

X Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología
XXV Jornadas de Investigación XIV Encuentro de Investigadores en Psicología
del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos
Aires, 2018.

Entramados adictivos: la adicción al juego y el análisis de algunas vinculaciones asociadas a la problemática.

Esber, Jorge Oscar.

Cita:

Esber, Jorge Oscar (2018). *Entramados adictivos: la adicción al juego y el análisis de algunas vinculaciones asociadas a la problemática*. X Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXV Jornadas de Investigación XIV Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-122/715>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/ewym/yWd>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

ENTRAMADOS ADICTIVOS: LA ADICCIÓN AL JUEGO Y EL ANÁLISIS DE ALGUNAS VINCULACIONES ASOCIADAS A LA PROBLEMÁTICA

Esber, Jorge Oscar
Universidad de Buenos Aires. Argentina

RESUMEN

En este trabajo se plantean aspectos específicos y asociados con la adicción al juego que contemplan una posibilidad de analizar aportes, caracterizaciones, derivaciones, polémicas y alcances alrededor de propuestas, especialmente en algunas determinadas poblaciones y contextos.

Palabras clave

Adicciones - Adicción al Juego - Evaluación Psicométrica- Tecnologías

ABSTRACT

ADDICTIVE FRAMEWORKS: GAMBLING ADDICTION AND THE ANALYSIS OF SOME LINKS ASSOCIATED WITH THE PROBLEM

In this paper, specific and associated aspects with gambling addiction are considered that contemplate a possibility of analyzing contributions, characterizations, derivations and controversies around proposals, especially in certain specific populations and contexts.

Keywords

Addictions - Gambling Adicction - Psychometric Assessment - Technologies

1. Introducción.

Las adicciones que se registran por fuera del consumo problemático de drogas también constituyen un problema social global. El recorrido de ambas modalidades adictivas puede demostrar puntos de encuentro y distanciamiento, ya que, conforman en conjunto el fenómeno adictivo.

Las formas de aproximación a la adicción al juego pueden reflejar apreciaciones complejas, tensionantes y paradójicas, visibles ya desde el modo de denominarlas y sus abordajes. Este trabajo tiene la intención de generar un itinerario que permita profundizar la reflexión crítica y el reconocimiento de estas cuestiones, cuya evolución en el s. XX ha sido decisiva (Echeburúa, 2003) y está marcando el nuevo milenio a partir de nuevas caracterizaciones y contextos, como es el uso de las tecnologías. Para ello se proponen algunos aspectos a analizar desde diferentes ámbitos, espacios y características que se relacionan con las adicciones al juego.

2. Caracterizaciones generales acerca del juego, proximidades patológicas y aspectos diferenciales.

Se suele hacer alusión a la importancia del juego en el ser humano, constituyéndose en una de las actividades más importantes

que estuvo presente desde el principio de los tiempos, con mucho protagonismo ya en civilizaciones antiguas. Tal es su importancia, que es considerado fundamental y constitutivo del ser humano (Vazquez, 2016). Del mismo modo, se indica que desde la infancia podría entenderse como una necesidad vital y una forma de investigar, de expresarse y vincularse. Integrando dos dimensiones privilegiadas, la gratificante y la significativa, que van desde proporcionar placer hasta el desarrollo de complejos aspectos y capacidades (Carbonell, Talarn, Beranuy, Oberst & Graner, 2009).

Ciertos autores estudiosos del tema, aseveran que el juego es anterior a la cultura porque presupone una sociedad humana, una función llena de sentido que traspasa los límites biológicos y psicológicos y que se caracteriza por ser libertad y -de cierto modo- escape transitorio de la realidad (Huizinga, 2007). Otros que indagaban su relación con las adicciones, como Alonso-Fernández (2003), retoman la separación analítica de H. Eco acerca de los planteos hechos por J. Huizinga, resaltando la diferencia del juego como *play* (y no *game*), alejando el sentido competitivo regulado por reglas.

En cuanto a sus rastreos históricos, existen numerosos y profundos aportes. En síntesis, hay rastreos que señalan que el **juego de azar**, con anterioridad del uso del dinero, existe desde el 2000 a.C. (Vazquez, 2016). El término fue adjudicado a partir de la intención de dos facciones enfrentadas de **jugar a los dados** y evitar actitudes bélicas, durante la **Primera Cruzada** (s. XII); debido a un extenso sitio militar a un castillo Sirio, llamado **Azz-har** (Alonso-Fernández, 2003, 195-6).

En general, aquellos que indagaban la importancia del juego para el ser humano a lo largo de la historia resaltan pueblos y personajes que se distinguieron, el caso de griegos - romanos- babilonios y emperadores, como Augusto y Claudio (Vazquez, 2016). Más cercano a nuestros tiempos, hay coincidencias en citar la importancia del libro de Fiodor Dostoievski "El jugador", por la obra en sí y por los posteriores estudios realizados, abordado de forma maravillosa por Freud. Es necesario recordar que, en aquellos tiempos, las percepciones generales rondaban alrededor de considerarlo dentro de los "vicios mundanos"; siendo ejemplificador lo que sucedió con los británicos y el alcoholismo, al considerarlo problema nacional (1720-1750) que se emparentaba con el alcohol y la prostitución (Alonso-Fernández, 2003).

Luego de varios desarrollos intermedios de muchos autores e instituciones, recién en la tercera edición de los DSM (1980) fue incorporado como problemática de registro formal desde el discurso hegemónico psiquiátrico, ubicándolo dentro de los trastornos del control de los impulsos (Ídem, 197) y resituándolo por fuera de la

perspectiva moral estigmatizante -en figuras del vicioso, irresponsable, entre otros- (Blanco Miguel, González Vélez & Martos Sánchez, 2015,12). En 1992 la OMS establece el concepto de ludopatía dentro de los trastornos adictivos (Vazquez, 2016,175). Con el DSM 5, bajo la denominación de juego patológico, es ubicado por primera vez dentro de los trastornos adictivos, como un trastorno no relacionado con sustancias (APA,2014).

Con estos avances ya se fueron afianzando algunos criterios y características esenciales. En la actualidad, se proponen inclusive clasificaciones de jugadores, distinguiéndose: el social (participación recreativa), profesional (ocupación laboral), problema (conducta antisocial), excesivo o inmoderado (conducta sintomática de un trastorno mental) y adictivo (adicción al juego). Al mismo tiempo, es también importante indicar la existencia de tensiones por las variaciones terminológicas en cuanto a su denominación desde diferentes espacios académicos: jugador patológico, compulsivo, ludópata, jugador problema, ludoadicto, ludodependiente, entre otros (Alonso-Fernández, 2003,198-200).

Si se revisan implicancias neurobiológicas, están presentes. Con estudios realizados que indican hallazgos significativos: correlaciones con las adicciones por consumo de drogas, el circuito de recompensa cerebral, neurotransmisores y craving, entre otros (Bahamón, 2006).

Si se tiene en cuenta el análisis de referencias psicopatológicas, brevemente, se podrían tres miradas diferentes y complementarias: 1) Alonso- Fernández (2003) apunta: que alrededor del juego (y a conseguir dinero) hay una organización existencial, seguida de una entrega incontrolada de forma impulsional[i] y un estado semihipnótico, cuya finalidad es la obtención de placer (incremento de apuestas, después sentimiento de culpa); afirma que se repite la acción en episodios no demasiado prolongados, con mayor insistencia al perder -buscando recuperarse-; finalizando en una acumulación progresiva de consecuencias adversas. 2) Ades & Lejoyeux (2003), plantean retomando a Custer (1984) que las fases de esta adicción están compuestas por: Ganar mucho (ganancia), la búsqueda o caza, la desesperación y el abandono. 3) Vazquez (2016) de manera resumida establece los siguientes síntomas: fracaso en resistir el impulso de jugar, sensación creciente de tensión antes de jugar, experiencia de placer al apostar o jugar, aumento de la preocupación por el juego y por obtener medios para ello.

3. La adicción al juego y el despliegue de tres aspectos dimensionales complementarios.

A modo de reseña, se buscará explicitar a la adicción al juego desde elementos que exhiban ciertos entrecruzamientos, derivaciones, polémicas y contextos que reflejen componentes que sostienen la situación y dimensión actual general de este cuadro adictivo y sus asociaciones.

3a. La adicción al juego. Algunas conexiones entre los juegos de azar online, tecnologías y adolescencia.

Con los advenimientos tecnológicos de las últimas décadas, existen variantes en los comportamientos psicosociales - culturales que pueden tener vinculaciones con las manifestaciones adictivas reconocidas con anterioridad histórica.

El paso del tiempo, la **proliferación de los medios de comunicación** y la **evolución de los juegos relacionados con las tecnologías** han sido factores que **contribuyeron al desarrollo de formas de conectividad online**, que en el caso del juego patológico, **encuentra en los juegos de azar online (apuestas) una alternativa de expresión**. Es por ello que en este caso, uno de los focos de especial interés recae en correlaciones entre juegos de azar online y la adolescencia, considerándolos dos ejes fundamentales en la posmodernidad que evidencian encauzamientos asociados al tema principal planteado.

Existen autores que buscan explicitar enlaces entre los **juegos de azar online y los adolescentes** (García Ruiz, Buil & Solé Moratilla, 2016), indicando que, por ser una actividad popular entre ellos, se han realizado estimaciones relativas a prospectivos casos asociados a esta patología adictiva, y que por ello se enmarca el carácter preventivo, siendo el propósito primordial.

Tradicionalmente percibida como una actividad de adultos, las actuales generaciones transitan una época en donde los juegos de azar tienen mayor aceptación y están asociados al entretenimiento[ii]. Incluso se asevera que las webs de juego sin dinero pueden influir en el modelado y estructuración de posteriores pautas interactivas tendientes a la adicción de este tipo[iii]. Además, los sitios están diseñados a tales fines, por ejemplo, al disociar componentes entre el manejo real de dinero y sus repercusiones, y en que frecuentemente no hay adecuados sistemas de restricciones en menores para su uso. Otros factores de riesgo engloban a los manejos desde los medios de comunicación y las publicidades, la ilusión de control de dispositivos y acciones, presión grupal, accesibilidad y permisividad, por citar algunos. Finalmente, se señala que con el uso de celulares (Smartphones) consiguen participar en juegos reservados para mayores de edad, como es el caso de los casinos, video lottery terminals o de póker, entre otros (Ídem,554).

Siguiendo esta perspectiva, Rubio García (2018) analiza concordancias entre la percepción adolescente, la regulación publicitaria y las apuestas deportivas online. Considera que se encuentran en una posición de **vulnerabilidad digital**, aunque sean considerados **nativos digitales**, en donde el Smartphone es el dispositivo de mayor uso para la conexión a internet (entorno Mobile). Destaca que contribuyen a esta fragilidad las contradicciones en los contenidos y, nuevamente, la regulación publicitaria (con foco en los menores y las percepciones distorsionadas en cuanto a la realidad del juego). También incorpora otros elementos que podrían favorecer la instauración adictiva, como características psicoevolutivas, implicancias sociofamiliares, accesibilidad, anonimato y recompensa económica. Continuando con otros recorridos, un nuevo foco de interés surge del análisis referente al uso de las **apuestas online a través de celulares**. Las apreciaciones de James, O'Malley & Tunney (2016), indican que constituyen un vector representativo de posibles riesgos y daños, si se considera la particular forma de interactuar a través de estos dispositivos con programas de refuerzo propios del juego, que llevarían a acelerar la obtención de indicadores asociados al cuadro adictivo. Resaltan que es **clave la interacción del usuario con el móvil en la actualidad** (de forma frecuente, habitual e intermitente) para identificar potenciales refuerzos vinculados al juego patológico. Esto incluye también elementos de

análisis que destacan la importancia en los condicionamientos de los intervalos (a partir de su uso) y la brecha entre refuerzos.

3b. La adicción al juego y posibles variantes en relación a aspectos diferenciales acerca de la adolescencia, sexo y recursos psicométricos.

Algunos estudios enfocados en los adolescentes, reflejan diferencias en los hábitos entre ambos sexos (García Ruiz et al., 2016). Comparativamente, registran indicios de que los chicos se inician a una edad más temprana, juegan más a menudo y por períodos más prolongados (y más problemas derivados del juego que las adolescentes), lo que aumenta la proporción general para una adicción por juego. También suelen apostar en juegos de mayor riesgo, como las deportivas. Además, apuntan a que las motivaciones pueden ser múltiples, siendo frecuentes el deseo de obtener ganancias, placer, variables de los contextos sociofamiliares (aburrimiento, estrés, ansiedad y aburrimiento, forma de socialización y competencia) y escapismo. En ambos casos, sostienen que internet brinda una realidad distinta, con el atractivo del anonimato y la gratificación psicológica.

Especial interés merece la propuesta de **investigación** y el análisis de Echeburúa (2014), relativos a la combinación entre **adicción al juego y mujeres**. Desde ella destaca que la mayor parte de los estudios se enfocan en varones, sin claras diferenciaciones, que son importantes para comprender sus especificidades y ulteriores propuestas de abordaje. El autor afirma que en el caso de las mujeres **hay un ingreso tardío en comparación con los varones, y que luego, se manifiesta con mayor rapidez la adicción**. Detalla que pueden existir factores de riesgo, mencionando a los problemas psicoafectivos, antecedentes de abuso y/ o maltrato, hasta pérdidas significativas, como algunos posibles. Describe que las mujeres **tienen mayor inclinación a juegos que no se presentan como activos e inmediatos**, ilustrados en el uso de cupones - loterías. Sin embargo, en cuanto a la adicción al juego, específicamente prefieren también las máquinas tragamonedas y, en particular, los bingos. Comparativamente con los varones, suele existir un mayor grado de introversión, incidencia compensatoria por las ocupaciones familiares, consumismo excesivo y actitudes de vergüenza frente a la **doble moral social con la mujer**.

En referencia a recursos psicométricos utilizados, se señala que su disponibilidad es muy limitada, junto a otras dificultades como poder comparar estudios y efectividad de enfoques terapéuticos. Algunos reconocidos instrumentos de screening son: El **Cuestionario Breve de Juego Patológico -CBJP-**, El **Cuestionario de Juego de Soath Oaks -SOGS-** y otros como el **NORC DSM Gambling Problems -NODS-**, emparentado con el DSM IV- y el Índice de Severidad de la Adicción -ASI-, por citar a algunos (Echeburúa, 2005,12). Con respecto a su utilidad, como veremos en el próximo punto, existen posturas confrontadas.

3c. Breves consideraciones contemporáneas e introductorias acerca de las Fuerzas Armadas y la adicción al juego: Un ejemplo de entrecruzamientos polémicos.

Esta breve exposición contempla recorridos acerca de los sistemas militares y su necesaria vinculación con otros sistemas, como el

político sanitario, a partir de planteos en torno a la adicción por juego. Se tendrá como marco de referencia una reciente polémica desde EE.UU. a partir de mecanismos interinstitucionales que se abocan a esta modalidad adictiva y sus consideraciones, en particular las aseveraciones emitidas por **GAO (-USA- Government Accountability Office)** al **DoD (-USA-Department of Defense)**.

En particular, se hará un recorrido restringido de sumo interés en torno a polémicos entrecruzamientos entre GAO y DoD, según se indica en el documento general emitido por GAO en **2017, "DOD and the Coast Guard Need to Screen for Gambling Disorder Addiction and Update Guidance"**, incluyendo especialmente el **anexo III**. El texto traza un análisis complejo y profundo sobre la adicción al juego, tomando como fundamento a los DSM y explicitando las diferenciaciones entre las versiones IV y 5 de ese manual concernientes a esta modalidad adictiva. Existen **ocho recomendaciones** que emite GAO a DoD[iv], pero **en especial una no sería aceptada**, que veremos a continuación.

En su informe inicial, GAO detecta que a pesar de emitirse en 1951 una prohibición (y remoción) de máquinas en "instalaciones militares domésticas", existen más de tres mil en bases militares en el extranjero. Y **advierte que no hay estudios sistematizados en personal militar** para la detección de trastorno por juego patológico ni abordajes similares a aquellos por consumo problemático de sustancias.

Por ello solicita que incorporen preguntas pertenecientes al juego patológico, en la evaluación anual de salud y en amplias encuestas efectuadas por DoD, buscando mejorar la comprensión acerca de su prevalencia en ámbitos castrenses y para mejorar su capacidad en tratamientos. Desde DoD responden que **no concuerdan, sosteniendo que sus abordajes se llevan a cabo sobre trastornos que son considerados de alta prevalencia**, ya que es poco práctico intervenir sobre los otros. También aluden que existen otros trastornos mentales de similar o mayor prevalencia que no poseen revisiones de rutina, sólo aquellos que son estimados de alto riesgo (p.e. trastornos bipolares, psicóticos, obsesivos compulsivos, etc.). Además de plantear la utilización de reconocidos instrumentos de la psicometría para la evaluación de rutina de ciertos trastornos por su prevalencia (p.e. AUDIT-C- y alcoholismo), aseveran que, en el caso del juego patológico, no hay equivalentes validados. Agregan que la utilización del SOGS podría generar falsos positivos (citando a otros estudios), que implicarían el uso de recursos adicionales (innecesarios) tanto para el personal evaluado como evaluador. Finalmente, **indican estar de acuerdo en promover acciones preventivas, del tipo educativas y de concientización**. Considerando que con la actualización de sus políticas de intervención se registrarán de mejor manera este cuadro adictivo, sin la necesidad de incluir preguntas específicas formales para su evaluación.

4. Para concluir.

Es posible pensar a la adicción al juego, más allá de diferenciaciones en los usos del término, como un espacio constituido de referencia prospectiva e histórica que contribuye al entendimiento de modalidades adictivas potenciales. Su impacto diferencial en diferentes poblaciones e instituciones requiere de revisiones integrales y particulares, que deben incluir un prudente análisis crítico

de reformulaciones a partir del advenimiento de las nuevas tecnologías y sus usos.

NOTAS

[i] El autor distingue al acto impulsivo del acto impulsional, siendo que este último "posee una cierta continuidad organizativa, representada por un antes (la trama existencial adictiva) y un después (la recompensa), así como una meta bien definida." (Alonso-Fernández, 2003, 25).

[ii] Inclusive en contraposición a las creencias sociales sobre las drogas (Blanco Miguel et al., 2015, 18).

[iii] Se destacan las características de internet (p. e. lo que se denominó modelo ACE: anonimato, conveniencia y escape) ligadas a los formatos de enganche tecnológicos vigentes, por ejemplo videojuegos y redes sociales (García Ruiz et al., 2016).

[iv] Entre ellas figuran: La inclusión explícita del Juego patológico desde el enfoque del DSM 5 junto a los Trastornos por consumo de sustancias. Otros puntos señalan la incorporación de lo mencionado en cada programa sobre adicciones que las fuerzas que involucran al DoD poseen, entre otros puntos (GAO, 2017).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ádes, J. y Lejoyeux, M. (2003). *Las nuevas adicciones: internet, sexo, juego, deporte, compras, trabajo, dinero*, 2001. Barcelona. Kairós.
- Alonso Fernandez, F. (2003). *Las nuevas adicciones (alimento, sexo, compras, televisión, juego, trabajo, internet)*, España, TEA Ediciones.
- Asociación Americana de Psiquiatría (APA). (2014). *Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales DSM 5*. España. 5ed. Panamericana.
- Bahamón V. (2006). "Juego patológico: revisión de tema", *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 25(3), Bogotá. 380-399.
- Blanco Miguel, P., González Vélez, M., Martos Sánchez, C. (2015). "El juego como adicción social: Crónica de una patología anunciada", *Alternativas. Cuadernos de trabajo social*, 22, Huelva. 9-22.
- Carbonell, X., Talam, A., Beranuy, M., Oberst, U. & Graner, C. (2009). "Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online", *Revista de Psicología*, Barcelona. 201-220.
- Echeburúa, E. (2003). *¿Adicciones... sin drogas? Las nuevas adicciones: Juego, Sexo, Comida, Compras, Trabajo, Internet...*, Desclée De Brouwer, 2ed., España.
- Echeburúa, E. (2005). "Retos de futuro en el tratamiento del juego patológico", *Adicciones*, 17(1), España. 11-15.
- Echeburúa, E. (2014). "Adicción al juego en la mujer y comorbilidad. Implicaciones para el tratamiento", *Patología Dual*, 1(1), País Vasco.
- García Ruiz, P., Buil, P. & Solé Moratilla, M. (2016). "Consumos de riesgo: menores y juegos de azar online. El problema del juego responsable", *Política y Sociedad*, 53(2), Madrid. 551-575.
- Government Accountability Office (GAO). (2017). "DoD and the Coast Guard Need to Screen for Gambling Disorder Addiction and Update Guidance". United States. Disponible en: <http://www.ncpgambling.org/wp-content/uploads/2014/04/GAO-17-144-MILITARY-PERSONNEL-DOD-and-Coast-Guard-Need-to-Screen-for-Gambling-Disorder-Addiction-and-Update-Guidance.pdf>
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*, Alianza/ Emecé, 6reimp., España.
- James, R., O'Malley, C. & Tunney, R. (2016). "Understanding the psychology of mobile gambling: a behavioural synthesis", *British Journal of Psychology*, United Kingdom, University of Nottingham.
- Rubio García, L. (2018). "Apuestas deportivas online: Percepción adolescente y regulación publicitaria", *Methadods. Revista de Ciencias Sociales*, 6(1), Madrid. 139-148.
- Vazquez, L. (2016). "Una mirada acerca de las ludopatías", En *Actas del VIII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología*, Facultad de Psicología, Buenos Aires, Universidad de Buenos Aires.