



EL JUEGO PATOLÓGICO CAUSA DE PATOLOGÍAS MENTALES

PATHOLOGICAL GAMBLING CAUSE OF MENTAL PATHOLOGIES

Rafael Ávila Garrido, Carmen Martínez Orihuela, Matilde Lozano Luzó

rrafa85@hotmail.com

Ludopatía. Adicción. Dependencia. Trastorno Mental. Keywords.
Gambling. Addiction. Dependence. Mental Disorder.

RESUMEN

Introducción: El juego patológico o ludopatía, es como se conoce al tipo de juego que implica asumir riesgos económicos con posibilidades de ganancias inmediatas y que facilita la aparición de conductas problemáticas. No se debe de confundir la ludopatía con un vicio, ya que en estos casos nos encontramos ante una grave enfermedad crónica, una adicción.

Objetivo: Detectar el padecimiento de ludopatía y conocer si se tiene conciencia de que es un tipo de trastorno mental.

Método: Estudio descriptivo, transversal. Realizado durante el período comprendido entre Abril y Junio de 2015. Se aplicó el Cuestionario de detección del juego patológico, a 100 personas de las provincias de Granada, Jaén y Sevilla.

Resultados:

- Un 78% de los encuestados obtuvieron de 0 a 4 puntos.
- Un 6% de los encuestados obtuvieron de 10 o más puntos.
- Un 58% cree que los juegos de azar pueden ser adictivos.
- Un 47% cree que los juegos de azar no puede causar un trastorno mental.

Conclusiones: Según los resultados del cuestionario una pequeña parte de la población a estudio era ludópata, poco más de la mitad cree los juegos de azar pueden ser adictivos, y casi la mitad cree que los juegos de azar no puede causar trastornos mentales. La práctica frecuente de los juegos de azar con carácter adictivo y con riesgos económicos de por medio es perjudicial para la salud. Es necesario fomentar la práctica responsable de los juegos de azar para evitar la aparición de trastornos de salud entre otras cosas.

EL JUEGO PATOLÓGICO CAUSA DE PATOLOGÍAS MENTALES

INTRODUCCIÓN

Para la mayoría de las personas, los juegos de azar (1) son simplemente un entretenimiento, una forma de probar suerte o una actividad para relacionarse con los demás. Pero como ocurre con otros muchos comportamientos, por diversas circunstancias puede acabar siendo perjudicial para la persona que lo practica.

Si la persona juega con una determinada frecuencia, invirtiendo cantidades de dinero superiores a sus posibilidades y/o dedicando mucho tiempo a esta actividad, llegará a interferir de forma importante en su vida, limitando el desarrollo de otras actividades.

El placer por el juego (2) dejará entonces paso a una sensación de malestar, pues la persona sigue jugando de una forma compulsiva, a pesar de los problemas que le supone en distintos aspectos fundamentales de su vida y aun cuando desea dejar de hacerlo.

El afectado al principio se niega a reconocer el problema y por tanto no considera la posibilidad de buscar ayuda. Pero las consecuencias repercuten en los que tiene alrededor y son éstos los que pueden intuir lo que está pasando. Empezarán a deteriorarse entonces las relaciones familiares, sociales y laborales (3).

Algunos rasgos característicos de la persona cuando el juego empieza a ser una limitación para su bienestar:

- Pérdida de control. Incapacidad para dejar de jugar.
- Dependencia emocional respecto al juego.
- Interferencia grave en la vida cotidiana y en las relaciones.

Consecuencias del juego patológico:

- Área personal. La persona empieza a sentirse mal por todo el dinero gastado, intenta ocultar el problema y se aísla de los demás. Se siente incapaz de recuperar la vida que llevaba anteriormente. Es habitual que se sienta ansioso, deprimido y con un pobre concepto de sí mismo.
- Área económica. Las deudas se van acumulando, primero con los amigos, después con préstamos bancarios, pudiendo llegar a situaciones bastante graves.
- Área laboral. Empiezan con los retrasos, el bajo rendimiento, el absentismo y con frecuencia pasan por situaciones disciplinarias hasta incluso llegar al despido laboral.
- Área familiar. Es posible que al principio la familia intente ayudar a la persona con el problema, pero si ésta sigue negándose a reconocerlo es probable que cejen en sus intentos y los conflictos y discusiones aumenten. Se dan con frecuencia las separaciones de la pareja.

EL JUEGO PATOLÓGICO CAUSA DE PATOLOGÍAS MENTALES

- Área social. Va perdiendo paulatinamente las amistades a las que les ha pedido dinero y han sido engañadas. La persona se siente cada vez más aislada, sola y triste.
- Área legal. No es raro que estas personas lleguen al robo, a falsificar cheques o a otras conductas delictivas que no hacen más que complicar su ya delicada situación.

OBJETIVO

Detectar el padecimiento de ludopatía y conocer si se tiene conciencia de que es un tipo de trastorno mental.

MÉTODO

Se realizó un estudio descriptivo, transversal. Se utilizó una muestra de 100 personas. En las provincias de Granada, Jaén y Sevilla, durante el período comprendido entre Abril y Junio de 2015.

Para la selección de la muestra se tuvieron en cuenta los criterios de ser mayor de edad y estar de acuerdo en participar en el estudio.

Para la recogida de datos hemos usado el Cuestionario de detección del juego patológico (4), un cuestionario autoadministrado, que consta de 20 ítems con 3 opciones de respuesta tipo Likert.

Las puntuaciones que corresponden a cada opción de respuesta son:

- Nunca: 0
- A veces: 1
- Muchas veces: 2

Los puntos de corte recomendados son:

- De 0 a 4: No jugador.
- De 5 a 9: Jugador con riesgo.
- 10 ó más: Jugador dependiente.

Junto al cuestionario se hicieron tres preguntas a responder sí o no:

1. ¿Cree que los juegos de azar pueden ser adictivos?
2. ¿Piensa que los jugadores de juegos de azar patológicos son viciosos?
3. ¿Cree que los juegos de azar no puede causar un trastorno mental?

Se informó a los individuos sobre el estudio, se les pidió su colaboración, y a aquellos que aceptaron se les aplicó el Cuestionario de detección del juego patológico. El tiempo aplicado en ello fue aproximadamente de 20 minutos por cada individuo. Se aprovechó nuestra presencia para aclarar las dudas que surgieron.

EL JUEGO PATOLÓGICO CAUSA DE PATOLOGÍAS MENTALES

Una vez recogidos los datos por medio del Cuestionario de detección del juego patológico y las tres preguntas, se procedió al análisis estadístico.

RESULTADOS

El Cuestionario de detección del juego patológico junto a las tres preguntas aportó los siguientes datos:

- Un 78% de los encuestados obtuvieron de 0 a 4 puntos.
- Un 16% de los encuestados obtuvieron de 5 a 9 puntos.
- Un 6% de los encuestados obtuvieron de 10 o más puntos.
- Un 58% cree que los juegos de azar pueden ser adictivos.
- Un 35% piensa que los jugadores de juegos de azar patológicos son viciosos.
- Un 47% cree que los juegos de azar no puede causar un trastorno mental.

DISCUSIÓN, LIMITACIONES Y CONCLUSIONES

El Cuestionario de detección del juego patológico junto a las tres preguntas nos aporta datos sobre la prevalencia de la ludopatía y si se tiene conciencia de que es un tipo de trastorno mental por parte de los individuos de nuestra muestra.

Respecto a la prevalencia de la ludopatía más de las tres cuartas partes de los individuos de nuestro estudio no son jugadores. Mientras que menos de la cuarta parte son jugadores en riesgo y una pequeña parte son jugadores dependientes.

En cuanto al conocimiento que se tiene sobre la ludopatía como trastorno mental, más de la mitad cree que los juegos de azar pueden ser adictivos, más de la cuarta parte piensa que los jugadores de juegos de azar patológicos son viciosos y casi la mitad cree que los juegos de azar no puede causar un trastorno mental.

Hay numerosos estudios (5) sobre la ludopatía, por edades, por sexo, en diferentes áreas geográficas, utilizando diferentes métodos de detección, etc.

Al comparar los resultados de nuestro estudio con el de otros estudios de características similares, como por ejemplo: "Ludopatía y trabajo. Análisis de las repercusiones laborales de los jugadores patológicos de las máquinas tragaperras." (6), vemos que también en ellos se demuestra los trastornos psíquicos y sociales que produce la ludopatía.

La práctica frecuente de los juegos de azar con carácter adictivo y con riesgos económicos de por medio es perjudicial para la salud ya que afecta a la persona a nivel social, psicológico, familiar, etc. Es necesario fomentar la práctica responsable de los juegos de azar y detectar los posibles casos de ludopatía para prevenir la aparición de trastornos de salud o contribuir a su

EL JUEGO PATOLÓGICO CAUSA DE PATOLOGÍAS MENTALES

curación. También es importante hacer ver a la sociedad que la ludopatía es un trastorno, verlo y tratarlo como tal, y no etiquetar a los ludópatas de viciosos y mirar para otro lado.

BIBLIOGRAFÍA

1. González, A. (1989): Juego patológico: una nueva adicción. Madrid, Tibidabo.
2. Ochoa, E., Labrador, F. J., Echeburúa, E., Becosa, e. y Vallejo, M. A. (1997): El juego patológico. Madrid, Plaza y Janés.
3. Fernández-Montalvo, J. Y Echeburúa, E. (1997): Manual práctico del juego patológico. Madrid, Pirámide.
4. Salinas Martínez JM, Roa Venegas JM. El screening de la adicción al juego mediante internet. Adicciones 2002; 14(3): 303-312.
5. KRUEDELBACH, N., et al. Comorbilidad de trastornos con pérdida del control de impulsos: ludopatía, adicciones y trastornos de la personalidad. Actas españolas de Psiquiatría, 2006, vol. 34, no 2, p. 76-82.
6. MONTALVO, J. F. Ludopatía y trabajo. Análisis de las repercusiones laborales de los jugadores patológicos de las máquinas tragaperras. Clínica y salud: Revista de psicología clínica y salud, 2000, vol. 11, no 1, p. 5-14.