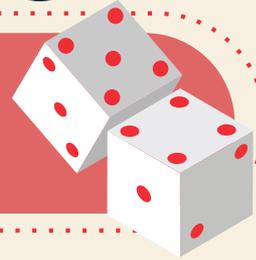


# LUDOPATÍA O JUEGO PATOLÓGICO



Realizada por Sandra Varela

**UNICISO**

WWW.PORTALUNICISO.COM

© - Derechos Reservados UNICISO



La ludopatía es una enfermedad que se caracteriza por un fracaso crónico o progresivo de resistir los impulsos de jugar apostando dinero.

777

Está considerado en la literatura científica como una conducta adictiva tanto en el DSM-5 como en el CIE-10 y está incluido como trastorno de control de impulsos.

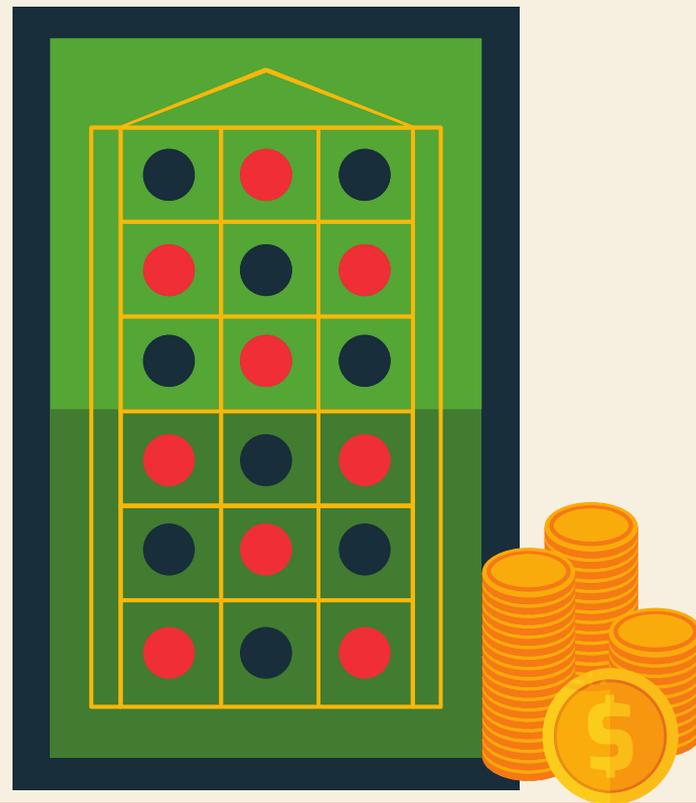


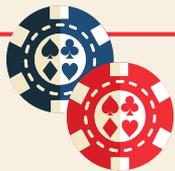


# JUEGOS DE AZAR

Entre los juegos de azar más aceptados socialmente y legales e ilegales están:

- ☀ Juegos de casino
- ☀ Bingos
- ☀ Apuestas deportivas: hípcas, apuestas en fútbol
- ☀ Lotería
- ☀ Juegos de cartas
- ☀ Máquinas recreativas: tragamonedas o tragaperras
- ☀ Concursos con premios en la prensa, radio o televisión



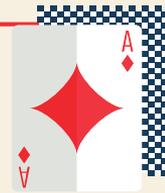


# TIPOS DE JUGADORES

<b>JUGADOR SOCIAL</b>	Es aquella persona que <b>juega por placer, suele jugar entre amigos y compañeros</b> dedicando un tiempo limitado. Inicia y finaliza el juego cuando desea.
<b>JUGADOR PROFESIONAL</b>	Se <b>dedica al juego para ganar dinero</b> , no tiene implicación emocional en las apuestas.
<b>JUGADOR PROBLEMA</b>	<b>Conducta de juego frecuente que por el gasto crea problemas económicos, tiene menor control de la conducta</b> que el jugador social pero sin ser tan excesiva como el jugador patológico. Tienen riesgo importante de convertirse en jugadores patológicos.
<b>JUGADOR PATOLÓGICO</b>	<b>Dependencia emocional del juego, interferencia con el normal funcionamiento de la vida cotidiana</b> , presentan comorbilidades, incluyendo otros trastornos de control de impulsos.



# TIPOLOGÍA DE JUGADORES PATOLÓGICOS



## JUGADOR PURO

La mayor parte de la patología puede presentar ansiedad, depresión, problemas de pareja, problemas de autoestima y mentira patológica.



**UNICISO**  
WWW.PORTALUNICISO.COM



## JUGADOR CON ALTA VULNERABILIDAD EMOCIONAL

Presenta comportamiento más problemático, más inestable y vulnerable con dificultades de adaptación social.



## JUGADOR MULTI-IMPULSIVO

El juego que realiza es mucho más importante en cantidad de tiempo, dinero y pérdidas personales o familiares. Tiene una mayor resistencia a abandonar el juego y se requiere coordinación con otros recursos sociales y sanitarios.

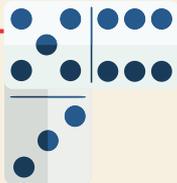


## JUGADOR PATOLÓGICO COMO ENFERMEDAD MENTAL

Es aquella persona que **presenta juego patológico y además padece otro trastorno mental**, como puede ser esquizofrenia, trastorno bipolar, u otro trastorno de personalidad grave.



**UNICISO**  
WWW.PORTALUNICISO.COM



# FACTORES PREDISPONENTES

## Factores personales

- ★ Características de personalidad como **extraversión y neuroticismo**.
- ★ Factores de aprendizaje como el moldeamiento o aprendizaje de la conducta por parte del padre o la madre o alguna persona cercana.
- ★ Variables cognitivas como **insatisfacción con su vida actual, sensación de agobio o tensión**, sensación de no poder superar dificultades.

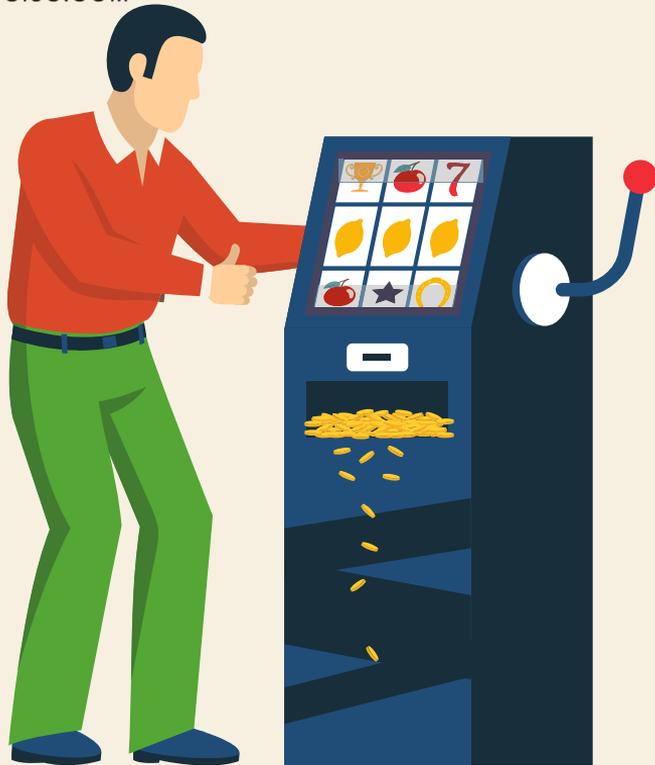
## Factores Familiares

- ★ **Mala relación** entre padres e hijos.
- ★ Malas relaciones entre la pareja.
- ★ **Abuso de alcohol, drogas o juego en los progenitores**.
- ★ Mala situación económica.

## Factores socioambientales

- ★ **Grupo de iguales** jugadores.
- ★ Facilidad de acceso al juego.
- ★ **No participación social**.
- ★ Jornadas de trabajo prolongadas.
- ★ **Cansancio intenso o estrés**.





# Factores de protección



Son aquellos valores, entorno familiar, entorno **comunitario** y **actividades** que impedirían o modularían la conducta de juego.

Según algunos estudios (Robles y Martínez, 1999), algunos **factores de proyección** serán las **normas de conducta** en la familia, la escuela, el **apego familiar**, el **apoyo social**, **autoaceptación** y existencia de valores.

Algunos factores son:

- ★ Participar en actividades sociales.
- ★ Participar en actividades humanitarias.
- ★ Participar en actividades religiosas.
- ★ Practicar deporte.
- ★ Factores de integración familiar como: diálogo entre pareja y familiares, relaciones familiares satisfactorias, dialogar sobre riesgo de adicciones.



# JUEGO PATOLÓGICO Y MUJER

**UNICISO**  
WWW.PORTALUNICISO.COM





Respecto a las mujeres y la ludopatía, **una de cada tres personas afectadas por esta adicción corresponde al sexo femenino.**



Cuando la mujer es la que controla la economía doméstica permite a la afectada ocultar su dependencia por más tiempo, **incluso acuden a tratamiento de forma clandestina.**

El mayor porcentaje de **juego en mujeres se da en las apuestas de lotería, seguido de las cartas y las máquinas tragamonedas o tragaperras.**



Las mujeres más vulnerables son **amas de casa, mujeres que viven solas**, y aquellas que no tienen cargas familiares.



**777**



La persona ludópata pierde control sobre sus actos y su voluntad, el entorno social, familiar y laboral se resiente y esta crisis solo provoca que la persona se refugie aún más en el juego, esta situación se hace más difícil cuando la ludopatía es una mujer, ya que la sociedad discrimina aún más a la mujer si es víctima de una adicción.



La mayoría de las mujeres tiene una **patología dual** como **depresión, ansiedad, trastornos del sueño** y adicionalmente conflictos familiares.



777

# EVALUACIÓN Y DIAGNÓSTICO

**UNICISO**  
WWW.PORTALUNICISO.COM





La evaluación individual es una premisa indispensable para realizar un diagnóstico preciso del trastorno

### 01 Entrevista clínica

Es útil aplicar un **estilo de entrevista motivacional** en donde el profesional **acompaña**, ayuda y motiva durante el proceso de cambio.



### 02 Evaluación conductual

Análisis descriptivo y funcional de la conducta de juego, **impulsividad**, **locus de control** y **acontecimientos vitales estresantes**.



### 03 Evaluación de trastornos psicopatológicos asociados al juego

Determinar **sintomatología ansiosa y depresiva** y constituye un trastorno independiente.



### 04 Evaluación de consumo de alcohol

Y otras **sustancias psicoactivas**, ya que si presenta una **adicción asociada** se tendrá en cuenta el tipo de tratamiento.





# CRITERIOS PARA EL DIAGNÓSTICO SEGÚN EL DSM-5

Comportamiento de juego desadaptado persistente, recurrente con lo menos **5 o más** de los siguientes ítems

- Preocupación por el juego.
- **Necesidad de jugar** en cantidades crecientes de dinero.
- Fracaso repetido de los esfuerzos para controlar, interrumpir o detener el juego.
- **Inquietud o irritabilidad** cuando intenta interrumpir o detener el juego.
- El juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas o para aliviar la disforia.
- **Después de perder dinero se vuelve otro día** para intentar recuperarlo.
- Engaña a los miembros de la familia, terapeutas, u otras personas para ocultar el grado de implicación con el juego.
- Se cometen **actos ilegales como falsificación, fraude, robo, abuso de confianza** para financiar el juego.
- Se han **arriesgado o perdido relaciones interpersonales significativas**, trabajo y oportunidades educativas o profesionales debido al juego.
- Se confía en que los demás proporcionen dinero que alivie la desesperada situación financiera causada por el juego.







# INVENTARIO DE PENSAMIENTOS



Instrumento que evalúa las **distorsiones cognitivas de las personas jugadoras.**

Está compuesto por 30 ítems, de los cuales 22 reflejan los sesgos cognitivos más característicos en esta población.



## Autores

Fernandez, Alba (1999)

Inventario de pensamientos  
(Fernández-Alba, 1996)

A continuación aparece una serie de frases que describen pensamientos que la gente puede tener mientras juega. Por favor, lea atentamente cada frase y rodee con un círculo el número que mejor describa en qué medida la frase es cierta para usted, siguiendo las pautas que a continuación se indican.

1 = No lo pienso **nunca**                      2 = No lo pienso **casi nunca**  
3 = Lo pienso **a veces**                      4 = Lo pienso **casi siempre**  
5 = Lo pienso **siempre**

**CUANDO JUEGO**

	1	2	3	4	5
1. Tengo un "sistema" para ganar en el juego.	<input type="checkbox"/>				
2. Suelo predecir tanto los resultados positivos como los negativos.	<input type="checkbox"/>				
3. Las máquinas tragaperras no se pueden controlar.	<input type="checkbox"/>				
4. Si gano, tiendo a pensar que mi "sistema" ha funcionado o que lo he hecho bien.	<input type="checkbox"/>				
5. A veces voy con la "sensación" de que voy a ganar.	<input type="checkbox"/>				





# CUESTIONARIO BREVE DE JUEGO PATOLÓGICO

**UNICISO**  
WWW.PORTALUNICISO.COM



Es un instrumento breve con **alta eficacia diagnóstica**, **permite combinar el muestreo tradicional** con la entrevista clínica agilizando el proceso de evaluación.



## **Autores:**

Fernández-Montalvo, Echeburúa y  
Báez

Número de ítems: 4

Fiabilidad: test-retest: 0,99

Validez: 0.95

- 1.- ¿Cree que tiene o ha tenido alguna vez problemas con el juego?
- 2.- ¿Se ha sentido culpable por jugar o por lo que le ocurre cuando juega?
- 3.- ¿Ha intentado alguna vez dejar de jugar y no ha sido capaz de ello?
- 4.- ¿Ha cogido alguna vez dinero de casa para jugar o pagar deudas?

Respuesta: SI / NO.

Con dos respuestas afirmativas hay sospecha de juego patológico.





# CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN DE VARIABLES DEPENDIENTES DEL JUEGO



Detecta las conductas más relevantes relacionadas con el juego (gastó, tiempo, pensamientos, necesidad).



**Autores**

Echeburúa y Bález



Manual de Intervención en Juego Patológico

ANEXO 8.4.4.4  
Cuestionario de Evaluación de Variables Dependientes del Juego de Echeburúa y Bález  
(Versión para el paciente)

Nombre: \_\_\_\_\_ Nº: \_\_\_\_\_

1. ¿Con qué frecuencia juega usted semanalmente?

Máquinas tragaperras \_\_\_\_\_  
Bingo \_\_\_\_\_  
Casino \_\_\_\_\_  
Lotería Nacional \_\_\_\_\_  
Lotería Primitiva \_\_\_\_\_  
Bono-Loto \_\_\_\_\_  
ONCE \_\_\_\_\_  
Quinielas \_\_\_\_\_  
Apuestas en frontón \_\_\_\_\_  
Cartas \_\_\_\_\_  
Otros (especificar) \_\_\_\_\_

TOTAL \_\_\_\_\_ EUROS

Considero que esta cantidad de dinero es:

Muy grande  Grande  Mediana  Pequeña  Nula

3. ¿Cuánto tiempo dedica al juego semanalmente?

Máquinas tragaperras \_\_\_\_\_  
Bingo \_\_\_\_\_  
Casino \_\_\_\_\_  
Lotería Nacional \_\_\_\_\_  
Lotería Primitiva \_\_\_\_\_  
Bono-Loto \_\_\_\_\_  
ONCE \_\_\_\_\_  
Quinielas \_\_\_\_\_  
Apuestas en frontón \_\_\_\_\_  
Cartas \_\_\_\_\_  
Otros (especificar) \_\_\_\_\_

TOTAL \_\_\_\_\_ HORAS

Considero que esta cantidad de tiempo es:

Muy grande  Grande  Mediana  Pequeña  Nula

4. Considero la frecuencia con la que pienso en el juego:

Muy grande  Grande  Mediana  Pequeña  Nula

2. Especifique cuánto dinero gasta semanalmente

Máquinas tragaperras \_\_\_\_\_  
Bingo \_\_\_\_\_  
Casino \_\_\_\_\_  
Lotería Nacional \_\_\_\_\_



# INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN PARA SINTOMATOLOGÍA ASOCIADA

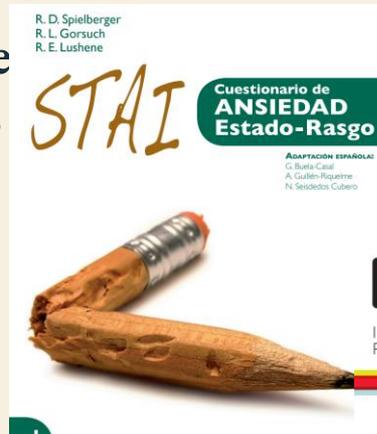


## STAI: Cuestionario de ansiedad estado-rasgo

Evalúa los dos conceptos de forma independiente, así como el estado emocional transitorio, cada una de ellas con 20 ítems.

**Autores:** C.D. Spielberger, R.L.Gorsuch y R.E. Lushene

**Adaptado por:** G. Buela-Casal, A. Guillén-Riquelme y N. Seisdedos Cubero.



## MMPI-2: Inventario multifásico de personalidad de Minnesota

Evalúa la personalidad y la psicopatología en diversos contextos clínicos, incluye 9 escalas de validez, 5 de personalidad psicopatológica.

**Autor/es:** J.N. Butcher, J.R. Graham, Y. S. Ben-Porath, A. Tellegen, W. G. Dahlstrom y B. Kaemmer.

**Adaptador por:** A. Ávila-Espada y F. Jiménez-Gómez.





# ★ TRATAMIENTO ★

**UNICISO**  
WWW.PORTALUNICISO.COM



# CLASES DE TRATAMIENTO PSICOLÓGICO

Terapia  
cognitivo  
conductual

Terapia de  
grupo



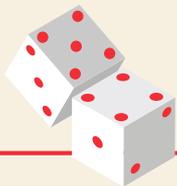
Grupos de  
autoayuda



Prevención de  
recaídas



Terapia de  
pareja o de  
familia





<b>Terapia cognitivo-conductual</b>	Está <b>orientada a cambiar las creencias y los pensamientos inadecuados.</b>	Considera que la conducta del <b>juego está mantenida por cogniciones desadaptadas</b> que llevan a la persona a jugar.
<b>Prevención de recaídas</b>	Es de suma importancia, ya que del <b>40 al 60% recae en los seis primeros meses de tratamiento</b> , y está asociada a situaciones de alto riesgo como presión social, conflictos interpersonales y estados emocionales negativos.	Se debe tener en cuenta para esta técnica: <ul style="list-style-type: none"><li>★ Ayudarle a identificar las <b>situaciones de alto riesgo.</b></li><li>★ Enseñar estrategias para reducir la <b>ansiedad, habilidades de autocontrol y entrenamiento</b> en resolución de problemas.</li></ul>
<b>Grupos de autoayuda</b>	Grupos de personas jugadoras anónimas fundamentados en la <b>filosofía de alcoholicos anónimos.</b>	El <b>grupo será quien le preste ayuda a la persona jugadora patológica para que se mantenga sin jugar.</b> El inconveniente de este programa, según algunos autores, es que la mayoría lo abandona en las primeras sesiones.

## Terapia de grupo

Los grupos no deberían ser superiores a 8 miembros y pueden oscilar el tiempo entre 6 meses y un año.

Varios autores combinan la intervención conductual con la reestructuración cognitiva y prevención de recaídas y refieren mejores resultados y al acudir regularmente a las sesiones mantiene el control sobre el juego, proporciona apoyo social y reduce la sensación de soledad.

## Terapia de pareja o familia

La familia juega un papel importante para incentivar y animar al sujeto a seguir el proceso, así como animarle en el progreso que va consiguiendo.

**UNICISO**  
WWW.PORTALUNICISO.COM

Se deben tratar aspectos con la familia como:

- ★ **Resaltar los comportamientos familiares** que facilitan los cambios de conducta.
- ★ **Eliminar o reducir los comportamientos familiares** que pueden estar facilitando la conducta a jugar.
- ★ **Concretar normas** en la familia con respecto al dinero, organización de horarios y participación de actos comunes.
- ★ **Adiestramiento en nuevas formas** de toma de decisiones.



# INTERVENCIÓN MÉDICA

## Inhibidores de la serotonina

La serotonina es un neurotransmisor que interviene en el control de los impulsos.

Paroxetina

Fluvoxamina

Colabora con el control de la sintomatología como síntomas depresivos que sean predominantes en la persona ludópata.

## Regulador de control de impulsos

Se utiliza en todos los casos de adicciones, se utiliza en una sola dosis al día para disminuir el impulso a jugar.

Topiramato

## Fármaco dopinactivo

Inhibe la dopamina y en consecuencia la apetencia por jugar.

Olanzapina

## Antipsicótico

Tiene el mismo mecanismo de acción que la Olanzapina su principal efecto secundario es la somnolencia.

Aripiprazol



# INTERVENCIÓN SOCIAL

El objetivo es alcanzar el bienestar social a través de su calidad de vida. Comenzar este tratamiento es abolir aquellos obstáculos que llevaron al sujeto a desarrollar su dependencia mediante **2 fases** de intervención:

- 1. Deshabitución:** la persona pierde los hábitos que lo llevaban al juego y va cambiando a nuevos hábitos de vida saludable y favorecedores para su recuperación. En conjunto con un equipo multidisciplinario de psicólogos, médicos y trabajadores sociales.
- 1. Incorporación:** Proceso activo de cambio donde los itinerarios son individuales, personales y flexibles, el trabajador social debe hacer enlace entre los recursos existentes en la comunidad y las características de cada persona.



---

# REFERENCIAS

Romero, J. Sancho de Barrios, M., Fernández. M., Cabrera, J., y Quesada. C. (2008). Manual de intervención en juego patológico.

Villahoz, J., y Domínguez, A. (2007). Guía clínica: actuar ante el juego patológico- Dirección general para las drogodependencias y adicciones.

# CITA DE LA GUÍA

Varela, S. (2022). Ludopatía. Disponible en:  
[www.portaluniciso.com](http://www.portaluniciso.com)

---



CREDITS: This presentation template was created by Slidesgo, including icons by Flaticon, and infographics & images by Freepik.

**UNICISO**  
WWW.PORTALUNICISO.COM

© - Derechos Reservados UNICISO