

Ludopatía en mujeres: un estudio de caso

Jenny Levine Goldner¹⁰, Luisa Stephania Rey Carrillo¹¹ y Alexis Velázquez Nissán¹²

Universidad Iberoamericana, Ciudad de México

La ludopatía, o juego patológico, se entienden como una adicción al juego de azar en donde la persona no puede poner en marcha ninguna habilidad para controlarla. De esta manera, la vida de una persona adicta se organiza dejando cualquier otro tipo de objetivo que no sea el juego, por lo que piensa, vive y actúa en función al él (Becoña, 1995).

Anteriormente, el juego era considerado una conducta principalmente masculina; no obstante, en los últimos años, diferentes autores señalan un incremento de su adicción en mujeres, quienes son atraídas principalmente por las máquinas tragamonedas. Con base a la problemática actual, se llevó a cabo un estudio de caso de una mujer de 56 años, quien presenta conductas referentes a la ludopatía.

Palabras clave: ludopatía, mujer, juegos de azar, adicción, patología.

Compulsive gambling is the addiction to games of luck, where the subject is unable to activate the ability to control himself. A compulsive gamblers life is organized around his addiction, leav-

¹⁰ Estudiante de la Licenciatura en Psicología de la Universidad Iberoamericana, Ciudad de México. Correo-e: jenny_offline@yahoo.com

¹¹ Estudiante de la Licenciatura en Psicología de la Universidad Iberoamericana, Ciudad de México. Correo-e: tay_rey@yahoo.com

¹² Estudiante de la Licenciatura en Psicología de la Universidad Iberoamericana, Ciudad de México. Correo-e: alexisvn@gmail.com

ing aside any other goal that is not focused on gambling. He therefore lives, thinks and acts based on the games of luck (Becoña, 1995).

Previously, gambling was mainly considered a male conduct, nevertheless, different authors have pointed out an increase in the addiction among women during the past few years, a segment that is mainly attracted to the slot machines.

Based on the current situation, a case study has been developed about a 56 year old woman, who presents the conducts of a compulsive gambler.

Keywords: Compulsive gambling, woman, games of luck, addiction, pathology.

Introducción

El juego de azar no es un fenómeno de hoy. El jugar por placer, ocio o dinero se practica desde hace aproximadamente 2 000 años a.C. en casi todas las culturas (Becoña, 1996). Los babilónicos, etruscos, egipcios, chinos, indios precolombinos, griegos, romanos, por mencionar algunos, realizaban distintos juegos de azar (Fleming, 1978; citado en Becoña, 1997); en la antigüedad se consideraban una de las principales pasiones de la clase alta y, a lo largo de la historia, desde el punto de vista social, se reconoce como una de las grandes plagas de la humanidad por su gran poder destructivo (Bisso-Andrade, 2010). Por esta razón ha sido tema de diversos estudios en numerosos países, sin embargo, a la fecha no existen investigaciones realizadas en población mexicana debido a

que la regulación de casas de juego apareció en la última década.

Los juegos de azar forman parte del orden social y por ese motivo actualmente son parte de la vida cotidiana del mexicano ya que su acceso es cada vez más fácil debido a las nuevas legislaciones que permiten su promoción. Hoy, en el país, el juego ya no es suntuoso o elitista como en épocas pasadas en donde el hipódromo y los clubes eran sólo para gente de "la sociedad"; en este momento cualquiera puede jugar comprando un boleto de lotería a un costo aproximado de \$10.00 (diez pesos mexicanos) en la tienda más cercana.

Las rifas y los sorteos informales han permeado nuestra cultura, pues se utilizan hasta en las escuelas para

recaudar fondos, en cambio los sorteos legales o formales se promocionan generalmente en cualquier medio de comunicación sin darle importancia a la edad del público. De acuerdo con González del Rivero (2000), en la República Mexicana hay 6 600 terminales de Pronósticos para la Asistencia Pública, en los cuales se puede apostar por poco dinero. A partir de la Ley que permite los establecimientos de juego, las casas de Bingo, así como las máquinas *tragamonedas* tipo “Las Vegas” han invadido el mercado.

No obstante, jugar implica diversión, por lo tanto no siempre tiene que ver con alguna patología o algo ilegal; hacerlo une a las familias y amigos con el propósito de pasar un rato agradable. En México son populares las damas chinas, el ajedrez, el dominó, una gran variedad de juegos que se pueden realizar con la baraja, y desde la década de los cincuenta, se popularizaron otros juegos de mesa como el Backgammon y Monopolio, relegando a los más tradicionales como serpientes y escaleras. Sin embargo, reconocemos que en nuestros días, como resultado del ritmo de la vida moderna, se sigue jugando por motivos diversos donde la soledad es uno de los posibles factores determinantes.

Metodología

Se llevaron a cabo dos entrevistas con una mujer de 56 años que aproximadamente juega seis veces por semana en casinos en la delegación Benito Juárez de la Ciudad de México.

La primera entrevista se realizó el sábado 23 de octubre del 2010, de las 17:30 a las 18:45 horas en el departamento de la entrevistada, después de que canceló en dos ocasiones. Se llevó a cabo en una sala de tres piezas de sillones, separadas por una mesa. El sujeto se sentó en un sillón individual que se encontraba alejado de las entrevistadoras, sin embargo, poco después, lo acercó.

La segunda entrevista se llevó a cabo el 7 de noviembre a las 21:30 horas en las mismas condiciones que la primera. Cabe mencionar que nuevamente hubo cancelaciones y postergaciones por parte de la entrevistada, inclusive, se esperó fuera de su casa por aproximadamente 30 minutos a que llegara, ya que, a pesar de la cita acordada, la entrevistada decidió ir a jugar al casino.

Resultados

A partir de las entrevistas realizadas se encontraron cinco ejes centrales que explican la conducta de apostar dinero en máquinas tragamonedas y que a continuación se describen: *craving*, efectos del juego, tiem-

po libre y ocio, valor emocional del dinero, y la superstición y el pensamiento mágico.

El *craving* se refiere a todos los factores que funcionan como detonadores de la conducta. Éstos pueden ser el surgimiento de la idea de jugar cuando se tiene tiempo libre y la ansiedad que se genera cuando no se está jugando. Sobre este aspecto, el sujeto comenta que:

"... mientras no se mencione o se piense en la palabra juego, no siento ganas de jugar. El problema es cuando alguien me dice que no vaya a jugar, porque es ahí cuando quiero ir."

Entre los *efectos del juego*, tranquilidad y olvido de conflictos, reporta que le genera ciertas sensaciones que le ayudan a disminuir su ansiedad, la tranquilizan y también le permiten olvidar los conflictos que se encuentran en su vida diaria. El sujeto reporta que:

"... cuando no juego, estoy de mal humor y cuando estoy en mi casa no hago nada, duermo." Por otro lado "...cuando juego, se me olvidan los problemas que tengo y me siento bien, al

jugar siento 'adrenalina'¹³ y se olvida todo lo demás."

El *tiempo libre* es un elemento fundamental que detona la conducta del juego, ya que el sujeto menciona

"... como no tengo nada que hacer entonces por eso juego, de hecho no me acuerdo qué hacía en mis tiempos libres antes de empezar a jugar. Es un tiempo que utilizo para mí, donde nadie me molesta y es mi espacio personal."

El juego no afecta en su vida laboral porque menciona

"...es una actividad que disfruto y estoy concentrada en ello, pero cuando salgo de trabajar y no tengo nada que hacer, es cuando voy a jugar".

El *dinero* tiene un valor muy importante en ella, ya que es el factor más significativo para poder jugar. Sin embargo, refiere

"... ya no juego por ganar, juego por jugar, por la 'adrenalina' de seguir jugando."

1 Cuando el sujeto menciona que siente adrenalina, no se refiere al proceso químico en el cuerpo, sino a la emoción que siente cuando se visualiza jugando y cuando piensa en la emoción que esto le podría producir.

En este eje se identifican muchas contradicciones, ya que por un lado menciona *"juego por ganar dinero"*, pero ese dinero lo utiliza para seguir jugando; también refiere *"juego por jugar y para tener algo que hacer en mis tiempos libres."*

Cabe mencionar que el casino es un lugar que tiene mucha importancia para ella, pues lo considera otra actividad laboral. Inclusive le llama *"mi oficina"*. Por otro lado, el dinero que gana lo reparte con las personas que van a jugar para seguir haciéndolo.

Para el sujeto, las emociones son muy importantes, pues determinan si se gana o se pierde: *"si voy enojada, pierdo y si voy de buen humor, gano"*. Por otro lado,

"... es importante la vibra con la que llegas a jugar. Si llegas con buena vibra, ganas, y también si tratas bien a la máquina, por eso yo le hablo bonito y la acaricio. Desde que depositas el dinero en la tarjeta para poder jugar, ésta ya viene con la suerte."

El sujeto considera que hay una serie de cosas que intervienen para poder ganar *"... la buena vibra, el ticket, y la forma en que tratas a la máquina."*

Asimismo, las personas que están ahí jugando intervienen en la suerte, ya que pueden *"mandar mala vibra"* cuando ven su máquina, por lo que no le gusta que nadie esté encima de ella viendo su juego. Co-

menta que ha comprobado esta idea, porque siempre que alguien ve su juego, pierde, o también cuando alguno de sus acompañantes le pregunta *"cómo vas."* Por esta razón, el sujeto está volteando todo el tiempo sobre su hombro porque *"siente la mirada de alguien"* y tiene la sensación de que alguien le va a dar *"mala vibra."*

Por otro lado, reporta que,

"... cuando estás ganando en una máquina, no hay que cobrar el dinero, porque si dejas la máquina, ésta se enfría y por tanto, tu buena suerte de acaba."

Discusión

A partir de los ejes centrales que se identificaron en la investigación, se observó que existen aspectos que pueden ser fundamentados con la teoría.

Así, el craving detectado en el sujeto (el primero de los ejes centrales), se origina, de acuerdo con Becoña (1997), por la gran disponibilidad de juegos, la gran accesibilidad, así como su bajo coste, la interacción de otras sustancias adictivas, los factores de vulnerabilidad y el gran poder adictivo de los juegos de azar. Asimismo, el autor menciona factores de predisposi-

ción que al parecer favorecen la aparición del juego excesivo: el nivel de activación fisiológico, factores de personalidad (búsqueda de sensaciones y aventuras), educación familiar y valores sociales y culturales, facilidad de acceso, creencias y pensamientos irracionales y eventos vitales negativos a los que se busca refugio en el juego.

Lo anterior puede ser, de igual forma, relacionado con los efectos que el juego produce, que, en el caso del sujeto entrevistado, son la tranquilidad y el olvido de conflictos. De esta forma, Jugadores Anónimos afirma que la mitad de las mujeres jugadoras patológicas comienzan a jugar como un modo de escapar de los problemas que la abruman, incluyendo trastornos en la infancia, relaciones difíciles (como por ejemplo, esposo jugador patológico, alcohólico o con enfermedad mental), soledad y aburrimiento (Becoña, 1994).

De acuerdo al DSM IV (APA, 1995), uno de los criterios diagnósticos para la ludopatía es que el juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas o para aliviar la disforia; por ejemplo, sentimientos de desesperanza, culpa, ansiedad, depresión. Éste se convierte en un anestésico o en un hipnótico, gracias al cual se olvidan los problemas y se pasa a otro estado, de modo semejante a un estado disociativo o de casi-disociación (Jacobs, 1989; citado en Becoña, 1997).

Otro de los ejes centrales es el tiempo libre y el ocio. Sobre este aspecto, Becoña (1997) describe dos tipos de juego: el juego por ocio o placer y el juego adictivo. El primero es definido como una actividad normal en la vida de cualquier persona; sin embargo, hay un juego, el de azar, que puede traer graves problemas y consecuencias en un porcentaje significativo de personas y puede convertirse en una adicción. En este tipo de juego, no existe control sobre el resultado ya que depende de un proceso mecánico en donde se selecciona un número por medio del azar sin que podamos planear o predecir el resultado.

Lo anterior se vincula directamente a lo que el entrevistado hace referencia:

“Es un tiempo que utilizo para mí, donde nadie me molesta y es mi espacio personal; es una actividad que disfruto y estoy concentrada en ello, pero cuando salgo de trabajar y no tengo nada que hacer, es cuando voy a jugar.”

El sujeto muestra pensamientos mágicos o supersticiones y cree que influyen considerablemente a la hora de ganar. Con respecto a la teoría, se habla principalmente de pensamientos irracionales que generan efectos en la relación de la persona con la máquina.

Algunos aspectos que surgen en la entrevista pero no están presentes en la teoría y viceversa, no pudieron ser concretados, pero se consideran fundamentales en la investigación de ludopatía, por esta razón se retomarán en las conclusiones.

Conclusión

El juego ha cambiado a través de los siglos: empezó como entretenimiento, simple diversión; sin embargo, hoy se considera un problema cuando se pierde el control sobre el impulso de jugar y cuando la vida de la persona gira en torno a esta conducta. Así, la adicción al juego, antes considerada una conducta propiamente masculina, ha perdido el género y la edad. Hoy en día se encuentran en los casinos un mayor número de mujeres en edad adulta que pasan gran parte de su día frente a una máquina.

En esta investigación se encontraron una serie de temas centrales que han podido ser de utilidad para comprender la conducta del juego, sobre todo en la persona que se entrevistó; no obstante, se debe considerar que puede haber muchos más factores que se relacionen con esta conducta, dependiendo del caso que se revise. Por eso, no hay que limitar a futuras investigaciones con sólo los cinco ejes que se expusieron: *craving*, efectos del juego, tiempo libre y ocio,

valor emocional del dinero, y superstición y pensamiento mágico.

En los textos que se revisaron, se encontró que se pueden ampliar las investigaciones a partir del estudio de la depresión, el pensamiento mágico y la superstición, con relación a la ludopatía. En este caso, se observó que el dinero juega un papel decisivo para el desarrollo de la adicción, por lo que se cree que es un elemento que debe ser profundizado en futuras investigaciones.

Para finalizar, es importante cuestionar qué ha pasado en la sociedad, que ha ocasionado que la ludopatía mude de género y sea aprehendida por la población femenina.

Referencias

- APA. (1995). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. DSM IV*. Asociación Psiquiátrica Americana. Barcelona: Masson.
- Becoña, E. (1994). *La recaída y la prevención de la recaída en los exfumadores*. *Psicología Contemporánea*, 1, 29-38.
- Becoña, E. (1995). El juego patológico. En V. E. Cabaño, G. Buéla-Casal y J.A. Carrobes. (Dir.). *Manual de psicopatología y trastornos psiquiátricos*.

tricos. Vol. 1. Fundamentos conceptuales; trastornos por ansiedad, afectivos y psicóticos. Madrid: Siglo XXI.

Becoña, E. (1996). The problem and pathological gambling in Europe: The cases of Germany, Holland and Spain. *Journal of Gambling Studies*, 12, 179-192.

Becoña, E. (1997). Características de la mujer patológica. *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 2, (1), 21-34. España. URL disponible en: <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv.php?pid=bibliuned:Psicopat-1997-628F1696-6418-0DE9-5669-192EA9247847&dsID=PDF>

Bisso Andrade, A. (2010). *Ludopatía*. URL disponible en: <http://sisbib.unmsm.edu.pe/bvrevistas/spmi/v20n2/pdf/a06v20n2.pdf>

González del Rivero, L. (2000). *Las industrias de la suerte. Estudios de Historia cultural*. URL disponible en: http://www.historiacultural.net/hist_rev_gonzalez.htm