

Juegos de Azar: ¿Una Forma de Diversión Inofensiva o un Problema que Avanza?

La industria incentiva los juegos de azar permitidos como una actividad de diversión que no causa daño. La “World Series of Poker” de ESPN es la más reciente diversión ofrecida de juegos de azar para clientes ansiosos y, quizás, para clientes ingenuos. Pero, ¿son en realidad los juegos de azar una actividad de diversión que no causa daño, o es que aumentan los problemas asociados con jugar al azar de manera compulsiva y problemática, por estar más expuestos y tener más acceso?

Los investigadores están estudiando cómo el acceso a los juegos de azar permitidos generalizan difusión de problemas en los juegos de azar. La Comisión Nacional de Estudio sobre el Impacto de los Juegos de Azar encontró que una proximidad cerca de un casino (dentro de 50 millas) duplicaba la frecuencia de jugar al azar de una manera patológica. De manera semejante, una investigación llevada a cabo en Nevada estableció que la generalización de jugar al azar de una manera patológica en Las Vegas era de aproximadamente un 75 por ciento hasta un 85 por ciento más alto en comparación con el resto de los Estados Unidos.

¿Cuándo se convierte el juego de azar en un problema?

El juego de azar de manera patológica es un problema de importancia en los Estados Unidos, impactando a millones de adultos, jóvenes y sus familias. Según el Consejo Nacional sobre Jugar al Azar de una manera problemática, aproximadamente el uno por ciento de los adultos en los Estados Unidos (3 millones) son jugadores de azar compulsivos. Del 2 por ciento al 3 por ciento tiene problemas de menor importancia, pero aún serios, con los juegos de azar y se los clasifica como jugadores de azar problemáticos.

Alguna investigación reciente sugiere que podría haber un carácter progresivo en los trastornos causados por el juego de azar. En otras palabras, la intensidad de los problemas de los juegos de azar se puede representar siguiendo una secuencia continua. Incluyen:

- **Una modalidad no clínica del juego de azar**—jugar al azar no frecuentemente o socialmente con algo de remordimiento y consecuencias financieras negativas. Por ejemplo, gastar más de lo planeado en el casino o en un juego de cartas local.
- **Un patrón subclínico del juego de azar**—aumento en las frecuencias de jugar al azar, mentir, jugar al azar como un escape y tener preocupación por los juegos de azar. Por ejemplo, mentir a su compañero sobre la suma de dinero con la que tiene intención de jugar para cubrir su pérdida, jugar con más frecuencia o con grupos de personas con quienes usted no alternaría normalmente.

- **Jugar al azar patológicamente**—pérdida de control, síntomas obsesivos, tolerancia demasiado elevada, poner en riesgo sus relaciones sociales, síntomas depresivos, culpa y remordimiento así como problemas financieros. Por ejemplo, una buena porción de su tiempo la dedica pensando sobre jugar al azar, preparándose, ubicando lugares, buscando dinero o más dinero para poder jugar al azar—tal vez retirando dinero de sus ahorros, utilizando tarjetas de crédito o abrir nuevas cuentas de tarjetas de crédito para tener respaldo para el juego de azar.
- **Jugar al azar de una manera patológicamente seria**—pérdida de control, pérdida del empleo, pérdida de relaciones sociales o familiares además de actividades ilegales. Esto representa el “fondo” para el jugador adicto.

Diagnóstico de la adicción a los juegos de azar

Según el Manual de Estadísticas y Diagnóstico de Trastornos Mentales, Cuarta Edición, de la Asociación Psiquiátrica Americana, una persona con problemas de juegos de azar reúne cinco o más de los siguientes criterios:

- está preocupada por el juego de azar (por ejemplo, vuelve a vivir pasadas experiencias de juegos de azar, pronostica o planea su próxima aventura, piensa de qué modo podría obtener dinero para jugar)
- necesita jugar con mayor cantidad de dinero para conseguir la excitación deseada
- ha hecho esfuerzos repetidos sin éxito para dejar de jugar
- está inquieto o de mal talante cuando trata ya sea de jugar menos o dejar de jugar
- recurre a los juegos de azar para escapar de sus problemas o para aliviar sus sentimientos de desamparo, culpabilidad, ansiedad o depresión
- vuelve a jugar para desquitarse o para salir de sus pérdidas
- miente a los miembros de la familia para ocultar cuán comprometido está con el juego de azar.
- ha cometido actos ilegales tales como falsificación, fraude, robo o malversación de fondos para financiar el juego
- ha puesto en peligro o ha perdido relaciones importantes, su empleo o la oportunidad de una carrera debido al juego
- confía en los demás para conseguir dinero para aliviar situaciones financieras causadas por el juego

Si jugar al azar es, en realidad, un trastorno progresivo similar a otras adicciones, los factores ambientales no se pueden ignorar. Por ejemplo, las investigaciones han demostrado una predisposición genética hacia el alcoholismo. Esta predisposición genética no se experimentaría si usted no bebiese alcohol. Por lo tanto, vemos promedios de abuso de alcohol y de dependencia solamente si están relacionados con la disponibilidad de alcohol.

La misma lógica parece que se puede aplicar a los juegos de azar. Si usted tiene el temperamento o la inclinación genética al problema de los juegos de azar, es probable que el problema surgirá si el juego está disponible para usted. El resultado final: El juego de azar como un problema continuará a aumentar a tiempo que el juego se hace más accesible y tolerado socialmente.

Si usted está preocupado sobre el juego de azar como problema, contacte a su Programa de Asistencia para Empleados o a un profesional de la salud mental.

Fuentes: Walker, M.B. & Dickerson, M.G. (1996). The prevalence of problem and pathological gambling: A critical analysis. *Journal of Gambling Studies*, 12(2):233–249; Volberg, R.A. (2002). *Gambling and Problem Gambling in Nevada. Report to the Nevada Department of Human Resources*. Carson City, Nevada: Department of Human Resources; *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, cuarta edición. American Psychological Association, 2000.

Por Drew Edwards, EdD, MS
© 2004 Achieve Solutions