

# Acerca del marco de trabajo conceptual

## ¿QUÉ ES EL MARCO DE TRABAJO CONCEPTUAL ACERCA DEL JUEGO PERJUDICIAL?

Este marco de trabajo es un resumen de los factores principales relacionados con el juego perjudicial. Adopta una perspectiva amplia, ya que considera los riesgos y los efectos del juego perjudicial desde múltiples niveles. Algunos de ellos son, desde el punto de vista individual, familiar, de la comunidad y la sociedad.

## ¿POR QUÉ ES IMPORTANTE?

Aunque muchas personas juegan por diversión y no tienen problema, el juego puede afectar de manera grave a otras. Además, también puede afectar de manera adversa a la familia y la comunidad del jugador. Este marco de trabajo proporciona un panorama integral de los factores relacionados con el juego perjudicial. La escritura colaborativa estuvo a cargo de expertos internacionales y la evidencia se extrajo de distintos países y disciplinas científicas.

## OBJETIVOS CLAVE

El marco de trabajo cuenta con tres objetivos clave:

1. Reflejar qué se sabe actualmente acerca de los factores que contribuyen al juego perjudicial.
2. Ayudar a los interesados (p. ej., profesionales que proveen tratamiento, legisladores, el público) a comprender mejor el problema complejo del juego perjudicial. Esto puede permitir que se tomen decisiones más informadas.
3. Orientar la investigación futura a partir de la identificación de áreas en las que más se necesite investigar.

Gambling Research Exchange Ontario (GREO) se compromete a mejorar el marco de trabajo constantemente. La primera edición se publicó en la primavera de 2013. Desde entonces, se realizaron diversas actualizaciones. No está previsto que la edición actual sea una revisión exhaustiva de toda la investigación publicada. No obstante, sí se hace mención aquí de estudios de investigación originales y revisiones importantes que se identificaron para el momento de la publicación.

## DEFINICIÓN DE JUEGO

Jugar significa apostar dinero o algo de valor material en un evento con resultado incierto. La esperanza es ganar más dinero o bienes materiales. Es posible que esta definición cambie a medida que las normas del juego se modifiquen en distintas sociedades y culturas.

- ▶ El *juego comercial* es formal y se rige por las leyes, y es el enfoque de este marco de trabajo. En líneas generales, los jugadores siempre pierden dinero ante el proveedor del juego. Por lo tanto, existe una relación despareja entre el proveedor del juego y los jugadores.
- ▶ El *juego privado* tiene lugar en ámbitos sociales informales, por ejemplo, entre amigos. Por lo tanto, el dinero se redistribuye dentro del grupo.
- ▶ El *juego recreativo* es el que se desarrolla por diversión o entretenimiento en condiciones de bajo riesgo. Prácticamente no afecta el bienestar de una persona y puede aportar algún beneficio. El juego recreativo también se denomina juego social, responsable, saludable o por diversión.
- ▶ El *juego ilegal* no se rige por leyes ni reglamentaciones. La relación entre el proveedor del juego y los jugadores también es despareja. Sin embargo, el proveedor del juego no se rige por leyes para pagar a los ganadores ni para cobrar las deudas a través de un medio legítimo.
- ▶ Hay una clase de *juego* cuyo resultado se logra con habilidad, mientras otro se determina por el azar. Algunos juegos incluyen elementos de juegos de azar (p. ej., escenarios de juegos de azar), mientras que otras actividades de juegos tienen elementos más relacionados con la habilidad (p. ej., máquinas tragamonedas que se basan en la habilidad).
- ▶ El *juego perjudicial* es cualquier juego repetitivo que cause perjuicio. El nivel de perjuicio puede variar de leve a significativo, y puede ser episódico o crónico. El marco de trabajo define el juego perjudicial en todo su espectro desde las formas menos graves hasta las más graves. El juego perjudicial también se denomina problema de juego, juego compulsivo, juego irresponsable, juego patológico o trastorno del juego.

## VALOR DEL MARCO DE TRABAJO

Este marco de trabajo aporta valor de las siguientes maneras:

- ▶ Utiliza el perjuicio como el principio organizador. Va más allá de la perspectiva del juego perjudicial, como algo que solo les sucede a las personas. Sino que ofrece una perspectiva más amplia, ya que considera el daño a la persona, la familia, la comunidad y la sociedad. Por lo tanto, el marco de trabajo se puede vincular fácilmente con la promoción de la salud pública y la salud mental, como también del desarrollo de la comunidad.
- ▶ El marco de trabajo destaca áreas en las que existe evidencia contundente y en las que no.
- ▶ Además, proporciona un panorama integral de los factores, pero no se adhiere a ninguna teoría ni modelo. De esta manera, insta a los investigadores y a los demás a que realicen investigación nueva basada en teorías.
- ▶ El marco de trabajo promueve un enfoque que reduzca el perjuicio del juego. La reducción del perjuicio significa disminuir el perjuicio o aumentar la seguridad relacionada con el juego. Se centra en potenciar a las personas que se perjudican con el juego y trabajar para proteger a las personas y la comunidad.
- ▶ El marco de trabajo permite considerar los costos y los beneficios del juego para el jugador, la familia, la comunidad y la sociedad.

## PANORAMA DEL JUEGO

El marco de trabajo presenta ocho factores principales que se pueden agrupar en dos temas:

1. Los *factores específicos del juego* incluyen el entorno del juego, la exposición al juego, los tipos de juegos y los recursos del juego.
2. Los *factores generales* son los culturales, sociales, psicológicos y biológicos.

Cada factor se describe con más detalle en su respectiva sección. Los factores pueden interactuar o no de manera que afecten el comportamiento del juego.

## JUEGO PERJUDICIAL O DAÑO RELACIONADO CON EL JUEGO

Investigadores australianos desarrollaron una taxonomía para categorizar el perjuicio del juego. Allí se propusieron siete dimensiones de perjuicio que surgen directa o indirectamente del juego: financiero, emocional, alteración de las relaciones, salud física, desempeño laboral, penal y cultural. Además, propone tres etapas de perjuicio:

- ▶ Los *perjuicios generales* son perjuicios menores que suceden después de que una persona comienza a jugar.
- ▶ Los *perjuicios críticos* son lo suficientemente graves como para que una persona considere que tiene un problema de juego.
- ▶ Los *perjuicios duraderos* tienen efectos a largo plazo que pueden persistir, incluso si la persona deja de jugar.

La taxonomía del perjuicio coincide en gran medida con los factores descritos en este marco de trabajo. Además, ambos consideran el perjuicio en todo el espectro del juego.

## RELEVANCIA PARA LOS INTERESADOS

El marco de trabajo está previsto para un público amplio. Existen tres grupos de interesados principales:

- ▶ *Investigadores* El marco de trabajo se podría utilizar como referencia para áreas destacadas de investigación y como guía para la investigación futura.
- ▶ *Profesionales de atención* El marco de trabajo se podría utilizar para presentar a otros organismos, fundadores y clientes. Podría relacionarse con la salud pública y las condiciones socioeconómicas que afectan la salud.
- ▶ *Gobierno* El marco de trabajo destaca cómo los entornos y los productos relacionados con el juego contribuyen al juego perjudicial. Además, pone el énfasis en los desafíos que enfrentan los profesionales de atención y la necesidad de diversas estrategias de prevención del perjuicio y de tratamiento.

Este es un resumen del marco de trabajo conceptual acerca del juego perjudicial. Si desea más información, consulte el [informe completo](#) o ingrese en la [página web del Marco de trabajo conceptual del juego perjudicial](#) del sitio web de GREO.