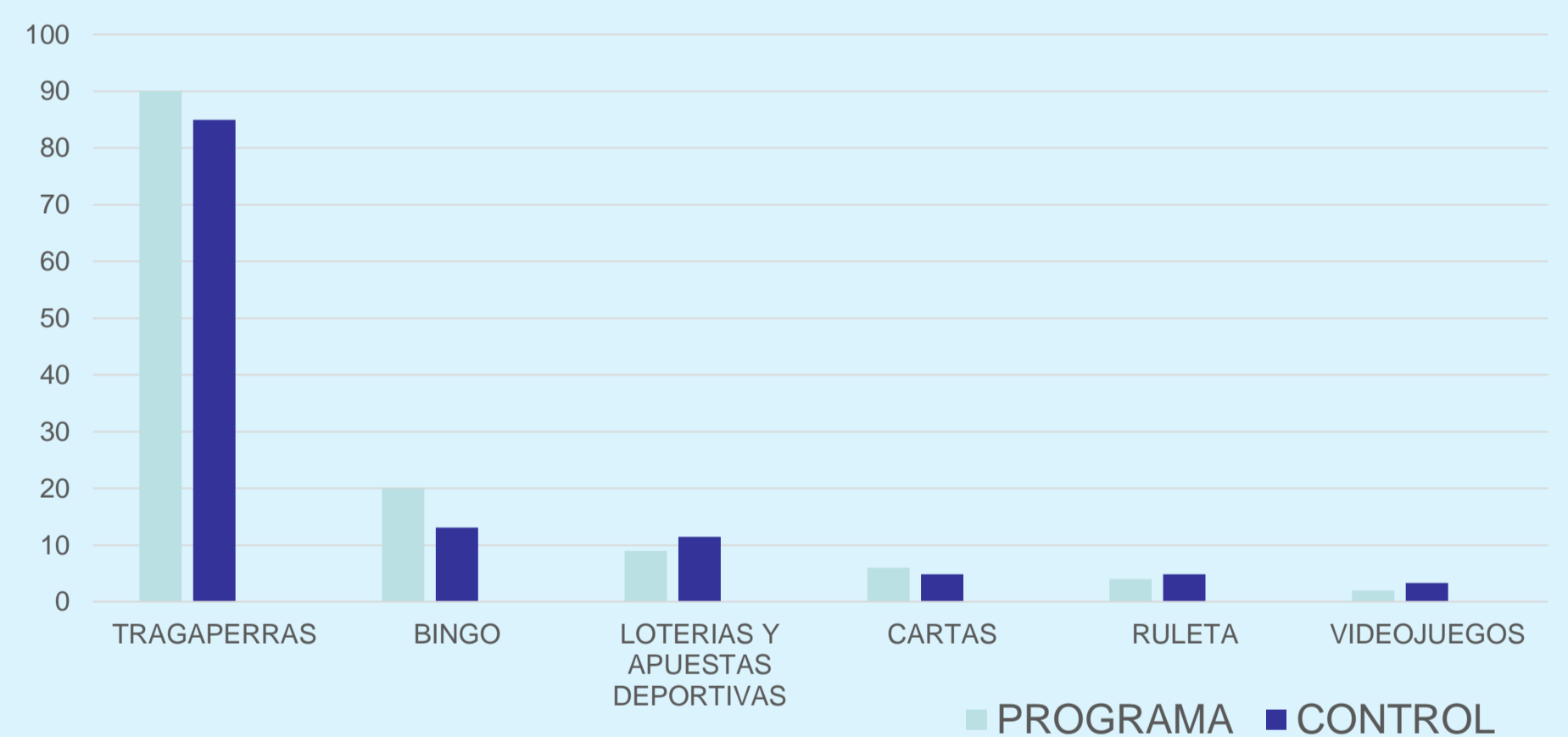


Fig. 3. Distribución del Estado Civil



Tampoco existen diferencias significativas en el tipo de juego, siendo el más frecuente, con gran diferencia, el de las máquinas tragaperras (Fig. 4). Es un hecho demostrado que este tipo de juego, con un intervalo breve entre apuesta y premio, es el que tiene un mayor poder adictivo (6).

Fig. 4. Distribución del tipo de juego patológico



## CONCLUSIONES

Debido a la gran disponibilidad de estos juegos, en España es mucho más frecuente la dependencia a las máquinas tragaperras. La mayoría de los estudios de prevalencia indican que el juego patológico afecta fundamentalmente a los varones. Hay que tener en cuenta que las mujeres son más reacias a pedir ayuda por este problema e iniciar tratamiento debido a la evidente censura social que padecen.

## BIBLIOGRAFÍA

1. American Psychiatric Association. *DSM V Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales* (5ª edición). Barcelona: Panamericana; 2014.
2. Echeburúa E, de Corral P. Juego responsable: ¿una alternativa para la prevención y el tratamiento de la ludopatía? *Adicciones*. 2008; 20: 321-326.
3. Begoña E. Juego problema y juego de riesgo en adolescentes. *Adicciones*. 2001; 13: 279-288.
4. Carballo JL, Secades R, Fernández JR, García O, Sobell LC. Recuperación de los problemas de juego patológico con y sin tratamiento. *Salud y Drogas*. 2004; 4: 61-78.
5. Dowling N, Smith D, Thomas T. Treatment of female pathological gambling: The efficacy of cognitive-behavioural approach. *Journal of Gambling Behavior*. 2006; 22: 355-372.
6. Ibáñez A, Sáiz J. *La ludopatía: una "nueva" enfermedad*. Barcelona: Masson; 2000. pp.13-20.