

## El juego: ¿diversión o enfermedad?

Antes de abordar la pregunta que sirve de título para este artículo, es preciso introducir el término "juego" desde un aspecto general. El juego no es una actividad reciente; sus orígenes se remontan hasta las más antiguas culturas, como la egipcia, griega y romana, donde llegó a ser considerado como una de las grandes pasiones de las clases altas.

"El juego es una acción libre, es un hecho social que implica la confrontación con otro, que puede ser un jugador, un juguete o una máquina." [1] Esto permite pensar que no existe el juego en solitario, que éste necesariamente conlleva, no sólo a la diversión, sino también a la vinculación, y que tiene un gran contenido humano, que posibilita recrear, resaltar y transfigurar la realidad y la vida misma.

González (1989), citado por Villoria López [2], afirma que actualmente existen dentro del juego, dos clasificaciones: la de los juegos y las de los jugadores, distinguiendo para los últimos tres grandes categorías: jugadores sociales, jugadores profesionales y jugadores patológicos.

Los jugadores sociales, según González (1989) y citado por Enrique Echeburúa [3], son los que juegan por diversión y para los que el juego responde a una motivación de entretenimiento, placer o sociabilidad, logrando dejar de jugar en cualquier momento. Por su parte, un jugador profesional es aquel que considera al juego como una forma de vida, como una profesión. Sin embargo, el jugador patológico es el que a través del juego llega a experimentar una pérdida de control, careciendo de la habilidad para dejar de jugar, aún cuando ello le genere pérdidas.

Ahora bien, según la clasificación anterior, ¿cuándo el juego deja de ser una diversión para convertirse en una enfermedad? Cuando genera sufrimiento y las personas pierden la capacidad de decidir. Deja de ser diversión que produce gozo y control, para convertirse en descontrol, en enfermedad, recibiendo así el nombre de *ludopatía*. La *ludopatía* es un trastorno de conducta que comienza a adquirir importancia a partir de 1980. Aparece por primera vez clasificado como patología en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM III) de la Asociación Americana de Psiquiatría (APA), como un trastorno del control de los impulsos no clasificado en otros apartados, y que se caracteriza por un comportamiento de juego desadaptativo, persistente y recurrente.

Actualmente no son muchos los que se han interesado por el tema, pero quienes lo han hecho, llegan a pensar que puede asemejarse a las adicciones; otros lo relacionan directamente con el funcionamiento de algunos neurotransmisores.

Quienes lo consideran como una adicción lo definen así: "El juego patológico se caracteriza por la incapacidad del sujeto para controlarse y por la alteración que se produce en áreas significativas de su vida (familia, amigos, trabajo, etc.). El juego se convierte en el centro de la vida de la persona. Al igual que ocurre con otras adicciones, los jugadores patológicos se descontrolan y son incapaces de dejar de jugar, incluso cuando desean hacerlo". [4]

Por su parte, quienes lo relacionan con el funcionamiento de los neurotransmisores, postulan cinco líneas de investigación, que se introducen a continuación:

- La ludopatía como trastorno del control de los impulsos
- La teoría del arousal y la búsqueda de sensaciones
- La ludopatía como conducta adictiva
- La ludopatía como una enfermedad en el espectro del trastorno obsesivo compulsivo.
- El estudio del componente familiar en el juego patológico

La primera línea de investigación enunciada, "La ludopatía como trastorno en el control de los impulsos", es la línea reconocida por la APA y la OMS al incluir este trastorno en el DSM y en el CIE, respectivamente. Los estudios pertenecientes a esta línea se han fundamentado en la psicobiología, ocupándose de factores como las conductas relacionadas con el Trastorno por Déficit de Atención por Hiperactividad y las alteraciones de los lóbulos frontal y temporal; además con la aplicación de pruebas neuropsicológicas, se ha encontrado alteraciones significativas en el control de los impulsos y en la atención.

La Teoría del Arousal y la búsqueda de sensaciones, segunda línea de investigación propuesta por Ibáñez y Sáiz (1999), argumenta que los sujetos que tengan un nivel de Arousal bajo, tienden a buscar estímulos que aumenten su activación para alcanzar niveles óptimos; se ha postulado que en los jugadores patológicos existe un nivel de Arousal disminuido, por lo que tendrían una necesidad o deseo de excitación para reestablecer su nivel de activación óptimo (Anderson, Brown, 1987) [5].

Luisa Fernanda Montoya López  
Estudiante de 9º semestre del Programa de  
Psicología  
FUNLAM



JUGADORES  
1981. Óleo sobre lienzo, 120 x 170 cms.  
Enrique Grau

Con respecto a la ludopatía como conducta adictiva, Ibáñez y Sáiz introducen esta tercera línea así: "hasta hace pocos años el concepto de adicción incluía sólo aquellas conductas en las que el factor esencial era el consumo de sustancias químicas potencialmente activas (...) desde el comienzo de la década de los ochenta, este concepto empezó a cambiar y varios investigadores comenzaron a incluir dentro del complejo grupo de las adicciones, una serie de trastornos en los que no es posible identificar esa característica esencial (...) las adicciones se pueden definir de modo general, bajo esta nueva perspectiva, como conductas que producen placer o evitan incomodidad, con un fracaso recurrente en el control de la conducta."<sup>[6]</sup> Los investigadores que se incluyen en esta línea de investigación, han encontrado que los elementos conceptuales y diagnósticos de las adicciones, son ampliamente aplicables a las personas con conductas de juego patológico. Ibáñez y Sáiz desarrollan seis elementos que apoyan la hipótesis de la ludopatía como conducta adictiva:

- Elevada comorbilidad con otras adicciones.
- Presencia de mecanismos de abstinencia y tolerancia.
- Tendencia a las recaídas.
- Antecedentes de conductas relacionadas con TDAH en la infancia.
- Antecedentes familiares de adicción, principalmente familiares de primer grado de consanguinidad con problema de alcoholismo.
- Respuesta positiva al tratamiento aplicado en otras dependencias, y fundamentalmente a los modelos de tratamiento psicoterapéutico.

La cuarta línea es apoyada por autores que consideran que la ludopatía podría incluirse en el espectro de las enfermedades mentales como los trastornos afectivos o el trastorno obsesivo-compulsivo; su argumento es la evidencia de cuadros de depresión en ludópatas, no sólo cuadros primarios, sino que al parecer, el cuadro depresivo aparece como un trastorno reactivo a las consecuencias negativas del juego.

El estudio del componente genético en el juego patológico, parte de "la elevada incidencia de antecedentes familiares de ludopatía observada en los estudios sobre muestras clínicas de jugadores patológicos"<sup>[7]</sup>. La quinta línea de investigación, es la de menor desarrollo hasta el momento, los resultados obtenidos son aún preliminares.

Cada una de estas líneas de investigación han tenido un notable desarrollo durante la década de los ochenta y noventa, y en la actualidad, el interés sigue en crecimiento. Es de resaltar que las líneas presentadas tienen en su totalidad una orientación neurobiológica, pero es posible realizar una clasificación de los estudios conocidos sobre el juego patológico a partir de dichas líneas, y aún sin considerar la hipótesis de la implicación de un neurotransmisor determinado en el trastorno.

Todo lo anterior lleva a concluir que, en lo que respecta a la ludopatía, apenas se están abriendo campos de investigación, en los que la intervención de la psicología puede ser pertinente y fructífera. Aún no hay nada definitivo; lo que sí es cierto, es que cuando esta enfermedad aparece en la vida de las personas causa pérdidas (no sólo monetarias) que llegan a ser irremediables.

<sup>[1]</sup> HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Madrid: Alianza, 1972. p. 26

<sup>[2]</sup> VILLORIA LÓPEZ, Carlos. ¿Qué es el juego patológico? En [www.cop.es/colegiados/M-13641/nosologia](http://www.cop.es/colegiados/M-13641/nosologia) [Consulta en 04 de octubre de 2003]

<sup>[3]</sup> ECHEBURÚA, Enrique y FERNÁNDEZ-MONTALVO, Javier. Manual de juego patológico: Ayuda para el paciente y guía para el terapeuta. Madrid: Pirámide, 1997. pp. 121-122

<sup>[4]</sup> *Ibid.*, p.30

<sup>[5]</sup> SÁIZ, Jerónimo e IBÁÑEZ, Ángela. Las bases Neurobiológicas del juego patológico. En: Anuario de Psicología. Facultad de Psicología Universidad de Barcelona. Barcelona. Vol.30, No4 (Dic.1999) pp.47-65

<sup>[6]</sup> *Ibid.*, pág.67

<sup>[7]</sup> *Ibid.*, p.59