

# INCIDENCIA DE CUADROS LUDOPÁTICOS EN NIÑOS Y ADOLESCENTES QUE ACUDEN A CONSULTA PSICOLÓGICA

[INCIDENCE OF LUDOPATHY IN CHILDREN AND ADOLESCENTS WHO ATTEND TO PSYCHOLOGICAL APPOINTMENT.]

Oscar Cáceres Moscoso<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Doctor en Psicología. Magíster en Didáctica Universitaria. Profesor Principal Facultad de Ciencias Médicas UNJBG.

## RESUMEN

**Introducción:** la ludopatía, es una enfermedad que en la actualidad vienen enfrentando muchas familias en nuestro medio, al ver que algunos de sus miembros se encuentran enviciados y atrapados en la adicción al juego, en especial cuando se trata de niños y adolescentes que hacen uso descontrolado del Internet u otras formas de juegos computarizados. **Objetivos:** determinar la incidencia de cuadros ludopáticos en niños y adolescentes que acuden a consulta psicológica en Tacna; identificar los factores de riesgo que condicionan la aparición e incremento de conductas ludopáticas; y señalar las acciones preventivas y de intervención psicológica que puedan desarrollarse a través de mecanismos psicoterapéuticos oportunos. **Material y métodos:** el autor presenta un estudio descriptivo, exploratorio y de corte transversal, tomando como muestra 22 niños entre los 7 y 12 años de edad, y 65 adolescentes entre los 13 y 22 años, que vienen siendo tratados por ludopatía en Tacna. **Resultados:** es significativa la incidencia de cuadros ludopáticos en niños que mayormente oscilan entre los 11 y 12 años de edad, y en adolescentes entre los 13 y 18 años, con predominio en el sexo masculino y con mayor pertenencia a la clase social media y baja de Tacna, donde por la actividad comercial existe gran facilidad para encontrar juegos mecánicos. Estos cuadros ludopáticos mayormente se asocian a una sintomatología ansiosa y compulsiva por el juego, reacciones violentas y propensas a depresiones, junto a necesidades de extrema excitabilidad que muchas veces conlleva al consumo de drogas, lo que se constituye en un serio problema de salud pública.

**Palabras clave:** ludopatía, compulsión ansiosa, autoestima, psicoterapia.

## ABSTRACT

**Introduction:** The compulsive gambling, is one of the diseases that affect many families in our community, when they seeing that one of their members are corrupted and caught in the addiction game, in special when they are children and adolescents who uncontrolled the use of the Internet and other form of computerized games. **Objective:** To determine the incidence of ludopathy in children and adolescents who come to the psychological consultation in Tacna, identifying the risk factors that condition the appearance and increase ludopathy conducts, and to indicate the preventive actions and psychological intervention that can be developed through opportune physiological mechanisms. **Material and Methods.** The author presents a descriptive, exploratory and cross section study, the statically sampling 22 children between 7 and 12 years old, and 65 adolescents between 13 and 22 years old, they have been treated by compulsive gambling in Tacna. **Results:** The incidence of ludopathy in children between 11 and 12 years old is significant and in adolescents between 13 and 18 is significant, with predominance in masculine sex and in greater proportion in the average and low social class, where by the commercial activity is easy to find mechanical games. These ludopathic squares mainly are associate with anxiety symptoms and compulsive behavior for the game, violent reactions and depressions, the necessity of extreme excitability often entails a drug consumption, which is constituted in a serious problem of health.

**Key words:** compulsive gambling, anxious compulsión, self-esteem, psychotherapy.

## INTRODUCCIÓN

Es innegable que en Tacna, la práctica del comercio trae consigo el expendio de diversidad de juegos mecánicos, que los padres compran a sus hijos, con las mejores intenciones de entretenimiento. Sin embargo, cuando este entretenimiento no es controlado y se hace desbordante, en el comportamiento del niño, surge el germen de la adicción al juego, que más adelante se podría constituir en un cuadro ludopático de terribles consecuencias para la salud psíquica o mental del menor.

En el joven adolescente, la situación es más complicada, puesto que en esta etapa de desarrollo, existen intereses y motivaciones que podrían estar distorsionados (1), lo que de alguna manera, refuerzan el comportamiento ludopático, en especial cuando se observa un comportamiento solitario, sin orientación efectiva de los padres o profesores (2), y cuando la inclinación exagerada al juego mecánico se ha iniciado tiempo atrás.

El tratamiento psicoterapéutico en el campo de la psicología, frente a los cuadros ludopáticos, en niños y adolescentes, tienen efectividad, cuando se logran modificar las motivaciones e intereses de estos menores, pero también modificar el comportamiento y trato de los padres, como directos responsables del comportamiento y salud mental de sus hijos.

Por estas consideraciones, desde la perspectiva de la

salud pública, el presente trabajo de investigación tiene como objetivo, determinar la incidencia de cuadros ludopáticos en niños y adolescentes que acuden a consulta psicológica en Tacna, identificar los factores de riesgo que condicionan su aparición e incremento y establecer las acciones preventivas y de intervención psicológica oportuna.

## MATERIAL Y MÉTODOS

El presente estudio tuvo lugar en el ámbito de la consultoría psicológica privada, con el apoyo de la Facultad de Ciencias Médicas de la UNJBG de Tacna. La investigación es de tipo no experimental, con un diseño descriptivo exploratorio y de corte transversal. La población muestral está conformada por 22 niños y 65 adolescentes, con diagnóstico de ludopatía atendidos en consultorio psicológico. A través de la técnica de entrevista psicológica, como instrumento de recolecta de datos se utilizó la propia historia clínica psicológica de los niños y adolescentes atendidos.

## RESULTADOS

La mayor incidencia de ludopatía está representada en niños entre 11 y 12 años de edad, mientras que en los adolescentes las edades fluctúan entre los 13 y 18 años de edad.

La mayor incidencia de ludopatía se presenta en niños y adolescentes varones, en un 21% y 65%

respectivamente, haciendo un total de 86,0%, mientras que en las mujeres, niñas y adolescentes, solo llegan a un total de 14%.

Los niños y adolescentes que presentan cuadros ludopáticos, en Tacna, en su mayoría pertenecen a la clase social media con un 42,5% seguida de la clase social baja con un 37,9%.

Los niños y adolescentes que presentan cuadros ludopáticos, en Tacna, por lo general también están inmersos en el consumo de alcohol, drogas, pandillaje y prostitución; sin embargo es mayor la asociación al consumo de drogas con un 43,8%.

Los niños y adolescentes que presentan cuadros ludopáticos, aducen haber sido influenciados mayormente por amigos ludópatas, en un 81,6%.

Los niños y adolescentes que presentan cuadros ludopáticos, nos hacen ver que en un 94,2% tienen una conflictiva comunicación con sus padres, lo que afecta su estabilidad emocional y su autoestima, poniendo en alto riesgo al menor.

El nivel de ansiedad por jugar, tanto en los niños como adolescentes ludópatas, es bastante alto, llegando a un 94,2% y el 5,8% restante se ubica en niveles medios.

El nivel de autoestima, tanto en los niños como adolescentes ludópatas, es bastante bajo, llegando a un 89,7% de la población estudiada.

La presencia de conductas violentas y descontroladas en los niños y adolescentes ludópatas, es significativamente alta, llegando a un 89,7% de la población estudiada.

Los niños ludópatas refieren en su mayoría, sufrir maltratos de orden físico y psicológico; mientras que los adolescentes ludópatas en su mayoría dicen sufrir maltratos de orden psicológico, en un 49,6%, lo que pone en mayor riesgo al menor.

Tanto niños ludópatas 17,1% como adolescentes ludópatas 72,7% presentan serias conductas de rebeldía ante sus padres, haciendo un total de 89,8% de la población en estudio.

Los niños ludópatas en un 23,9% y los adolescentes ludópatas en un 71,5%; en total 95,4% presentan un alto desinterés por los estudios.

Los niños ludópatas en un 20,4% y los adolescentes ludópatas en un 62,3%; en total el 82,7% sí aceptan la ayuda terapéutica psicológica.

## DISCUSIÓN

La ludopatía en niños y adolescentes es un desorden adictivo caracterizado por la conducta descontrolada en relación a los juegos mecánicos como los videojuegos e Internet. La inversión de tiempo, energía y dinero en las actividades de juego aumentan con el tiempo y los niños y adolescentes, hombres o mujeres, se van haciendo más dependiente del juego en su vida diaria, disminuyendo las actividades de estudio, deporte o recreación, haciendo que se conviertan en personas malhumoradas, con prácticas de vagancia y rebeldía, así como la búsqueda de dinero para gastarlo en el juego, aunque tengan que robar.

Se ha encontrado que los sujetos más proclives a sufrir problemas de este tipo, son los que presentan déficit específico en sus habilidades de relación y de comunicación con sus padres, además que presentan una personalidad retraída y muy sensibilizada, que los pone en alto riesgo a ser proclives o víctimas de la ludopatía.

La familia del adicto a los juegos, generalmente sufren la co-adicción, caracterizada, por un estado de preocupación excesiva y constante que los lleva a tomar posturas de vigilancia extrema y/o negación al

problema, aduciendo que es la moda o malcriadez del niño o el desarrollo de la adolescencia (3), al extremo que surgen los conflictos de convivencia y comunicación entre los padres que se culpan así mismos y entre estos y sus hijos al no saber como controlarlos.

La ludopatía es una enfermedad progresiva, que empieza como una simple diversión, y sin darnos cuenta se convierte en una adicción que el ludópata por sí mismo no podrá superar. Se considera que una persona es ludópata cuando el juego lo lleva a tener problemas a nivel personal, como el deterioro de su higiene y salud física, privación del sueño, abandono de valores familiares, conflictos en el hogar, sentimiento de abandono a sus seres queridos, negligencia escolar y aislamiento social; de forma que piensa, vive y actúa en función del juego. Como adicción, la ludopatía se manifiesta como un cuadro clínico de alteración de la personalidad, que atenta contra la salud integral de la persona y lo lleva a su autodestrucción. Aunque no existe un perfil absoluto de personalidad ludópata, si se encuentran algunos rasgos que parecen predisponer a estos niños y adolescentes, como son: la falta de capacidad de autocontrol, tratándose preferentemente de jóvenes impulsivos con dificultades de atención y concentración, algunos tienen claramente un trastorno de déficit de atención con hiperactividad sensorial o motriz, con poca autoestima y motivación, con sintomatología ansiosa y depresivo, y vivir en una situación estresante cada vez mayor que lo lleva al consumo de sustancias tóxicas como drogas o alcohol para mitigar las ansias de jugar.

Algunos autores señalan como perfil psicológico de un adolescente de alto riesgo: la conducta rebelde antisocial, tendencia al retraimiento y agresividad (violencia), pobre interés por el estudio (fracaso escolar), baja autoestima, insensibilidad a las sanciones, pobre empatía con los demás (aislamiento y carencia de sentimientos), frecuentes mentiras (mitómano), pobre control de los impulsos, alcoholismo, drogas y prostitución, conflicto familiar (maltratos, separaciones), uso de drogas antes de los 15 años, amigos íntimos consumidores de drogas o alcohol y un mal uso del tiempo libre.

La intervención psicológica, al tratarse de conductas ludopáticas en niños y adolescentes, es de vital importancia, puesto que al tratarse de una enfermedad adictiva, es muy difícil que el niño o adolescente pueda superarlo por sí solo. Los padres se equivocan cuando solo atribuyen que se trata de una conducta de malcriadez y que con un buen castigo se eliminará. Lo cierto es que frente a estas adicciones al juego, es necesaria una adecuada evaluación de personalidad y dinámica familiar del adicto, para luego decidir sobre el tipo de psicoterapia al menor y a la propia familia (4). Por lo general el tratamiento a los niños menores de doce años es más fácil que a los adolescentes, puesto que en estos últimos, los niveles de dependencia son mayores y los reforzantes han actuado con mayor impacto y por más tiempo, los niveles de ansiedad se han hecho permanentes y la influencia de amigos jugadores es muy fuerte.

En algunos casos, la intervención médica psiquiátrica es necesaria, en especial cuando surgen síntomas de alteración psicótica (5), o cuando la ansiedad por jugar es muy elevada y no puede ser controlada por psicoterapia, en cuyo caso, los fármacos relajantes son un buen recurso de apoyo, para luego continuar con el tratamiento psicoterapéutico. Sin embargo, de ninguna manera el tratamiento psiquiátrico farmacológico por sí

solo es efectivo, por el contrario traería más dificultades de adicción o dependencia al paciente.

Las mujeres y los hombres ludópatas desarrollan su adicción al juego de naturaleza distinta: en los hombres, niños y adolescentes, por lo general el juego implica estrategia o competición con otras personas; mientras que las mujeres, niñas o adolescentes, son propensas a juegos solitarios y que no impliquen relaciones personales. El tratamiento psicológico debe tener en cuenta que el juego, es una necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias como reír, gritar, llorar, gozar y emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento. El juego se expresa en actividades tan diferentes como el baile, el paseo, la observación de un partido de fútbol (6). Sin embargo, de la misma manera como la dimensión cognitiva del hombre no se agota con el estudio matemático o con la memoria, ni la sexualidad se reduce a genitalidad, la lúdica no es solo juego.

La adicción del ludópata por una determinada práctica, reviste las mismas características de adicciones más comunes o reconocidas, por ejemplo, en los casos del licor o los fármacos. La ludopatía también conduce a la dependencia compulsiva e incontrolable, de la práctica elegida, al punto de que su interrupción o impedimento de realización produce serias reacciones fisiológicas, emocionales y/o mentales.

En la Lúdica el individuo decide voluntaria y autónomamente cuándo realizar la actividad, así como también cuando finalizarla. En la ludopatía, la práctica termina dominando al sujeto quien ya no puede decidir por sí mismo. Si los niños y jóvenes no ven en ella espacios ni momentos lúdicos y, en cambio, sólo viven ambientes de tipo autoritario, de soledad e incomunicación afectiva, entonces tienden a buscarle sentido emocional a sus vidas en otros escenarios no apropiados y no siempre convenientes a su formación, estos hechos debemos tener en cuenta cuando se trata de realizar acciones preventivas (7), con nuestros niños.

## CONCLUSIONES

Es alta y significativa la incidencia de cuadros ludopáticos en niños que mayormente oscilan entre los 11 y 12 años de edad, y en adolescentes entre los 13 y 18 años, que se vienen atendiendo en consultoría psicológica, los que en su mayoría pertenecen a la clase social media y baja de Tacna.

La mayor incidencia de cuadros ludopáticos se presentan en niños y adolescentes varones en edad

escolar, por la facilidad que tienen en contar con juegos mecánicos e Internet, sea en el hogar o en establecimientos públicos de la localidad.

Son diversos y significativos los factores condicionantes de riesgo en la aparición e incremento de conductas ludopáticas en niños y adolescentes, generalmente por el descuido y falta de control de los padres, los conflictos de comunicación familiar, la influencia de modelos inapropiados de conducta, los maltratos físico y psicológicos, el excesivo uso del tiempo en actividades de juego no controladas y la presencia de familiares o amigos ludópatas.

La ludopatía en niños y adolescentes, en su mayoría, se asocia al consumo de drogas y alcohol, con presencia en menor escala de pandillaje, vagancia y prostitución, por lo que el tratamiento psicológico debe ser integral, en atención a los problemas de conducta psico-emocional que presenta el menor y la familia.

Las características psicopatológicas del niño y adolescente ludópata, se manifiestan a través de altos niveles de ansiedad y descontrol por el juego compulsivo, bajos niveles de autoestima, conductas desadaptadas de rebeldía y violencia, el desinterés por el estudio y aprendizaje escolar y la carencia de motivaciones e intereses pro-activos.

Los niños y adolescentes ludópatas, en su mayoría, aceptan la intervención y ayuda psicológica, lo que favorece la acción psicoterapéutica y orientadora, junto a un tratamiento interdisciplinario efectivo y las acciones preventivas, frente a la aparición y desarrollo de cuadros ludopáticos en Tacna, donde mayormente, por la actividad del comercio, se pueden adquirir diversidad de juegos mecánicos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Papalia Diane E. Desarrollo Humano. Ed. Mc Graw Hill. Colombia. 1994; 382.
2. Coleman J. Butcher J. Carson R. Psicología de la Anormalidad. Ed. Trillas. México. 1990; 524-525.
3. Hidalgo Jimenez H. Psicología Clínica. Ed. San Marcos, Perú, 1999; 165.
4. Garfield Sol, L. Psicología Clínica. El Estudio de la Personalidad y la Conducta. Ed. Manual Moderno. México. 1989; 60.
5. Goldman Howard H. Psiquiatría General. Ed. Manual Moderno, México. 2001; 405.
6. Aguirre Baztán A. Psicología de la Adolescencia. Ed. Alfaomega. Colombia. 1994; 298.
7. Newman y Cole. Conceptos Básicos para Analizar el Cambio. Cognitivo. Ed. Morata. España. 1991; 86.

### CORRESPONDENCIA:

**DR. OSCAR CÁCERES MOSCOSO**  
oscarcaceres06@hotmail.com