

LA INTERVENCIÓN PRECOZ ES BÁSICA EN EL TRATAMIENTO DE ESTE TRASTORNO

La adicción al juego está asociada a la edad

Un nuevo estudio afirma que la edad del paciente influye en la presentación del trastorno de juego patológico y en su evolución clínica. Los resultados, publicados en la revista *Journal of Gambling Studies*, asocia una edad de inicio más precoz con una mayor severidad en la conducta del juego.

IDIBELL

8/4/2013 17:01 CEST



Los pacientes mayores "huyen de sentimientos de soledad, insatisfacción o incluso de malestar físico", según el estudio. / [Johnnyberg](#)

Investigadores del Instituto de Investigación Biomédica de Bellvitge (IDIBELL) han demostrado que la edad del paciente influye en la presentación del trastorno de juego patológico y en su evolución clínica.

El estudio, publicado en el *Journal of Gambling Studies*, se ha realizado con más de 2.300 pacientes de entre 17 y 86 años. Según Susana Jiménez Murcia, coordinadora del trabajo, algunos rasgos de personalidad asociados a la edad son factores de riesgo en las diversas etapas de la vida.

Los pacientes más jóvenes (de entre 17 y 35 años) tienen más tendencia a la

impulsividad y a buscar nuevas sensaciones, lo que actúa como factores precipitantes de la adicción al juego. En cambio, en las personas de edad avanzada (de entre 55 y 86 años) estos factores de riesgo disminuyen y aumentan otros como la evitación del daño (tendencia a la angustia y a la preocupación excesiva) y la cooperación.

“Las personas mayores no juegan tanto por buscar el premio, por el reto de ganar o por la competitividad como hacen los jóvenes, sino que lo hacen para modular estados emocionales negativos”, explica Jiménez. Los pacientes mayores “huyen de sentimientos de soledad, insatisfacción o incluso de malestar físico”.

Los pacientes mayores “huyen de sentimientos de soledad, insatisfacción o incluso de malestar físico”

“El único factor de la personalidad que no varía con la edad es la autodirección, la capacidad de tomar las riendas de nuestra vida, de ser persistentes con un objetivo”, afirma la investigadora. El trabajo confirma que este factor “es bajo en todas las etapas y nos puede dar la clave para actuar en el tratamiento y en la prevención del trastorno”.

Intervención precoz

El estudio asocia los jóvenes con una edad de inicio más precoz con mayor severidad en la conducta del juego. “Una intervención precoz en estos pacientes hace que controlamos el problema en las primeras fases y podamos dar herramientas al paciente para que lo tenga controlado”.

Al parecer, el juego patológico es un trastorno transitorio y episódico en la vida del paciente. “Observamos”, apunta Jiménez, “que en determinados momentos de la vida y por influencia de factores sociales, ambientales y personales se puede controlar mejor esta conducta y, en cambio, en otras no, haciendo que se complique mucho la psicopatología. No se trata de un trastorno crónico de por vida”.

En los pacientes de entre 55 y 86 años, el trastorno está asociado a problemas de salud, mientras que en los de mediana edad se asocia a mayores problemas económicos. El estudio también ha detectado un inicio en el juego más tardío en las mujeres, hacia los 35-40 años, mientras que los hombres empiezan a jugar más jóvenes.

Jiménez Murcia subraya que en los últimos años ha cambiado el perfil del paciente como consecuencia del auge del juego por internet. "Ahora nos llegan a la consulta pacientes más jóvenes, con estudios universitarios y niveles socioeconómicos más elevados. Debemos continuar trabajando para promover el juego responsable y también informar del riesgo potencial del juego".

Referencia del artículo

Granero R. , Penedo E., Stinchfield R., Fernández-Aranda F., Savvidou L.G., Fröberg F., Aymamí N. , Gómez-Peña M., Pérez-Serrano M., del Pino Gutiérrez A., Menchón J.M. and Jiménez-Murcia S. "Is pathological gambling moderated by age?" *Journal of Gambling Studies*. DOI 10.1007/s10899-013-9369-6.

Copyright: **Creative Commons**

TAGS

JUEGO PATOLÓGICO | BELLVITGE | LUDOPATÍA |

Creative Commons 4.0

You can copy, distribute and transform the contents of SINC. [Read the conditions of our license](#)

