

Juego Patológico

Elias Robles, PhD

Conducta Adictiva

- La adicción se caracteriza por un patrón persistente de conducta que parece sin control, repetitiva, y en ciertos casos daña para el individuo.
- Aspectos centrales de cualquier definición de adicción son la inhabilidad de poner fin a la conducta adictiva, y la alta tasa de recaída resultante de los intentos por abstenerse.
- Por esa razón, ciertos patrones de juego y apuestas se consideran patológicos.

El Juego

- Jugar apostando es una actividad en la que los jugadores arriesgan cierta cantidad de dinero a cambio de una ganancia potencial mayor pero improbable.
- Pérdida del dinero es el resultado más probable de una apuesta.
 - La tolerancia a perder es un aspecto central del juego.
- No obstante que con ganar en una ocasión se pueda recuperar con creces lo incurrido en una serie de pérdidas,
 - Esta posibilidad es la mantiene la conducta de apostar
 - Al final el jugador promedio pierde dinero
 - Algunos jugadores pueden mejorar su probabilidad de ganar si desarrollan sus habilidades de predicción de los resultados.

Prevalencia

- El juego se observa en personas de todas las razas, clases sociales, y culturas
- La mayoría de los estudios muestran que son más los jugadores que los no-jugadores:
 - El 67% de los americanos y el 90% de los adultos ingleses y australianos reportan haber jugado en algún momento.
- En todo el mundo el juego legalizado ha aumentado significativamente en los últimos 30 años
 - En parte porque los gobiernos han descubierto que el juego público es una fuente abundante de ingresos.

Juego Problemático

- Simultáneamente, ha aumentado el número de personas que reportan no ser capaces de controlar su frecuencia de juego.
- La prevalencia de vida de juego problemático se estima entre 3 y 7% de la población adulta.
 - En Estados Unidos eso significa entre 3 y 21 millones de personas.
- Se teme que en el ambiente actual muchos millones más se vuelvan jugadores compulsivos con consecuencias como carreras destruidas, matrimonios disueltos, y ruina económica.

El Problema de Jugar

- Basado en varios estudios, se cree que el aumento en la oferta de juego legalizado durante la década pasada es responsable del aumento en el número de jugadores patológicos con problemas.
- También, se cree que las consecuencias del juego excesivo impactan tienen un alto costo social y para el individuo.

Oferta de Juego Legal

- En Estados Unidos, en 1988 el juego en casinos se limitaba a Nevada y Atlantic City, NJ.
- Hoy, en 48 de los 50 estados (excepto Utah y Hawaii) existen formas de juego legal.
- Cientos de casinos virtuales están disponibles en la internet
- El juego se ha constituido en una gran industria en la que participan organizaciones del estado, particulares, y corporativas, y de la que todas se benefician.

El Impacto de la Industria del Juego

- La evidencia revela que el juego legal es una industria ampliamente lucrativa:
 - Genera más dinero que el cine, los deportes, los parques de diversiones, los cruceros y la música grabada, en conjunto.
 - El ingreso anual suma cientos de billones de dólares.
- Incrementar el ingreso estatal sin aumentar los impuestos, crear empleos, y desarrollar una lucrativa industria turística son sólo algunos de los beneficios que el juego provee a los gobiernos y los políticos.

El Impacto de la Industria del Juego

- Por otra parte, hay muchas víctimas de la industria del juego (crimen, bancarrota, psicopatología).
- Algunos autores sugieren que en un futuro próximo los sistemas judicial y legal de los Estados Unidos y sus instituciones de salud mental serán insuficientes para cubrir las demandas derivadas de la adicción al juego.
- En parte debido a la magnitud de los beneficios económicos derivados, la discusión sobre los efectos positivos y negativos del juego legal está plagada de retórica partidista, especulación sin bases, y resultados de investigación dudosos y parciales.

La Investigación sobre el Juego

- No obstante que la investigación de laboratorio ayuda a entender los procesos conductuales involucrados en jugar, muchas variables importantes no pueden llevarse al laboratorio.
- Por esa razón, es importante llevar a cabo esa investigación en el ambiente natural donde existe la oportunidad de ver los efectos de las variables (premios, # de juegos, ambiente social, etc.) en magnitudes que importan al jugador.
- Sin embargo, por razones éticas, es difícil obtener datos confiables de las agencias estatales tanto como las organizaciones privadas, y es imposible alterar/controlar experimentalmente las condiciones de juego o estudiar la conducta individual.

La Investigación sobre el Juego

- Mientras tanto, es posible tomar ventaja de los datos generados por manipulaciones ocasionales a la estructura y disponibilidad de los juegos, implementadas por las organismos estatales que regulan el juego.
- Así, los investigadores deben ser cautelosos al interpretar datos a un nivel distinto del nivel en el que se generaron.

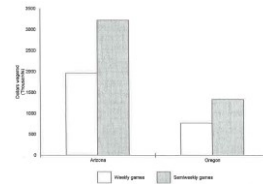
Juego Organizado por el Estado: Loterías

- El atractivo de la lotería es que con una inversión pequeña y muy poco esfuerzo una persona puede ganar una cantidad muy grande de dinero.
- Sólo es comparable a heredar una gran cantidad de dinero.
- El costo de un billete de lotería es \$2 con la oportunidad de ganar millones.
- La probabilidad de ganar el premio mayor es menor de 1 en 5 millones ($p(x) < 0.000002$).

Variables que Afectan las Apuestas

- Lyons and Ghezzi (1995) compararon la demanda de billetes de lotería en Arizona y Oregon, estados que introdujeron loterías estatales a mediados de los 80s.
- Su investigación mostró que dos variables (disponibilidad de los juegos y magnitud del premio) contribuyen mayormente a la demanda de boletos, mientras que la probabilidad de ganar no afecta las ventas.

Disponibilidad de Juegos

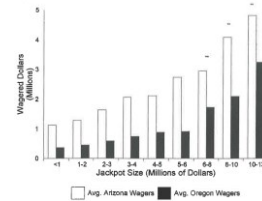


Promedio semanal de ventas durante las 35 semanas antes y después de que se aumentó la frecuencia de los sorteos de lotería de una a dos veces por semana.

Oferta de Sorteos

- Las diferencias en ventas observadas entre uno y dos sorteos por semana no estuvieron relacionadas a la magnitud del premio.
- Los sorteos más frecuentes representan un aumento en el número de oportunidades de jugar y recibir retroalimentación sobre el resultado de la apuesta.
- La demora entre la compra y el resultado parece ser la variable importante.
 - Dada la opción entre dos reforzadores, los humanos elegimos aquel asociado con la menor demora.

Efecto de la Magnitud del Premio

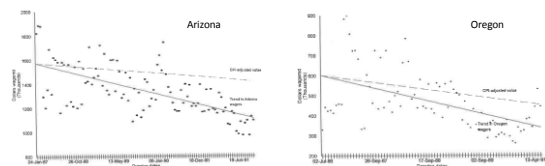


Promedio de ventas de boletos en función de la magnitud de premios en Arizona y Oregon.

Efecto de la Magnitud del Premio

- A medida que el premio aumentó, se incrementaron las ventas en ambos estados.
- El tamaño del reforzador se relaciona positivamente con la fuerza de la respuesta y puede mejorar el valor subjetivo de la oportunidad de ganar.
 - En términos económicos, un premio más grande por el mismo precio aumenta la utilidad esperada del boleto.
- Puede suceder también que la unidad conductual del juego sea una serie relativamente larga de pérdidas seguidas por un gane.
- La relación entre ventas de boletos y la magnitud del premio es bidireccional.
 - Mayores ventas producen mayores premios y estos, a su vez, generan más ventas.

Cambio en la Demanda a Través del Tiempo



Boletos en ocasiones en las que el premio fue \$1 millón durante los primeros 500+ sorteos.

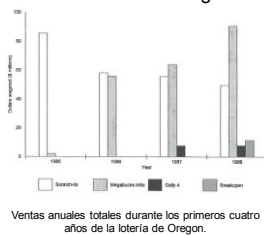
Cambio en la Demanda a Través del Tiempo

- La demanda de premios grandes disminuye con el tiempo.
- El decremento en la demanda no se debió a la inflación dado que el precio de los boletos disminuye simultáneamente.
- En términos conductuales una posible explicación es la "habitación" de la respuesta hedónica de los jugadores al premio potencial.
 - Similar a la tolerancia.
- La economía conductual también predice la devaluación debida a la demora que ocurre cuando se pierde en forma consecutiva.

Probabilidad de Ganar

- Apostar parece no estar relacionado a cambios en la probabilidad de ganar aún cuando ésta se reduce en un 67%
- Es posible que los jugadores:
 - no calculen correctamente la utilidad esperada de un boleto.
 - no discriminen entre números muy pequeños (como la probabilidad de ganar),
 - sean capaces de discriminar pero que esa información no sea una variable importante para la compra de boletos de lotería.

Contexto del Juego



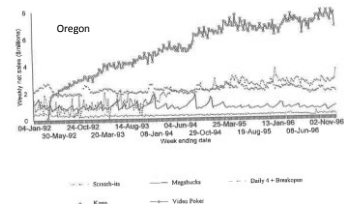
Contexto del Juego

- Se añadieron diversos juegos para mantener el interés del público y aumentar las ventas.
- Dado que los juegos se añadieron gradualmente, fue posible comparar la demanda relativa por cada juego.
- La importancia de la oferta de juegos y la magnitud del premio en la lotería sugiere que esas variables pueden afectar la preferencia entre los juegos.

Contexto del Juego

- Se han implementado un número de estrategias para aumentar las ventas:
 - ahora es posible cobrar los premios en los lugares de venta,
 - se introdujeron premios más grandes,
 - Los juegos de Keno se inician frecuentemente y los resultados se anuncian inmediatamente.
- Para 1992 la demanda de juegos de "ráscale" excedió la de Megamillones

Vídeo Poker



Ventas semanales en Oregon a partir de la introducción de vídeo póker, 1992-1996.

Video Poker

- El video póker se volvió rápidamente el juego preferido en Oregon.
- Para 1997 el póker atraía el 50% de todas las ventas, como \$350 millones anuales en fondos públicos.
- Al aumentar Oregon el número de terminales, las ventas promedio por máquina subieron 26%, de \$282 a \$1,022.
- Los ingresos aumentaron un 20% adicional durante un período de tres semanas en que las máquinas que originalmente admitían billetes de \$1 y \$5 comenzaron a aceptar billetes de \$10 y \$20.

Video Poker

- El video póker permite variaciones en manos de 5 cartas jugadas con un sólo juego de barajas.
- Las ganancias son relativamente bajas pero frecuentes.
- El precio por juego es mínimo de aproximadamente 20 centavos.
- Las manos ganadoras pueden llegar pagar miles de dólares.
- Como el jugador puede optar por reemplazar cartas para mejorar su mano, éste puede influir el resultado del juego.
 - Eso sólo sucede en el video póker.

La Ilusión de Control

- La oportunidad de influir el resultado de un juego es en cierta forma ilusoria porque a la larga el jugador pierde contra la máquina.
- Sin embargo, la percepción de tener algún control sobre el resultado es un reforzador poderoso.
- Por ejemplo, Dixon et al. (1998) encontraron que jugadores de un juego computarizado de ruleta preferían la oportunidad de elegir sus propios números a cambio de una menor probabilidad de ganar y de pagar por esa oportunidad.

El Papel de la Conducta Verbal

- La conducta de los jugadores frecuentemente está más controlada por sus propias creencias que por la realidad de su conducta y sus consecuencias. A estas creencias se les ha llamado "falacias de jugador".
- Una de esas falacias es creer que después de perder varias veces seguidas es más probable ganar que después de haber ganado.
- Otra falacia se conoce como el efecto de "por poquito" (near miss). Se refiere a la sensación de estar cerca de ganar cuando se logran parcialmente las condiciones para ganar (3 de 4 números, por ejemplo). Pero no se puede ganar a medias.

Prevención de Jugo Problemático

- Ciertas poblaciones tienen mayor riesgo de desarrollar problemas de juego:
 - Hombres blancos, maduros, de poca educación
 - Mujeres
 - Adultos jóvenes
 - Minorías, principalmente nativos americanos
- Los programas preventivos deben desarrollarse para poblaciones y necesidades específicas.

Prevención de Jugo Problemático

- En general, los programas de prevención deben alcanzar las poblaciones en riesgo para:
 - Educarlos sobre los peligros del juego
 - Ayudarlos a identificar conductas que predicen adicción
 - P.ej., pensamientos recurrentes sobre juego, aumento en las apuestas, intento por recuperar las pérdidas.
 - Instruir a la gente cómo participar en y disfrutar de otras actividades placenteras que no involucren juego
 - Enseñarles técnicas de auto-control a fin de evitar conductas destructivas.
 - p.ej., monitorear y limitar las apuestas, ahorrar dinero, distanciarse de la gente, lugares y otros estímulos asociados al juego.

Tratamiento del Juego Problemático

- El tratamiento de juego problemático normalmente se basa en programas de 12 pasos.
- Jugadores Anónimos se fundó en 1957.
- La eficacia del tratamiento tradicional no se ha validado
- Otras formas de tratamiento que pueden ser útiles incluyen:
 - Tratamiento como interno,
 - Terapia individual y de grupo,
 - Desensibilización sistemática,
 - Terapia Racional Emotiva,
 - Restructuración Cognitiva.