

Factores psicológicos

¿DE QUÉ SE TRATA ESTE FACTOR?

Este factor describe las características psicológicas que pueden llevar al juego a un nivel perjudicial. Entre estas se encuentran los rasgos de la personalidad, los estilos de enfrentamiento, las autopercepciones, las creencias acerca del juego y la presencia de trastornos de salud mental. El factor también describe las influencias de aprendizaje social, las experiencias adversas en la niñez y el desarrollo durante el transcurso de la vida.

¿POR QUÉ ESTE FACTOR ES IMPORTANTE?

Las características psicológicas se deben a la biología de la persona y al entorno en el que vive. Este factor brinda una perspectiva de cómo estas características individuales pueden afectar el juego, además de los entornos sociales.

¿QUÉ TEMAS ABARCA ESTE FACTOR?

Personalidad y temperamento

La personalidad y el temperamento describen las diferencias entre las personas en lo que respecta a sus pensamientos, sentimientos y actos. Las personas con mayor nivel de impulsividad tienen mayor probabilidad de tener problemas de juego. La impulsividad es una tendencia a actuar precipitadamente sin pensar en las consecuencias. Existen distintos aspectos de la impulsividad. Los problemas de juego suelen presentarse en personas que tienden a actuar apresuradamente cuando sienten emociones negativas y entre aquellos que prefieren las recompensas inmediatas y más pequeñas por encima de las mayores con demora.

Con frecuencia, se examina el modelo de personalidad de cinco factores para la investigación del juego. Se informó que las personas que padecen problemas de juego tienen menor concienciación, menor simpatía y mayor neurosis. Una menor concienciación significa que la persona está menos motivada para lograr objetivos y menos interesada en las consecuencias de sus actos. Menor simpatía

significa que tiene menos voluntad de trabajar con los demás y suelen actuar por interés propio. Mayor neurosis significa que la persona, con frecuencia, se siente preocupada, ansiosa y otras emociones negativas. También se examinó un sexto rasgo de la personalidad, la honestidad-humildad. Se demostró que las personas que jugaban con más intensidad tenían menor honestidad-humildad. Es decir, que les interesaba menos ser sinceros, modestos y justos cuando trataban con los demás y estaban más interesados en la riqueza y el estatus.

Los trastornos de personalidad, con frecuencia, se presentan en personas con problemas de juego. Se descubrió que la mitad de las personas que buscan tratamiento a causa del juego tienen un trastorno de la personalidad. Entre los más comunes se encuentran el narcisismo, la antisociabilidad, la evasión, la obsesión-compulsión y los trastornos límites.

Estilos de enfrentamiento

Los estilos de enfrentamiento significan cómo las personas afrontan normalmente el estrés y los desafíos de la vida. Es posible que las personas con problemas de juego dependan de la evasión y el enfrentamiento emocional. Es decir, intentan evitar el estrés o el desafío (p. ej., mediante el juego) en lugar de enfrentarlo. Además, intentan reducir cualquier respuesta emocional negativa, como el miedo o la ansiedad, que pudieran experimentar.

Autopercepción

La autopercepción es la manera en la que las personas se ven a sí mismas con respeto a los demás y al mundo. Existe evidencia variada con respecto a si las personas que juegan de manera intensa tienen menos autoestima. Ciertos juegos de azar se pueden considerar una oportunidad de aumentar la autoestima. Por ejemplo, algunos jugadores pueden jugar a juegos de mesa de casino para demostrar su habilidad, impresionar a otros y ganar prestigio. Es posible que las personas que juegan por estos motivos gasten grandes cantidades de dinero.

La investigación demostró que las personas con un concepto propio centrado en el punto de vista financiero

suelen tener más problemas de juego. Para estas personas es más importante la cantidad de dinero que tienen como fuente de autovaloración. Por lo tanto, es posible que jueguen de manera intensa con la esperanza de ganar mucho dinero. Tener problemas de juego puede cambiar la manera negativa en la que las personas se ven a sí mismas.

Aprendizaje social

Las personas pueden aprender a jugar de sus familiares y amigos, pero el entorno social también puede producir el rechazo al juego. Las personas pueden jugar menos o no jugar en lo absoluto si observan que perjudican a los demás con el juego.

Desarrollo durante el transcurso de la vida

Los jóvenes suelen jugar más y tener más problemas de juego en comparación con las personas mayores. Jugar con frecuencia aumenta en la adolescencia y alcanza su pico a los veinte o treinta años, pero los problemas de juego pueden suceder en personas mayores.

La relación entre la edad y el juego es compleja. Las personas de distintos grupos etarios tienen distintas actitudes con respecto al juego. Además, los grupos de menor edad están más expuestos a oportunidades de juego, ya que el juego legal se extiende en muchos países. Si bien las personas que comienzan a jugar en una etapa temprana tienen mayor tendencia a tener problemas de juego, los comportamientos de juego, con frecuencia, cambian con el tiempo. Por lo tanto, es posible que las personas que juegan con más intensidad a una edad más temprana no necesariamente jueguen tanto más adelante en su vida.

Trastornos comórbidos

Muchas personas con problemas de juego tienen otro trastorno de salud mental. La drogadicción y los trastornos del estado de ánimo, la depresión y la ansiedad, suelen ser los más comunes. También se observaron adicciones conductuales, como el uso compulsivo de Internet y de videojuegos. Además, se informaron problemas de juego entre personas que tomaban agonistas de la dopamina para el trastorno de Parkinson.

Las personas con trastorno comórbido tienen problemas de juego y estrés más graves. Además, responden de manera más deficiente al tratamiento de juego. Una vulnerabilidad subyacente puede explicar por qué el juego

y los trastornos de salud mental ocurren en forma conjunta. La impulsividad se identificó como un factor que contribuye a la vulnerabilidad de las personas al juego y a problemas de salud mental.

Bienestar subjetivo

Las personas con problemas de juego tienen un sentido más deficiente del bienestar y más estrés. Por otra parte, las personas con sensación más sólida de bienestar tienen mayor tendencia a jugar sin ningún problema.

Experiencias adversas en la niñez

Muchas personas que tienen problemas de juego indicaron haber sufrido experiencias traumáticas durante la niñez. Entre ellas se encuentran el abuso, la negligencia, el divorcio de los padres y una enfermedad mental en la familia. Cuanto más adversa haya sido la experiencia en la niñez de una persona, mayor será el riesgo a desarrollar problemas de juego.

Criterio y toma de decisiones

Es posible que las personas tengan inclinaciones cuando tomen decisiones que pueden afectar su comportamiento de juego. Por ejemplo, podrían depender de atajos mentales para tomar decisiones rápidas y sobrestimar sucesos infrecuentes (p. ej., la posibilidad de ganar el bote).

Las personas con problemas de juego, con frecuencia, tienen creencias erróneas acerca del juego. Por ejemplo, la ilusión de control es una creencia de que uno puede controlar los resultados del juego. La falacia de los jugadores es creer que los sucesos pasados pueden predecir un suceso futuro, incluso cuando son asuntos librados al azar (p. ej., una victoria sucederá después de una racha de fracasos). Estas creencias erróneas pueden estar motivadas por ciertas características del juego, por ejemplo, un botón de parada de una máquina tragamonedas puede ocasionar que las personas piensen que, si lo usan, cambiarán el resultado del juego.

Este es un resumen del factor psicológico, uno de ocho factores interrelacionados que comprenden el Marco de trabajo conceptual del juego perjudicial. Si desea más información acerca de este factor, consulte el [informe completo](#) o ingrese en la [página web de factores psicológicos](#) del sitio web de GREO.