

# DEL JUEGO AL JUEGO PATOLÓGICO

LUISA VENTOLA BARRADO  
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA  
ESPECIALISTA EN PSICOLOGÍA CLÍNICA  
DIRECTORA TÉCNICA DE “ASALJAR”  
(ASOCIACION SALMANTINA DE JUGADORES REHABILITADOS)



# EL JUEGO

- El juego es una actividad normal en la vida de cualquier niño o adulto. Y es un elemento fundamental en el desarrollo de la Humanidad.
- Permite el desarrollo físico, psicológico y social del niño, facilitando el descubrimiento y el aprendizaje en los primeros años. “El juego es el trabajo del niño, su oficio, su vida” (Mme Kergomard).
- Es una de las actividades lúdicas más frecuentes y causa placer.

# LOS ORIGENES DEL JUEGO DE AZAR

- El juego de apuestas es tan antiguo como la humanidad.
- Las apuestas de caballos están datadas en el 1450 a.C.
- En el circo romano, se apostaba a los caballos y a los gladiadores
- En el periodo medieval había justas y torneos, decidiéndose así el destino de ciudades y reinos.

# LA HISTORIA DEL JUEGO Y DEL VICIO

- El juego ha sido considerado como una fuerza del mal en casi toda su historia.
- Se objetó contra juegos populares durante el siglo XVI como violación de los principios de la Biblia.
- Las loterías estaban particularmente mal vistas por los Puritanos, por su apelación a la Providencia Divina, invocando el nombre de Dios en asuntos tan frívolos como las apuestas en los dados o los juegos de cartas.
- En el siglo XVIII las loterías se utilizaron para recaudar fondos para escuelas, hospitales etc.

# EL JUEGO DE AZAR EN LA ACTUALIDAD

- Los juegos de azar están omnipresentes en nuestras vidas.
- Periódicos, radio, televisión, internet, móviles, máquinas de bares, bingos...
- ONCE, Loterías del Estado.
- Mensajes de ilusión para nuestras vidas, oportunidades de prosperar económicamente.
- Además está toda la oferta de juegos no institucionalizados, timbas, peleas de animales, rifas del colegio...

# TIPOS DE JUGADORES

- **JUGADOR SOCIAL:** Juega por placer, cantidad de dinero asumible y tiempo limitado.
- **J. PROFESIONAL:** Se dedica el juego para ganar dinero. No tiene implicación emocional.
- **J. PROBLEMA:** Riesgo de convertirse en patológico.
- **J. PATOLOGICO:** Dependencia emocional del juego, pérdida de control e interferencia en la vida cotidiana.

# TIPOLOGIA DE JUGADORES PATOLOGICOS

- I JUGADOR PURO: Padece juego patológico y la mayor parte de la sintomatología (ansioso-depresivo, mentiras, problemas de pareja, autoestima, etc.)
- II J. CON ALTA VULNERABILIDAD EMOCIONAL: Destacan factores de su personalidad que lo hacen más vulnerable, más inestable, peor adaptación social. Puede tener o haber tenido otra dependencia.
- III J. MULTIIMPULSIVO CON PATOLOGIAS ASOCIADAS: Más dinero gastado, más tiempo más pérdidas. La patología dual es lo usual. Mayor resistencia.
- IV J. ENFERMO MENTAL: Es una persona que padece juego patológico y un trastorno mental grave.

# LA LUDOPATIA

- Alteración progresiva del comportamiento por la que una persona siente una necesidad incontrolable de jugar, menospreciando cualquier consecuencia negativa.
- CUSTER. El juego genera stress y tensión que paradójicamente se convierten en el elemento que lo mantiene como conducta.
- El stress se genera por las pérdidas financieras y por la sensación de baja autoestima que ésta situación origina.
- En las ganancias se invierte la ecuación y la euforia se acompaña de un “soy el mejor”, incitando a seguir jugando.
- Tanto si gana como si se pierde se experimenta un estado de tensión que impulsa a continuar jugando y dificulta el abandono.

# EL PLACER PSÍQUICO

- Deriva de la imaginación, el recuerdo, el humor, la alegría, los sentimientos de equilibrio, paz, serenidad que se derivan de la llamada “felicidad”.
- Sustancias que genera el cuerpo durante el placer:
  - endorfinas
  - serotonina
  - oxitocina
  - dopamina
- Las personas pueden acostumbrarse a éste tipo de sustancias generadas de forma natural, provocando una merma en el impacto de la sensación placentera. En consecuencia el objetivo no se satisface, generando el efecto contrario al buscado. (Adicción)

# PROCESOS DE ADQUISICION DE LA LUDOPATIA

- POR APROXIMACION CASUAL. Por una pequeña cantidad de dinero puede probar “suerte”
- COMO ACTIVIDAD SOCIAL. Son invitados a participar conjuntamente con otros en el juego.
- FASES DE CUSTER:
- 1ª. GANANCIAS. Grupo importante de jugadores patológicos que les tocaron premios en sus primeras aproximaciones al juego.”Ilusión de control”.Y distorsiones cognitivas, minimizan las pérdidas.
- 2ª.PERDIDAS. Cada vez apuesta más, invierte más tiempo y está más solo.
- 3ª.DESESPERACION. Y pánico por varios factores:
  - Deudas contraídas
  - Necesidad de devolver el dinero
  - Dolor por la pérdida de relaciones
  - Cambios en el rol social y en la valoración de los otros.

# CARACTERISTICAS DE PERSONALIDAD DEL LUDOPATA

- Baja autoestima
  - Depresión
  - Altamente competitivos, enérgicos e inquietos
  - Bajo nivel de activación, facilidad para el aburrimiento
  - Gusto por el riesgo
  - Generosos hasta la extravagancia
  - Limitada capacidad de enfrentamiento a la realidad
  - Sueños de grandeza y deseos de éxito
  - Necesidad de excitación
  - Distorsiones cognitivas
- 
- No está claro si son características de personalidad existentes ya antes del juego o aparecen junto al juego (personalidad premórbida)

# PERFIL DEL JUGADOR PATOLOGICO

- 2-3 HOMBRES POR CADA MUJER
- 18-40 AÑOS
- IGUAL PROPORCION DE SOLTEROS Y CASADOS
- SE DA EN TODAS LAS CLASES SOCIALES
- PROFESION VARIABLE
- ANTECEDENTES FAMILIARES ADICCIONES (más frecuente al alcohol)

# LAS ADICCIONES

## ➤ FACTORES QUE FAVORECEN SU DESARROLLO:

### ➤ SOCIOCULTURALES:

- Aceptación social
- Disponibilidad ambiental

### ➤ PSICOLÓGICOS:

- Procesos de aprendizaje
- Rasgos de personalidad(?)

### ➤ BIOQUÍMICOS:

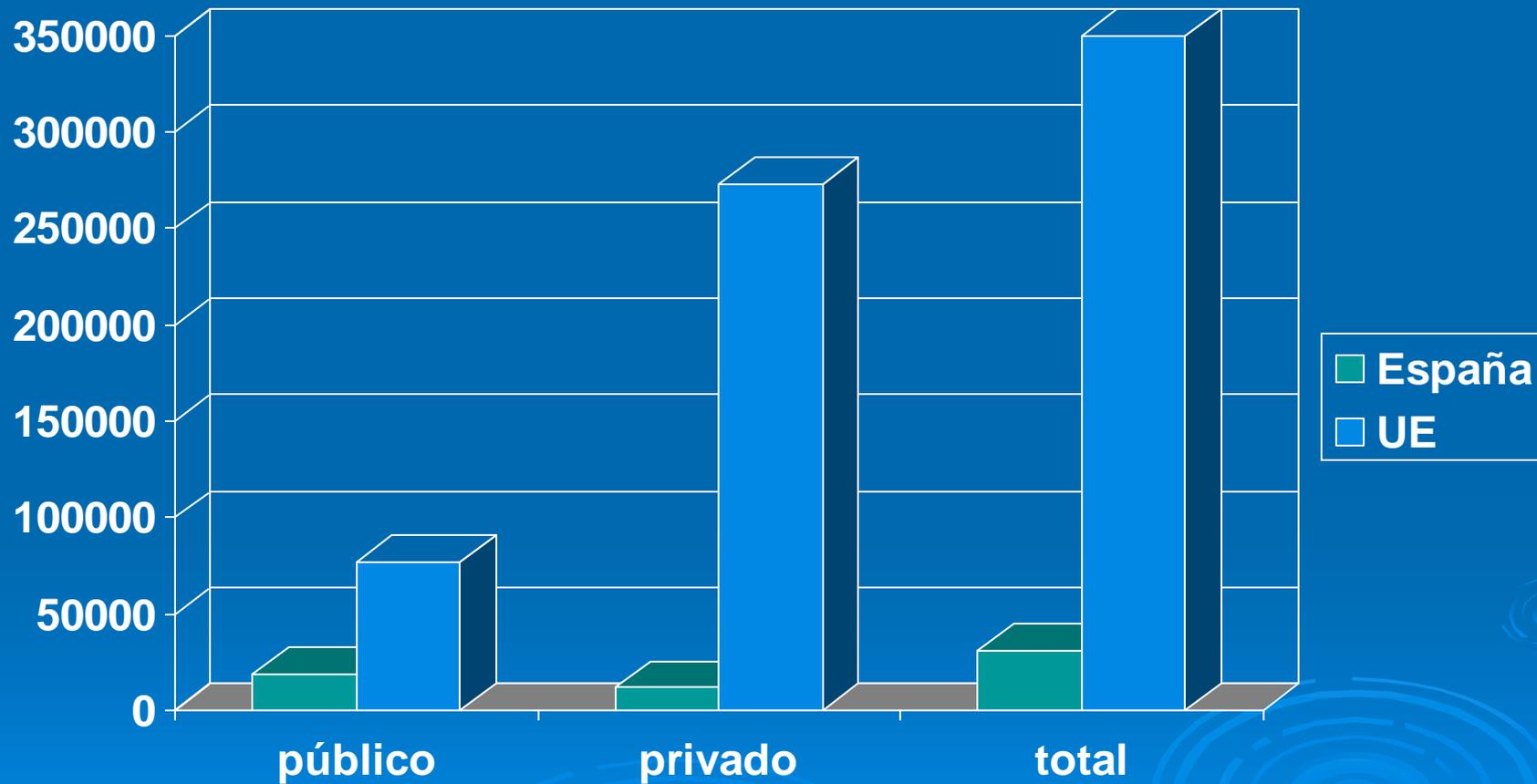
- Sustancias adictivas (drogadictos)

**“Se inician por refuerzos positivos, pero acaban manteniéndose por refuerzos negativos”**

# La industria del juego

## Facturación de España y La Unión Europea

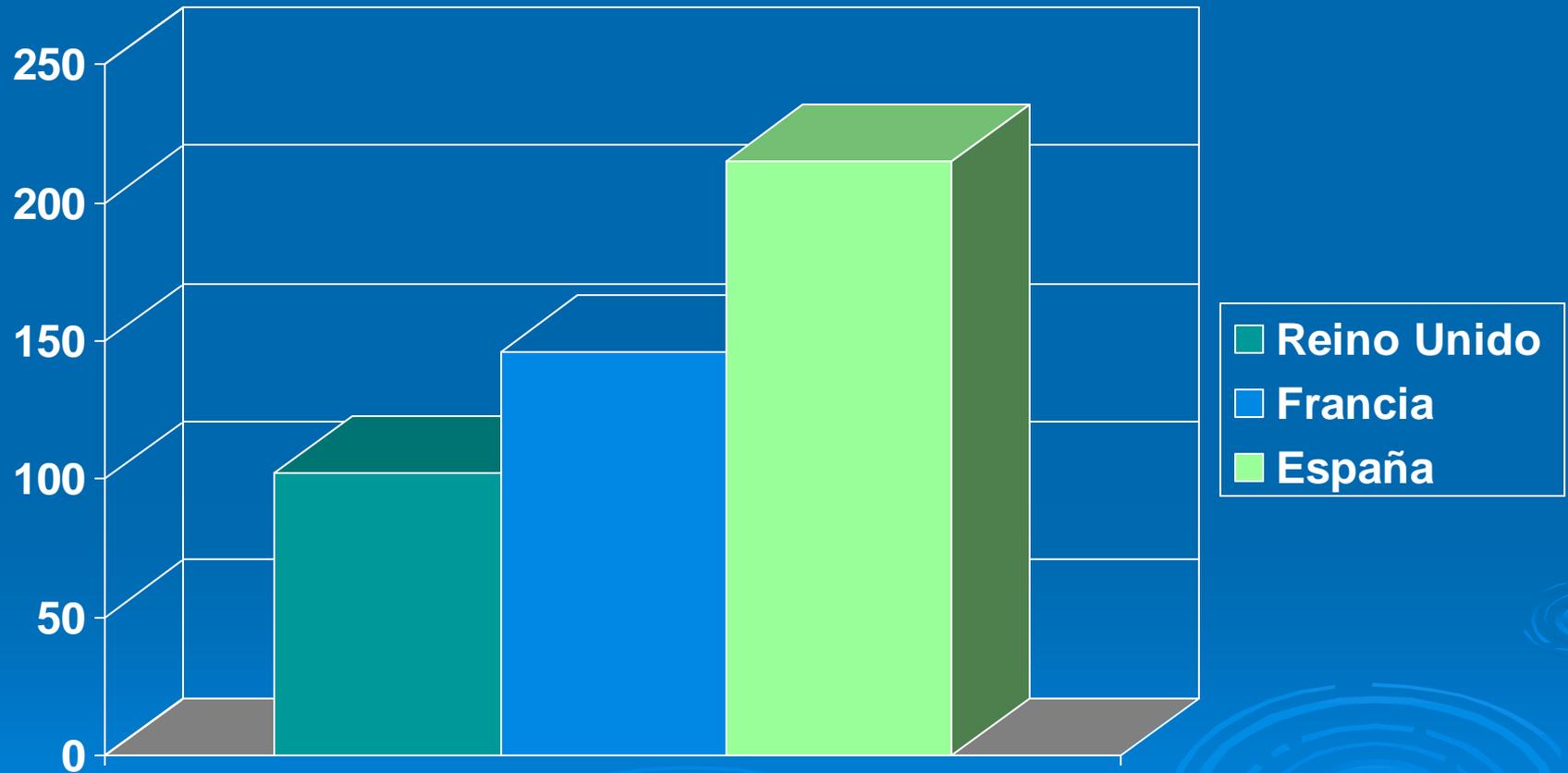
En millones de euros en 2007



# FACTURACIÓN EN MILLONES DE EUROS 2007

- ESPAÑA 2007 PUBLICO 19000 M.
- UE 2007 PUBLICO 77000 MILLONES
  
- ESPAÑA 2007 PRIVADO 12000 M.
- UE 2007 PRIVADO 273000 MILLONES
  
- TOTAL ESPAÑA 31000
- TOTAL UE 350000

# Gasto medio por habitante En Europa en 2007



# EL JUEGO EN ESPAÑA

LA POSIBILIDAD DE HACERSE CON UN PREMIO ES DE UNA ENTRE 85.000.

LIDERES EN EL JUEGO DE LA LOTERÍA FRENTE A EUROPA.

MAYOR GASTO EN EL SECTOR DEL JUEGO QUE EN I+D (31.000 millones de euros frente a unos 13 000).

260.000 MÁQUINAS TRAGAPERRAS EN ESPAÑA, CON UNA RECAUDACION DE 12.500 MILLONES DE EUROS.

CADA 20.000 CICLOS O JUGADAS LAS TRAGAPERRAS DAN EL PREMIO GORDO.

200.000 JUGADORES PATOLOGICOS

HASTA 600.000 PODRIAN SER JUGADORES PROBLEMATICOS

# FACTORES QUE FAVORECEN CONVERTIRSE EN LUDOPATA

- Disponer de mucho tiempo libre.
- Gran cantidad de dinero, o carecer y ver en el juego un modo fácil de obtenerlo.
- Dificultad para controlar las actividades cotidianas.
- Facilidad de acceso a juegos de azar.
- Necesidad de autoafirmación.
- Problemas psicológicos, escolares y/o familiares.
- Sensación de que puede controlar la suerte
- Los hombres comienzan a edades más tempranas que las mujeres.

# TRATAMIENTO

- La ludopatía es un trastorno crónico que tiende a empeorar si no se le trata. Son frecuentes las recaídas. Pero suelen evolucionar bien con el tratamiento adecuado.
- El tratamiento comienza con el “reconocimiento del problema”. Ya que la mayoría comienza el tto. bajo presión ejercida por otros, más que por propia voluntad.
- COMPLICACIONES:
- Abuso de sustancias.
- Depresión, o ansiedad.
- Trastornos psicosomáticos

# TRATAMIENTO DEL JP: MODELO CLINICO

## MODELO CLINICO

### TTO. FARMACOLÓGICO:

Asimila la ludopatía a los TOC (Trast. Obs. Comp.) y/o maniaco-depresivos.

### ➤ TTO. PSICODINÁMICO:

Analizan la necesidad de auto-castigo y de romper normas. Poco utilizado y poco eficaz.

### ➤ TECNICAS AVERSIVAS:

➤ Basadas en el C. Clásico (castigo, refuerzo negativo)

# TRATAMIENTO DEL JP: MODELO CLINICO

- DESENSIBILIZACIÓN SISTEMÁTICA Y RELAJACIÓN:
  - Dirigida más bien a tratar la ansiedad por no jugar.
- TERAPIA COGNITIVA:
  - Toma de conciencia, percepciones erróneas, registro pensamientos, solución de problemas.
- TERAPIA DE GRUPO:
  - Son las más adecuadas para tratar el problema del juego.
  - Toma de conciencia, reestructuración cognitiva de ideas irracionales, generar conductas alternativas, resolución de problemas, afrontamiento de los problemas económicos y de la admón. del dinero.

# TRATAMIENTO DEL JP MODELO DE APOYO SOCIAL

## ➤ 1. APOYO SOCIAL

**Concepto:** Proceso interactivo de intercambio.

## ➤ TIPOS DE APOYO SOCIAL

- Emocional: Definido como sentimiento de ser amado y de pertenencia.
- Instrumental: Prestar ayuda directa o servicios, ayudas materiales ...
- Informativa: Aporta información, para resolver problemas.

# TRATAMIENTO DEL JP MODELO DE APOYO SOCIAL

- 2. LOS GRUPOS DE AUTOAYUDA (GAA) ASALJAR
- **Concepto:** 2 aspectos complementarios la autonomía del grupo (auto-ayuda) y la reciprocidad (ayuda-mutua).
- COMPONENTES BASICOS DE LOS GAA:
  - Mutualidad y reciprocidad: subyace el principio terapéutico de ayuda.
  - Experiencia común de los miembros: pueden intercambiar roles.
  - Compromiso individual de cambio: Se involucra como igual.
  - Autogestión del grupo: traducido en auto-responsabilidad.
  - Control social del grupo: Actúa como grupo de referencia normativa.
  - Importancia de la acción para alcanzar objetivos comunes: Información, guía y apoyo

# FUNCIONES BÁSICAS DE LOS GAA

- Sentido de comunidad y pertenencia: Hace sentir “normal” y socialmente válido.
- Creencias y valores: La idea central es que puede controlar el problema por sí mismo.
- Oportunidad de catarsis, confesión y crítica: Desarrolla el sentido de solidaridad afectiva.
- Modelo de rol de ayudador: Si él/ella ha podido yo también puedo.
- Aprendizaje de estrategias y formas de enfrentarse a los problemas: Factor motivador como antídoto a la sensación de impotencia.
- Red de relaciones sociales: Frente al aislamiento, es un factor clave el apoyo social.

# FUTURO SIN LUDOPATÍA

- La solución pasa por la prevención.
- Futuro no halagüeño, por la invasión tecnológica que rodea el mundo del juego.
- Es necesario el freno a la expansión del juego sin control.
- Reducir la accesibilidad al juego es una imperiosa necesidad.

FIN DE LA PRESENTACIÓN

¡¡MUCHAS GRACIAS!!

