

FACTORES PSICOSOCIALES QUE INCIDEN EN LA ADQUISICIÓN DE LA LUDOPATÍA



KAREN JOHANA ARIAS QUINTERO

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

ESCUELA DE CIENCIAS SOCIALES

ESPECIALIZACIÓN EN FAMILIA

BUCARAMANGA

2021

FACTORES PSICOSOCIALES QUE INCIDEN EN LA ADQUISICIÓN DE LA LUDOPATÍA

KAREN JOHANA ARIAS QUINTERO

Trabajo de grado en la modalidad de monografía, presentado como

Requisito para optar al título de especialista en familia

DIRECTORA: PS. ESP. NATALIA VARGAS OTERO

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

ESCUELA DE CIENCIAS SOCIALES

ESPECIALIZACIÓN EN FAMILIA

BUCARAMANGA

2021

Dedicatoria

A mi esposo e hijo, quienes a través de su amor, comprensión y fortaleza se han convertido en mi apoyo incondicional en esta nueva etapa de formación y están a mi lado en cada uno de los proyectos que decido iniciar.

A mis padres, que son el pilar fundamental de mi vida, guían mis pasos con sus consejos y creen en mí.

A mi hermano, su esposa e hijos, familia hermosa que con su amor me apoyan en cada fase de mi vida.

Agradecimientos

La autora de esta monografía expresa sus más sinceros agradecimientos a:

Universidad Pontificia Bolivariana, por ser el alma mater que a través de cada uno de los docentes brindan conocimientos en este proceso de formación continuada que contribuye a construir saberes actualizados y acordes a la realidad social para el ejercicio profesional.

Ps. Esp. Natalia Vargas Otero, aceptar la dirección de este trabajo posibilitando a través de su orientación constante culminar con éxito este recorrido profesional.

Compañeros de Especialización, por permitirme compartir un ciclo de conocimientos y enseñanzas, especialmente a mi amiga y compañera Ana Isabel Felizzola por su apoyo, por ser el soporte en el viaje que un día decidimos iniciar y del que hoy salimos victoriosa

Tabla de Contenido

	pág.
Introducción	1
Objetivos	3
Objetivo General	3
Objetivos Específicos	3
Marco Teórico	4
Ludopatía: concepto y elementos característicos	4
Abordaje de la ludopatía desde la teoría sistémica	9
Metodología	13
Diseño Metodológico	13
Procedimiento.....	14
Resultados.....	17
Evolución del concepto ludopatía	17
Factores psicosociales que inciden en la adquisición de la ludopatía	19
La ludopatía como fenómeno de estudio y abordaje sistémico.....	23
Discusión de los ResultadosF.....	26
Conclusiones.....	31
Referencias Bibliográficas.....	36

Lista de Tablas

	Pág.
Tabla 1. Factores influyentes en la adquisición, reforzamiento de la ludopatía y su prevención..	6
Tabla 2. Consecuencias de la ludopatía	8
Tabla 3. Categorías de análisis.....	16

RESUMEN GENERAL DE TRABAJO DE GRADO

TITULO: FACTORES PSICOSOCIALES QUE INCIDEN EN LA ADQUISICIÓN DE LA LUDOPATÍA

AUTOR(ES): Karen Johana Arias Quintero

PROGRAMA: Esp. en Familia

DIRECTOR(A): Natalia Vargas Otero

RESUMEN

La presente monografía tuvo como propósito explicar desde la perspectiva sistémica los factores psicosociales que inciden en la adquisición de la ludopatía; para tal efecto se adelantó una revisión teórica de fuentes documentales, cuyos resultados apuntan hacia el reconocimiento de éstos factores como determinantes, pues el entorno familiar puede convertirse en coadyuvante cuando en éste se presentan conductas ejemplarizantes o se aceptan comportamientos que pueden convertirse en promotores del juego sin que medie una regularización, más aún si comparten características con los factores sociales como normalización de las apuestas, sobreexposición a la publicidad y tecnología. Se concluye que los factores psicológicos del individuo como predisponentes iniciales son potenciados por aquellos de orden familiar y social al ser orientadores los comportamientos humanos.

PALABRAS CLAVE:

Adicción, Juego Patológico, Ludopatía, Teoría Sistémica.

Vº Bº DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO

GENERAL SUMMARY OF WORK OF GRADE

TITLE: PSYCHOSOCIAL FACTORS THAT INFLUENCE THE ACQUISITION OF LUDOPATHY

AUTHOR(S): Karen Johana Arias Quintero

FACULTY: Esp. en Familia

DIRECTOR: Natalia Vargas Otero

ABSTRACT

The purpose of this monograph was to explain from the systemic perspective the psychosocial factors that influence the acquisition of compulsive gambling; For this purpose, a theoretical review of documentary sources was carried out, the results of which point towards a recognition of these factors as determining factors, since the family environment can become a contributor when exemplary behaviors are presented or behaviors that can become promoters of the game are accepted without that there is a regularization, even more so if they share characteristics with social factors such as normalization of bets, overexposure to advertising and technology. It is concluded that the psychological factors of the individual as initial predisposing factors are enhanced by those of a family and social order as human behavior guides.

KEYWORDS:

Adicction, Ludopathy, Pathological Gambling, Systemic Theory.

V° B° DIRECTOR OF GRADUATE WORKHandwritten signature of Natalia Vargas Otero in black ink.

Introducción

El juego como producto social con fines lúdicos es reconocido históricamente y aún permanece, pues su intencionalidad primaria es crear un escenario de distensión y entretenimiento para las personas; no obstante, con la incursión de las apuestas y la tecnología, sumado a las características psicológicas personales se ha transformado en una problemática social de interés general.

Conforme a ello, este problema de orden individual y social, desde los años 80 viene siendo estudiado por parte de la Asociación Americana de Psiquiatría (APA) y Organización Mundial de la Salud (OMS) catalogándola como una patología bajo denominaciones diferentes como ludopatía, juego patológico, adicción al juego, entre otros. Desde un comienzo, la clasificación DMS (Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales) de la APA (2013, p.317) la ubicó dentro de las enfermedades mentales, posteriormente se catalogó como un trastorno de los impulsos, finalmente hoy se reconoce como una adicción no ligada al consumo de sustancias psicoactivas, categorización que es también aceptada por la clasificación CIE (Clasificación Internacional de Enfermedades y Problemas de Salud Relacionados) de la OMS (2018, p.18) destacándola como trastorno debido a conducta adictiva repetitiva con componente no tóxico.

Estas diferentes denominaciones y clasificaciones dan cuenta de la importancia que tiene la ludopatía, pues el interés en ella ha permitido una evolución del concepto encaminado al reconocimiento de los factores que inciden en la adquisición, el reforzamiento y aquellos que contribuyen a la prevención; así mismo, estos progresos se ligan al mejoramiento continuo de las formas de diagnóstico y tratamiento.

Teniendo en cuenta lo anterior, la presente monografía tuvo como propósito primario analizar desde la perspectiva sistémica los factores psicosociales que inciden en la adquisición de la ludopatía. Para ello, se llevó a cabo una revisión teórica que permitiera: reconocer la evolución del concepto, precisar los factores psicosociales que inciden en su adquisición y, describir la relación entre dichos factores que hacen de la ludopatía un fenómeno de estudio y abordaje sistémico.

Como producto académico, este documento se organiza formalmente en seis apartados, así: objetivos, marco teórico, metodología, resultados, discusión y conclusiones. El primero demarca la acción a seguir; el segundo se configura como la fundamentación que es punto de partida para encausar el sentido mismo de la revisión teórica; el tercero, describe detalladamente el proceso aplicado según criterios preestablecidos por autores; el cuarto representa el producto de análisis de los diferentes documentos, que partió de una lectura profunda de éstos estableciendo los aspectos conceptuales y teóricos que compartían, así como aquellos que representaban una postura diferente; el quinto, busca presentar la reflexión de los hallazgos con relación al marco teórico y los resultados, incluyendo la postura de la autora de la monografía frente a la temática; el sexto y último, precisa la generalización de la temática y los resultados como cierre del trabajo monográfico.

Objetivos

Objetivo General

Analizar desde la perspectiva sistémica los factores psicosociales que inciden en la adquisición de la ludopatía.

Objetivos Específicos

Reconocer la evolución histórica del concepto ludopatía como problemática personal, familiar y social.

Precisar los factores psicosociales que inciden en la adquisición de la ludopatía.

Describir la relación entre los factores psicosociales que hacen de la ludopatía un fenómeno de estudio y abordaje sistémico.

Marco Teórico

Teniendo en cuenta que el marco teórico involucra la conceptualización y fundamentación de la monografía, para este caso específico, se organizó en dos apartados que tienen su razón de ser en los dos núcleos temáticos base, así: el primero hace referencia al tema central que es la ludopatía donde se incluyen además de su definición, los elementos característicos con el ánimo de presentar una visión general de la misma; el segundo corresponde a la teoría sistémica pues el objetivo general demarca su importancia al ser la perspectiva desde la cual se analizan posteriormente los resultados, además de ser reconocida como una forma de abordaje de la ludopatía.

Ludopatía: concepto y elementos característicos

La ludopatía, es definida por dos organismos de carácter internacional, aunque con relativas diferencias, ambas la asumen como una patología que tiene serias repercusiones en la vida de las personas que la padecen y sus familiares, llegando a convertirse en un problema de orden social.

La Asociación Americana de Psiquiatría (APA) en su Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales¹ (DSM-5) presenta la siguiente definición “Juego patológico problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo” (APA, 2013, p.317) y lo clasifica como “una adicción conductual referida a los

¹ El manual de DSM consiste en descripciones, síntomas, y otros principios que ayuden a clínicos a diagnosticar y a clasificar desordenes psicológicos. utilizada por los médicos y otros profesionales de la atención sanitaria en los Estados Unidos así como en muchas otras naciones del mundo. DSM-5 es un volumen estandarizado que detalla y clasifica los trastornos mentales para la mejoría de la diagnosis, del tratamiento, y de la investigación en el campo de la psiquiatría. Tomado de Sundaram, (s.f.) DSM-5-Manual estadístico de trastornos mentales.

trastornos no relacionados con sustancias del tipo adictivo, pues activa sistemas de recompensa similares a cuando se consumen drogas; cuya gravedad puede estar entre los rangos leve, moderado y grave” (APA, 2013, p.317). Esta catalogación como adicción conductual representa un avance para el reconocimiento de la ludopatía como un problema que afecta al individuo y que se traduce en una serie de afectaciones a nivel personal, familiar y social por sus implicaciones en cada uno de estos escenarios.

Por su parte la Organización Mundial de la Salud (OMS) en su Clasificación Internacional de Enfermedades y Problemas de Salud Relacionados² (CIE-11) ubica a la ludopatía dentro de los trastornos debidos a conductas adictivas, teniendo en cuenta que aunque no tiene un componente tóxico, corresponde a un síndrome caracterizado por conductas repetitivas. Este organismo la define como “El trastorno consiste en episodios frecuentes e iterativos de juego, que dominan la vida de la persona en detrimento de sus obligaciones y de sus valores sociales, ocupacionales, económicos y familiares” (OMS, 2018, en Saavedra, 2017, p.218).

Estas conceptualizaciones dan cuenta que la ludopatía como adicción tiene características diferenciales respecto a otras patologías del mismo tipo. Ello se denota claramente en los factores que inciden en su adquisición, mantenimiento y reforzamiento (Bahamón, 2006; Becoña y Cortés, 2010; Domínguez, 2013); dichos agentes son determinantes para reconocer el avance de esta adicción, definir su tratamiento o demarcar acciones que lleven a su prevención, a continuación, en la Tabla 1 se relacionan estos factores.

² La Clasificación Internacional de Enfermedades y Problemas de Salud Relacionados (CIE) es una herramienta para registrar, informar y agrupar condiciones y factores que influyen en la salud. Contiene categorías de enfermedades, afecciones relacionadas con la salud y causas externas de enfermedad o muerte. El propósito de la CIE es permitir el registro, análisis, interpretación y comparación sistemáticos de los datos de mortalidad y morbilidad recopilados en diferentes países o áreas y en diferentes momentos. Tomado de OMS (2018). Guía de Referencia de la CIE-11.

Tabla 1. Factores influyentes en la adquisición, reforzamiento de la ludopatía y su prevención

Factores	Descripción
Factores Personales	Características de la personalidad: los jugadores patológicos tienden a presentar ciertos rasgos que los diferencian
	Factores biológicos: las personas con alteraciones crónicas de la activación psicológica corren mayor riesgo de adquirir dependencia.
	Factores de aprendizaje: la simple exposición al mismo, así como el aprendizaje a través del modelado por parte de los padres o personas cercanas.
	Variables cognitivas: ciertas alternaciones cognitivas que pueden influir o agravar conducta de juego como pensamientos irracionales, distorsionados y erróneos.
Factores Familiares	la disciplina familiar inadecuada, inconsistente o excesivamente permisiva, la exposición al juego durante la adolescencia, la ruptura del hogar, valores familiares apoyados sobre símbolos materiales y/o financieros, la falta de planificación, el despilfarro familiar, etc.
Factores Socioambientales	La disponibilidad y fácil acceso al juego, así como la aceptación social, incrementan la prevalencia del juego patológico. Otros socioambientales son: una pobre interacción social, mala situación laboral, jornadas de trabajo prolongadas, cansancio intenso, y los medios de comunicación, que ejercen un poder de persuasión importante sobre la población.
Factores Mantenedores	Refuerzos positivos: dinero que se puede ganar, la ilusión de éxito, grandeza, etc. Refuerzos negativos: realización de una o varias conductas para liberarse de algo desagradable o molesto (tristeza, aburrimiento, nerviosismo, etc.)
	Estímulos discriminativos. Son los que atraen la atención del jugador y favorecen que se produzca la respuesta de juego (sonidos, luces, etc.)
	Sesgos cognitivos/creencias y pensamientos irracionales. Cuando la información es procesada de forma que da lugar a pensamientos erróneos.
	Ilusión de control, que correspondería a las expectativas de éxito personal que se mantienen sin tener en cuenta el azar.
	Atribuciones diferenciales, en función del resultado, en donde se atribuye el éxito a factores internos como la habilidad y el fracaso, a factores externos como la mala suerte o el ruido.
	El sesgo confirmatorio, que está relacionado con el hecho de que el jugador privilegia los resultados positivos, mientras que no atiende a los negativos o los justifica, de modo que no afecte su sistema de creencias.
Factores de Protección	Falta de habilidades para hacer frente al impulso de jugar. Carecer de estas habilidades (autocontrol, deficiente resolución de problemas, afrontamiento de estrés y en el manejo del dinero).
	Valores alternativos, como mantenerse al margen de la conducta de juego, tener objetivos claros de lo que se quiere, renuncia de satisfacciones momentáneas por futuro, etc.
	Actividades alternativas, como participar en actividades sociales, humanitarias, religiosas o deportivas.
	Integración familiar, en donde se destacan los diálogos entre pareja y familia en general, las relaciones familiares satisfactorias, dialogar sobre el riesgo de adicciones y compartir los problemas en casa.
	Entorno y prevención de adicciones en general, y de juego patológico en particular.

Fuente: Elaboración propia a partir de Martínez (2014)

De acuerdo a lo anterior, el ludópata atraviesa por fases en la adquisición y mantenimiento de esta adicción: 1) Fase de Ganancias: donde se presenta la imagen positiva social y personal del juego, relacionada con la satisfacción de ganar, mostrar habilidades y control, que en general aumentan el interés hacia el juego. 2) Fase de Pérdidas: comienza con el aumento en la frecuencia de juego e incremento del gasto económico, que se encuentran reforzadas por creencias como el riesgo y la cantidad apostada son posibilidades para ganar y recuperar lo que se ha perdido, presentándose situaciones de estrés, irritabilidad y preocupación. 3) Fase de desesperación: la mayor preocupación es jugar, se consolidan los problemas a nivel económico, familiar, laboral y social. (Pérez y Martín, 2007; Martínez, 2014).

Estas fases denotan la progresividad de la conducta hacia el juego, a partir de la cual se van presentando situaciones, acciones y formas de comportamiento que progresivamente van minando la vida de quien la padece y de sus allegados; así el carácter lúdico del juego que comienza con la postura de jugador social va escalando hacia un jugador problemático hasta llegar a convertirse en un jugador patológico (Chóliz, 2008; Martínez, 2014; Aleixandre y Bueno, 2016; Pérez y otros, 2018).

Ante el carácter persistente y progresivo de la conducta hacia el juego, las acciones cotidianas y normales como comprar la lotería, jugar bingo, utilizar la tecnología para distraerse o comunicarse pueden derivar en conductas inapropiadas de acuerdo a su intensidad o frecuencia de uso, dinero invertido que poco a poco van configurando la adicción (Barroso, 2003; Carbonel y otros; 2009; Echeburúa, Salaberría y Cruz, 2013). Esta progresividad, que muchas veces pasa inadvertida, hace que cuando las personas del entorno cercano se dan cuenta de ello ya las consecuencias sean graves (Becoña y Cortés, 2010; Martínez, 2014; Chóliz y Marcos, 2019).

Dichas consecuencias tocan diversos ámbitos de la vida del ludópata generando con ello un deterioro de las relaciones interpersonales, pero sobre todo un desmejoramiento en la calidad de vida de la persona que la padece (Ramos, 2006; Pardo, Bueno, Aleixandre y Bueno, 2016; Restrepo y Rodríguez, 2016). Existen múltiples clasificaciones de estas consecuencias y aunque presentan ciertas diferencias en la agrupación unas globales y otras más específicas, lo cierto es que independientemente de esta forma de organización lo importante es reconocer cada una de ellas y su ámbito de afectación, tal y como se detalla en la tabla 2.

Tabla 2. Consecuencias de la ludopatía

Ámbito de Afectación	Consecuencias
Psicológico	Irritabilidad Ansiedad Apatía Depresión Tensión emocional Baja autoestima Sentimientos de culpa Ideas suicidas
Físico/Somático	Insomnio Falta de apetito Dolores de cabeza Dolores de estómago
Familiar	Mentiras constantes Clima de desconfianza Deterioro de la comunicación Problemas de pareja y los hijos Violencia intrafamiliar
Laboral	Disminución de la atención Disminución de la concentración Disminución del rendimiento laboral Problemas de comunicación y relación con jefes y compañeros
Social	Aislamiento Ausencia de aficiones Desvinculación de las amistades
Económico	Deudas cuantiosas Incumplimiento de pagos (que trae también consecuencias de tipo legal) Deterioro de las finanzas personales y familiares

Fuente: Elaboración propia a partir de Lamas (2017), Restrepo y Rodríguez (2016), Blanco (2016) y Ramos (2006).

Las consecuencias que trae la patología para quien la padece se dan en diversos ámbitos, siendo unas más evidentes que otras. A nivel personal las afectaciones se presentan en el orden

psicológico y físico/somático, donde empiezan a aparecer una serie de sintomatologías que involucran lo emocional y en general afectan su salud y calidad de vida. En la familia, las conductas del ludópata van afectado progresivamente el sistema familiar haciendo que su dinámica comunicacional se deteriore creándose un ambiente donde afloran los problemas de pareja y con los hijos, que en muchas ocasiones llega hasta la violencia.

Ya en el orden externo, las consecuencias más visibles están el ámbito laboral, pues la adicción al juego va minando la capacidad del individuo para responder con sus obligaciones en el trabajo y con ello se generan a su vez problemas de comunicación y de relaciones interpersonales; luego estas afectaciones van pasando al plano social y el ludópata se aleja de los intereses que comparte con sus amigos y otras personas de su entorno comunitario, llegando al aislamiento. Finalmente, está el plano económico, que, a pesar de ser afectado desde el inicio de la conducta patológica, sólo es percibido por los familiares y por el mismo individuo cuando las finanzas han sufrido un deterioro considerable e involucran las acciones legales, ello está representado por el incremento en las deudas y el incumplimiento de los compromisos financieros adquiridos.

En términos generales se puede afirmar que la ludopatía afecta considerablemente tanto a la persona que la padece como a sus allegados, especialmente a su familia, pero también repercute hacia escenarios más globales que en conjunto hacen de ésta una patología compleja, pues, aunque es directamente el ludópata quien ve impactados estos aspectos de su vida, todos ellos de una u otra manera reaccionan o tiene que ver con la situación.

Abordaje de la ludopatía desde la teoría sistémica

El abordaje de la ludopatía ha evolucionado a la par tanto de los criterios de diagnóstico emitidos desde la APA (DSM) y la OMS (CIE) como de la propia investigación científica. En

este sentido el abordaje de la ludopatía se lleva a cabo a través de intervenciones a nivel psicológico, médico y social, mostrando con ello una relación importante con la teoría sistémica como fuente para el análisis de los factores determinantes y el consecuente tratamiento.

En primer lugar, aparece la intervención psicológica que comenzó con el enfoque psicoanalítico utilizado hasta los años cincuenta; posteriormente en los años sesenta la perspectiva cambió hacia el enfoque conductual; para que finalmente a partir de los años noventa plantear alternativas de tratamiento con enfoques cognitivo-conductual y multicomponentes (Hernández 2001; OMS, 2009; Villahoz, Fernández y Pérez, 2013).

Esta última tendencia permanece en la actualidad precisamente porque involucra las áreas personal, familiar, laboral y social que son reconocidas como factores determinantes a la vez que son las que sufren los mayores impactos, evidenciando que el abordaje sistémico es el que mayores beneficios ofrece al tener en cuenta diversos ámbitos de la vida del jugador patológico para el diagnóstico y el tratamiento, proyectando así las acciones conducentes a la recuperación que no sólo involucran al ludópata sino también a su entorno inmediato, especialmente la familia.

De esta manera, la familia como núcleo básico social que es afectado por el comportamiento ludópata de uno de sus miembros, se perfila como elemento de protección y coadyudante en el tratamiento de esta patología (Barroso, 2003; Blanco, 2016; Restrepo y Rodríguez, 2016); sin olvidar que en ocasiones el núcleo familiar se convierte en factor de riesgo debido a sus propias características de estructura y dinámica internas (Hernández, 2001; Blanco, 2016; Roncancio y otros, 2019).

En segundo lugar, se encuentra la intervención médica la cual involucra el uso de fármacos que tienen como objetivo el control del impulso por jugar o las consecuencias

psicológicas derivadas del juego (Villahoz, Fernández y Pérez, 2013; Saavedra, 2017). El uso de medicamentos como forma de tratamiento es una opción clara y válida utilizada cuando existen factores de riesgo como otros trastornos psicológicos o éstos son producto de esta adicción.

En tercer lugar, y desde una perspectiva más global aparece la intervención social, la cual tiene como interés la reincorporación a la sociedad a partir del reconocimiento y eliminación consciente de los obstáculos que llevaron a configurar la adicción al juego, abarcando tres etapas: desintoxicación, deshabitación e incorporación (Villahoz, Fernández y Pérez, 2013).

La congruencia entre las formas de abordar la ludopatía y la teoría sistémica está dada porque ésta representa una realidad compleja ligada a los comportamientos individuales y a los sistemas de los que hace parte el individuo, los cuales exigen un análisis y una comprensión de las relaciones entre los mismos (Arbeláez, 2016; Roncancio y otros, 2019). De esta forma, el pensamiento sistémico aplicado al diagnóstico y el tratamiento, así como a la intervención social, posibilitan el trabajo interdisciplinario en el reconocimiento de los factores que inciden en la adquisición de la ludopatía y su mantenimiento desde otros sistemas que mediante elementos condicionantes externos la refuerzan y a la vez son impactados por sus consecuencias.

Con ello, se reconoce que el juego patológico no es producto exclusivo de los factores personales psicológicos sino que los diferentes entornos propios de cada sistema (familiar, escolar, laboral, comunitario y social en general) ejercen una acción relacional entre sí que se refleja hacia el individuo generando elementos de riesgo que potencian las conductas inapropiadas hacia el juego y que finalmente se traducen en una problemática de doble vía, pues además de afectar a la persona en su individualidad psicológica, física o emocional también se proyecta hacia los otros sistemas, especialmente la familia como núcleo primario de convivencia.

Desde la perspectiva de la OMS (2018) se debe tener en cuenta que el sistema de salud como responsable a nivel del Estado, ha de procurar formas de atención que permitan “aprovechar mejor el saber de las diversas partes interesadas a la hora de encontrar soluciones a los problemas que plantean los sistemas” (p.17); todo ello teniendo en cuenta que la ludopatía forma parte de esas enfermedades que poseen características de problemas complejos que requiere formas de comprenderla y abordarla.

“...el pensamiento sistémico tiene grandes posibilidades aún no explotadas; en primer lugar, para desentrañar la complejidad de todo un sistema sanitario, y luego para aplicar ese conocimiento en el diseño y la evaluación de intervenciones que permitan aumentar el grado de salud y la equidad sanitaria. El pensamiento sistémico puede proporcionar un medio para actuar con más acierto y eficacia en las complejas circunstancias concretas” (OMS, 2018, p.21).

Todo ello ratifica que esta problemática tiene un carácter sistémico y por tanto no es recomendable que su abordaje se lleve a cabo exclusivamente desde el ámbito individual, pues de esta manera se estarían dejando de lado elementos que son claves para comprender la realidad del ludópata para establecer el tratamiento adecuado en cada caso en particular. En congruencia, el pensamiento sistémico posibilita conocer y analizar las características y relaciones que se entretienen entre los sistemas de los que forma parte el individuo, sobre todo teniendo en cuenta que tanto la persona como los sistemas no son estáticos y por tanto esos cambios que se producen en cada uno pueden convertirse en factores de riesgo, pero a la vez en factores de protección para el ludópata que ayudan a su recuperación.

Metodología

Diseño Metodológico

La presente monografía se enmarca en el enfoque cualitativo cuya intencionalidad básica consiste en “identificar la naturaleza profunda de las realidades, su estructura dinámica, aquella que da razón plena de su comportamiento y manifestaciones” (Martínez, 2010, p.92); así desde la visión de la psicología la investigación cualitativa posibilita explorar la temática de la ludopatía y los factores que inciden en su adquisición desde la perspectiva teórica y de investigaciones que posibilitan el análisis de los mismos desde lo sistémico.

De acuerdo a ello, se seleccionó como método la revisión documental, también conocida como investigación documental, la cual se define como:

Estudio metódico, sistemático y ordenado con objetivos bien definidos, de datos, documentos escritos, fuentes de información impresas, contenidos y referencias bibliográficas, los cuales una vez recopilados, contextualizados, clasificados, categorizados y analizados, sirven de base para la comprensión del problema, la definición de nuevos hechos o situaciones problemáticas, la elaboración de hipótesis o la orientación a nuevas fuentes de investigación en la construcción de conocimiento (Uribe, 2011, p.196).

Este método es característico de los trabajos monográficos y se constituye en la columna vertebral del mismo, dado que posibilita construir los conceptos temáticos propios de la monografía al seleccionar, analizar e interpretar la información o los datos de acuerdo a los propósitos ya establecidos.

En congruencia, la técnica utilizada fue el análisis documental definido como “un conjunto de procedimientos que tienen como objetivo la producción de un meta-texto analítico en el que se representa el corpus textual de manera transformada” (Díaz y Navarro, citados en Fernández, 2002, p.4), convirtiéndose en un proceso complejo orientado y sistemático de carácter analítico y sintético donde los documentos son vistos como fuentes de información que lleva a la creación y difusión del conocimiento; por tanto “se erige como facilitador del

crecimiento intelectual de los individuos... De manera que el análisis documental asume una perspectiva inter y transdisciplinaria con el fin de enriquecer su fundamentación teórica y metodológica” (Peña y Pirela, 2007, p.24).

En resumen, el diseño metodológico aplicado para la elaboración de esta monografía tiene su sustento en la relación existente entre el enfoque cualitativo, revisión documental y análisis documental que parte del reconocimiento de una forma de abordaje sobre el tema objeto de estudio haciendo que éste pueda ser analizado desde perspectivas diferentes que van de lo teórico a lo práctico, ya que involucra documentos de diferentes tipologías y por tanto la visión de la temática es más amplia requiriendo del investigador documental un mayor compromiso en la selección del material a partir del cual se genera el nuevo conocimiento.

Procedimiento

La revisión documental como proceso sistemático conlleva el desarrollo de etapas secuenciales que involucran diversas acciones, así: 1) Etapa preparatoria y de recopilación, en la que el investigador explora el tema, planifica la búsqueda y establece el lenguaje básico común a utilizar a lo largo de su tarea investigativa. 2) Etapa descriptiva-analítica-interpretativa, involucra la revisión y valoración de los documentos, su lectura aplicando la técnica de análisis de los mismos. 3) Etapa de divulgación y publicación, como fase concluyente implica la elaboración del nuevo documento a partir de la revisión teórica realizada, presentando los hallazgos (Uribe, 2011, p.200).

De acuerdo a las etapas citadas anteriormente y teniendo en cuenta que “En una revisión de documentación, lo importante no es tanto recoger de todo sino más bien reconocer el material pertinente” (Deslauries, 2004, p.30), a continuación se detalla el proceso adelantado para la elaboración de esta monografía:

Etapa preparatoria y de recopilación. Teniendo como base el título de la monografía se organizó el plan de trabajo de la siguiente manera:

Se partió de la selección de conceptos clave y operadores lógicos o booleanos (y, o) que direccionarían la búsqueda estableciéndolos así: Ludopatía o Juego Patológico; Factores psicosociales y Ludopatía; Factores Familiares y Ludopatía; Teoría Sistémica; Teoría Sistémica y Psicología; (Ludopatía o Juego Patológico) y Familia; (Ludopatía o Juego Patológico) y ambiente; (Ludopatía o Juego Patológico) y personalidad.

Posteriormente se establecieron las fuentes de información primaria (libros, monografías, artículos científicos, artículos de resultados de investigaciones, publicaciones periódicas), así como el acceso seleccionado como motor de búsqueda la biblioteca Alejandría de la UPB que tiene acceso directo a diferentes, e-books, catálogos en línea, repositorio institucional, portal de revistas y consulta en bases de datos, todo ello para garantizar la calidad de los documentos a recopilar.

Se encontró gran cantidad de material documental referido al tema de la monografía, por lo cual se realizó una depuración mediante lectura preliminar para seleccionar aquellos documentos de mayor relevancia que ofrecieran información primaria o referencia a fuentes primarias y profundidad respecto a la temática abordada. De acuerdo a ello, finalmente se seleccionaron 46 referencias documentales (14 libros, 11 artículos científicos y 21 artículos o journals académicos).

Etapa descriptiva-analítica-interpretativa. El trabajo se concentró en los 46 documentos seleccionados en la etapa anterior, utilizando una matriz de análisis documental; para tal efecto se adelantó el siguiente proceso:

En primer lugar, se catalogaron los documentos de acuerdo a su tipología (libro, artículo científico, artículo de investigación académica).

En segundo lugar, se extrajeron los contenidos más relevantes de acuerdo al esquema de categorías (Tabla 3) derivado del título de la monografía, los objetivos y el marco teórico.

En tercer lugar, se analizaron dichos contenidos para establecer las coincidencias entre los aportes de los teóricos y los investigadores.

En cuarto lugar, se procedió a interpretar la relación existente entre esas posturas y la perspectiva sistémica, así como con los objetivos trazados para su cumplimiento.

Tabla 3. Categorías de análisis

Categoría Base	Categorías Principales	Categorías Derivadas
Ludopatía	Concepto	Fases
		Consecuencias
	Factores Psicosociales	Otros Factores
	Abordaje sistémico	Tipo de intervenciones

Fuente: Elaboración propia

Etapas de divulgación y publicación. En esta última fase se redactaron los resultados del proceso anterior y la discusión como productos de la revisión documental, a la vez que se formalizó el documento de monografía de acuerdo a los estándares de la UPB.

Resultados

De manera general, los hallazgos producto de la revisión documental realizada evidencian que existen claras diferencias entre la perspectiva teórica y la adoptada en las investigaciones de corte aplicado o con objeto académico, especialmente en lo referente al carácter mismo de la ludopatía.

La primera apunta hacia una concepción generalizada como patología con claros indicios característicos para su reconocimiento y su tratamiento, para ello se parte del reconocimiento de los factores de riesgo que van desde lo externo como lo ambiental, cultural y social, hasta esferas más íntimas como la pareja y familia, para finalmente abordar lo personal; mientras que la segunda, tiene un sentido aplicado hacia la visualización como problema personal que toca el ámbito familiar y social, tomando como guía los presupuestos teóricos ya definidos de la patología que apuntan específicamente hacia los factores de riesgo y las consecuencias derivadas de la misma. Para una mayor claridad, los resultados se presentan organizados de acuerdo a los objetivos específicos de la monografía.

Evolución del concepto ludopatía

La ludopatía “está considerada actualmente como un trastorno mental y también como una adicción, sin perjuicio de que tenga aspectos diferenciales. Las adicciones son trastornos mentales” (Gutiérrez, en Asajer, 2013, p.5), ello ha conducido a su catalogación como problema de salud pública; este reconocimiento ha sido el fruto de estudios, investigaciones, tratamientos y valoraciones que se han dado a través del tiempo por parte de especialistas en salud mental, que han sido la fuente para que entes como la OMS y APA asuman su postura de difusión, orientación, pautas para el diagnóstico y el tratamiento del juego patológico.

La primera vez que apareció el concepto de juego patológico en el ámbito de la salud mental fue en el año 1980, cuando la APA lo incluyó en el DSM-III. Posteriormente, en 1992 la OMS asume el concepto en su CIE-10, esta inclusión de la ludopatía como trastorno de los impulsos, de la conducta y especialmente no ligada al consumo de sustancias sentó las bases y criterios para su reconocimiento como patología que requería tratamiento (Villahoz, Fernández, y Pérez, 2013; Sundaram, sf; Saavedra, 2017).

Posteriormente con el avance en las investigaciones, tanto la APA (en el año 2013) como la OMS (en el año 2018), reconfiguraron su postura ante esta patología otorgándole el carácter de adicción, pues, aunque comparte en sus características la falta de control de los impulsos, ésta es apenas uno de sus síntomas (Saavedra, 2017; OMS, 2018; Gijón, 2019). Esta categorización ofrece un espectro más amplio del concepto y a partir de allí se ha reconocido la existencia de los factores de riesgo externos al individuo que tienen gran influencia en su aparición, aportando de esta forma criterios para su reconocimiento y tratamiento desde una perspectiva más integral.

Cabe destacar que el concepto utilizado por estos órganos es el de “juego patológico” y el término “ludopatía” ha sido producto del devenir histórico científico y de la investigación que lo resume como una patología referida a lo lúdico que representa el juego. Esta diferenciación no es significativa en cuanto al sentido que se le otorga como problema personal y social, usando ambos términos de forma indistinta; no obstante, en la última actualización del CIE de la OMS correspondiente al año 2018 (CIE-11) se produce un cambio en el término refiriéndose a “Trastorno por Juego”.

En lo que sí coinciden tanto la APA como la OMS es en que este trastorno corresponde al ámbito de la salud mental, que se define como “un estado de bienestar en el cual el individuo se da cuenta de sus propias aptitudes, puede afrontar las presiones normales de la vida, puede

trabajar productiva y fructíferamente y es capaz de hacer una contribución a su comunidad” (OMS, 2004, p.12); de tal manera la ludopatía como enfermedad mental afecta la capacidad de las personas para hacer frente a su cotidianidad que involucra emociones, problemas, relaciones y trabajo, entonces al no contar con ese bienestar mental se afecta la estabilidad emocional y con ello la calidad de vida.

En resumen, la evolución del concepto ludopatía o juego patológico hasta su reconocimiento como comportamiento adictivo representa “un hito para que la salud mental mundial le otorgue la importancia que se merece y continúe, bajo este estímulo, desarrollando nuevas técnicas y recursos multidisciplinarios para su mejor diagnóstico y un tratamiento integral” (Cía, 2013, p.37). Esta importancia es otorgada desde el DSM-5 de la APA y desde la CIE-11 de la OMS, no obstante esta última representa un mayor avance al incluir “dos categorías diagnósticas: Juego patológico y Trastorno por videojuego” (Bobes, Flórez, Seijo y Bobes, 2019, p.187) destacando que éstos presentan un patrón y un perfil psicopatológico diferentes (Gijón, 2019, p.1); mientras que el DSM-5 apenas la incluye como una recomendación para futuras inclusiones dentro de ese manual bajo la denominación trastornos por juegos de Internet.

De esta manera, al abandonar la concepción de impulso tradicionalmente dada a la ludopatía para concebirla como adicción que puede involucrar apuestas, presencialidad, tecnología (en línea o fuera de línea), se le confiere esa denominación que contribuye al reconocimiento como problemática social que no hace distinción entre género, estratos sociales y lo que es peor aún entre edades.

Factores psicosociales que inciden en la adquisición de la ludopatía

La ludopatía como trastorno adictivo tiene su base de adquisición en diferentes factores que han sido estudiados, clasificados y analizados desde diferentes perspectivas, ya sea

interpretándolos como variables predisponentes o asociadas, endógenas o exógenas (Cano y Pérez, 2008; Ramos, 2006), factores de riesgo (Zapata, Torres y Montoya, 2011; Pérez y otros, 2018); factores causales o predisponentes (Barroso, 2003; Uchuypoma, 2017).

Esta diversidad de clasificaciones no limitan su interpretación y por el contrario se configuran como elementos clave para enriquecer el conocimiento de dichos factores; pues a pesar de las relativas diferencias, existe un parámetro de continuidad y unidad que han conducido hacia una estructuración general de éstos; así los factores individuales son reconocidos como personales, psicológicos y conductuales, los factores sociales pueden incluir elementos demográficos, socioeconómicos, ambientales y hasta familiares por ser un núcleo social pero generalmente éstos se presentan de forma individual por la importancia que se les otorga. En términos generales, de acuerdo a la revisión documental realizada y a la intencionalidad de esta monografía, los factores de riesgo se agrupan en dos grandes tipologías: factores psicosociales y factores familiares.

En primer lugar, se tiene que los *factores psicosociales* agrupan las características personales y los elementos socioculturales que influyen de manera directa o indirecta el actuar de las personas frente al juego. A nivel personal, la comorbilidad es uno de los factores de riesgo más reconocidos desde la perspectiva psicopatológica, pues diversos estudios, así como los procesos propios de tratamiento han denotado que la depresión, el trastorno de ansiedad, el alcoholismo, la drogadicción se configuran como agentes que inducen hacia la adquisición de la ludopatía (Barroso, 2003; Echeburúa y otros, 2014; Fernández, Cortés y Pascua, 2018).

Así mismo, características de la personalidad como la timidez, la insatisfacción, el carente control de las emociones y conductas, impulsividad, irritabilidad, también representan un factor ligado a la ludopatía como medio para escapar de la realidad (Bahamón, 2006; Asajer,

2013; Blanca y Jiménez, 2016). Entonces, cuando una persona posee ciertas características psicológicas y además padece un trastorno o una adicción, su vulnerabilidad aumenta y cuando se expone a situaciones del entorno que lo motivan hacia el juego le será más difícil rechazarlo.

A nivel sociocultural se han determinado la existencia de factores de riesgo como el maltrato (en el trabajo, la escuela, en el grupo de amigos, entre otros), los problemas académicos, la calidad de las relaciones interpersonales (Zapata, Torres y Montoya, 2011; Castaño, Calderón y Restrepo, 2016; Uchuypoma, 2017); la cultura de juego arraigada no sólo a nivel de apuesta en casinos, loterías, chance, entre otros, sino también a través de la tecnología que posibilita el anonimato y de jugar desde casa, éstos en conjunto le otorgan una connotación de legalidad y aceptación social, lo que se incrementa dada la facilidad de acceso a éstos (Sánchez, Herrador, Aleixandre y Bueno, 2016; Sancho, 2017; Pérez y otros, 2018).

Quizás uno de los factores socio-ambientales menos tenidos en cuenta es la publicidad pues apunta a la legalidad y se da a través de los diferentes medios de comunicación masiva de forma prácticamente libre (Bahamón, 2006; Arcaya, Martina, Gutiérrez y Romero, 2012; Castaño, Restrepo y Pérez, 2016; Sancho, 2017); ello denota que no existe una preocupación social verdadera que lleve a una regulación de esta publicidad que “sirve para mantener y reforzar hábitos de juegos establecidos, creencias y conductas, parece que actúa como un disparador y además impide detener a los jugadores con problemas” (Solé en Asajer, 2017, p.16).

Ésta puede considerarse como un riesgo de doble vía así: primero como un detonante para los ludópatas y jugadores problemáticos que aún no reconocen su problema o aquellos que se encuentran en tratamiento para su recuperación; y segundo, como un aval conducente a la incursión en el juego para todas las personas, pero principalmente para los menores de edad que se encuentran expuestos a un sinnúmero de anuncios que los promueven sin precisar sus riesgos.

En segundo lugar, se tiene que los *factores familiares* son elementos de riesgo para la adquisición de la ludopatía y su afianzamiento como conducta progresiva (Arcaya, Martina, Gutiérrez y Romero, 2012; Blanco, 2016; Restrepo y Rodríguez, 2016; Fernández, Cortés y Pascua, 2018), entre dichos factores se destacan:

La disciplina que al ser inadecuada, inconsistente o permisiva en extremo crea conflictos internos en sus miembros y poco a poco afecta negativamente la dinámica familiar; la exposición al juego en la infancia y la adolescencia, que puede darse desde el ejemplo por parte de padres y parientes (sean o no ludópatas); la carencia de reglas claras para el acceso a juegos propios de la tecnología que hacen ilimitado su uso en el hogar ya sea por voluntad propia de los niños y adolescentes o como recurso utilizado por los padres para tranquilizarlos o disponer de tiempo para sus propias tareas; la débil estructura familiar representada por ruptura del hogar debido a la separación de los padres, la ausencia de uno o los dos padres que hacen que los roles cambien de manera abrupta; los valores familiares que se desfiguran hacia los simbolismos materiales y de estatus.

De esta manera, la familia se convierte en un agente causal de conductas hacia el juego que pueden degenerar en adicción, teniendo en cuenta que como núcleo primario social no se cumplen plenamente los roles, entonces su tarea orientadora y protectora no se da en la medida de las necesidades de sus miembros haciendo que éstos, en especial los que tienen una condición de vulnerabilidad por su edad o por su personalidad, se vean abocados a recurrir al juego como un mecanismo para alejarse de los problemas, buscar soluciones o simplemente intentar encajar en un grupo exponiéndose aún más a otros factores de riesgo de orden sociocultural.

La ludopatía como fenómeno de estudio y abordaje sistémico

Al catalogar la ludopatía como un problema que traspasa la esfera individual hacia lo social pero que a su vez se deriva de factores influyentes y determinantes del entorno, se visiona su estudio desde la teoría sistémica que desde sus diferentes posturas asume no sólo el tratamiento sino también el análisis de cada uno de ellos como parte de un gran sistema compuesto por diversos subsistemas relacionados. Esta perspectiva es precisamente la que asume la OMS, cuando precisa la complejidad del juego patológico como “problema individual y social, destacando que requiere un diseño y una evaluación de las intervenciones en salud con base en el pensamiento sistémico para comprender esta realidad apreciando la dinámica en un sistema particular y su relación con los otros sistemas” (OMS, 2009, p.41).

Esta base sistémica tiene su razón de ser en la relación entre los factores de riesgo (muchas veces evidente y otras prácticamente inherente), pues el entorno en general a través del tiempo ha dado origen a diversos elementos que pueden ser observados como riesgosos y que contribuyen de manera directa o indirecta a que el juego se convierta en una adicción (Bahamón, 2006; Becoña y Cortés, 2010; Fernández, Cortés y Pascua, 2018; Arbeláez, 2016; Pérez y otros, 2018); dicha relación puede describirse de la siguiente manera:

La visión cultural y legal del juego, que se encuentra caracterizada por la accesibilidad a diversas tipologías de juego, la promoción tanto de juegos de apuesta como de juegos en línea, la ambigüedad en las normativas que regulan el juego, la concepción del juego como forma de distracción (Carbonel y otros, 2009; Asajer, 2017; Chóliz y Marcos, 2019). Esta mezcla entre lo cultural y lo legal es una forma de aceptación social del juego que puede considerarse como uno de los factores externos más influyentes para que se configure el riesgo hacia la adquisición de la ludopatía, pues en la medida en que se crean ambientes propicios que además de ser motivantes

facilitan el acceso al juego, se normaliza su uso regular y se pueden llegar a ignorar los signos de alarma generales y aquellos ligados específicamente a las características psicológicas de los individuos; así como minimizar el impacto que éste tiene para las personas y sus consecuentes repercusiones en el sistema familiar y social.

La tecnología que ha escalado del ámbito utilitarista para traducirse en escenarios lúdicos cada vez más riesgosos para la aparición de conductas adictivas como la ludopatía (Carbonell y otros, 2009; Chóliz, 2008; Chóliz y Marcos, 2019;), el creciente interés por cerrar la brecha digital da un mayor acceso al elemento lúdico que ésta ofrece como medio de distracción (Blanca y Jiménez, 2016); la falta de un criterio definido en las reglas propias en las familias para el uso de computadores, celulares, Internet (Chóliz, 2008; Echeburúa, Salaberría y Cruz, 2013); su utilización como herramienta para complacer a los hijos o como medio para que los padres gocen de tiempo libre (Carbonel y Otros, 2009), son aspectos que hacen de la tecnología un factor social de riesgo para la adquisición de esta patología.

Todos estos elementos configuran una red relacional entre el sistema familiar y el sistema social que denota un impulso hacia el juego como parámetro de la dinámica propia de las familias donde la comunicación directa se pierde y cada vez se generan mayores distanciamientos entre los padres y los hijos, haciendo que éstos busquen otras alternativas para llenar esos vacíos de orientación. Es así como la inclusión de la adicción a los videojuegos en el DSM-5 y en el CIE-11 ratifica que el individuo hace parte de un sistema más allá de la familia donde los factores de riesgo derivados de los excesos en el uso de la tecnología provienen desde otros sistemas (amigos, escuela y sociedad en general) que hacen parte de la cotidianidad de la vida.

En definitiva, la ludopatía trae consigo diversas complicaciones personales, familiares y sociales, de tal manera, aunque parte de lo individual o personal involucra a otros y a la sociedad en general por lo que tiene correspondencia directa con el enfoque sistémico de allí que sea abordada desde “un modelo de equipos multidisciplinares contemplando los entornos familiares, sociales, económicos y políticos” (Gutiérrez, en Asajer, 2013, p.5). Esta forma de observar, estudiar, diagnosticar y tratar el trastorno por juego como patología de adicción, posibilita concentrarse no solo en alternativas para minimizar las consecuencias que ya ha generado y superar el problema, sino que también permite explorar los factores de riesgo a nivel personal, familiar y social para buscar mecanismos que lleven a la prevención reconociendo el rol que tanto el sistema familiar y social desempeñan como agentes causales.

Discusión de los Resultados

El estudio de la ludopatía viene mostrando un cambio en su conceptualización para su diagnóstico y tratamiento; esta evolución parte de un elemento clave y es que no sólo involucra los juegos de azar como tradicionalmente se creía, esto se ve reflejado en componentes cada vez más preocupantes como son la edad de incursión en el juego que degenera en una patología que se desarrolla en la infancia y la adolescencia, así como las nuevas formas de juego producto de la modernización.

No obstante, la mayoría de la literatura especializada, así como las investigaciones aún continúan denotando una tendencia hacia el análisis generalizado de la problemática atendiendo el perfil psicosocial del ludópata y las consecuencias que ello acarrea principalmente en el orden personal y familiar. De tal suerte, se destacan los factores de riesgo ligados al entorno externo del ludópata, los cuales son reconocidos por diversos autores como un elemento clave para la comprensión de la problemática y su abordaje; en este sentido, Coletti (2018), Restrepo y Rodríguez (2016), Blanca y Jiménez (2016) destacan que ha de ser importante reconocer que esta patología no se remite exclusivamente a un problema propio de un trastorno de la personalidad sino que es una realidad social que se pone de manifiesto en conductas que son aceptadas y que por tanto se configuran como un factor de riesgo; esta situación hace que la propia familia y la comunidad en general no dimensionen el impacto que tiene a futuro la motivación hacia el juego como factor de distracción que poco a poco se acrecienta y se convierte en una dependencia.

En congruencia, se destaca que la ludopatía es un problema multifactorial, convirtiéndola en una patología compleja que predispone a quien la padece hacia comportamientos recurrentes (Becoña y Cortés, 2010; Asajer, 2013; Colletti, 2018; Fernández, Cortés y Pascua, 2018). Éstos

en un principio son vistos como apenas una afición y que luego se transforman en una necesidad por jugar hasta llegar a una dependencia que reconfigura las prioridades personales causando efectos nocivos a nivel familiar, laboral y en general en la forma como se relaciona con los otros; así la ludopatía traspasa la línea del hábito de juego como distracción o búsqueda de recompensas, para transformarse en una adicción donde el juego es una forma de vida que aleja progresivamente al jugador de su sistema familiar y social .

Entonces, es reiterativo en prácticamente toda la literatura, la alusión al carácter social del juego, destacándolo como uno de los elementos de índole cultural que inciden de manera importante en la adquisición de la ludopatía, pues tiene connotaciones de aceptación que hacen más difícil el reconocimiento de la problemática y cuando la persona admite el problema o cuando los allegados se percatan de ello se encuentra en su fase más avanzada (Carbonel y otros, 2009; Lamas, 2017; Chóliz y Marcos, 2019).

Al respecto conviene señalar que la presencia del juego en la cotidianidad es cada vez mayor dadas sus condiciones de accesibilidad que facilitan incursionar en diferentes modalidades que van de lo presencial en casinos y bingos, los video juegos, los juegos en línea y los que pueden descargarse para usarse sin conexión; esto aunado a la creciente y lucrativa industria de los juegos de azar y los tecnológicos, exponen en mayor grado y con mayor frecuencia a la población, pues se presentan desde una perspectiva regulada y naturalizada que pasa casi inadvertida o minimiza los riesgos.

Cabe destacar que la tendencia a catalogar la ludopatía dentro de un marco de actuación de los juegos de azar le da un sentido monetario a la problemática que deriva en situaciones de orden familiar y hasta legal, hace que la visión del juego patológico sea limitada dejando de lado elementos clave para comprender que hoy día la ludopatía sobrepasa el concepto de

apuesta/ganancia/pérdida como elementos que tejen su sentido social, pues el juego se está convirtiendo en un problema desde la infancia hasta la vejez y no precisamente por la apuesta sino por la dependencia a los juegos remitidos a las tecnologías como factor de distracción.

Se entiende entonces que la incursión de la tecnología en la vida cotidiana ha venido socavando la estabilidad mental de las personas desde edades muy tempranas, a pesar de su gran utilidad en materia de comunicación y acceso a la información.

Como resultado, se viene observando una inclinación generalizada hacia su uso indiscriminado que acarrea una dependencia que hasta ahora está siendo reconocida por la sociedad en general (Sancho, 2017;); situación que los expertos ya la han catalogado como un factor de riesgo y que la OMS reconoció formalmente en 2018 como una forma de adicción al juego. Esto debe llevar a un análisis sobre la forma como las familias recurren a la tecnología como mecanismo para complacer, premiar, disponer de tiempo o entretener a sus hijos, como la sobreexposición a los recursos tecnológicos a la que se someten los niños debería ser materia de reflexión al interior de los hogares, pues de nada sirven los instrumentos de concienciación que se implementan desde los organismos estatales (como el Ministerio TIC en Colombia y otras organizaciones del orden internacional) si los padres como primeros educadores no tejen lazos comunicativos con sus hijos para fortalecer su dinámica familiar; y viceversa, serían prácticamente infructuosos los esfuerzos de los padres por proteger de estos riesgos a sus hijos si el entorno social, cultural, político y económico no asumen su responsabilidad al respecto.

Es aquí, donde el modelo sistémico para la prevención y el tratamiento se convierte en un componente clave (Ceberio, 2013; Delgado, 2005; Arbeláez, 2016; Coletti y otros, 2018), teniendo en cuenta que el rol del Estado, las organizaciones, la ciencia y la familia en estas dos fases, corrobora una vez más que su abordaje compete a un enfoque sistémico, pues éste se

concibe como “un modo de analizar cualquier objeto o fenómeno en términos de “elemento” y de las “relaciones” entre los mismos elementos y relaciones que se dan unos u otros” (Barreto y otros, 2003, p.226).

Así, tanto en los mecanismos de prevención que se realizan de manera general, como en el abordaje que se haga de forma particular en cada caso, la base estará referida al hecho innegable que el individuo es parte de un grupo social que es la familia y a partir de allí se relaciona con otras esferas comunitarias que conforman el sistema global que es la sociedad. Es aquí, donde entra a jugar un papel fundamental el trabajo interdisciplinario y mancomunado a nivel de instituciones y profesionales, en el entendido que las acciones aisladas poco efecto tienen sobre esta problemática social.

Como cierre de esta discusión se precisa una relativa paradoja social que representa el juego patológico, la cual tiene su esencia en la consideración de la ludopatía como problema de salud pública que ha venido acrecentándose considerablemente frente a una aceptación y promoción del juego de apuestas como negocio que en su legalidad asume un carácter de relativa responsabilidad social al ser precisamente fuente de financiamiento de los sistemas de salud.

Pues como bien indica Lamas (2017):

Hoy el juego está cada vez más presente, más accesible a todos nosotros y por tanto también a personas vulnerables o con un comportamiento de juego desadaptativo que lleva a un deterioro de la vida individual, familiar y social y al que es necesario dar respuesta desde las diferentes administraciones públicas (p.6).

Esta particularidad es altamente notoria en el escenario colombiano, donde los juegos de azar como las loterías y el chance son rubros importantes en la contribución para el presupuesto de la salud. De tal suerte, de un lado se hacen campañas de prevención y se invierte en programas de recuperación y de otro a través de los medios publicitarios se fomenta la apuesta

validándola socialmente pues sostiene la salud pública, creando un círculo vicioso. En este sentido de riesgo Echeburúa, Salaberría y Cruz (2013) precisan:

Lo cierto es que, de conductas normales, como implicarse en juegos de apuestas, conectarse a Internet o recurrir a las redes sociales, se pueden hacer usos anormales en función de la intensidad, de la frecuencia o de la cantidad de dinero invertida y, en último término, en función del grado de interferencia negativa en las relaciones familiares, sociales y laborales/ académicas de las personas implicadas (p.32)

Entonces, la aceptación del juego y su publicidad constante normalizan la manera como la sociedad y en especial los niños, niñas y adolescentes visualizan las formas de jugar e interactuar con apuestas o el tiempo que se pasa en los dispositivos tecnológicos; al respecto Asajer (2017) precisa que:

Los adolescentes tienen a considerar el juego como una práctica normal y para ellos resultan familiares los anuncios de juegos de azar y los anuncios que resultan atractivos para ellos. Consideran las restricciones legales poco relevantes. La presencia de anuncios sobre juegos de azar asegura que los adolescentes van a estar expuestos a ellos y puede tener efecto en experiencias tempranas con juegos de azar (p.16).

Todo lo anterior lleva la mirada hacia los factores que hacen de la prevalencia del juego una conducta aceptada socialmente y destaca que a partir de ello se generan riesgos para la salud de las personas de cualquier edad, haciendo que la perspectiva sistémica sea el mejor instrumento para comprender esa realidad del individuo que si bien parte de la familia como sistema primario, éste no escapa a las influencias que provienen del entorno social; más aún si se promociona el juego en su sentido legal con un interés por lo económico como financiación estatal, haciendo más vulnerables a las personas que tienen una condición de indefensión por sus características psicológicas, a la vez que se traduce en una tarea más de la familia para orientar a sus miembros.

Conclusiones

La evolución histórica del concepto ludopatía hace presencia en la mayoría de los documentos consultados, destacando que una adicción es caracterizada por una falsa ilusión de control sobre el juego, si bien, en sus inicios fue catalogada como una enfermedad mental, gracias a los avances en su tratamiento esa concepción se ha transformado hacia su denominación como adicción, todo ello tomando como fundamento las precisiones que al respecto han establecido la APA y la OMS como máximos organismos encargados de su estudio, clasificación y formas de atención a las personas que la padecen. Así mismo, algunos de los enfoques que ha prestado mayor atención al tema de tratamiento frente a las adicciones es el modelo cognitivo conductual, sin embargo, en los últimos años el enfoque sistémico ha introducido diversos componentes para su tratamiento y rehabilitación entre estos tener presente la variante del entorno haciendo más cercana la posibilidad de realizar tratamientos psicosociales.

También se pudo determinar que en la literatura revisada, prevalece la tendencia hacia el uso de los términos “Ludopatía” y “Juego Patológico” por ser parte del vocabulario general utilizado clínica y socialmente (especialmente en los artículos académicos y científicos); sin embargo, se evidencia un marcado interés por el respeto a la dignidad humana y los derechos de quienes padecen esta patología, por lo cual la propia evolución del concepto llama a abandonar progresivamente los términos tradicionales de conceptualización y diagnóstico dando lugar a nuevas formas de denominación como son Trastorno por Juego o Trastorno del Juego (que ya forman parte del vocabulario en artículos científicos y libros), con ello se busca de manera general minimizar el impacto por la estigmatización que los términos tradicionales ocasionan y a

la vez pueden considerarse como un verdadero avance para el planteamiento de acciones en su reconocimiento como problemática social.

En congruencia, se puede afirmar que más allá de la denominación (ludopatía, juego patológico, trastorno por juego, trastorno del juego) lo que ha de prevalecer tanto en su conceptualización y como en la difusión que se haga hacia la sociedad en general es su carácter de “adicción”, pues con ello se logra representar ese riesgo al que están expuestas las personas y debe ser el énfasis que se le otorgue para así direccionar tanto la prevención como el tratamiento, teniendo en cuenta que cada día es más delgada la línea que separa al jugador social del jugador patológico.

Por otro lado, lo concerniente a los factores psicosociales que inciden en la adquisición de la ludopatía, los artículos académicos no presentan un aporte propiamente dicho a transformar las posturas ya aceptadas respecto a esta adicción, pues todos ellos se encuentran contruidos sobre la base de la literatura formal y científica, es decir de libros y artículos científicos que son analizados, interpretados o resumidos desde un enfoque específico de acuerdo a la delimitación conceptual o el interés de los mismos que limitan su aporte a precisiones que enriquecen la temática y permiten adquirir un conocimiento más profundo de la misma.

En cuanto a los factores de riesgo externos, la literatura centra su atención en aspectos como el juego de azar presencial pues éste se desarrolla en escenarios propicios para adquirir otras adicciones pues generalmente se involucra el consumo de alcohol o drogas, reconociendo que esta mezcla es un detonante negativo en la vida personal, familiar y social teniendo en cuenta que el consumo de dichas sustancias no representa un uso recreativo o social y por el contrario se perfilan como una doble o triple adicción. De la misma manera, se hace énfasis en la normalización del juego como conducta socialmente aceptada, lo que representa un riesgo de

inicio temprano en pequeñas apuestas como son las maquinitas o la lotería que poco a poco va escalando y demandando mayor tiempo y recursos económicos.

A estos factores externos, se suman el uso indiscriminado de la tecnología y la exposición publicitaria, aspectos que apenas comienzan a ser parte de los estudios formales y la literatura especializada. En consecuencia, aunque ya desde la OMS y la APA se hace mención clara de la tecnología como factor de riesgo de la adicción, son pocos los documentos objeto de esta revisión que centran su pleno interés en el asunto, pues algunos sólo hacen una breve mención de la tecnología como un componente del mundo actual que debe ser considerado a futuro. Por su parte, la exposición publicitaria no ha sido tomada muy en cuenta, dejando de lado un factor de riesgo externo que además de promocionar el juego genera en los espectadores una identificación hacia el mismo ya que muchas veces recurren a personajes reconocidos, con lo cual además de normalizar el juego se crean patrones a seguir socialmente.

A nivel de los factores psicológicos la literatura es clara al afirmar que, a pesar de existir una base genética o hereditaria o las características de la psiquis humana, ésta no es la única causa, pues existen otros elementos externos que influyen en el desarrollo psicológico del individuo como son el entorno familiar desde el cual la persona va construyendo su personalidad, ratifica su seguridad interna o configura esas características personales que son predisponentes. Se resalta entonces que el juego patológico se evidencia de forma paulatina, su avance está marcado por la propia forma en que el individuo asume el juego, el control de sus emociones y el entorno en el que vive. Por tanto, puede convertirse en un círculo que impide al sujeto salir de su adicción, sobre todo en los casos que existe presencia de factores de riesgo psicológicos como son la depresión, la ansiedad, entre otros.

Finalmente, respecto a la relación entre los factores psicosociales que hacen de la ludopatía un fenómeno de estudio y abordaje sistémico, a través de la revisión documental se pudo determinar que la inherente relación entre lo psicológico y lo social siempre ha estado presente en toda la literatura, pero es sólo a partir del reconocimiento que hacen la APA y la OMS de la patología como una adicción que se abandonan esos esquemas de tratamiento individualista y centrado únicamente en la persona; dando lugar a una visión integral del problema reconociendo la individualidad y las características personales pero a la vez todo su entorno como posible factor de riesgo o de protección ante dicha adicción, especialmente la familia.

Lo anterior, fundamentado en que las consecuencias derivadas del juego patológico afectan directamente al individuo y a su familia, pero también a la comunidad en general, por lo cual se perfila como una problemática social, ello queda plenamente manifiesto en la literatura especializada y en las investigaciones de índole científico o académico; así mismo, se reconoce que los ámbitos familiar, laboral y social además ser afectados, también pueden ser generadores de factores de riesgo para la adquisición de la ludopatía, pues también representan de manera general escenarios de riesgo al motivarlo, aceptarlo socialmente y al crear situaciones que impactan negativamente la estabilidad emocional del individuo conduciéndolo hacia el juego como un medio de escape, entretenimiento, búsqueda de sensaciones, entre otros.

Entonces, las relaciones entre juego y sociedad, persona y entornos (familia, trabajo, amigos, escuela, entre otros), así como las responsabilidades compartidas entre Estado, familia, sociedad en general y el propio individuo, son los elementos que establecen claramente la vinculación entre ludopatía y enfoque sistémico. Esta relación se da en términos de influencia de los factores de riesgo que son producto del entramado relacional entre los diferentes sistemas

sociales en que participa el individuo y que por tanto requieren acciones desde un enfoque que posibilite asumirla como lo que es un problema de orden social.

De tal manera, con la aplicación del enfoque sistémico se pueden abordar de manera eficiente y eficaz las dos líneas de acción básicas: prevención y tratamiento. En términos de prevención como actuación primaria, el trabajo sistémico parte de la concienciación de todos los actores sociales para que asuman su responsabilidad ya sea como agentes generadores de factores de riesgo o como individuos para hacer frente a éstos y para reconocer sus propias características psicológicas que pueden orientarlos hacia el juego patológico. En lo referente al tratamiento, la labor desde lo sistémico posibilita asumir la ludopatía como lo que es “un problema complejo”; a partir de ello el abordaje de la misma no sólo se limita al individuo y a la búsqueda de mecanismos generalizados para controlar la adicción, sino que centra su atención en la persona en su integralidad como ser social, explorando los sistemas del que forma parte para profundizar en las causas y consecuencias, recurriendo a equipos interdisciplinarios que trabajen articuladamente en la búsqueda de recursos apropiados para un acompañamiento terapéutico acorde a las necesidades particulares que lleven a su recuperación.

Referencias Bibliográficas

- Arcaya, M., Martina, M., Gutiérrez, C. y Romero, Y. (2012). Práctica de juegos de azar y su relación con la integración familiar en la población peruana. *Revista Peruana de Epidemiología*, 16 (1), 01-07. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=2031/203124341006>
- Arbeláez, L. (2016). Pensamiento sistémico y psicología. Un cambio de paradigma para la comprensión de realidades complejas. *Revista Poiésis*, 296-305.
- Asociación Americana de Psiquiatría – APA. (2013). *Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM-5*. Washington: APA. Recuperado de <https://www.eafit.edu.co/ninos/reddelaspreguntas/Documents/dsm-v-guia-consulta-manual-diagnostico-estadistico-trastornos-mentales.pdf>
- Asajer. (2013). Entrevista a Miguel Gutiérrez Fraile. *Revista Jokus Kanpo No.21- Ludopatía y Salud Mental*. Recuperado de <http://www.asajer.org/itemweb.php?Idsec=20&Idcat=24&Idit=117#.X9RdotIzYdU>
- Asajer. (2017). Entrevista a María José Solé. *Revista Jokus Kanpo No.34 - Publicidad y Juegos de Azar*. Recuperado de http://www.asajer.org/documents/files/revista/jokuz_kanpo_num_34_es.pdf
- Bahamón, M. (2006). Juego patológico: revisión de tema. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, XXXV(3), 380-399. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=806/80635307>
- Barroso, C. (2003). Bases sociales de la ludopatía. (Tesis de doctorado). Recuperado de <https://digibug.ugr.es/handle/10481/635>

- Becoña, E. y Cortés M. (2010). *Manual de adicciones para psicólogos especialistas en psicología clínica en formación*. Madrid: Socidrogalcohol. Recuperado de <http://www.fundacioncsz.org/ArchivosPublicaciones/270.pdf>
- Blanca, D. y Jiménez, S. (2016). *Cuando el juego no es un juego, ¿es una adicción?* Buenos Aires: Lugar Editorial.
- Blanco, P. (2016). Problemática Familiar y Adicción al Juego. Consecuencias familiares derivadas de la adicción al juego. *Revista española de drogodependencias, N°42 (4), págs. 35-47*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/477255>
- Bobes, M., Flórez, G., Seijo, P. y Bobes, J. (2019). ¿Mejora la CIE-11 los propósitos epidemiológicos y nosológicos de los Trastornos mentales, del comportamiento y del desarrollo? *Adicciones, v.31, n.3, p.183-188*. Recuperado de <https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/download/1368/1057>.
- 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. *Salud y drogas, 16 (2), 135-145*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=839/83946520007>
- Carbonell y otros (2009). Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online. *Aloma (25), 201-220*. Recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/Aloma/article/view/144643/196463>
- Ceberio, M. (2013). Nuevas estructuras familiares, nuevos desafíos terapéuticos. Viejas y nuevas familias. En Ceberio M.R y Serebrinsky. *Dentro y fuera de la caja Negra*. Buenos Aires: Psicolibro
- Cía, A. (2013). Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-5, APA, 2013): un primer paso hacia la inclusión de las Adicciones Conductuales en las clasificaciones

- categoriales vigentes. *Revista de Neuro-Psiquiatria* 76(4), 210-217. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3720/372036946004>
- Coletti, M. (2018). V Encuentro Interinstitucional sobre Ludopatía: Articulaciones psicoanalíticas y psiquiátricas en el abordaje de las distintas adicciones. Recuperado de <https://www.aacademica.org/claudio.spivak/3>
- Chóliz, M. (2008). *Adicción al juego de azar*. Argentina: Voros S.A. Recuperado de [https://www.uv.es/choliz/ADICCION%20AL%20JUEGO%20\(MCholiz\).pdf](https://www.uv.es/choliz/ADICCION%20AL%20JUEGO%20(MCholiz).pdf)
- Chóliz, M. y Marcos, M. (2019). La epidemia de la adicción al juego online en la adolescencia: un estudio empírico del trastorno de juego. *Revista Española de Drogodependencias*. 44(4). 20-37. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7186942>
- Deslauriers, J.P. (2004). *Investigación cualitativa Guía práctica*. Pereira: Editorial Papiro. Recuperado de https://www.academia.edu/36342519/Investigaci%C3%B3n_Cualitativa_Jean_Pierre_Deslauriers
- Domínguez, A. (2013). Factores implicados en el juego patológico. En Guía clínica: actuar ante el juego patológico (pp.50-57). España: Consejería para la Igualdad y Bienestar Social, Junta de Andalucía.
- Echeburúa, E., Salaberría, K. y Cruz, M. (2013). Nuevos retos en el tratamiento del juego patológico. *Terapia psicológica* 2014, Vol. 32, N° 1, 31-40. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/412453>
- Fernández, F. (2002). El análisis de contenido como ayuda metodológica para la investigación. *Revista de Ciencias Sociales (Cr)*, II(96). Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=153/15309604>

- Fernández, S., Cortés, M. y Pascua, F. (2018). *Trastorno por juego & Otros trastornos mentales*. Madrid: Socidrogalcohol. Recuperado de <https://socidrogalcohol.org/wp-content/Pdf/publicaciones/manuales-guias/Comorbilidad/7-TMyTUS-GUIA-COMORBILIDAD-JUEGO.pdf>
- Gijón, A. (2019). Clasificación de las adicciones en la CIE-11 de la OMS. Recuperado de <https://cetpag.es/clasificacion-de-las-adicciones-en-la-cie-11-de-la-oms/>
- Hernández, C. (2001). *Familia, ciclo vital y psicoterapia sistémica breve*. Bogotá: Editorial El Búho.
- Lamas, J. (2017). *Juego y comorbilidad*. España, Alicante: Fejar. Recuperado de https://fejar.org/wp-content/uploads/2017/11/COMORBILIDAD_baja.pdf
- Martínez, M. (2010). *Nuevos paradigmas en la investigación*. Venezuela: Editorial Alfa.
- Martínez, R. (2014). Prevalencia del juego patológico en estudiantes universitarios. (Tesis de maestría). Recuperado de <https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/246770>
- Organización Mundial de la Salud – OMS. (2004). *Promoción de la salud mental*. Ginebra: OMS
- Organización Mundial de la Salud – OMS. (2009). Aplicación del pensamiento sistémico al fortalecimiento de los servicios de Salud. Recuperado de: http://apps.who.int/iris/bitstream/10665/44222/1/9789243563893_spa.pdf
- Organización Mundial de la Salud – OMS. (2018). Guía de Referencia CIE-11. Recuperado de <https://icd.who.int/icd11refguide/en/index.html>
- Pardo, L. y Bueno, E. y Aleixandre, R. y Bueno, F. (2016). Guía para la prevención de la adicción al juego y las apuestas online.

- Peña, T., y Pirela, J. (2007). La complejidad del análisis documental. *Información, Cultura y Sociedad*, (16), 55-81. Recuperado de <http://revistascientificas.filo.uba.ar/index.php/ICS/article/view/869>
- Pérez, F. y Martín, I. (2007). *Nuevas adicciones. ¿Adicciones nuevas?* Guadalajara: Intermedio Ediciones.
- Pérez, S. y Otros. (2018). *Juventud y juegos de azar*. Madrid: Injuve Ediciones.
- Ramos, J. (2006). Ludopatía: el otro lado del juego. *Índice: Revista de Estadística y Sociedad*, N°.19, págs. 9-11. Recuperado de <http://www.revistaindice.com/numero19/p9.pdf>
- Restrepo, S. y Rodríguez, A. (2016). La adicción al juego: realidad que empieza en lo social y termina en lo familiar. *Investigium IRE: Ciencias Sociales y Humanas*, VII (2), 77-88. Recuperado de [http:// dx.doi.org/10.15658/ CESMAG16.05070207](http://dx.doi.org/10.15658/CESMAG16.05070207)
- Roncancio, M. y otros. (2019). Psicología cultural: una perspectiva sistémica contemporánea. *Avances en Psicología Latinoamericana*. Vol. 37(3) / pp. i-v. Recuperado de <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/apl/a.8546>
- Saavedra, J. (2017). *Guía latinoamericana de diagnóstico psiquiátrico*. Lima: Asociación Psiquiátrica de América Latina (APAL). Recuperado de <http://www.apalweb.org/docs/gladp2018.pdf>
- Sánchez, L., Herrador, E., Aleixandre, R. y Bueno, F. (2016). Guía para la prevención de la adicción al juego y las apuestas online. España: Ayuntamiento de Valencia. https://www.researchgate.net/publication/315067535_Guia_para_la_preencion_de_la_adiccion_al_juego_y_las_apuestas_online

- Sancho, M. (2017). Consideraciones jurídicas sobre la situación actual del juego online. *Revista española de drogodependencias*, N°42 (4), págs. 100-113. Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/477255>
- Sundaram, J. (s.f.). DSM-5. Manual estadístico de trastornos mentales. Recuperado de
[https://www.news-medical.net/health/DSM-5Diagnostic-and-Statistical-Manual-of-Mental-Disorders-\(Spanish\).aspx](https://www.news-medical.net/health/DSM-5Diagnostic-and-Statistical-Manual-of-Mental-Disorders-(Spanish).aspx)
- Uchuypoma, D. (2017). Juegos online: una mirada desde el juego patológico. *Hamut'ay* 4(2).
Págs. 55-64. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6230643>
- Uribe, J. (2011). La investigación documental y el estado del arte como estrategias de investigación en ciencias sociales. En Páramo P., La Investigación en Ciencias Sociales: Estrategias de Investigación (pp. 195-210). Bogotá: Universidad Piloto de Colombia.
- Villahoz, J., Fernández, R. y Pérez, M. (2013). Tratamiento del Juego Patológico. En Guía clínica: actuar ante el juego patológico (pp.89-111). España: Consejería para la Igualdad y Bienestar Social, Junta de Andalucía.
- Zapata, M.; Torres, Y. y Montoya, L. (2011). Riesgo de Juego Patológico. Factores y trastornos mentales asociados en jóvenes de Medellín – Colombia. *Adicciones*, vol. 23, núm. 1, 2011, pp. 17-2. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289122829003>