

Salud y drogas

ISSN: 1578-5319

jagr@umh.es

Instituto de Investigación de

Drogodependencias

España

Castaño Pérez, Guillermo Alonso; Calderon Vallejo, Gustavo Adolfo; Restrepo Escobar,
Sandra Milena

FACTORES DE RIESGO PARA LUDOPATIA EN UN GRUPO DE JUGADORES DE
CASINOS DE LA CIUDAD DE MEDELLÍN, COLOMBIA

Salud y drogas, vol. 16, núm. 2, 2016, pp. 135-145

Instituto de Investigación de Drogodependencias

Alicante, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83946520007>

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

FACTORES DE RIESGO PARA LUDOPATIA EN UN GRUPO DE JUGADORES DE CASINOS DE LA CIUDAD DE MEDELLÍN, COLOMBIA

RISK FACTORS WITHIN A GROUP OF PATHOLOGICAL GAMBLING PLAYERS IN MEDELLIN, COLOMBIA

Guillermo Alonso Castaño Pérez¹, Gustavo Adolfo Calderon Vallejo² y Sandra Milena Restrepo Escobar²

¹Facultad de Medicina, Universidad CES, Colombia

²Facultad de Psicología, Fundación Universitaria Luis Amigó, Colombia

Abstract

Recently, the diagnostic manual of mental disorders, American Psychiatric Association - DSM-V has included pathological gambling as an entity with nosology, not only by the high prevalence rates that begin to occur in the general population, but also by the impact it has on the mental health of sufferers. This qualitative research, I seek to identify through a semistructured interview, the risk factors that led to a group of 50 players casino, to end this dependence is not chemistry, prominent among them the individual factors related to the "aurosal" that produces the room and playing in casinos, environmental and socio family and cultural.

Keywords: *Gambling, casino players, risk factors.*

Resumen

Recientemente el manual diagnóstico de trastornos mentales de la Asociación de Psiquiatría Americana - DSM 5- ha incluido al juego patológico como con una entidad con nosología propia, no sólo por las elevadas tasas de prevalencias que se empiezan a presentar en la población general, sino también por la incidencia que esta tiene en la salud mental de quienes la padecen. Esta investigación de carácter cualitativo, buscó identificar a través de una entrevista semiestructurada, los factores de riesgo que llevaron a un grupo de 50 jugadores de casino, a terminar con esta dependencia, destacándose entre ellos los factores individuales relacionados con el "aurosal" que produce el estar y jugar en los casinos, los factores socioambientales y familiares y los culturales.

Palabras Clave: *Factores de riesgo, jugadores de casinos, ludopatía.*

Correspondencia: Guillermo Alonso Castaño
gacastano@ces.edu.co

El juego de apuestas (bingos, lotería, chance, caballos, gallos) es de un gran arraigo histórico y cultural en la región de Antioquia - Colombia-, y se conjuga con la práctica de formatos internacionales, como los juegos en casinos y juegos de azar: máquinas tragamonedas, ruletas y juegos de cartas (BlackJack, póker). Para algunos jugadores que poseen factores predisponentes o de riesgo, el juego consuetudinario puede llevar a desarrollar una adicción, que es conocida comúnmente como ludopatía, definida por Rosenthal (1999), como un trastorno que se caracteriza por: una pérdida incesante o episódica del control sobre el juego; continua preocupación por este y por tener dinero para jugar; pensamientos irrationales sobre el juego y mantenerse jugando a pesar de las consecuencias negativas (Jiménez Díaz, 2013).

En el juego patológico, al igual que en la mayoría de las adicciones, ningún factor por sí sólo puede explicar el inicio y desarrollo de este problema sino que se trata de un fenómeno multicausal, donde probablemente factores biológicos, psicológicos y socio ambientales estén influyendo e interactuando en la complicada estructura de esta patología (Urdániz, Izco, Muñoz & Salinas, 1997; Johansson, Grant, Kim, Odlaug & Götestam, 2009; Welte, Wieczorek, Barnes & Tidwell, 2006), algunos de estos compartidos por otras problemáticas como las drogodependencias (Orte, 1993; Moncada, 1997; Graña Gomes & Muñoz-Rivas, 2000).

En cuanto a las dimensiones psicológicas relacionadas con la ludopatía, en la actualidad no hay evidencia empírica ni teórica que permita hablar de un tipo de personalidad específico, sino más bien de factores y variables que de forma matizada y parcial pueden caracterizar aspectos englobados dentro de la categoría del juego patológico (Labrador & Becoña, 1994). Entre todos ellos se ha destacado el factor denominado "búsqueda de sensaciones", que se caracteriza por la necesidad de experimentar sensaciones y experiencias diversas, nuevas y complejas, así como por el deseo de verse implicado en riesgos físicos y sociales, como consecuencia de tales actos (Labrador & Becoña, 1994; Secades & Villa, 1998).

Urdániz, et al., (1999); Kuley & Jacobs (1988); Gaboury & Ladouceur (1989); Corney & Cummings (1985), señalan como otros de los factores predisponentes de ludopatía ligados a la personalidad, el

"locus de control" externo; un estilo cognitivo caracterizado por un pensamiento supersticioso, un estilo atribucional interno, global y estable referido a los sucesos negativos; una baja autoestima y unas habilidades de afrontamiento muy limitadas, aspectos todos estos que pueden potenciar los pensamientos irreales de grandeza que se obtienen cuando se juega y sobre todo cuando se gana.

En este mismo sentido, los estados afectivos, aunque siguen siendo motivo de discusión sobre el carácter primario o secundario del mismo, también han sido asociados como factores de riesgo al juego patológico. Taber, McCormick & Ramírez (1987) sugieren que la conducta de juego puede ser una estrategia para superar el estado de ánimo depresivo. Roy, Custer, Lorenz & Linnolia (1988), por el contrario concluyen que la depresión parece estar ligada a los efectos negativos de la conducta de juego.

De otro lado en relación con los factores familiares, diversos estudios muestran cómo los hijos de padres jugadores tienen una mayor probabilidad de convertirse en jugadores patológicos. (Ibáñez, Blanco, De Castro, Fernández- Piqueras & Sáiz-Ruiz (2003); Eisen, Lin, Lyons, Scherrer, Griffith & True (1998); Winters & Rich (1998); Walters (2002); McCormick & Ramírez (1988).

En esta misma línea, la Asociación de Psiquiatría Americana (APA, 1987) incluye como factores predisponentes al juego patológico los siguientes: disciplina familiar inadecuada (falta de disciplina, inconsistencia, permisividad), exposición al juego durante la adolescencia, familia de origen que da gran importancia al dinero y símbolos materiales determinantes de un estatus social alto, falta de hincapié familiar en el ahorro, la planificación, el realizar presupuestos y, en las mujeres, tener un marido con dependencia alcohólica o ausente con frecuencia de casa. Otros factores predisponentes parecen ser el tener padres con personalidad inestable, altamente competitivos y energéticos, que valoran mucho el éxito personal (Greenberg & Rankin, 1982).

Pasando a los factores socioambientales cabría destacar como factores de riesgo la gran oferta de juegos disponibles, la gran difusión de éstos en los medios de comunicación (en los que se transmite, la posibilidad de hacernos ricos en poco tiempo, con poco dinero y escaso

esfuerzo) y la fácil accesibilidad a los mismos (Robert & Botella, 1995).

En este mismo sentido, Chóliz (2006), Welte et al., (2006), Johansson et al. (2008), también se han referido a la importancia que tiene la disponibilidad de lugares de juego y el fácil acceso al mismo para el desarrollo de la ludopatía.

Estudiar los Factores de riesgo es fundamental para poder prevenir la ocurrencia de los trastornos por juego de apuestas y más cuando en Colombia las prevalencias empiezan a mostrar datos alarmantes. Un estudio realizado en Bogotá - capital del país, realizado por Ruíz (2009) encontró una prevalencia de 49.1% de sujetos con probable juego patológico. También González, Astudillo, Toro & Prado (2014), en un pequeño municipio halló que un 7.5% de los hombres y el 17.2% de las mujeres son jugadores sociales y un 2.5% de hombres y 11.2% de mujeres son probables jugadores patológicos.

El impacto de factores de riesgo identificados pero no prevenidos, recae en sobrecostos para los sistemas de salud y amplía la franja de riesgo de otros sectores de la población por irradiación socioambiental que son tentados a jugar. La gran disponibilidad de casinos, el fácil acceso al juego y la aceptación social incrementan la prevalencia de adicción al juego en la población.

Este artículo, se orienta a identificar, los factores de riesgo que hay para la ludopatía en un grupo de jugadores de casinos, en la ciudad de Medellín, una de las zonas con mayor densidad de casino de Colombia, lo cual incide en la salud pública, aportando al desarrollo de programas de prevención, dado que es conocido que el paso de lo lúdico a lo patológico puede ser imperceptible y darse de un momento a otro, (Domínguez, 2009) y es determinado por predisposiciones psicosociales y condiciones contextuales entre otras circunstancias (Villoria, 2003).

METODOLOGÍA

Diseño

El estudio se define como descriptivo interpretativo, logrando un primer acercamiento sobre los factores de riesgo que se dan en y alrededor de la vida de un grupo de jugadores de casinos de la ciudad de Medellín

(Colombia). El enfoque aplicado fue el hermenéutico, porque desde una perspectiva cualitativa y con la información recolectada y sistematizada, se logró una primera comprensión de los factores de riesgo asociados a la adicción al juego.

Participantes

Los invitados a participar de manera voluntaria y previo consentimiento informado, en este estudio fueron 50 personas de ambos sexos, adultos que son o han sido usuarios de un centro de tratamiento privado a las adicciones, y todos con problemas relacionados con la conducta de juego.

Instrumentos

El instrumento utilizado para dar cuenta de la problemática relacionada con el juego problemático o patológico, fue el Cuestionario Breve Del Juego Patológico (CBJP) desarrollado por Fernández- Montalvo, Echeburúa & Báez (1995), cuestionario que tiene una correlación de 0.95 con el South Oaks Gambling Screen (SOGS) y con los criterios diagnósticos del DSM-III-R; con una sensibilidad del 100% y especificidad del 97,5%, consiguiendo una eficacia diagnóstica del 97,88%. CBJP es una escala de cuatro ítems que investiga la presencia de problema, sentimientos de culpa, intentos de abandono y tomar dinero para jugar o pagar deudas relacionadas con pérdidas en el juego durante los seis meses más recientes. El cuestionario da dos opciones de respuesta, sí o no, y se da un punto a cada respuesta afirmativa. Todos los entrevistados puntuaban con más de tres respuestas afirmativas a las preguntas planteadas por el instrumento, lo que confirmaba tener problemas relacionados con el juego.

Procedimiento

Una vez establecido el diagnóstico de jugador problema o patológico, para ahondar en los posibles factores de riesgo que los llevó a tener esta problemática, se les aplicó un entrevista semiestructurada, lo cual permitió un acercamiento lo más natural posible a la vida cotidiana del usuario, contada por él mismo y recurriendo para ello a su memoria; en esa entrevista se incluyó su vida familiar, escolar, comunitaria y aspectos relacionados con su personalidad.

Se consideró la entrevista como la técnica más apropiada para este tipo de investigación. Esta se construyó, a partir de lo que la literatura especializada considera factores de riesgo para la ludopatía, sin cerrar la posibilidad a que los entrevistados expresarán otros distintos.

El instrumento fue elaborado como una guía pautada abierta y flexible y fue sometida a validación por cinco expertos en el tema de adicciones, tres psicólogos y dos psiquiatras. Se incluyeron preguntas para explorar los factores de riesgo en los jugadores y que los hubieran podido llevar a desarrollar un trastorno por juego, indagando por aspectos personales, familiares, escolares, socioambientales y culturales. También se aplicó una prueba piloto a población con similares características a la muestra seleccionada, aspectos todos estos que permitieron ajustar las preguntas de la entrevista, a partir de lo sugerido por los expertos y los resultados de la prueba piloto.

Análisis de datos

El software utilizado para la sistematización y análisis de los datos suministrados por los sujetos de la muestra, fue el Atlas Ti versión 6.0. El análisis de la información recolectada, se realizó siguiendo las recomendaciones de Taylor & Bogdan (2000): 1. Reducción de datos; 2. Disposición y transformación de datos y 3. Obtención y verificación de conclusiones. El proceso de codificación de las categorías se realizó desde la perspectiva de Glaser & Strauss (1967), en tres fases: abierta, selectiva y teórica

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Como es frecuente en los estudios de investigación cualitativa, se presentan de una forma conjunta los resultados y su discusión.

Para la realización de este estudio se concertaron 50 entrevistas, a la que todos accedieron contestar. Por tanto, los resultados que se presentan se basan en la totalidad de los 50 informantes.

Entre los jugadores entrevistados 35 son mujeres y 15 hombres; con un rango de edad de 35 a 65 años. Según su escolaridad 12 con primaria completa; 20 con

estudios de secundaria; 10 con formación técnica y el resto con formación universitaria.

En la primera fase del análisis de las transcripciones según el método de "open coding", se obtuvo 223 códigos de las 1287 citas textuales seleccionadas. El siguiente paso en el proceso de análisis fue agrupar los códigos en categorías o familias. Del análisis de las entrevistas y los códigos emergieron tres categorías, a partir de las cuales se realizó el proceso de interpretación. El primer nivel consta de un análisis de resultados obtenidos sobre cada tema y el peso específico de lo que en este caso identifican los jugadores como factores de riesgo. Mediante este proceso fue posible transferir de lo específico a lo general. En esta fase del análisis se identificaron las categorías y subcategorías con mayor peso específico.

Los resultados arrojados, reafirman la mirada de la ludopatía como un fenómeno en el que se involucran elementos muy diversos de orden subjetivo, familiar y social. En los trastornos por juego las interpretaciones lineales o unicausalistas no tiene muchos sentido, ni los factores de riesgo como sumatoria tampoco dan cuenta del problema. Esto concuerda con lo afirmado por Blanco et al., (2000, p.43), al afirmar que: "La mayoría de autores considera que el juego patológico es un trastorno de etiología multifactorial causado por la interacción de mecanismos genéticos con condiciones ambientales determinadas..."

Del análisis de la información recolectada, entre los 50 jugadores con diagnóstico de ludopatía, emergieron una serie de categorías, relacionadas con el objetivo planteado en la investigación: Identificar los factores de riesgo relacionados con el juego patológico. En cada categoría se discriminaron una serie de subcategorías respondiendo a indicadores aportados por los distintos informantes y vinculados directamente con los temas principales seleccionados de antemano, tal como se detallan en la Tabla 1., lo cual permitió hacer manejable la información recogida durante la investigación y presentar los resultados.

Tabla 1. Categorías y subcategorías

Categorías	Subcategorías
Factor de riesgo socio-ambientales	Disponibilidad de casinos y salas de juego; deficiente control legal a los juegos de azar; falta de espacios recreativos, deportivos y culturales para los ciudadanos; ambiente y atenciones en los casinos y factores de riesgo relacionados con el ambiente educativo
Factores de riesgo familiares	Problemas relacionados con la comunicación, el ejercicio de la autoridad y la convivencia; cultura del juego en la familia y antecedentes de miembros con ludopatía
Factores de riesgo personales	Inestabilidad afectiva, inseguridad, introversión, soledad, búsqueda de sensaciones

Fuente: elaboración propia

La presentación de los resultados e interpretación de los hallazgos, se hará desde la perspectiva de las diferentes categorías adentrándose en las respectivas subcategorías definidas tal como se especifican a continuación.

Factores de Riesgo socio ambientales

Oferta de casinos y salas de juego

Con respecto a lo socio ambiental, la literatura especializada es insistente en que uno de los factores de riesgo es la disponibilidad grande de ofertas para el juego, (Robert & Botella, 1994). En cuanto a este factor de riesgo, existe entre todos los entrevistados una percepción evidente de que el aumento de la ludopatía en nuestro medio está directamente relacionado con la profusión de casinos y el aumento extraordinario de máquinas tragamonedas y salas de juego, en los barrios de la ciudad. En Medellín existían, para el 2006, 79 casinos y salas de juego, registrados por la Empresa Territorial para la Salud – ETESA- que es la entidad del Estado que regía los juegos de azar en Colombia. En el 2016, el número de sitios autorizados para juego registrados por Coljuegos, entidad que reemplazó a ETESA es alrededor de 802, lo que implica un crecimiento de casi el 1.000 por ciento. La población total de la ciudad de Medellín en para el año 2015, es de 2.464.322 habitantes, lo que da un promedio de un lugar autorizado de juego por cada 3100 habitantes, quizás una de las proporciones más densas del mundo.

Haciendo un paralelo, según datos aportados en el trabajo de Golffard (2008) cabe señalar que en España, país de 46 millones de habitantes, existen 46 casinos repartidos en todo su territorio. Argentina, por su lado según el mismo trabajo de Golffard, cuenta con 120 casinos en todo su territorio y con 45 mil máquinas tragamonedas y Perú, tiene sólo 7 salas de juego calificadas como casinos, con 56.935 máquinas distribuidas en 977 establecimientos. En Chile, por su lado, la nueva Ley General de Casinos y la consecuente creación de una Superintendencia de Casinos autorizará la construcción de un total de 24 casinos en el territorio nacional, con un máximo de tres por región, a excepción de la Región Metropolitana, la cual no posee limitaciones en cuanto al número (Congreso Nacional Chile, 2005).

Legislación y juegos de azar

En Colombia los juegos de azar están regidos por la ley 643 de 2001, en ella se define lo que constituye este tipo de actividad, los categoriza, hace algunas prohibiciones, establece el monopolio de estos y regula el pago de impuestos de las empresas que los promueven.

Esta ley en su artículo 5, define los juegos de azar como:

Aquellos, en los cuales, según reglas predeterminadas por la ley y el reglamento, una persona, que actúa en calidad de jugador, realiza una apuesta o paga por el derecho a participar, a otra persona que actúa en calidad de operador, que le ofrece a cambio un premio, en dinero o en especie, el cual ganará si acierta, dados los resultados del juego, no siendo éste previsible con certeza, por estar determinado por la suerte, el azar o la casualidad. Son de suerte y azar aquellos juegos en los cuales se participa sin pagar directamente por hacerlo, y que ofrecen como premio un bien o servicio, el cual obtendrá si se acierta o si se da la condición requerida para ganar (Párrafo 13).

Con respecto a las excepciones, la misma ley excluye los juegos de suerte y azar de carácter tradicional, familiar y escolar, que no sean objeto de explotación lucrativa por los jugadores o por terceros, así como las competiciones de puro pasatiempo o recreo; también están excluidos los sorteos promocionales que realicen los operadores de juegos localizados, los comerciantes o los industriales para impulsar sus ventas, las rifas para el financiamiento

del cuerpo de bomberos, los juegos promocionales de las beneficencias departamentales y los sorteos de la sociedades de capitalización que sólo podrán ser realizados directamente por estas entidades.

En cuanto a las prohibiciones, la ley restringe y prohíbe, el ofrecimiento o venta de juegos de azar a menores de 18 años, a enfermos mentales que hayan sido declarados interdictos judicialmente y que afecten a los jugadores. Al respecto es necesario decir que aunque están explícitas estas prohibiciones en la legislación Colombiana, ninguna de estas se cumple y además no existe ni por parte del Estado, ni de los establecimientos de juegos y azar, ningún tipo de normas o reglas encaminadas a la protección de los jugadores y tampoco el Estado cuenta con herramientas de tipo preventivo para los jugadores y mucho menos de ofertas terapéuticas para los ludópatas.

Finalmente, es importante anotar que todos los jugadores entrevistados afirmaron no conocer las políticas que rigen estos establecimientos y además manifestaron que si estas existen, ellos perciben que no se aplican y que no existe ningún control.

Espacios recreativos, deportivos, culturales y utilización del tiempo libre

El juego en casinos como diversión y uso adecuado del tiempo libre, fue referido por todos los 50 entrevistados, como una intención buscada al inicio de esta conducta, pero que luego se volvió problemática y empezó a percibirse como un tiempo mal invertido y un lugar no propicio para la recreación.

Se quiso entonces indagar si en Medellín los espacios recreativos, deportivos y culturales eran realmente suficientes para los habitantes de la ciudad y una alternativa importante para la recreación, el esparcimiento. Al respecto los entrevistados consideran que estos no son suficientes, muchos no son de fácil acceso y que inclusive algunos implican costos económicos, a los que gran parte de la población no puede acceder. Agregaron que aunque existen algunos, a estos les falta difusión.

El uso adecuado del tiempo libre y la oferta de espacios recreativos, deportivos y culturales, han sido incluidos por Acero Achirica (2004) entre los factores

protectores para el no desarrollo de conductas inadecuadas.

El ambiente en los casinos

Por lo dicho por los entrevistados en este trabajo, el jugador al llegar al casino se siente como alguien reconocido, lo tratan por su nombre (sale del anonimato de la urbe), lo atienden muy bien, tiene fácil acceso al dinero (cajeros electrónicos) e incluso le prestan dinero para seguir jugando. A esto se le añade que los dueños de los casinos hacen ofertas a modo de valores agregados (rifas de vehículos, de viajes en cruceros, invitación a comidas, a consumir licores, entre otros).

Al indagar a los entrevistados, sobre el ambiente en los casinos, estos opinan que son agradables porque hay una buena atención, están abiertos las 24 horas, hay mujeres lindas que los escuchan, hay música, luces y se ven bastantes "movidos" y coloridos. No hay ventanas ni reloj, por lo tanto hay una desconexión total de tiempo, no se sabe si es de noche o es de día, ni qué horas son. A decir de los informantes: "Son lugares lujosos con máquinas fantásticas", "son como sueños", "delicioso", "te transportan a otro mundo".

La fastuosidad en diseños y colorido, tanto internos como en el entorno inmediato de los casinos, se va convirtiendo en algo casi "mágico" (tipo Vegas), que va envolviendo a los consumidores de esta alternativa de ocio. Lo que inicialmente es placentero, relajante, atractivo, puede convertirse en un factor de riesgo al volverse constante, "escampadero" de soledades, escondite de angustias y desesperanzas.

Al respecto Welte et al., (2006) y Johansson et al., (2009), afirman que el refuerzo positivo, apoyado por luces y sonido, característico cuando se ha ganado, hacen que se destaque sobremanera los triunfos por encima de las pérdidas, lo cual puede ayudar a formar ludópatas.

Los jugadores entrevistados agregan, además, que en estos espacios se sienten independientes, logran ser ellos mismos, ya que los hace sentir importantes y respetados. En otras palabras, el hacerlos sentir importantes los coloca en una posición destacable; en esta línea afirma Bourdieu (1998) cómo en una posición de distinción, el sujeto se coloca en un lugar privilegiado, al pararse frente a otros como diferente, al tiempo se separa de ellos y se distingue.

De otro lado, el ser conocidos en los casinos les da tranquilidad y cuando ganan se sienten con poder. Al respecto, McCormick & Ramírez (1988), señalan que el proceso de socialización es una variable crítica en el desarrollo del juego patológico, donde el grado con el que el individuo aprende a interactuar competente y eficazmente con el entorno, influye en el desarrollo de su ego. Afirman los autores que es común encontrar en el jugador creencias irracionales acerca de su propia "incompetencia", cree que nada de lo que haga será suficiente y que nunca podrá superarse. El juego le ofrece la oportunidad de conseguir éxito y por tanto un reconocimiento que nunca conseguirá de otro modo.

Con respecto a la publicidad que hacen los casinos por prensa, radio, televisión e Internet, donde se ofrecen cursos para principiantes y cursos especializados, los entrevistados no estuvieron de acuerdo con esto, porque son conscientes que ello puede llevar a las personas a generar posibles dependencias, engañando además "al mostrar lo fácil que es jugar, sin mencionar lo fácil que es perder" y, lo peor, no informan sobre los riesgos que trae de convertir a una persona en jugador problema o patológico.

Los ganchos publicitarios propuestos por los casinos, para atraer nuevos clientes y mantener cautivos a los jugadores, como bonos, rifas, viajes entre otros, la mayoría de jugadores entrevistados manifiestan "son ganchos publicitarios perfectos para generar ganas de jugar cada vez más, es una completa tentación generándoles compulsión por jugar".

Se indagó también a los jugadores de esta muestra, sobre su opinión con respecto a los horarios de atención en los casinos, los cuales muchos permanecen abiertos las 24 horas y los efectos que tienen dichos horarios extendidos para ellos. A esto algunos respondieron que es bueno, porque pueden ir a los casinos a cualquier hora y en cualquier momento, aunque no dejan de considerar lo problemático que es para ellos, cuando ya se tiene una dependencia.

Factores de riesgo en el sistema educativo

Pese que este ámbito no ha sido muy explorado como factor de riesgo a la ludopatía y si muy estudiado en la problemática del consumo de drogas (Hawkins, Catalano & Miler, 1992; Moncada, 1997; Petterson, Hawkins & Catalano, 1992), el grupo investigador decidió

incluir en el cuestionario de entrevista realizado a los jugadores patológicos, variables relacionados con este aspecto, encontrando que muchos de estos se constituyen también posiblemente en predisponentes al juego problemático.

Al respecto entre los entrevistados se logró analizar cómo la escuela, no fue tan representativa en su infancia y juventud, mencionando los entrevistados aspectos como la poca formación personal que recibieron de los educadores, apuntando a modelos academicistas, no permitiendo una adecuada interacción entre educador y educando, obstaculizando un cercano proceso de acompañamiento tanto intelectual como personal.

Otro aporte de gran interés por parte de los entrevistados, es la cantidad de tiempo libre inadecuadamente aprovechado, por los períodos extensos de vacaciones y las jornadas escolares continuas; a éstos se le suman los pocos espacios lúdicos-deportivos y culturales existentes en los colegios, sin ofertarles otras posibilidades, lo que ha hecho que en éstos se de en muchos casos, la iniciación a los juegos de azar (juego de cartas, parchis, dados).

Mencionan también los entrevistados, la falta de autoridad y ejercicio de la norma por parte de los educadores y administradores de colegios, lo que les permitió la trasgresión a la norma que presentaron no sólo en la escuela, sino en la familia y por ende en la sociedad, interpretándose de alguna manera como una entropía social. A este respecto Moravec & Mundley (1983), en un estudio señalan que la escala de desviación psicopática aparece elevada en diferentes perfiles del jugador patológico. Igualmente en un trabajo realizado por González Ibáñez, et al., (1990) se observó que uno de los rasgos que caracterizó el grupo que estudió, fue el escaso cumplimiento de normas sociales. (Londoño Arredondo, Cano Bedoya & Tobón Álvarez, 2010).

Factores de riesgo vinculados con lo familiar y lo cultural

En la región de Antioquia - Colombia-, el juego de apuestas y de azar, se percibe como una tradición en las familias, algo inmerso en la cultura de algunas regiones del departamento. Orozco (2000), donde se refiere al paisa, nombre como se conoce a los oriundos de esta zona del país, lo define como "un jugador por tradición". Este rasgo característico de los paisas, también es

recogido por poetas y escritores costumbristas de la región, como León de Greiff, quien en su poema Stepansky (Atlas de Poesía, 2006), en uno de sus párrafos dice: "juego mi vida, cambio mi vida, de todos modos la llevo perdida", y Tomás Carrasquilla, en su cuento A la Diestra de Dios Padre, donde relata de forma maestra e hiperbólica la historia del clásico jugador paisa Peralta, protagonista del mismo. (Carrasquilla & Moreno Duran, 1981).

Esta tradición cultural por el juego, en la región de Antioquia, llevó a los investigadores a indagar por antecedentes familiares, entre los jugadores entrevistados, relacionados con esto. En las respuestas se observó que casi la totalidad de los entrevistados dieron cuenta de antecedentes familiares de jugadores de apuestas y de azar y cuya práctica social se viene consolidando de generación en generación. Además se constató que en sus familias se aprobaba la participación en dichos juegos, y que esto era visto como un asunto de orden recreativo. Este hallazgo, concuerda con el estudio realizado por Echeburúa, (1993), quien encontró entre los factores de riesgo concerniente al ámbito familiar, la "exposición al juego durante la infancia-adolescencia desde los hogares" y lo afirmado por Welte et al., (2006), quienes dicen que el hecho de que exista aprobación del juego por parte de los amigos y la familia, se constituye en un factor de riesgo importante (Echeburúa, Salaberría & Cruz-Sáez, 2014).

En cuanto a otros factores de riesgo relacionados con el ambiente familiar, los entrevistados mencionaron los inadecuados canales de comunicación, la falta de afecto, la sobreprotección, la indiferencia frente a la formación de los hijos en los hogares, sentimientos de minusvalía y abandono, resolución inadecuada de conflictos, disfuncionalidad en la dinámica interna de sus familias. Agregan la falta de un adecuado ejercicio de la autoridad, entendida como una ausencia de normas y límites, afectándoles en cierta medida la adaptación al medio social.

Entre las respuestas dadas, se encontró también un dato importante relacionado con el valor material que se le daba a las cosas y al dinero dentro de las familias. Esto concuerda con lo afirmado por Echeburúa & Báez (1994), quienes también hacen mención a esto en sus estudios de factores de riesgo.

Los problemas de comunicación también fueron encontrados en las respuestas que dieron los entrevistados, Garrido, Jaén & Domínguez (2004) al respecto afirman que "en la familia del jugador no se expresan las emociones y se tiende a evitar el conflicto mediante la negación del mismo".

Factores de riesgo y características personales

En cuanto a las características personales que se pueden asociar con factores de riesgo a la ludopatía, en las respuestas dadas por los jugadores entrevistados, se encuentra que estos han presentado dificultades al iniciar sus relaciones afectivas, siendo esto una constante en sus vidas, que podría estar asociada a la inestabilidad afectiva que los caracteriza. Dicen ellos ser bastante introvertidos e inseguros para expresar sus sentimientos, dependientes emocionales y el soporte de sus relaciones se hace sobre lo material, obteniendo como resultado relaciones traumáticas y muy difíciles; afirman vivir estados de soledad que los lleva recurrentemente a refugiarse en los casinos, lo que deteriora aún más sus relaciones. Al respecto en un trabajo realizado por González Ibáñez et al., (1990), se observó que la tristeza, el aislamiento social, eran los rasgos que caracterizaban a su muestra.

Pasando a otro punto, se preguntó a los jugadores si se dieron cuenta cuando pasaron de tener el juego como un pasatiempo a convertirse en un problema. La mayoría afirmaron el no darse cuenta del paso de jugadores sociales a jugadores patológicos. Ladoceur (1991), al respecto afirma que aunque es posible que los jugadores patológicos en un primer momento jueguen con la idea de ganar dinero, esta razón no es suficiente para mantener esa conducta posteriormente, manteniéndose en él sobre todo por la presencia de un montón de ideas irracionales. Barroso Benítez (2003), agrega, que una explicación más precisa podría ser que "el jugador patológico desarrolla una especie de "ilusión de control", sobre el resultado del juego y por tanto cree que no tiene problemas.

En este estudio, muchos incluso aunque ya presentan síntomas de dependencia, no creen que su problemática sea seria y aunque reconocen tener algunas dificultades, creen que el juego en ellos cumple aun una función recreativa y está relacionada con la búsqueda de sensaciones (Bahamón Muñetón, 2013). En relación con esto, González (1989), afirma que "el tránsito

del juego normal a la ludopatía no siempre es rectilíneo". Según este autor, cuando una persona comienza a jugar más dinero de lo que tenía planeado e intenta ganar para recuperar lo perdido y hacer frente a las deudas, continua con el juego incluso cuando va perdiendo reiteradamente y recurre a mentiras, siendo allí cuando empieza a adentrarse en la antesala del juego patológico, pero los jugadores no son conscientes de esto.

Frente a la búsqueda de emociones, elemento este que parece ser también una de las motivaciones que tiene el grupo de jugadores que participó en este trabajo, Coventry & Brown (1993) demuestran que, en comparación con la población general y con los no jugadores, los jugadores de casinos, puntúan alto en la búsqueda de sensaciones. Estos autores sugieren que es una variable que tiene mucha importancia tanto en la elección del juego como en la forma en que éste se desarrolla, y aquí podría incluirse además toda la parafernalia asociada, a lo que se ve, se vive, se siente, se percibe y se brinda al interior de los casinos.

Entre las limitaciones del estudio, esta el no poder transferir los resultados e interpretarlos como factores de riesgo generales para jugadores de casinos, esto aplica solo a esta muestra, aunque es importante considerar que los hallazgos son similares a los encontrados en estudios descriptivos y analíticos que indagan por estos.

Otra limitación son los lugares de donde se obtuvo la muestra, un centro de tratamiento privado para personas con problemas de adicciones, en donde los usuarios debido a la influencia que ya han tenido por el mismo modelo de tratamiento y los terapeutas, ven el juego como un problema y pueden maximizar los factores de riesgo que los llevaron al trastorno.

CONCLUSIÓN

A través de la realización de esta investigación, se reconfirman los hallazgos hechos por otros investigadores con respecto a los factores de riesgo a la ludopatía, Urdaniz et al., (1997); Labrador & Becoña (1994); Greenberg (1982); Robert & Botella (1995); Welte, et al (2006); Johansson, et al., (2008).

Los factores de riesgo personales encontrados donde se involucran aspectos emocionales y de activación importantes que inciden no solo en el inicio en el juego, en el mantenimiento de este, sino también muy seguramente en la generación de juego problemático y patológico, podrían aportar a los investigadores que intentan identificar posibles factores de predisposición psicológica, que abarcan diferentes aspectos relacionados con estado afectivo, nivel de activación y búsqueda de sensaciones. Esto que parece ser evidente, aún plantea controversia, en lo que respecta a determinar el carácter primario o secundario del mismo. En este sentido los trabajos de Brown (1986), Blaszczynski, Steel & McConaghy (1997), y González Ibáñez (1994), en una revisión teórica, plantea que si alguna forma de arousal es un factor importante en el desarrollo y mantenimiento de conductas normales de juego, éste ejercerá un papel más relevante todavía, en el desarrollo y mantenimiento de la adicción al juego.

Aparecen también en este estudio, algunos factores de riesgo relacionados con el ámbito educativo. Aunque éstos no plantean discusiones con respecto a la posibilidad de incidir en el consumo/abuso de drogas, su papel en el juego problemático o patológico, está aún por estudiar.

En relación con lo cultural, algo que si ameritaría investigarse y que emerge en las respuestas dadas por los entrevistados de esta investigación, es lo relacionado con las prácticas culturales de la sociedad antioqueña, relacionadas con los juegos de azar y la posible incidencia de esta variable, en la iniciación, el mantenimiento o la aparición de juego problemático o patológico.

Finalmente, se considera necesario, adelantar estudios de prevalencia e incidencia al juego problemático y patológico en la región de Antioquia - Colombia-, con el fin de dar cuenta no solo de esta posible relación, sino también por la importancia de comprender mejor esta conducta y establecer programas de prevención, pues son innegables los problemas que trae a las personas, a las familias y a la sociedades esta problemática que por fortuna fue ya incluida, en los manuales diagnósticos de la Asociación de Psiquiatría Americana (Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales - DSM - por sus siglas en inglés) como una entidad con nosología propia, clasificada en

capítulo de trastornos no relacionadas a sustancias. (APA, 2013)

REFERENCIAS

- Acero Achirica, A. (2004). Guía práctica para una prevención eficaz. Madrid: Asociación de Técnicos para el Desarrollo de Programas Sociales
- American Psychiatric Association. (APA) (1987). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-III-R) (3a. ed. rev.). Washington D.C.
- American Psychiatric Association. (APA) (2013). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 5th. Edition (DSM-5). Washington, DC: American Psychiatric Association. Washinton D.C
- Atlas de Poesía. (2006). Relato de Sergio Stepansky. Recuperado de: <http://atlasdepoesia.blogcindario.com/2006/04/00087-relato-de-sergio-stepansky-de-leon-de-greiff.html> (Consultado en mayo de 2008).
- Bahamón Muñetón, M.J. (2013). Relación entre esquemas inadaptativos, distorsiones cognitivas y síntomas de ludopatía en jugadores de casinos. Pensamiento Psicológico, 11 89-102. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80131178006>. (Consultado en septiembre de 2013)
- Barroso Benítez, C. (2003). Bases sociales de la ludopatía. Tesis Doctoral universidad de Granada. Facultad de Ciencias Políticas y Sociología. Recuperada de: <http://hera.ugr.es/tesisugr/15435568.pdf>. (Consultada en septiembre de 2007).
- Blanco, C., Ibáñez, A., Sáiz-Ruiz, J., Blanco Jerez, C. & Nuñez, E.V. (2000). Epidemiology, pathophysiology and treatment of pathological gambling. CNS Drugs, 13(2), 397-407.
- Blaszcynski, A., Steel, Z. & McConaghay, N. (1997). Impulsivity in pathological gambling: the antisocial impulsivist. Addiction, 92, 75-87
- Bourdieu, P. (1998). La distinción. Criterios y bases sociales del gusto. Madrid: Editorial Taurus.
- Brown, R.I.F. (1986). Dropouts and Continuers in Gamblers Anonymous: I Life- Context and Other Factors. Journal of Gambling Behavior, 2, 130-140.
- Carrasquilla, T. & Moreno Duran, R. H. (1981). A la diestra de Dios Padre: Relatos. México: Editorial UNAM.
- Congreso de la República de Colombia. Ley 643 de 2001. Recuperado de: <http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=4168> (Consultado en octubre 12 de 2014)
- Congreso Nacional Chile (2005). Ley 1995. Biblioteca del Congreso. Recuperada de:
- http://www.subdere.gov.cl/transparencia/ley20285/pdf/ley19995.pdf (Consultada en Septiembre de 2010)
- Corney, W. J. & Cummings, W.T. (1985). Gambling Behavior and information processing biases. Journal of Gambling Behavior, 1, 111-118.
- Coventry, K. R. & Brown, I. F. (1993). Sensation Seeking and gambling addictions. Addiction, 88, 541-554.
- Chóliz, M. (2006). Adicción al juego de azar. Recuperado de: [http://www.uv.es/choliz/ADICCION%20AL%20JUEGO%20\(MCholiz\).pdf](http://www.uv.es/choliz/ADICCION%20AL%20JUEGO%20(MCholiz).pdf) (Consultado en septiembre de 2008).
- Domínguez, A. M. (2009). Epidemiología y factores implicados en el juego patológico. Apuntes de psicología, 27, (1), 3 - 20. Recuperado de <http://www.apuntesdepsicologia.es/index.php/revista/article/view/171/173>. (Consultado en mayo de 2015).
- Echeburúa, E. (1993). Las conductas adictivas: _una ruta común desde el "crack" al juego patológico? Psicología Conductual, 1, 321-337.
- Echeburúa, E. & Báez, C. (1994). Concepto y evaluación del juego patológico. En J. L. Graña (ED). Conductas adictivas: teoría, evaluación y tratamiento. Madrid: Editorial Pirámide.
- Echeburúa, E., Salaberría, K. & Cruz-Sáez, M. (2014). Nuevos Retos en el Tratamiento del juego Patológico. Terapia Psicológica, 32() 31-40. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78530014003>
- Eisen, A. S., Lin, N., Lyons, M. J., Scherrer, J. F., Griffith, K. & True, W. R. (1998). Familial influences on gambling behavior: an analysis of 3,359 twin pairs. Addiction, 93, 1375-1384.
- Fernández- Montalvo, J., Echeburúa, E. & Báez, C. (1995). El cuestionario breve de juego patológico (CBJP): un nuevo instrumento de "Screening". Análisis y Modificación de conducta. 21 (76), 211-223.
- Gaboury, A. & Ladoucer, R. (1989). Erroneus perceptions and Gambling. Journal of Social Behavior and Personality, 4, 411-420.
- Garrido, M., Jaén, P., Domínguez, A. (2004) Ludopatía y relaciones familiares. Madrid: Editorial Paidós.
- Glaser, B. & Strauss, A. (1967). The discovery of Grounded theory: Strategies for qualitative research. New York: Aldine Publishing.
- Golffard, J.P. (2008). Juego patológico: Una revisión bibliográfica de la ludopatía, Pisocologia.com, 12(2), 1-9.
- González, A. (1989). Juego patológico: una nueva adicción. Madrid: Editorial Tibidago.
- González, P. C., Astudillo, E. Y., Toro, K. G. & Prado, D. A. (2014). Prevalencia de las adicciones al juego y estrategias de afrontamiento de adolescentes escolarizados en el Municipio de la Unión – Colombia. Revista Cultura del ciudadano; 11(1): 39-49.
- González Ibáñez, A., Mercadé, P. V., Aymani, N., & Pastor, C. (1990).

- Variables de personalidad y juego patológico. Rev. Psiquiatría Fac. Med. Barcelona, 17(5), 203-209.
- González Ibáñez, A. (1994). Características psicológicas y conductuales de los jugadores patológicos de máquinas recreativas con premio. Tesis Doctoral no publicada. Universidad de Barcelona.
- Graña Gomes, J. L. & Muñoz-Rivas, M. (2000). Factores psicológicos de riesgo y de protección para el consumo de drogas en adolescentes. *Psicología Conductual*, 8 (2), 249-269.
- Greenberg, D. & Rankin, H. (1982). Compulsive gamblers in treatment. *British Journal of Psychiatry*, 140, 364-366.
- Hawkins, J. D., Catalano, R. F. & Miller, J. Y. (1992). Risk and protective factors for alcohol and other drug problems in adolescence and early adulthood: Implications for substance abuse prevention. *Psicológical Bulletin*, 112, 64-105.
- Ibáñez, A., Blanco, C., De Castro, I.P., Fernández- Piqueras, J., & Sáiz-Ruiz, J. (2003). Genetics of pathological gambling. *J Gambl Stud*. Spring, 19(1), 11-22.
- Jiménez Díaz, R. (2013). Conceptualización y tratamiento terapéutico de un caso de ludopatía desde el análisis funcional y la terapia de aceptación y compromiso. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 31(), 443-451. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=79928611011> (Consultado en noviembre de 2015)
- Johansson, A., Grant, J., Kim, S., Odlaug, B. & Götestam, K. (2009). Risk factors for problematic gambling: a critical literature review. *J Gambl Stud*. 25(1), 67-92. doi: 10.1007/s10899-008-9088-6.
- Kuley, N. B. & Jacobs, D. F. (1988). The relationship between dissociative-like experiences and sensation seeking among social and problem gamblers. *Journal of Gambling Behavior*, 4, 197-2007.
- Labrador, F. J. & Becoña, E. (1994). Juego patológico: aspectos epidemiológicos y teorías explicativas. En: J. L. Grana (Ed.): *Conductas adictivas: teoría, evaluación y tratamiento*. Madrid: Debate.
- Ladouceur, R. (1991). Prevalence of pathological gamblers in Quebec, Canada. *Canadian Journal of Psychiatry*, 36, 732-734.
- Londoño Arredondo, N.H., Cano Bedoya, V.H. & Tobón Álvarez, N.I. (2010). Perfil cognitivo en personas con ludopatía: aproximación a la población no institucionalizada. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 1-24. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194214466007>
- McCormick, R. A. & Ramírez L. F. (1988). *Pathological Gambling*. Reprint from *Modern Perspectives in Psychosocial Pathology*. New York: Edited by John G. Howells, Brunner/Mazel Inc.
- Moncada, S. (1997). Factores de riesgo y de protección en el consumo de drogas. En *Plan Nacional sobre Drogas* (Ed.), *Prevención de las drogodependencias. Análisis y propuestas de actuación* (pp. 85-101). Madrid: Plan Nacional sobre Drogas.
- Moravec, J. D. & Munley, P. H. (1983). Psychological Test Findings on Pathological Gamblers in Treatment. *The International Journal of the Addictions*, 18(7), 1003-1009.
- Orozco, C. A. (2000). El afán de soñar. Medellín: Benedan.
- Orte, C. (1993). Factores de riesgo en el consumo de drogas. *Revista Proyecto Hombre*, 7, 73- 84.
- Petterson, P. L., Hawkins, J. D., & Catalano, R. F. (1992). Evaluating comprehensive community drug risk reduction interventions. Design challenges and recommendations. *Evaluation Review*, 16, 579-602.
- Robert, C. & Botella, C. (1994). Trastornos de control de impulsos: el juego patológico. En A. Belloch, B. Sandín y F. Ramos (Comp.), *Manual de Psicopatología*, (pp. 559-594). Madrid: McGraw-Hill.
- Rosenthal, R.J. (1999). Pathological gambling, *Psychiatric Annals*, 22 (2), 72-78.
- Roy, A., Custer, R., Lorenz, V. & Linnoila, M. (1988). Depressed Pathological Gamblers. *Acta Psychiatr. Scand.* 77, 163-165.
- Ruiz, J. I. (2009). Juego patológico en usuarios e casinos de Bogotá. Prevalencia y relación con consumo de alcohol, búsqueda de sensación, y patrones de juego. *Revista Colombiana de Psicología*, 8(2) 145-156.
- Secades Villa, R. & Villa Canal, A. (1998). *El juego patológico. Prevención, evaluación y tratamiento, en la adolescencia*. Madrid: Editorial Pirámide.
- Taber, J. T., McCormick, R. A. & Ramírez, L. F. (1987). The Prevalence and Impact of Major Life Stressors among Pathological Gamblers. *The International Journal of the Addiction*; 22 (1), 71-79.
- Taylor, S. J. & Bogdan, R. (2000). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: Paidós.
- Urdániz, G., Izco, A., Muñoz, O. & Salinas, M. (1997). *Estudio cualitativo de la ludopatía en Navarra*. Navarra: Fundación Bartolomé de Carranza.
- Villoria, C. (2003). El juego patológico en los universitarios de la Comunidad de Madrid. *Clinica y Salud*, 14, (1), 43 - 65. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=180617967003>
- Walters, G. (2002). Behaviors genetic research on gambling and problem gambling: a preliminary meta-analysis of available data. *J Gambl Stud*, 17, 255-271.
- Welte, J., Wieczorek, W., Barnes, G. & Tidwell, M. (2006). Multiple risk factors for frequent and problem gambling: individual, social and ecological. *Journal of Applied Psychology*, 91 (36), 1548-1568.
- Winters, K. & Rich, T. (1998). A twin study of adult gambling behaviour. *J Gambl Stud*, 14, 213-225.