

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/336220847>

# La problemática social del juego patológico: un nuevo campo de exploración para el Trabajo Social

Article · October 2019

CITATIONS

3

READS

2,303

2 authors, including:



[Carolina Valdez-Montero](#)

Autonomous University of Sinaloa

107 PUBLICATIONS 351 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)

## La problemática social del juego patológico: un nuevo campo de exploración para el Trabajo Social

Por Rubén Sánchez-Ramos y Carolina Valdez-Montero

**Rubén Sánchez Ramos.** Egresado de la Maestría en Trabajo Social con acentuación en Sistemas de Salud por la Facultad de Trabajo Social de la Universidad Autónoma de Sinaloa (UAS). Coordinador del Programa Integral de Bienestar Juvenil: Salud, Equidad y Seguridad del Instituto Municipal de la Juventud de Culiacán, México

**Carolina Valdez Montero.** Doctora en Ciencias de Enfermería por la Facultad de Enfermería de la Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL). Profesora e Investigadora de tiempo completo en la Facultad de Enfermería Mochis de la Universidad Autónoma de Sinaloa (UAS), México. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores Nivel 1.

### Introducción: hacia una conceptualización de la adicción al juego

La palabra ludopatía proviene del latín *ludus*, ‘juego’, y del griego *patheia*, padecimiento o afección. A dicho término se le ha denominado también juego patológico (Comisión Nacional contra las Adicciones [CONADIC], 2012). Hace algunas décadas se consideraba que la ludopatía era solo un vicio contraído por personas irresponsables y de voluntad muy débil, en la actualidad se considera que es mucho más que eso. Desde los años setenta se le comenzó a estudiar como un trastorno mental, pues en efecto se trata de una enfermedad crónica y progresiva que consiste en la falta de control en los impulsos y un deseo irreprimible de participar en juegos de azar y de apuesta. La Organización Mundial de la Salud (OMS) define al juego patológico como “un trastorno consistente en la presencia de frecuentes y reiterados episodios de juego de apuestas, los cuales dominan la vida del enfermo en perjuicio de los valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares de este” (OMS, 1992, p.350).

Por su parte, en su Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-V), la Asociación Americana de Psiquiatría (APA) señala al juego patológico como una entidad nosológica propia, ya que es un trastorno que está situado en el capítulo de los Desórdenes Relacionados con Sustancias, debido a que sus síntomas reflejan el incremento y consistencia de la evidencia que sugiere que, al apostar, el cerebro activa un sistema de recompensas con efectos similares al uso de sustancias psicoactivas en términos de expresión clínica, comorbilidad, fisiología y tratamiento (APA, 2013). Por tanto, en esta nueva categoría que incluye desórdenes relacionados con sustancias y alcohol, el trastorno del juego se constituye como la única adicción conductual reconocida en este grupo (APA, 2013).

Desde un enfoque epidemiológico, el juego patológico es una problemática de salud pública que ha generado un impacto negativo en la humanidad. En los últimos años se ha registrado que esta adicción ha sido un problema que afecta del 1% al 3% de la población a nivel mundial (Currie et al., 2017). De acuerdo con el dato anterior, en un meta-análisis del periodo 1997-2007, en 2008 se encontró que se realizaron 46 estudios en Canadá, Estados Unidos, Australia, Suecia, Noruega, Inglaterra, Suiza y España, los cuales reportan que el juego patológico afecta en mayor proporción

a los hombres que a las mujeres y, respecto a la edad, los adolescentes manifiestan mayor problema con el juego comparado con los adultos, además de que las máquinas tragamonedas son las que más frecuentemente se asocian con el juego patológico (Muñoz-Molina, 2008).

De igual importancia se percibe al juego patológico como un problema que recae en la cuestión meramente social, en la que están implicadas ciertas circunstancias, sucesos y motivos. Asimismo, la adicción al juego es una enfermedad producida de manera multicausal, que “al igual que cualquier adicción no podemos hablar de una relación causal lineal, sino que las causas son multifactoriales” (Domínguez, 2009, p.12), por lo que diversos modelos psicológicos, biológicos y sociales han analizado los factores que pueden causar y mantener el juego patológico.

De acuerdo con Castaño, Calderón y Restrepo (2016), se consideran como factores de riesgo socio-ambientales a: la disponibilidad de casinos y salas de juego, el deficiente control legal a los juegos de azar, la falta de espacios recreativos, deportivos y culturales para los ciudadanos, el ambiente y la atención en los casinos y por último los relacionados al ambiente educativo. Dentro de los factores de riesgo familiares están: los problemas relacionados con la comunicación, el ejercicio de la autoridad y la convivencia, la cultura del juego en la familia, los antecedentes de miembros con ludopatía. Por último, como factores de riesgo personales están la inestabilidad afectiva, la inseguridad, la introversión, la soledad y la búsqueda de sensaciones.

En un estudio sobre factores de riesgo, Sánchez (2019) encontró que la adopción del juego patológico es la conjugación de todos los múltiples factores, en los que influye la dimensión personal como punto de partida, la cual se gesta en la familia y es proyectada a la sociedad. En ese sentido, ambas dimensiones están involucradas en la generación de riesgos, que se conjugan con las características particulares de la personalidad de cada individuo. Por ello es oportuno abordar este fenómeno desde las disciplinas de las ciencias sociales y, en específico el trabajo social, para indagar sobre explicaciones de la problemática y generar posibles respuestas. A continuación, se planteará la problemática en la cuestión social, esto con la finalidad de comprender al juego patológico más allá de una postura clínica y psiquiátrica.

### **La visión sociológica: aportes que develan al juego patológico como un tema de interés en las ciencias sociales**

En este apartado se presenta una aproximación a aquellos autores que han abordado el juego patológico desde una perspectiva sociológica, ya que retoman teorías sociales para fundamentar el problema como el resultado de las incongruencias estructurales, de consumo y de riesgo, y visibilizan que las razones por las que algunos individuos juegan demasiado se encuentran en los contextos sociales del juego en lugar de la psique de los mismos (Binde, 2009).

Como antecedente, es necesario tomar en cuenta la cuestión sociocultural, comprender las funciones que asume el juego en la sociedad. El historiador holandés Huizinga (2007) argumenta que el juego es más viejo que la cultura y una de sus características es convertirse en un *intermezzo* de la vida cotidiana, como un complemento de la vida:

Adorna la vida, la complementa y es, en ese sentido imprescindible para la persona, como función biológica, y para la comunidad por el sentido que encierra, por su significación, por su valor expresivo y por las conexiones espirituales y sociales que crea, en una palabra como función cultural. (p. 22)

Sin embargo, este autor olvida que el juego es un hecho social, solo limita su concepción en un aspecto más antropológico y deja de lado factores económicos, sociales y políticos, que han influido en su práctica. De igual importancia, el juego como lo social conviven juntos, dado que ambos son parte del sentir humano (Barroso, 2003). Y es en esta coyuntura donde se ponen en relieve las cuestiones sociológicas que dan respuesta al juego patológico como una adicción que se produce en las estructuras sociales.

Las primeras aportaciones sociológicas para explicar la adicción al juego tienen sus inicios en el concepto de anomia de Robert K. Merton, quien la concibe como una conducta desviada provocada por la contradicción entre objetivos culturales y medios estructurales, en bajo ese escenario se produce una conducta disconforme. En su obra *Teorías y Estructuras Sociales*, plantea los tipos de adaptación individual en cinco modalidades de conducta (conformismo, innovación, ritualismo, retraimiento y rebelión), de las cuales el retraimiento es el término que más se aproxima a la ludopatía; por ello, “siendo una de las categorías que pertenecen a las actividades adaptativas de los individuos con problemas mentales, sociales y adictivos” (Merton, 2002, p. 232). Este tipo de adaptación se asocia con la conducta desviada que manifiesta el jugador patológico. De acuerdo con Merton, quienes presentan este cuadro de anomia provocan una ruptura brusca de la estructura normativa, ya sea en la familia o en las relaciones sociales establecidas.

Bajo un paradigma estructural-funcionalista, Devereux (citado por Frey, 1984) analiza al juego como un elemento esencial de la estructura social y rechaza toda visión patológica e individual de éste. A su vez, argumenta que esta práctica es una válvula de seguridad en una sociedad competitiva, es decir, proporcionar a la población una vía alternativa frente a las escasas posibilidades que tienen las capas amplias de la población de alcanzar el éxito económico en los mercados de oportunidad (Barroso, 2003). Asimismo, en décadas posteriores, Frey (1984) hace un análisis de los estudios sociológicos que se han realizado desde la década de los años setenta, en las que se han puesto a debate categorías como el funcionalismo, la anomia, la alienación y la toma de decisiones, las cuales han sido asociadas al juego patológico y han permitido explicarlo desde una óptica sociológica.

Por otra parte, Cosgrave (2010) analiza las características del desarrollo de los mercados del juego, en particular la producción de conocimiento, que interactúa y contribuye a la constitución de estos mercados en los que la expansión de los juegos de azar se comercializa hacia el consumo de los riesgos seguros, generando la posibilidad de un consumo riesgoso y la producción de jugadores problemáticos. El autor concluye que a la adicción al juego se la puede ver como una consecuencia de orden social que promueve el consumo no restringido.

Ante este tipo de fenómenos sociales como el consumo -derivado del juego patológico- autores como Baumann (2002) aportan una explicación. De acuerdo con su teoría de la modernidad líquida, la sociedad crea a seres orientados al consumo, los prepara para tener carácter de consumidores y la vida de consumo se vuelve como una conducta no restringida y anómica, no teniendo un propósito mayor que su propia perpetuación. En ese sentido, la práctica del juego se ha convertido en un servicio de consumo.

Por lo anterior planteado, resulta congruente lo que plantea Scimecca (2015) sobre el análisis sociológico del juego patológico; argumenta que la etiqueta de juego patológico o ludopatía -como un comportamiento adictivo- tiene más que ver con las construcciones sociales que con las disfunciones de la personalidad abordadas desde el ámbito psiquiátrico y psicológico. En ese sentido, dada la reciente legitimación de varios tipos de actividades de juego junto con la creciente popularidad de éste, si realmente se pretende entender por qué las personas apuestan, el juego debe considerarse fuera de los parámetros de enfermedad y patología y, más bien, dentro del mundo de

las normas sociales, las expectativas y el comportamiento racional que se encuentran dentro de los contextos sociales (Scimecca, 2015).

En suma, las categorías de análisis y los conceptos teóricos puestas a discusión, son parte del eclecticismo de la disciplina del trabajo social. En el quehacer y en su construcción del conocimiento utiliza a las ciencias sociales para argumentar el abordaje de problemáticas desde lo social, así como buscar en las teorías sociales el respaldo teórico que permita sustentar los problemas de la realidad social (Vélez, 2003). En ese sentido, las categorías de análisis expuestas en este apartado son un diálogo con los teóricos sociales que, mediante sus aportaciones, permiten entender cómo es la sociedad que genera el juego patológico.

### **Trabajo social y juego patológico**

Históricamente, el trabajo social es una disciplina de las ciencias sociales que tiene una trayectoria de más de medio siglo en el ámbito de las adicciones. Como antecedente de ello, Tobin (1952) hace un estudio sobre el rol del trabajo social en el tratamiento de las adicciones, haciendo referencia a las variables contextuales vinculadas con los factores sociales como la familia, el trabajo y el grupo de iguales.

De igual manera, siguiendo a Gutiérrez (2007) se puede definir al Trabajo Social en el ambiente de las adicciones como:

Forma especializada de trabajo social que, mediante un proceso de acompañamiento social, tiene por objetivo el estudio y abordaje de los factores sociales que pueden propiciar la aparición de conductas adictivas, contribuir a su mantenimiento y/o favorecer su abandono; reduciendo los factores de riesgo del contexto social e incrementando los recursos del sujeto de naturaleza interactiva. (p.184)

De igual manera, el papel del trabajo social desde décadas anteriores ha resultado relevante en el abordaje de problemáticas como la drogadicción, el alcoholismo y el juego patológico, dado que esta disciplina ha estado presente en muchos equipos de trabajo y ha aportado desde su campo de conocimiento una visión socializadora de la problemática, lo cual es imprescindible para la rehabilitación e incorporación social de los sujetos afectados por cualquiera de estas adicciones (Sixto-Costoya & Olivar, 2018). Actualmente, en el plano internacional, el trabajo social en cuestión de adicciones se ha ido relacionando con los ámbitos de prevención, tratamiento y reinserción social a través del trabajo con jóvenes, familias, personas privadas de libertad, mujeres o personas vulnerables (Sixto-Costoya & Olivar, 2018).

Siguiendo con lo anterior e inmersos en una sociedad posmoderna, surgen nuevas tendencias asociadas al consumo desmedido, que pueden ser reflejadas en las compras, el trabajo, el sexo, el juego, el cuidado del cuerpo, entre otras, por lo que el trabajo social se enfrenta a nuevos retos ante esta realidad. Por ello, “el juego en sí mismo no implica necesariamente una problemática, sino que se transforma en una cuando afecta los principales aspectos de la vida cotidiana de los sujetos, familia, trabajo, tiempo libre” (Barreto-Pico, 2017, p. 319).

En particular, con respecto a la adicción al juego, Rogers (2013) cuestiona la atención médica y social hacia el juego patológico. Dicho autor sugiere que este es un problema central para el trabajo social. A su vez plantea que los trabajadores sociales proporcionan más ayuda a los problemas relacionados con las adicciones que otras profesiones. Por tanto, el problema del juego debe pasar

al radar de dicha disciplina a través de la investigación u otros procedimientos, como la intervención.

Asimismo, Parrondo (1994) tuvo primeros acercamientos. Se introdujo en el tema de la ludopatía desde la disciplina del trabajo social, analizando los efectos que provoca en el individuo y su entorno, así como su afectación a las distintas facetas de su vida. Posteriormente propuso el papel que debe asumir el trabajador social mediante la acción preventiva y rehabilitadora, utilizando técnicas de acogida y terapia de grupo que definen la intervención profesional y que se conjuga con la intervención de los voluntarios-afectados. Bajo esta premisa se evidencia la importancia del trabajo social como la profesión generadora del discurso teórico y metodológico para el abordaje de esta problemática.

Por su parte, la Asociación Australiana de Trabajadores Sociales (AASW) es la única organización nacional de trabajadores sociales en Australia que cuenta con más de 6,800 miembros, muchos de los cuales están involucrados en la prestación de servicios relacionados con el juego patológico, en una variedad de campos de práctica. Los trabajadores sociales, como parte de su formación, trabajan en la salud comunitaria, consejería, apoyo familiar, trabajo con jóvenes, asesoramiento financiero, bienestar social, ayuda de emergencia y servicios legales que brindan asistencia directa a los jugadores con problemas y sus familias. Así mismo, los trabajadores sociales también participan en políticas e investigaciones relacionadas con el juego patológico (ASSW, 2012).

En el caso de Estados Unidos de Norteamérica, Nower y Caler (2016) proponen concienciar sobre la naturaleza y el alcance del trastorno del juego y sus devastadoras implicaciones para las familias y los niños. Estos autores expresan que esto es un primer paso hacia la integración del juego en la educación sobre prevención, evaluación y tratamiento en el trabajo social. Esta visión general de un trastorno muy complejo y poco estudiado demuestra claramente que los trabajadores sociales son fundamentales para mejorar la comprensión del trastorno del juego y garantizar que las pruebas de detección, la intervención y el tratamiento se otorguen a todas y todos, especialmente a quienes están en riesgo.

Sin embargo, estos autores aclaran que el trabajo social no se ha pronunciado sobre estos temas. Actualmente hay poco interés o conciencia expresada en la comunidad del Trabajo Social sobre el problema. Las publicaciones y secciones de práctica especial todavía usan la terminología de alcohol, tabaco y otras drogas, como las únicas problemáticas de adicción (Nower & Caler, 2016). No obstante, afirman que los trabajadores sociales son los principales puntos de contacto iniciales en estos entornos, por tanto es imperativo que dichos agentes cuenten con conocimientos sobre los síntomas, las consecuencias, la evaluación y el tratamiento del trastorno.

La nobleza del quehacer del trabajo social en fenómenos como la ludopatía u otras adicciones, radica en que tiene la ventaja de estar frente a la problemática y, en esta confrontación:

Nos da la posibilidad de entender lo social desde el lugar estratégico por excelencia: entre los intersticios de lo teórico y lo práctico, lo abstracto y lo concreto, lo plural y lo singular, lo macro y lo micro, lo global y lo local, lo institucional y lo alternativo, lo interno y lo externo, lo general y lo particular, lo individual y lo colectivo, lo objetivo y lo subjetivo, lo público y lo privado; entre la dimensión de arriba y la de abajo, entre la realidad desde dentro y la visualización de la misma desde afuera. (Evangelista, 2011, p.4)

De acuerdo con los elementos planteados en este apartado, se considera importante el abordaje teórico y metodológico del trabajo social en esta problemática. Es pertinente que esta disciplina evidencie el problema en los tres ámbitos que afecta el juego patológico: en lo individual, en lo familiar y en lo social. Por otra parte, al evidenciar las repercusiones, genera los argumentos para diseñar modelos de intervención.

### Consideraciones finales

- La adicción al juego, más allá de ser patologizada clínicamente en lo individual, es una adicción social que es generada en las estructuras sociales. Por tanto, debe pasar a las dimensiones de las ciencias sociales.
- El juego patológico o ludopatía es un tema novedoso para la disciplina del trabajo social, en consecuencia, es un área de oportunidad para generar conocimiento y proponer iniciativas en las políticas públicas, a su vez diseñar los modelos preventivos en la comunidad en coordinación con las instituciones que le competen este tipo de problemáticas.
- Respecto a la implicación del trabajo social, se reflexiona que, a medida que surgen este tipo de problemáticas en la sociedad, encuentra un nuevo significado en donde debe encargarse de este tipo de temas globales y posicionarse como la disciplina que desarrolla el conocimiento y la aplicación de sus habilidades.

### Referencias

- American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and estatical manual of mental disorders. Fifth edition. EUA: Autor.
- Australian Association of Social Workers. (2012). *Gambling Position Statement*. Recuperado de <https://www.aasw.asn.au/document/item/3880>
- Barroso, C. (2003). *Las bases sociales de la ludopatía* (Tesis doctoral no publicada). Universidad de Granada Facultad de Ciencias Políticas y Sociología, Granada, España.
- Barreto-Pico, M. (2017) Papel del trabajador social en las adicciones. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 3(4), 310-326. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.23857/dom.cien.pocaip.2017.3.4.oct.310-326>
- Bauman, Z. (2002). *La modernidad líquida*. Recuperado de <https://catedraepistemologia.files.wordpress.com/2009/05/modernidad-liquida.pdf>
- Binde, P. (2009). Exploring the Impact of Gambling Advertising: An Interview Study of Problem Gamblers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(4), 541-554. Recuperado de <https://eric.ed.gov/?id=EJ861570>
- Castaño G., Calderón, G., y Restrepo, S. (2016). Factores de riesgo para ludopatía en un grupo de jugadores de casinos de la ciudad de Medellín, Colombia. *Health and Addictions*, 16(2), 135-145. Recuperado de [ojs.haaj.org/index.php/haaj/article/download/268/273](http://ojs.haaj.org/index.php/haaj/article/download/268/273)
- Comisión Nacional contra las Adicciones (2012). *Consideraciones generales hacia la prevención y la atención del juego patológico en México*. Ciudad de México: Secretaría de Salud. Recuperado de <http://www.conadic.salud.gob.mx/pdfs/consideraciones.pdf>

Cosgrave, J.F. (2010). Embedded addiction: The social production of gambling knowledge and the development of gambling markets. *Canadian Journal of Sociology*, 35(1), 113-134. Recuperado de <https://journals.library.ualberta.ca/cjs/index.php/CJS/.../6135/6461>

Currie, S. R., Hodgins, D.C., Casey, D. M., el-Guebaly, N., Smith, G. J., Williams, R. J., & Schopflocher, D., P. (2017). Deriving low-risk gambling limits from longitudinal data collected in two independent Canadian studies. *Addiction*, 112, 2011-2020. doi:10.1111/add.13909

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>.

Evangelista, E. (2011). *Aproximaciones al trabajo social contemporáneo*, (1ª edición). México: Red de Investigadores y Estudios Avanzados en Trabajo Social, A.C.

Frey, J. H. (1984) Gambling: A Sociological Review. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 474(1), 107-121. Recuperado de [https://www.jstor.org/stable/1044368?seq=1#page\\_scan\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/1044368?seq=1#page_scan_tab_contents)

Gutiérrez, A. (2007). *Drogodependencia y Trabajo Social*. Recuperado de <https://slidex.tips/download/antonio-gutierrez-resa-coordinador-drogodependencias-y-trabajo-social>

Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Recuperado de <http://zeitgenoessischeaesthetik.de/wp-content/uploads/2013/07/johan-huizinga-homo-ludens-espan%CC%83ol.pdf>

Merton, R. K. (2002). *Teoría y estructura sociales*. Distrito Federal, México: Fondo de Cultura Económica.

Muñoz-Molina, Y. (2008). Meta-análisis sobre juego patológico 1997-2007. *Rev. Salud pública*. Recuperado de [www.clikisalud.net/adicciones/pdf/meta-analisis\\_ludopatía.pdf](http://www.clikisalud.net/adicciones/pdf/meta-analisis_ludopatía.pdf)

Nower, L. & Caler, K. (2016). Addictions: Gambling. *Encyclopedia of Social Work*. doi: 10.1093/acrefore/9780199975839.013.832

Organización Mundial de la Salud. (1992). *International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems*, 10th Revision. Ginebra: Autor. Recuperado de <http://iris.paho.org/xmlui/bitstream/handle/123456789/6282/Volume1.pdf?sequence=1>

Parrondo M.J. (1994). La Ludopatía una enfermedad social. *Revista de trabajo social y acción social*. (2), 7-19. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2730155>

Rogers, J. (2013) Problem Gambling: A Suitable Case for Social Work?. *Practice: Social Work in Action*, 25 (1), 41-60. doi:10.1080/09503153.2013.775234

Sánchez, R. (2019). *Factores de riesgo que inciden en el juego patológico: experiencia de jugadores patológicos en recuperación de la ciudad de Culiacán*. (Tesis de maestría no publicada). Universidad Autónoma de Sinaloa, Facultad de Trabajo Social, Sinaloa, México.

Scimecca, J. A. (2015). Toward a Sociological Analysis of Pathological Gambling. *Journal of sociology and social work*, 3(1), 1-6. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.15640/jssw.v3n1a1>

Sixto-Costoya, A, y Olivar, A. (2018). Educación social y Trabajo social en adicciones: Recuperar el territorio colaborando. *Revista de Educación Social*, (26), 141-158. Recuperado de <http://www.eduso.net/res/26/articulo/educacion-social-y-trabajo-social-en-adicciones-recuperar-el-territorio-colaborando>



Tobin, J. (1952). The role of Social Work in recognition and treatment. Recuperado de <https://open.library.ubc.ca/cIRcle/collections/ubctheses/831/items/1.0106601>

Vélez, O. L. (2003). *Reconfigurando el trabajo social: perspectivas y tendencias contemporáneas*. Argentina, Buenos Aires: Espacio.