



Salud y drogas

ISSN: 1578-5319

jagr@umh.es

Instituto de Investigación de  
Drogodependencias  
España

Blanco Miguel, Pilar; Rodríguez Pascual, Iván; Martos Sánchez, Cinta  
CONTEXTO FAMILIAR Y ADICCIÓN AL JUEGO. FACTORES QUE DETERMINAN SU  
RELACIÓN

Salud y drogas, vol. 16, núm. 2, 2016, pp. 81-91

Instituto de Investigación de Drogodependencias  
Alicante, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83946520002>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

## CONTEXTO FAMILIAR Y ADICCIÓN AL JUEGO. FACTORES QUE DETERMINAN SU RELACIÓN

### FAMILY CONTEXT AND GAMBLING ADDICTION. FACTORS THAT DETERMINE ITS RELATIONSHIP

Pilar Blanco Miguel, Iván Rodríguez Pascual y Cinta Martos Sánchez

Departamento de Sociología y Trabajo Social, Facultad de Trabajo Social, Universidad de Huelva

#### Abstract

The family has been seen traditionally as a collateral factor in the explanation of gambling addiction. But now a growing number of authors consider family as a key piece of the explanation of the addictive behavior. The objective of this text is to show how family becomes a factor that predispose, generate or maintain is addictive behavior. The method used in this research is qualitative, based in an exhaustive set of life history interviews. The main results of the research point to the fact that family is not only present in the genesis of addiction, but also plays a key role maintaining the addictive behavior. Finally, the conclusions show the devastating role that family institution plays either generating or facilitating addictive behavior. In general we have shown how the family is not only present in the genesis of addiction, but just as it started and maintaining addictive behavior in the family.

*Keywords: Gambling addiction; family context, factor generator, maintainer factor; predisposing factor.*

#### Resumen

De siempre la familia ha sido vista como un factor colateral a la problemática de la adicción al juego. Idea que ha ido cambiando ya que, cada vez son más las posturas que contemplan el contexto familiar como pieza clave en los procesos de regulación de esta conducta adictiva. Objetivos. Evidenciar cómo el contexto familiar puede acabar convirtiéndose en un elemento capaz de predisponer, generar o mantener conductas de juego adictivas. Método. Se ha optado por una metodología de carácter cualitativo y como principal técnica la historia de vida. Resultados. De manera general hemos evidenciado cómo la familia, no sólo está presente en la génesis de la adicción, sino también como ésta acaba manteniendo conductas adictivas ya iniciadas en el seno familiar. Conclusión. Tanto si la familia actúa como iniciadora, mantenedora, o ambas cosas a la vez, la realidad que hemos evidenciado es que ésta se hace presente de forma demoledora a la hora de analizar esta problemática.

*Palabras clave: Adicción al juego, contexto familiar, factor generador, factor mantenedor, y factor pre-disponente.*

---

Correspondencia: Pilar Blanco  
Departamento de Sociología y Trabajo Social.  
Facultad de Trabajo Social. Universidad de Huelva.  
Campus de El Carmen  
Avenida 3 de Marzo, s/n.  
21071 Huelva  
correo electrónico: [pblanco@uhu.es](mailto:pblanco@uhu.es)

Aunque las adicciones más conocidas son las relacionadas con algún tipo de ingesta de sustancia química esto no implica que el fenómeno adictivo se reduzca exclusivamente a este único elemento. Al contrario, el campo de las adicciones se nos muestra mucho más amplio y más real que la simple inferencia entre dependencia y drogas. Actualmente se tiende a presentar a este tipo de adicciones como las “nuevas adicciones del siglo XXI”, hecho que viene a decretar el peso (cuantitativo y cualitativo) que esta problemática tiene y va a seguir teniendo en nuestra sociedad. Se habla de civilización adictiva (Alonso-Fernández, 2003) y de sociedad neurótica (De las Heras, 2005) para referenciar a una sociedad obsesionada en encontrar el elixir mágico que nos dote de la felicidad suprema. Se busca con ansia el placer inmediato, aunque para ello se tenga que recurrir a cualquier cosa para tener que evitar sentir emociones o vivir situaciones que nada tengan que ver con el goce. Fácil camino si tenemos en cuenta que decimos vivir en la “cultura de la opulencia” y ello nos va a permitir disponer de multitud de objetos o situaciones a las que poder aferrarse para mitigar el dolor o ensalzar nuestro ego cuando éste sea vea mermado o menoscabado.

Consecuentemente esta idea nos hace pensar que lo sustancial de las adicciones no son las drogas entendidas como sustancia orgánica sino que cualquier conducta u objeto, en sí mismo, puede convertirse en una herramienta que active los mecanismos del engranaje adictivo. Por consiguiente, las conductas adictivas se han ganado un respetado sitio dentro del mundo de las adicciones. Relevancia que cada vez es más significativa debido al crecimiento de las prevalencias, tanto en la población adulta como adolescente, y así lo ha tenido en cuenta la American Psychiatric Association en la nueva versión del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, el DSM-5, publicado en el 2013. Hecho que cómo bien apunta Cía (2013) ha supuesto un gran avance a la hora de referenciar al juego patológico, ya que pasa a ser considerado un problema adictivo y no una patología asociada al trastorno del control de los impulsos.

De manera general hemos podido comprobar, que la aproximación que se hace al problema de la ludopatía se enfoca tomando como referencia al individuo y casi siempre intentando entender los mecanismos que han originado, mantenido y extinguido la adicción al juego.

Sin embargo, la conducta de juego resulta ser mucho más compleja de lo que a simple vista pueda parecer. Su análisis requiere de un enfoque multidimensional que aglutine y explique todos los elementos que inciden en ella, dado que ningún elemento por sí solo puede hacerlo. Además, también hay que tener en cuenta que los factores implicados no van a tener siempre la misma importancia, sino que ésta va a ir cambiando en función de los individuos y del desarrollo de la conducta de juego.

Concretando un poco más esta idea, se podría decir que dentro de la gama de posibles factores influyentes, los familiares se establecen como una de las causas que mejor explicarían el origen y mantenimiento de las conductas adictivas de juego. Entre los posibles factores que se esconden detrás de esta problemática, sobre todo en las mujeres ludópatas, Becoña (1997) establece que éstas empiezan a jugar movidas por la necesidad de tener que escapar de los problemas que las abruman. En ellos se incluyen trastornos de la infancia, (antecedentes de padres ludópatas o historiales de padres con problemas de alcohol), relaciones difíciles (esposo jugador, alcohólico, drogodependiente o enfermo mental), soledad, y aburrimiento. En este contexto el juego adquiere la categoría de hipnótico o anestésico que les ayude a olvidar sus problemas debido a la tensión y a la activación que incrementa su humor. Por su parte, Garrido, Jaén y Domínguez (2004) vinculan las conductas adictivas de juego con las influencias familiares a dos niveles: uno de orden etiológico y precipitante vinculado a la familia de origen (fomento de un marco de relaciones donde el juego es contemplado como conducta adecuada) y otro que sitúa el problema en el marco de la propia familia donde los problemas de comunicación y los estilos disfuncionales serían las principales causas generadoras de la adicción. De igual modo, Prieto Ursúa (1999) arguye que, tanto la inadecuación de la disciplina, como la ausencia del padre (ambas por carecer de modelos adecuados) van a suponer un obstáculo a la hora de adquirir estrategias de autocontrol de naturaleza adaptativa. El despilfarro o la falta de planificación y ahorro económico, así como la prevalencia dentro de la familia de valores materiales, contribuyen a fomentar el descontrol en el manejo del dinero del jugador, la idea irracional de que existen formas de ganar dinero fácil y sin esfuerzo y que la valía de uno resida únicamente en lo material. En esta misma línea también se argumenta (Arcaya et al. 2012) que la ruptura familiar y los problemas familiares en general, incrementan la

necesidad que muchas veces tienen los sujetos por evadirse o escaparse de problemas que les afectan porque no saben o no tienen los recursos adecuados para afrontarlos del modo más correcto.

Llegados a este punto podemos decir que desde esta perspectiva existe una completa unanimidad a la hora de afirmar que el ámbito familiar es el que más se resiente puesto que, en mayor o menor grado la desestructuración de la familia está presente en el entorno del jugador patológico. Esta patología no sólo va a afectar a la convivencia conyugal y paterno-filial sino que también va a cambiar su funcionamiento. Aunque frecuentemente se ha señalado la necesidad de estudiar y ahondar en este tema, al día de hoy siguen siendo muy pocos los documentos que han tratado sobre el tema de la familia del jugador<sup>1</sup>.

A partir de aquí pueden ser muchas las preguntas que surgen con respecto a los aspectos familiares que deben ser tenidos en cuenta, a la hora de analizar este problema. Haciendo nuestros, los interrogantes expuestos por Prieto Ursúa (1999), podríamos citar, entre otros: ¿Qué tiene que ver la familia en el origen del problema de juego? y ¿Favorece la familia que el adicto al juego empiece a jugar y/o continúe jugando?

Siendo consecuentes con los enunciados expuestos, surge la primera línea de análisis que responde a ¿qué papel desempeña la dinámica familiar en los procesos de instauración y retroalimentación de las conductas problemáticas? Sin ánimo de responsabilizar, de manera unilateral, a la familia de la aparición o del mantenimiento y desarrollo de la adicción, lo que nos interesa es describir cómo la respuesta a este interrogante se hace evidente a lo largo de nuestro trabajo.

## MÉTODO

Sabedores de las ventajas e inconvenientes en las que se mueve la investigación sociológica, teniendo en cuenta el clásico eje dicotómico cuantitativo/cualitativo-, hemos optado por la perspectiva cualitativa, ya que ésta

se muestra mucho más útil a nuestros intereses de estudio, ya que puede ofrecernos un contexto metodológico bastante amplio y menos displicente, desde dónde poder analizar e interpretar un fenómeno social tan complejo como es el de las adicciones sociales. Hemos elegido la vertiente comprensiva-interpretativa ya que ésta está interesada, al igual que nosotros, en interpretar y comprender los fenómenos sociales desde el punto de vista de los sujetos que viven el hecho de primera mano o como bien apunta Ferrarotti (2006) nos interesa definir los problemas en palabras de los actores.

Cómo sabemos, bajo esta forma de percibir la realidad, se encierran técnicas muy notables. De todas ellas, elegimos la historia de vida. Denominada también como método biográfico, Ruiz (1996) la define como una técnica de investigación cualitativa que se centra en recoger información relativa a manifestaciones humanas. De igual modo, es considerada como un tipo de entrevista en profundidad, pero que a diferencia de ésta, sólo es aplicable para el estudio (parcial o total) de la vida de un sujeto. Cómo cualquier técnica su empleo comporta una serie de ventajas. De manera general, esta misma autora, destaca como principales méritos el hecho de que acopia los testimonios directos de los entrevistados, nos permite captar el proceso de estudio como una realidad cambiante, recoge la visión personal y subjetiva de los informantes sobre el fenómeno objeto de estudio y sus relaciones con éste, puede utilizarse como fuente de tipo histórico, nos permite visualizar la trayectoria vital o experiencia biográfica del entrevistado de una forma exhaustiva, muestra universos particulares que conectan con la realidad más amplia de un universo general y por último también nos va a permitir obtener un nivel de profundidad y detalle difícil de conseguir con otra técnica.

Dado que el ámbito de estudio era la población afectada por la problemática de la adicción al juego en proceso de rehabilitación (ludópata y familiar) se llevaron a cabo 42 historias de vida: 22 a jugadores/as y 20 a familiares.

<sup>1</sup> Como tema afín a las adicciones, algunos autores han intentado trasladar parte de la información obtenida en otras tipologías adictivas (por ejemplo el alcoholismo u otras drogas) a la ludopatía. Entre otros, Jaén y Garrido (2004) destacan: los trabajos que sobre comportamiento antisocial llevó a cabo Minuchin (1979); las investigaciones sobre terapia familiar y conyugal en el alcoholismo realizadas por Steinglass (1993); la

aplicación del modelo Estructural-Estratégico en el tratamiento de las toxicomanías realizados por Staton y Todd (1990); los realizados por Cancrini (1987) y Onnis (1997) que con gran acierto han unido los factores individuales, familiares y comunitarios en el tratamiento integral de las toxicomanías; Abejón (1987) y los estudios coordinados por Espina (1994, 1995).

Tabla 1. Perfil de la muestra

| Historias de vida (jugadores/as)                      |         |                   |             |           |     |                  |     |    |
|-------------------------------------------------------|---------|-------------------|-------------|-----------|-----|------------------|-----|----|
| Número                                                | Sexo    | Intervalo de edad | Procedencia |           | Ma. | Nivel de terapia |     |    |
|                                                       |         |                   | Huelva      | Provincia |     | Reh.             | In. | TP |
| 18                                                    | Varones | 22 - 66           | 5           | 13        | 7   | 4                | 6   | 1  |
| 4                                                     | Mujeres | 39 - 63           | 2           | 2         | 2   | -                | -   | 2  |
| Historias de Vida - Familiares (Pareja/Cónyuge/Hijos) |         |                   |             |           |     |                  |     |    |
| Número                                                | Sexo    | Intervalo de Edad | Procedencia |           | Ma. | Nivel de terapia |     |    |
|                                                       |         |                   | Huelva      | Provincia |     | Reh.             | In. | TP |
| 3                                                     | Varones | 57 - 68           | 2           | 1         | 2   | -                | -   | 1  |
| 14                                                    | Mujeres | 20 * 62           | 5           | 9         | 6   | 3                | 3   | 2  |

Dentro de los familiares, la muestra conseguida fue de 16 para la categoría de cónyuge/pareja, 3 para la de hijos/as y 1 para la de madre. Para ello se ha elegido a la Asociación Onubense Jugadores en Rehabilitación (AONUJER), situada en Huelva capital, aunque su radio de acción está abierto a toda la provincia.

Tras advertir el perfil de los usuarios jugadores adoptamos seguir unos criterios de selección que tuvieran en cuenta variables tan significativas como el sexo<sup>2</sup>, la edad, la procedencia geográfica, y el nivel de tratamiento en el que se encontraban en ese momento (véase tabla número 1). Para el criterio de elección de los familiares se creyó conveniente elegir (dentro de las posibilidades) al familiar del jugador que previamente hubiera sido seleccionado en la muestra del colectivo de jugadores.

## RESULTADOS

En principio, de la institución familiar nos interesa conocer una cuestión tan importante como en qué grado ésta puede ser la mecha que encienda la llama del juego y en qué medida ésta puede favorecer el que una conducta ya iniciada siga dándose bajo su abrigo haciéndola perdurar en el tiempo. Trasladando estas preguntas al marco concreto de nuestro estudio veremos que ambas acaban por postularse. Aunque a veces cueste discernir donde acaba la razón de una y donde empieza la razón de la otra, lo cierto es que en algunos casos nos

hemos encontrado ambos argumentos gravitando en el mismo campo de fuerza.

Tanto si la familia actúa como iniciadora, como mantenedora o ambas cosas a la vez, la verdad es que en algunos casos (sobre todo en el de los jugadores más jóvenes y en el de la mujer) está se hace presente de una forma casi demoledora.

En el intento de dotar de contenido a la primera de las interpelaciones realizadas, nos hemos encontrado con una gran disparidad de argumentaciones que, bien de forma directa o indirecta, hacen posicionar a la familia (tanto la propia como la creada) como un importante generador de la ludopatía, de ahí que pasemos a esgrimir las.

En primer lugar destaca -la capacidad de haber sufrido algún acontecimiento vital muy estresante- como uno de los grandes problemas que se esconden en las historias de juego, sobre todo en las mujeres. En ellas, el problema suele ir conexas a situaciones vividas dentro del contexto familiar formado. No sorprende ver, que la mujer jugadora haya empezado a serlo, porque está sujeta a una vida de pareja donde manda el alcohol y el maltrato, e intentando escapar de esta situación, termina formando parte del mismo círculo adictivo. Situación que no sólo le sirve como factor instaurador de la conducta sino que acaba manifestándose como uno de los principales mantenedores de esa conducta.

*“Mi vida matrimonial se llevaba fatal, he sufrido malos tratos porque es alcohólico y no lo quiere reconocer como yo*

<sup>2</sup> Tan sólo se ha podido obtener el relato de cuatro mujeres jugadoras. Situación que visualiza el principal punto débil de este estudio,

confirmando una vez más la realidad observada, cuando alude al tema de que son muy pocas las jugadoras que deciden asistir a centros de tratamiento para salir de la adicción.

*he reconocido el problema. Yo le decía que tenía un problema con el alcohol, porque cuando no hay alcohol él es normal. Pero él me dice que no es alcohólico. Yo le digo que vayamos a la asociación, a través de dónde yo estoy te metes pero... él dice que él no es y no es. Y además la reacción que tiene cuando bebe no es normal... muy agresivo, una boca... tremendo" (Jugadora, 39 años).*

Sin embargo, cuando el jugador varón suele sufrir situaciones muy estresantes dentro de su contexto familiar, éstas son atribuibles a su familia de origen, fundamentalmente al círculo parental. Se sabe que un ambiente conflictivo dentro del hogar o una mala relación con alguno de sus progenitores, suelen ser factores que contribuyen tanto a incrementar los riesgos de desarrollar conductas problemáticas y/o delictivas, como a seguir manteniéndola. En el caso que nos ocupa hemos descubierto cómo en algunas historias de vida los problemas de juego tienen como desencadenante situaciones de maltrato por parte de uno de los cónyuges, situaciones de separación y de revelación de secretos familiares.

*"He sido deportista desde que tengo uso de razón y eso me evadía de las continuas palizas que recibía. A los 18 años sucedió una de las pruebas más duras de mi vida, cuando mi padre se dio cuenta de lo que mi madre hacía, decidió separarse y mi madre me preguntó con quien quería vivir, yo por supuesto le contesté que con mi padre y ella me contestó que él no era mi padre, en ese momento se me vino el mundo encima. Ahí comenzó todo, empecé a beber, a tomar drogas y a jugar cada vez más, no quería saber nada de la vida. Dejé a un lado lo que más quería a mi padre y a mis tres hermanos" (Jugador, 33 años).*

*"Me he sentido maltratado física y psicológicamente por mi padre. Nunca he tenido su cariño. Me he sentido despreciado por él y eso a un niño le duele mucho. Eso siempre ha estado ahí. Eso es muy difícil de olvidar" (Jugador, 44 años).*

De igual modo, aparecen situaciones dónde la desestructuración familiar es un hecho palpable, pero esta vez las razones devienen por una falta de relación dentro de la pareja o por una relación conflictiva de la misma, que terminan por contaminar la relación familiar. En cualquier caso, ambas se modelan como factores que tienden a predisponer conductas de juego entre sus miembros.

*"Él nunca ha sido responsable..., él era el que trabajaba y como trabajaba tenía derecho a todo. Mi madre como no trabajaba no tenía derecho a nada y nosotros como él era el que nos estaba dando de comer tampoco teníamos derecho a na. Mi padre y mi madre están en fase de separación, están con el divorcio, de hecho tienen los papeles presentados en el juzgado. Por las malas cosas, por la mala cabeza de alguna gente..., yo pienso que la culpa de todo la ha tenido mi padre, porque mi madre ha sido... ha sido la que nos ha sacado adelante" (Jugador, 29 años).*

Otra de las razones que aparecen en el discurso y que suelen actuar como verdaderos factores de estrés, ya que tienden a romper las situaciones de equilibrio o de interacción armoniosa, es la pérdida de algún familiar, sobre todo si entre ambos existían fuertes lazos de unión. Situación que en los casos analizados se nos presentan, principalmente, como verdaderos mantenedores de la conducta ya iniciada al acelerar su ciclo adictivo.

*"A mí... mi madre murió, a mí me dio mucha pena porque mi madre siempre había vivido conmigo. Ella se vino al extranjero conmigo y... siempre hemos vivido juntas ¡no! y al morir mi madre yo no sé... parece que aquello me derrumbó y eso hizo que me jalara más, que me tirara más, porque allí...en realidad vas y se te olvidan todas las penas, y yo pues pasé de ir de vez en cuando a ir todos los días, incluso yo he ido con un pie enyesado, he ido con un ojo tapao que también me pasó de un arañón que me dieron total que yo empecé a no poder dejar de jugar" (Jugadora, 66 años).*

*"Al fallecer mi padre se me fue todo. Cogí una depresión de dos años, estuve en salud mental, lo pasé muy mal con lo de mi padre porque estaba muy unida a él, muy unida y seguí jugando, y jugando..., y tuve que buscar trabajo" (Jugadora, 39 años).*

En otras situaciones el juego viene alentado o acompañado por otros problemas que tienen que ver con la salud y con el descubrimiento de problemas de drogodependencia en algún familiar, fundamentalmente en los hijos.

*"Pero luego pues... al cabo del tiempo tuve un problema en casa que bueno... mi marido se puso muy malo, le cortaron una pierna y parece ser que los problemas... me ayudaron a meterme en esto del juego" (Jugadora, 58 años).*

*"Yo tengo 4 hijos mayores que tenían problemas de droga y yo lo que quería era ayudarlos pero no sabía cómo*



*hacerlo. Pero después es peor. Te vas dando cuenta que si yo... yo no me ayudaba ni yo, que estaba siempre metida en el bingo, bueno... siempre no, yo sólo iba por la mañana, yo no podía ayudarlos a ellos y eso te hunde aún más"* (Jugadora, 66 años).

Otra de las razones manejadas tiene que ver con el hecho de vivir en un contexto familiar falto de recursos económicos. Para algunos ludópatas, el hecho de vivir este tipo de situaciones tan estresantes en un contexto de consumo compulsivo, les alienta a buscar nuevas formas de ganar dinero y así poder mejorar la situación económica familiar, a la vez que se consigue satisfacer el deseo de querer tener cosas que hasta ese momento habían sido un imposible. A partir de aquí, el juego suele convertirse en uno de sus principales reclamos. Jugar solventa la necesidad acuciante de tener dinero, ya que en muchos de ellos, el beneficio es inmediato: juegas y si ganas dispones del dinero en ese mismo momento.

*"En mi casa siempre ha faltado el dinero. Económicamente mi familia siempre ha estado muy mal. Seguí estudiando pero después me vi obligado a salir a la calle a buscar trabajo y empecé a trabajar, pero el sueldo para mí era poco y como no sabía cómo ganarlo y veía que a la máquina le echaba mil pesetas y me sacaba cinco"* (Jugador, 29 años).

Otra cuestión esgrimida tiene que ver con la falta de control y de autoridad ejercida por la familia. Bien por motivos de desestructuración familiar que tienen como resultante este tipo de consecuencias, o por pura dejadez o abandono de las funciones parentales, la cuestión es que en ambos casos se generan vacíos de poder que para algunas personas pueden resultar letales al ser utilizados para desarrollar conductas relacionadas con el delito o la desviación social. De hecho, los jugadores que han expuesto este tipo de causas valoran muy negativamente los estragos que en sus vidas tuvo la falta de control y de disciplina por parte de sus padres.

*"Me pasaba más tardes encerrado en los salones recreativos sin que nadie se preocupara de donde estaba o donde deseaba estar. Yo creo que me ha faltado ese cariño de un padre que he tenido pero como si no lo hubiese tenido, siempre había tenido un mal gesto, algunas veces me sentí despreciado por no tener ese cariño y esa atención que puede tener un padre con su hijo. Me he sentido maltratado, física y psicológicamente, si no hubiese sido así, es posible que no me hubiese pasado las tardes en los salones viendo*

*de todo, pero bueno esta persona ya ha fallecido y no sé lo que siento, si lo añoro o me he liberado"* (Jugador, 44 años).

*"En casa éramos muchos hermanos, no había orden ni control. No había horarios de comidas de todos juntos, ni de entrada, ni de nada. Esas cosas no existían. Me llevaba mucho tiempo jugando en la plazoleta, en los futbolines, en las máquinas. Mi madre nos llamaba para comer y si no subíamos no pasaba nada. Ahí llegaba uno y comía, llegaba otro y comía y..."* (Jugador, 45 años).

Otra situación que aparece en el discurso de los jugadores es el hecho de reconocer la presencia de familiares con problemas de juego, sobre todo en la figura del padre, algún hermano, u otro familiar que casi siempre va a estar relacionado con la parte de la familia que ha desarrollado el problema. Como bien veremos, en algunas familias se dan verdaderos patrones de juego, que en cierta manera han impulsado la hipótesis de si realmente el juego se hereda (genética) o si simplemente el juego hay que analizarlo como un proceso de aprendizaje o modelado social.

*"Mi padre fue jugador de cartas con dinero. Jugador de cartas, pero mi madre nos lo ocultaba. Ella jamás se lo decía a nadie. La verdad que con nosotros empezó a hablarlo cuando mi problema. Ella pasó mucho porque se llevaba las noches enteras jugando a las cartas, fuerte, jugando a las cartas fuerte, con dinero. A nosotros nunca nos ha faltado de nada y hemos sido siete hermanos, pero como tenía dos pagas muy fuertes, una se la daría a mi madre y la otra se la quedaba él"* (Jugadora, 39 años).

*"Mi hermano que es más chico que yo, 28 ó 29 años creo que tiene. El también ha tenido problemas de juego. Él jugaba mucho al bingo, peo creo que ahora lo ha dejado"* (Jugador, 35 años).

Deteniéndonos un poco en la segunda cuestión anteriormente esbozada, podremos decir que normalmente las primeras aproximaciones al juego suelen estar generadas por situaciones de imitación donde la familia suele estar implicada, ya que ésta suele actuar como un referente o un modelo a imitar para sus miembros. De ahí que la presencia de familiares con problemas de juego disponga al modelado, facilitando la aparición de este tipo de conducta desviada.

*"Hacíamos parada obligatoria en el kiosco a tomar café, porque mientras yo me tomaba el cola cao con el*

*cortadillo de sidra, mi padre jugaba en una máquina que había. Un día me dijo que me pusiera en la máquina mientras él iba al cuarto de baño, a la segunda o tercera vez que le di al botón verde empezó a cantar y a soltar monedas. A mí me subió la adrenalina y me puse nervioso, nos había tocado cinco mil pesetas, nos fuimos a trabajar y a la vuelta mientras yo me tomaba una coca cola en otro bar él hecho las cinco mil pesetas y otras cinco mil pesetas más que tenía guardada, que le había quitado a mi madre de la venta anterior, pronto me dijo que lo llevaba haciendo muchos años atrás y que era la única manera de tener dinero encima para sus gastos. Así que pensé que si él lo había hecho ¿Por qué yo no? Y empecé a jugar” (Jugador, 38 años).*

Destacar como otro elemento muy importante, que afectaría tanto en la fase de inicio como en su desarrollo, es la falta de la familia como fuente de contención, o como mecanismo de control, con respecto a la estructuración del tiempo y de las responsabilidades para con ella. Facilita el desarrollo de la adicción, ya que esto suele conllevar toda una serie de concesiones para el jugador, que va a permitirle contar con todo el tiempo del mundo para jugar y además no va a verse en la tesitura de tener que dar explicaciones de lo que hace a nadie.

*“Yo tenía que estar allí hasta que cerrara el bingo, me daba igual la hora, yo terminaba a las seis, y yo sabía que hasta el otro día a las ocho no iba a... y cerraba el bingo, a mí lo que me preocupaba era que tuviera dinero para que no me tuviese que ir antes de que el bingo cerrara, Yo tenía que estar allí hasta que el bingo cerrará. Yo no tenía control de tiempo y yo volvía a casa y lo mismo daba que fuese las diez, las once, las dos. Nadie me controlaba. Yo lo achaco a eso, aunque también tengo que decir que me gustaba” (Jugador, 66 años).*

Por último anotar que, tal y como hemos podido apreciar en el discurso de nuestros entrevistados, el principal mecanismo mantenedor de las conductas adictivas de juego, es el propio contexto familiar. De manera general, la pareja cuando es consciente de la situación tiende a negarla. No reconoce el peligro y por tanto se inclina a pensar que no hay nada por lo que preocuparse. Actitud que corre en su contra ya que hace que el problema se dilate en el tiempo. Haber mantenido esta conducta lleva implícito un gran sentimiento de culpabilidad que tendrá graves consecuencias en la familia, sobre todo en la pareja. Intentar ayudarle, facilitándole dinero para pagar sus deudas (solución muy

común), sólo servirá para mantener la conducta de juego por lo que su esfuerzo por resolver la situación, no sólo quedará en saco roto, sino que ésta vendrá acompañada de graves consecuencias, sobre todo en el ámbito psicológico.

*“Intentas ayudarlo pero sirve de muy poco porque él no quiere ayuda para dejarlo, sólo que le limpies un poco su “basura” y seguir con lo suyo. A esta conclusión no llegas hasta que no recibes ayuda. Tú sólo piensas en la vergüenza y por eso le tapas. Una y otra vez te crees que va a cambiar y eso no es así, pero sin saberlo le sigues el juego hasta que termina explotándote en las manos. Pensando en que le estas ayudando, después te das cuenta que no, que al contrario, que has estado participando en su problema y terminas sintiéndote peor. La culpa es lo peor que te puede pasar. Sentirte culpable te hace mucho daño y yo no he parado de sentirme de otra manera. He necesitado ayuda para superar la culpa” (Familiar, 44 años).*

## DISCUSIÓN

A lo largo de este trabajo hemos podido comprobar que la familia tiende a erigirse como uno de los contextos más idóneos, desde dónde situar cualquier intento de valoración que nos lleve a encontrar los principales porqués de las conductas de juego, de una gran parte de la población jugadora estudiada. Aunque son muy exiguos los estudios que han abordado el análisis del contexto familiar como elemento determinante o mantenedor de las conductas adictivas de juego, todos convergen a la hora de determinar la importancia que ésta tiene. De siempre la familia había sido vista como un factor colateral al problema, por lo que sólo era tenida en cuenta como informadora clave de la problemática del jugador. Por ello su papel no era avistado como principal en el proceso de tratamiento, ya que los modelos seguían basándose en el principio de que la adicción al juego sólo era entendible a partir de las características propias del sujeto afectado.

Favorablemente esto ha cambiado y cada vez son más las posturas que contemplan a la familia como pieza clave en los procesos de mantenimiento o de regulación de la conducta de juego patológico. Basta con saber la importancia que adquiere el contexto familiar en la adicción, para que la orientación cambie y no se tomen los elementos individuales como independientes del



contexto familiar, sino todo lo contrario, ya que no debemos obviar que desde el momento en que se construye una familia sus miembros quedan a merced del propio sistema creado. Un estudio llevado a cabo en el 2014 en Murcia con una muestra de 256 adolescentes concluyó que, en parte, los riesgos de adicción al juego que presentaban algunos sujetos estudiados tenían que ver con las características familiares (Jiménez et al, 2011).

Empezando a deshilvanar cada uno de los elementos que entran a formar parte de este tema vemos que existe una gran unanimidad a la hora de manifestar que la familia, además de funcionar como lugar donde la conducta adictiva ocupa un sitio relevante dentro de su dinámica interna, y así lo manifiestan autores tales como Jiménez y Fernández de Haro (1999), también puede desempeñar un papel muy importante en la adquisición de hábitos de juego, y así lo evidencian Garrido et al (2004) al hacerse eco de los datos aportados por Gupta y Dervensky (1997) que revelan que un 86% de los adolescentes que juegan lo hacen con sus familiares.

De igual modo se ha intuido que, un cierto grado de desestructuración familiar y de conflicto familiar suelen funcionar como variables mediadoras de la adicción al juego. El déficit comunicacional, las dificultades en la conformación de relaciones de pareja en la vida adulta y la pobreza relacional en algunas familias, son las causas que más se barajan cuando se intenta explicar el porqué algunos de los miembros de la familia se dejan atrapar por las redes de la adicción al juego. A este respecto, Arcaya et al (2012) en un estudio llevado a cabo en Perú encontraron que, independientemente de las características generales de los entrevistados, las personas con una alta integración familiar presentan el 22% menos probabilidad de haber practicado el último año juegos de azar, en comparación a quienes presentan una integración familiar media; y un 38% menos probabilidad en comparación a quienes presentan una integración baja. De igual manera apuntan que, las personas que han practicado juegos de azar el último año y tienen una alta integración familiar presentan el 32% menos de probabilidad de riesgo de dependencia que las que tiene una integración media y un 65% menos probabilidad en comparación con las que tiene una integración familiar baja.

Por otra parte, algunos estudios sobre adicción al juego realizado en niños maltratados han puesto en

evidencia la relación que puede existir entre ambas variables. Concretamente han demostrado que el maltrato influye tanto en el inicio precoz como en el grado de severidad de la adicción (Arcaya et al, 2011). Tanto, Ferland et al (2008), como Stein et al (2009), han asociado la negligencia familiar y el abuso físico con la adicción al juego. En esta misma línea, Hodgins et al (2010) demostraron que, aún cuando estuvieran controlados los factores individuales y sociales, el abuso infantil podría predecir, tanto la gravedad de la ludopatía, como la periodicidad de juego.

En este sentido, Garrido et al (2004), hacen explícito que la conducta de juego patológico y las influencias familiares se hallan vinculadas en dos sentidos: Uno de orden etiológico y precipitante (familia de origen fomentaría un marco de relaciones donde el juego es contemplado como una conducta adecuada) y un segundo que sitúa el problema en el marco de la propia familia (los problemas de comunicación y los estilos disfuncionales serían las causas generadoras de la adicción).

Si tenemos en cuenta el planteamiento que la Sociedad Americana de Psiquiatría (APA, 2013) hace con respecto a este tema, veremos que en nada difiere con lo expresado hasta este momento, dado que ésta establece como posibles predisponentes familiares los siguientes: disciplina familiar inadecuada, ausente, inconsciente o excesivamente permisiva; exposición al juego durante la adolescencia; ruptura familiar; valores familiares basados en símbolos materiales y financieros; falta de planificación y despilfarro económico; antecedentes de juego o de otras dependencias en familiares cercanos; padres ausentes de manera real (muerte o abandono, etc.) o virtual (presencia insuficiente, ineficaz o inadecuada); y progenitores con personalidad inestable, muy competitivos y enérgicos.

Centrándonos en cómo la *familia puede predisponer una conducta de juego patológica*, Garrido et al (2004), explicitan que una de las ideas que actualmente se barajan es la posibilidad de que exista una cierta predisposición de factores genéticos que determinan la adicción; creencia que emana de los nada despreciables porcentajes de casos (40%) de jugadores que así lo hacen patente. Al igual que en nuestro análisis, un estudio llevado a cabo por Jiménez et al (2011) sobre estudiantes universitarios y juego patológico en la Universidad de

Murcia, concluye que cerca del 40% de los jugadores patológicos tienen antecedentes de juego patológico o de otro tipo de adicciones en su familia, que en ciertos casos son ampliables hasta una tercera generación.

Aunque hay que ser cautos con esta hipótesis, (ya que aún no está del todo validada), a día de hoy la vulnerabilidad genética como factor de predisposición en la aparición del juego patológico, se ha abierto como una línea de investigación de gran interés. En este sentido cabría preguntarse si el juego se hereda, se aprende o contiene la posibilidad de ambas cosas. La cuestión no resulta nada fácil ya que el juego no es un rasgo físico o psíquico, como plantean De la Gándara y Álvarez (2001), sino que es una conducta socialmente determinada que puede ser o no practicada y si se lleva a cabo, hacerlo de manera normal o excesiva. Estos autores también resaltan que según estudios recientes y fiables llevados a cabo, tanto en Estados Unidos (Dra. Comins) como en España (J. Sainz), es muy posible que un determinado defecto genético hereditario aumente la vulnerabilidad de ciertas personas a acabar siendo jugadores patológicos, en el caso de que jueguen.

Sin embargo, para Jaén y Garrido (2004) lo que sí parece factible o comprobable es que cuando una familia convive con la ludopatía durante mucho tiempo sus miembros parecen aprender determinadas pautas de relación que son internalizadas y trasladadas progresivamente a las generaciones posteriores. En este caso estaríamos hablando de aprendizaje social y no de determinación biológica.

Ciertamente en muchas familias los juegos de azar han sido positivamente aceptados lo que ha conllevado en muchos casos que los primeros contactos con el juego y el dinero se produzcan durante la adolescencia a través de los progenitores (Blanco et al, 2015; Domínguez, 2009). Por otro lado, también influye el hecho de que alguno de los padres sea jugador (Domínguez, 2009), ya que esto puede facilitar a los hijos un modelo de comportamiento adulto que no sólo tolera la falta de control sobre el juego, sino que también da por válidas todas aquellas acciones negativas que la propia conducta adictiva puede llevar implícitas. Aunque varias investigaciones han evidenciado este hecho, queda por precisar, cómo muy bien apunta Domínguez (2009), el grado de relación y el cómo intervienen los modelos de identificación e

imitación parental en este proceso adictivo (Vachón et al, 2004).

Por otro lado, algunos estudios han puesto en evidencia que en las familias de origen de los jugadores se han encontrado sucesos vitales, como separaciones, infidelidades, muerte prematura de algún miembro y vivencias de importancia relacionadas con la presencia del juego en la infancia, que podrían explicar (no de manera exclusiva) las estructuras relacionales que aparecen posteriormente en las familias creadas (Blanco, 2014; Castaño et al, 2011). Por ello, suele suceder que durante el proceso evolutivo, tanto el jugador como su cónyuge interiorizan determinados valores que les sirven de base en la formación y el desarrollo de la familia propia. Se establece un tipo de dinámica relacional que determina la posición de cada miembro familiar y aún siendo disfuncional no resulta extraña a ninguno de los miembros, pues no deja de ser una repetición de situaciones vividas en la familia de origen o bien una hipertrofia de los roles familiares esperados (Garrido et al, 2004).

Aunque todos estos factores se contemplan como facilitadores de potenciales conductas patológicas de juego, eso no quiere decir que acaben por determinar la conducta adictiva de juego. Nos podemos encontrar situaciones en las que el sujeto -aún teniendo a su favor esta predisposición familiar- no ha desarrollado el problema; mientras que otros, sin contar con ellas, sí han desplegado la conducta patológica de juego.

De igual manera, es necesario preguntarse por ¿cuáles son los factores familiares que pueden desencadenar conductas patológicas de juego?. Aunque se sabe, que el desarrollo de la ludopatía exige habitualmente un período de tiempo, sin embargo es muy difícil determinar cuáles pueden ser los factores que desencadenen la pérdida de control ante el juego. No obstante, una fuente fiable es el análisis de las historias realizadas a jugadores que nos van a permitir detectar algunos de los aspectos que pueden haberles hecho vulnerables. Si de nuevo tenemos en cuenta los criterios citados por la APA (2013) veremos que son varios los que se arguyen: intento de escapar a los problemas o aliviar la disforia; incapacidad de gestionar situaciones de tensión o conflicto, en parte debido a la propia personalidad del jugador/a ya que éste suele carecer de habilidades de comunicación, tener inmadurez afectiva e

inestabilidad emocional, etc.; y por último el acontecimiento de sucesos significativos del ciclo vital que pueden funcionar como estresores a nivel familiar. Diferentes estudios han mostrado cómo jugadores patológicos reportaron síntomas de depresión, estrés, ideación suicida, etc. (Petry y Weiss, 2009). También se ha confirmado, y así lo recoge Arcaya et al (2012), que la influencia del juego adictivo puede estar relacionado, tanto con el pobre control de impulsos que tiene el jugador, como a la baja tolerancia que suelen tener hacia la frustración o a su alto grado de agresividad. Conexo a lo anterior, estos mismos autores, explicitan que el mal uso de sustancias, algún trastorno en el estado de ánimo podría estar relacionado con la conducta antisocial que algunas veces muestran algunos jugadores.

La integración familiar es muy importante a la hora de analizar este tema ya que diferentes estudios muestran como la falta de apoyo familiar acaba siendo un riesgo a la hora de desarrollar la adicción (Hardoon et al, 2004). Del mismo modo, en la investigación llevada a cabo por Castaño et al (2011) expresan que el 26,7% de la población clasificada como adicto al juego presentaba una disfunción familiar severa y un 13,3% de jugadores en riesgo presentaban problemas de disfuncionalidad familiar, de ahí que concluyan, que las relaciones en el interior de la familia son esenciales a la hora de prevenir este tipo de conductas adictivas. Por ello la afectividad, el adecuado manejo del control, la buena comunicación y la disciplina familiar pasan a convertirse en elementos fundamentales de integración familiar (Castaño et al, 2011).

Llegados a este punto, cabría preguntarse, sobre todo *¿qué sucede una vez está instaurada la conducta de juego?* Jaén y Garrido (2004) explicitan que este comportamiento lleva aparejado una serie de cambios o de modificaciones, sobre todo, en el contexto que rodea al jugador, dado que éste reacciona tomando determinadas posturas y eliminando otras ante la conducta desplegada por el jugador. Bajo este prisma hay que señalar algunos aspectos que pueden actuar facilitando el mantenimiento y el progreso de la adicción. Si tenemos en cuenta el contexto de la familia de origen veremos, y así ha aparecido en nuestro estudio, que ésta suele favorecer las conductas de juego, cuando entre otras situaciones, oculta a la pareja del jugador la adicción, paga sus deudas sin previa consulta del cónyuge o pareja, o boicotea la terapia emprendida por el

jugador/a. Todos estos hechos son considerados como errores que tienden a llevar a cabo las familias de origen movidas por sentimientos próximos a la no aceptación del problema o a la vergüenza social que supone hacer público el problema (Blanco, 2014).

Concluyendo podemos decir que, bajo este escenario es fácil vislumbrar cómo algunos problemas familiares están detrás de auténticas vidas basadas en el juego. En general hemos visto que la necesidad de huir de una situación problemática suele ser un elemento que tiende a transmutar a un jugador social en un ludópata. No saber cómo afrontar situaciones estresantes que les depara la vida, les convierte en sujetos vacilantes, inseguros y poco resolutivos. Salvo excepciones, podemos anotar que la mayoría de nuestros informantes reconocen al contexto (tanto la familia de origen, como la creada) como el principal promotor de su conducta de juego adictiva. Ya sea por una relación matrimonial frustrada, ambiente familiar conflictivo, desestructuración familiar falta de control o autoridad familiar, problemas económicos, conductas adictivas de alguno de sus miembros (incluida la ludopatía), la cuestión es que ésta involuntariamente tiende a mostrarse como una efectiva fuente dadora de situaciones de juego.

Como vemos, es importante partir de la evidencia de que el mundo de las adicciones sociales es un mundo muy complejo dónde todavía queda mucho por conocer. Sabemos que todo resquicio o restricción encontrada en este trabajo puede convertirse en una línea futura de investigación, de ahí que propongamos profundizar en este contenido y en temas tan importantes como el de la mujer y los jóvenes. Dadas las limitaciones encontradas a la hora de obtener una muestra más amplia de mujeres (sólo 4 historias de vida), creemos que sería necesario insistir en ello dada la especificidad de las características avistadas en ese estudio. Lo mismo sucede con el grupo de jóvenes. En los últimos años hemos sido testigos del incremento que han tenido las demandas de ayuda por parte de este colectivo. Desde una mirada sociológica, es importante reseñar la importancia que adquiere seguir ahondando en todas aquellas cuestiones que tienen que ver con los aspectos sociales imbricados en la aparición y reforzamiento de este tipo de problemáticas de naturaleza social. Independientemente de la definición que cada actor pueda conferirle a su problema, la adicción al juego, es un fenómeno que responde a una

gran pluralidad de factores, en parte, todos ellos auspiciados por los efectos inicuos de una sociedad compleja y narcisista cimentada en el valor de lo material, lo etéreo y lo intrascendente, de ahí la importancia de poder acercarnos más a ella para conocerla y así poder profundizar en el estudio de este tipo de adicción.

## REFERENCIAS

- Alonso-Fernández, F. (2003). *Las nuevas adicciones*. Madrid: TEA Ediciones.
- American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. Edition (DSM-5). Washington, DC.: American Psychiatric Association.
- Arcaya, M., Martina, M., Gutiérrez, C. y Romero, Y. (2012). Práctica de juegos de azar y su relación con la integración familiar en la población peruana. *Revista Peruana de Epidemiología*, 16 (1), 1-7.
- Becoña, Iglesias, E. (1997). Características de la mujer jugadora patológica: *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 2 (1), 21-34.
- Blanco, P., González, M. y Martos, C. (2015). El juego como adicción social: crónica de una patología anunciada. *Alternativas. Cuadernos de Trabajo Social* [en línea], 22, 1-14. DOI: 10.14198/ALTERN2015.22.01.
- Blanco, Miguel, P. (2014). *El estudio de las adicciones sociales. El juego como adicción social: problemática social, contexto familiar y movimiento asociativo. El caso de Huelva*. Tesis Doctoral Inédita. Universidad de Huelva, Huelva. España.
- Castaño, S., Castaño, J.J., Cañón, S.C., Melo, M.A., Mendoza, P.A., Montoya, J.M., Murillo, M.J., Rodríguez, P. y Velásquez, J.P. (2011). Estudio epidemiológico sobre juegos de azar y factores asociados en población universitaria de la Universidad de Manizales, Colombia, 2010. *Archivos de Medicina*, 11 (2), 101-113.
- Cía, A.H. (2013). Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-5, APA, 2013): Un primer paso hacia la inclusión de las Adicciones Conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes. *Rev Neuropsiquiatr* 76 (4), 210-217.
- De la Gándara, J.J y Álvarez, T. (2001). "Juego patológico (ludopatía)". En *Psiquiatría y Atención Primaria*, 2 (1), 7-14, Barcelona: J&C Ediciones Médicas S.L.
- De las Heras, J. (2005). *La Sociedad Neurótica de Nuestro Tiempo*. Madrid: Espasa Calpe.
- Domínguez Álvarez, A.M. (2009). Epidemiología y factores implicados en el juego patológico. *Apuntes de Psicología*, 27 (1), 3-20.
- Ferland, F. Fournier, P.M., Ladouceur, R., Brochu, P. Bouchard, M. y Pâquet, L. (2008). *Consequences of pathological gambling on the gambler and his spouse*. *Journal of Gambling Issues*, 22, 219-229.
- Ferrarotti, F. (2006). Historias de vida y ciencias sociales. *Perifèria. Revista de recerca i formació en antropologia*, 5, 1-14. URL: [www.perifèria.name](http://www.perifèria.name).
- Garrido, M., Jaén, P. y Domínguez, A. (2004). *Ludopatía y Relaciones Familiares*. Barcelona. Paidós.
- Gupta, R. y Dervensky, J. (1997). Familial and social influences on juvenile gambling behavior. *Journal of Gambling Studies*, 13, 179-192, <http://doi.org/10.1023/A:1024915231379>.
- Hardoon, K., Gupta, R. y Dervensky, J.L. (2004). Psychosocial variables associated with adolescent gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 18 (2), 170-179.
- Hodgins, D.C., Schopflocher, D.P., El-Guebaly, N., Casey, D.M., Smith, G.J., Williams, R.J, et al. (2010). The association between childhood maltreatment and gambling problems a community sample of adult men and women. *Psychol Addict Behaviors*, 24 (3), 548-554.
- Jaén, P. y Garrido, M. (2004). Aportaciones de los Modelos Sistémicos y Relacionales para la comprensión del juego patológico. En: Garrido, M., Jaén, P. y Domínguez, A. *Ludopatía y Relaciones Familiares*. Barcelona. Paidós.
- Jiménez Rodríguez, J. y Fernández De Haro, E. (1999). Estudio de algunas variables sociodemográficas relevantes en jugadores patológicos que acuden a tratamiento. *Análisis y Modificación de Conducta*, 25 (99), 51-80.
- Jiménez Tallón, M.A., García Montalvo, C., Montero Jiménez, M. y Perea Pérez, Mª C. (2011). Estudiantes universitarios y juego patológico. Un estudio empírico en la Universidad de Murcia. *Escritos de Psicología*, 4 (3), 50-59.
- Petry, N.M., y Weiss, L. (2009). Social Support is Associated With Gambling Treatment Outcomes in Pathological Gamblers. *AM J Addict*, 18 (5), 402- 408.
- Prieto Ursúa, M. (1999). *Para comprender la adicción al juego*. Bilbao: Descleé De Brouwer.
- Ruiz, García, M. (1996). Entrevistas en Profundidad e Historias de Vida. En: Cruz Beltrán, F. y Gualda Caballero, E. (1996). *Métodos y Técnicas de Investigación Social*. Huelva: Asociación de Estudios Sociales Miguel Ángel Caro.
- Stein, J.A, Milburn, N.G, Zane, J.L. y Rotheram-Borus, M.J. (2009). Paternal and maternal influences on problem behaviors among homeless and Runaway youth. *AM J ORTHOPSYCHIATRY*, 79 (1), 39-50.
- Vachón, J. Vitaro, F., Wanner, B. y Temblay, R.E. (2004). Adolescent gambling. Relationship with prent Gambling and parenting practices. *Psychology of Addictive Behaviors*, 18 (4), 398-401.