

**VISIBILIZANDO LOS EFECTOS DE
LA LUDOPATÍA EN LA SALUD
MENTAL DE LAS PERSONAS
ADULTAS**

Alumno: Diego José Durán Delgado

Tutora: Beronika Garrosa Martín

Grado en Trabajo Social.

Universidad de La Laguna.

Junio 2024.

Agradecimientos.

Al finalizar este trabajo de fin de grado, quiero agradecer a todas aquellas personas que me han acompañado y apoyado durante este camino.

En primer lugar, agradecer a mi madre, mi hermana y mi novia, por su apoyo incondicional, paciencia y amor, el cual ha sido crucial para poder afrontar cada adversidad. Gracias por creer siempre en mí y por ser mi pilar fundamental.

A mi padre, tíos/as y primos/as, por sus consejos, apoyo y cariño. Además, por la confianza plena depositada en mí.

A mis amigas de la carrera Clara, Marián y Lara, gracias por hacerme este camino más fácil, por los momentos llenos de experiencias que nunca olvidaremos y por el apoyo. En especial a mi compañero Eddie, el cual no pudo acabar este viaje junto a mi, esto lo hice por ambos amigos.

A mis amigos Alonso, Joel, Fran y mi grupo OnlyLocal, por ser los mejores amigos que podría tener, por su apoyo y consejos. Vuestra compañía ha sido crucial para poder finalizar este camino

Finalmente a mí, por mi esfuerzo, resiliencia y por demostrarme que puedo conseguir todo lo que me proponga. Este trabajo es reflejo de todo el esfuerzo y dedicación depositada.

A todos/as y ustedes gracias de corazón. Este logro es tanto mío como suyo.

Resumen.

Este trabajo de fin de grado se centra en visibilizar los efectos que tiene la ludopatía en las personas adultas, a través de una revisión bibliográfica. Debido a la gran influencia que ha ocasionado este trastorno en los últimos tiempos en la sociedad y en la salud mental de las personas. Respecto a los objetivos específicos de este trabajo son: Profundizar en los factores de riesgos relacionados con la ludopatía, mostrar los diferentes efectos psicológicos de la ludopatía en las personas adultas, indagar en los conceptos relacionados con el objeto de estudio, y revisar la relación entre la ludopatía con la dualidad patológica y la comorbilidad. En cuanto a la metodología utilizada, se llevó a cabo una búsqueda bibliográfica de diferentes autores e investigaciones en varias bases de datos oficiales como son: Dialnet, Google Scholar, Web Of Science y Punto Q de la Universidad de La Laguna. En relación a las conclusiones más destacadas se refleja la grave repercusión de la ludopatía en la salud mental y el bienestar emocional de las personas afectadas. Se ha evidenciado que la ludopatía, catalogada como un trastorno mental, está estrechamente relacionada con una serie de efectos psicológicos adversos, incluyendo altas tasas de trastornos de ansiedad y depresión entre los individuos afectados. Además, estudios han revelado una significativa comorbilidad entre la ludopatía y trastornos de personalidad, otras acciones y otros trastornos asociados.

Palabras clave: “adulto”, “salud mental”, “ludopatía”, “juego”, “patología dual”, “comorbilidad”.

Abstract.

In this final degree project, the focus is on highlighting the importance of making visible the effects of gambling addiction on adults through a literature review. This is due to the significant influence that this disorder has had on society in recent times. The secondary objectives of this work are: to delve into the risk factors related to gambling addiction, to

show the different psychological effects of gambling addiction on adults, to explore concepts related to the subject of study, and to review the relationship between gambling addiction and both pathological duality and comorbidity. Regarding the methodology used, a bibliographic search was carried out involving various authors and research studies from several official databases, such as Dialnet, Google Scholar, Web of Science, and Punto Q from the University of La Laguna. The most notable conclusions highlight the severe impact of gambling addiction on the mental health and emotional well-being of affected individuals. It has been shown that gambling addiction, classified as a mental disorder, is closely related to a series of adverse psychological effects, including high rates of anxiety disorders and depression among affected individuals. Additionally, studies have revealed a significant comorbidity between gambling addiction and personality disorders, other behaviors, and other associated disorders.

Keys words: "causes", " gambling", "mental health", "adult", "emotional well-being", " addiction", "comorbidity"

Índice

1. Introducción	5
2. Marco teórico.	8
2.1. Definición de adicción	8
2.2. Definición de ludopatía	8
2.3. Prevalencia de la ludopatía.	9
2.4. Definición de Salud mental.	10
2.5. Definición de Patología dual.	11
2.6. Definición comorbilidad.	11
3. Objetivos generales y específicos.	11
4. Método.	12
5. Resultados	13
6. Discusión	20
6.1. Efectos psicológicos de la ludopatía en la salud mental.	20
6.2. Relación de ludopatía con la dualidad patológica y comorbilidad.	22
6.3. Limitaciones.	23
7. Conclusiones	24
7.1. Prospectiva	25
8. Referencias	27

1. Introducción

El presente Trabajo de Fin de Grado se centra en viabilizar los efectos de la ludopatía o juego patológico en las personas adultas. La ludopatía o juego patológico se trata de un trastorno que se caracteriza por la pérdida del autocontrol a la hora de jugar (OMS, 2019). Asimismo, esta adicción genera una serie de efectos adversos hacia la persona y a su contexto social (Irie y Kengo, 2022), como son síntomas de abstinencia, ansiedad, depresión, nerviosismo (Etxandi et al., 2021), además, de deterioro económico, bajo rendimiento laboral y conflictos familiares (Dighton et al., 2018). Esta problemática ha generado una preocupación social, debido a los impactos relevantes que produce en la sociedad. A través de este TFG se investigan las consecuencias psicológicas que origina la ludopatía, resaltando los efectos negativos en la salud mental. Asimismo, se analiza la relación de la ludopatía con la dualidad patológica y la comorbilidad, explorando cómo este trastorno convive con otras enfermedades mentales, además de los factores de riesgo que se asocia a este trastorno.

En la revisión y el entendimiento de la ludopatía, el juego patológico como adicción posee aspectos distintivos en relación a otros trastornos. Estos aspectos, se denominan como factores de riesgo que pueden afectar al desarrollo y prevalencia de la misma (Domínguez et al., 2013). Además, se analizarán los diferentes aspectos que abarcan estos factores de riesgo tanto aspectos psicosociales, socioculturales y familiares.

Principalmente, se considera que la parte psicosocial abarca rasgos personales, así como aspectos asociados con la sociedad y la cultura, los cuales condicionan directa e indirectamente la forma en la que se desarrolla el comportamiento de los/las individuos cuando se sumergen en el mundo del juego. Respecto al aspecto individual, la coexistencia de trastornos son elementos de amenaza más destacable desde el enfoque de la psicología,

puesto que diversas investigaciones y los procedimientos de tratamiento han indicado que la adicción a las drogas, al alcohol, la depresión y la ansiedad se postulan como elementos que agravan la aparición y el padecimiento del juego patológico o compulsivo. (Fernández et al., 2018).

En el ámbito sociocultural, se ha señalado la presencia de variables de riesgo como son los malos tratos en el entorno familiar, en entornos profesionales hostiles, las problemáticas en el ámbito educativo como el rendimiento y abandono escolar, así como vínculos interpersonales (Uchuypoma et al., 2017). La influencia de estas actividades se encuentran internalizadas en nuestra sociedad no solo en los casinos y juegos de azar como la Lotería, sino que también mediante las TIC, lo que supone un fácil acceso para cualquier persona. Esto sumado a las leyes vigentes y la validación social incrementa más aún su acceso y su consumo (Sancho, 2017).

Por otra parte, se encuentra la figura familiar en donde ciertas relaciones y núcleos familiares conflictivos generan falta de comunicación, ausencia de apoyo emocional, actitudes negativas y una comunicación vacía son componentes agravantes para la aparición del juego patológico y su asentamiento como un comportamiento que sigue progresando. El juego se encuentra presente en etapas de la vida como la infancia y adolescencia, las primeras experiencias de juego se desarrollan de la mano de la familia, lo que puede impactar en la conducta del juego en los más jóvenes. Por otro lado, la presencia tanto de adicciones a sustancias, de diferentes trastornos o antecedentes de ludopatía en la familia también están asociados a la relación problemática del juego del resto de los miembros familiares. Asimismo, aunque los lazos familiares estén debilitados la familia es un punto importante para la intervención de esta problemática (Garrido, 2017).

Por otro lado, en los últimos años se ha detectado un incremento de la participación de las personas en actividades relacionadas con juegos de azar. De acuerdo con el estudio

"Juego y Sociedad"¹ realizado en 2020, aproximadamente 30 millones de personas en España participaron en juegos de azar durante el año 2019, lo que representa alrededor del 84,9% de la población entre 18 y 75 años.

Según Mateu (2016, p 48), en una investigación realizada con la participación de 120 estudiantes, con edades comprendidas entre 16 y 19 años, en un instituto de Valencia. Señaló que el 50,8% de los/las participantes había apostado en algún momento, y que por otro lado, el 25,85% de los/las jóvenes apostaba a lo largo de la semana y el 43,5% apostaba en el día a día. Los resultados recogidos revelaron la sencilla accesibilidad que tiene este colectivo a este tipo de actividades de riesgo, la cual se irá incrementando a lo largo del tiempo. Algunos autores (Castilla et al., 2013), relacionan esta accesibilidad con los diferentes medios de publicidad y difusión que existen actualmente, como son las diferentes apps y páginas dedicadas a las apuestas online.

En definitiva, la ludopatía genera una serie de consecuencias, la cuales generan un degradamiento de las relaciones interpersonales e impacta negativamente en el bienestar de las personas que la experimentan (Restrepo y Rodríguez, 2016). Asimismo, según Salvador y Kotatkova (2022), el juego patológico se presenta como un peligro que atenta directamente en la salud mental, generando conductas antisociales y en los casos extremos conductas suicidas. Todo ello pone en manifiesto la necesidad de su estudio para su tratamiento terapéutico y la importancia de su intervención en el ámbito educativo (Zapatero y Serrano, 2020).

¹ https://cejuego.com/wp-content/uploads/2021/04/Juego_y_Sociedad_XI_2020.pdf

2. Marco teórico.

2.1. Definición de adicción

La adicción se define como un trastorno mental crónico, en el que se activa un sistema de recompensa en el cerebro de la persona, este fenómeno puede afectar a varias dimensiones como el dominio del comportamiento, la motivación entre otros, además de alterar gravemente el sistema nervioso central (American Society of Addiction Medicine, 2019).

En relación a este concepto existen diferentes tipos de adicciones: las adicciones por consumo de sustancias y las adicciones comportamentales. En primer lugar, según el Instituto Nacional sobre el Abuso de Drogas (2019) la adicción por consumo de sustancias se trata de una patología crónica por el consumo reiterado y obsesivo de sustancias tóxicas como la marihuana, cocaína, anfetaminas, éxtasis... Por otro lado, según Roncero et al. (2023), las adicciones comportamentales reúnen un grupo de acciones inocuas que pueden derivar en conductas adictivas afectando de manera directa la vida de la persona. Algunas adicciones comportamentales son: adicción al sexo, al juego, redes sociales. compras.

En relación a lo mencionado anteriormente, en la presente revisión teórica se va a abordar una adicción de conductas adictivas, como es la ludopatía.

2.2. Definición de ludopatía

El concepto de adicción se relaciona directamente con la ludopatía ya que es una de las dimensiones que engloba. Es por ello que la ludopatía se define como un trastorno en el que una persona experimenta frecuentes y repetidos episodios de participación en actividades de juego de apuestas, aunque perciba diferentes problemáticas que afectan a las responsabilidades sociales, laborales, familiares y recursos financieros de la persona. La repetición de este comportamiento desarrolla una alta tolerancia y la pérdida del control de

los impulsos, además, de generar una alta abstinencia cuando no se realiza esta actividad (American Psychiatric Association, 2013)

Por otro lado, el juego patológico se trata de un comportamiento que se recoge en el DSM-V, “Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales”. Esta adicción se define como un trastorno asociado a la incapacidad del autocontrol de la persona. Por otro lado esta problemática engloba una serie de prejuicios que tiene consecuencias graves en el bienestar de las personas que son jugadoras patológicas (American Psychiatric Association, 2013).

Asimismo, la Organización Mundial de la Salud (OMS) incorpora la ludopatía en la categoría de enfermedades asociadas a las adicciones comportamentales en su clasificación internacional de enfermedades (CIE-11). La ludopatía, es un trastorno que se describe por comportamientos sucesivos y repetidos, se trata de una adicción que no engloba ninguna sustancia (OMS, 2019).

2.3. Prevalencia de la ludopatía.

Según las encuestas de Edades y Estudios del informe sobre adicciones comportamentales y otros trastornos adictivos (2023), respecto al juego en línea en 2022, un 5,3% de los habitantes españoles entre los 15 y 65 años ha practicado estas actividades lúdicas a lo largo del año anterior. Además, estas encuestas aseguran que, al igual que en años anteriores, el número de hombres es mayor que el número de mujeres que juegan. Respecto a los más jóvenes, este tipo de actividades suele ser más habitual en este colectivo, en donde la prevalencia va disminuyendo a medida que el rango de edad va incrementando. Siguiendo con la distinción de géneros, los hombres, además de predominar la frecuencia de juego, predominan también en el formato online relacionado con las apuestas y el deporte. En cuanto al juego presencial, la prevalencia obtiene un crecimiento notable con el rango de

edad. En esta modalidad, esta encuesta asegura que en 2022 el 57,4% de la población en las edades comprendidas entre los 15 y 64 años ha apostado con dinero.

Por otro lado, según el estudio "Monitoring Gambling Engagement and Problem Gambling Prevalence within Selected European Jurisdictions" realizado por Carran (2022) para la European Gaming and Betting Association, respecto a la prevalencia de la ludopatía en diferentes países se muestran una gran variedad de datos. En primer lugar, en el año 2015 la prevalencia de la ludopatía en Austria fue de 0,62% y en Finlandia fue del 3,3%. Por otro lado, en el año 2017 los datos encontrados en Chipre fue de 4,5% y en Bélgica fue de 0.9%. Asimismo, en el año 2019 la prevalencia detectada en Francia fue de 2,9%, en Grecia fue 2,7% y en Italia de 3.0%. Finalmente en relación al 2022, en Portugal la prevalencia reportada fue de 2,9%, mientras tanto en Suecia fue del 3,4% y en Reino Unido 0.5%.

2.4. Definición de Salud mental.

Respecto al concepto de salud mental, se trata de un estado de bienestar mental y psicológico que capacita a las personas en términos del afrontamiento de los momentos de malestar a lo largo de su vida. Asimismo, la salud mental, permite adquirir las capacidades y habilidades fundamentales para el desarrollo personal, así como para la contribución al progreso de la sociedad. Por otro lado, se trata de un derecho humano significativo, además de ser una parte primordial de la vida de las personas, para las habilidades personales y para la calidad de vida (OMS, 2022).

En segundo lugar, la salud mental es un elemento fundamental para la calidad de vida de las personas, se cataloga como la armonía psicológica, emocional y comunitaria. Además, la salud mental engloba una serie de aspectos como la autoestima, relaciones interpersonales y la autonomía que tiene un gran impacto en el bienestar de toda persona (American Psychological Association, 2020).

2.5. Definición de Patología dual.

En cuanto a la patología dual, se trata de un concepto para reconocer a aquellos individuos que en algún momento del desarrollo de su vida padecen una adicción y un trastorno de forma simultánea (Szerman, 2019). Según Torrijos y Palomino (2017), la patología dual se trata de un trastorno psicológico que genera importantes efectos negativos en el desarrollo mental y en el bienestar de las personas que la padecen. Por otro lado, este trastorno conlleva a una serie de conductas violentas, delictivas, problemáticas en el entorno educativo, social, profesional, alimentando de esta forma a exclusión social

2.6. Definición comorbilidad.

Según Consuegra (2010, p 46), la comorbilidad se trata de la coexistencia de dos trastornos como pueden ser la depresión, ansiedad y el consumo de drogas. Por ello, la comorbilidad existe cuando dos trastornos o más se desarrollan a la vez. Estos trastornos suelen interactuar entre ellos afectando al bienestar de la persona. La mayoría de casos de comorbilidad suceden entre alguna afección física y trastornos por consumo de sustancias. Asimismo, cuando una persona padece trastornos de salud mental y por consumo de drogas, es más eficaz intervenir conjuntamente que por separado. (Instituto Nacional sobre el Abuso de Drogas, 2019)

3. Objetivos generales y específicos.

El objetivo general de esta revisión teórica es visibilizar los efectos de la ludopatía en la salud mental de las personas adultas

Los objetivos específicos son:

- Profundizar en los factores de riesgo relacionados con la ludopatía.

- Mostrar los diferentes efectos psicológicos de la ludopatía en los adultos.
- Indagar en los conceptos relacionados con el objeto de estudio.
- Revisar la relación entre la ludopatía con la dualidad patológica y la comorbilidad.

4. Método.

De acuerdo a la metodología aplicada en esta revisión teórica, se ha realizado una búsqueda bibliográfica de investigaciones a través de una serie de bases de datos oficiales. En relación, a las bases de datos seleccionadas para el rastreo de la información y la realización de este trabajo, se incluyen Dialnet, Web of Science, Google Scholar.

Asimismo, para la utilización de estas base datos se han elegido un conjunto de palabras claves o keywords, para el cribado definitivo de los documentos escogidos. En relación a palabras clave en español: “joven”, “adulto”, “salud mental”, “ludopatía”, “juego”. En inglés: "causes", “gambling”, “mental health”, " young”, “adult”, “emotional well-being”, “addiction”. En cuanto a la tipología de documentos seleccionados, esta revisión teórica se centra en artículos en publicaciones científicas, libros, capítulos de libros, y trabajos académicos (tesis). Por otro lado, se ha trabajado mediante un diagrama de flujo llamado método prisma, que expone el proceso de selección de las investigaciones, señalando las bases de bases de datos y la cantidad de estudios excluidos como incluidos, atendiendo a los elementos de exclusión e inclusión.

Asimismo, atendiendo a los criterios de selección, los elementos inclusión han sido:

- Publicaciones realizadas entre el año 2010 hasta la actualidad.
- Documentos en inglés y español.
- Documentos nacionales e internacionales.

Asimismo, los criterios de exclusión que se han utilizado para este trabajo son:

- Documentos que se repiten.

- Textos que no obtengan la versión completa.
- Publicaciones que no obtengan una versión gratuita.

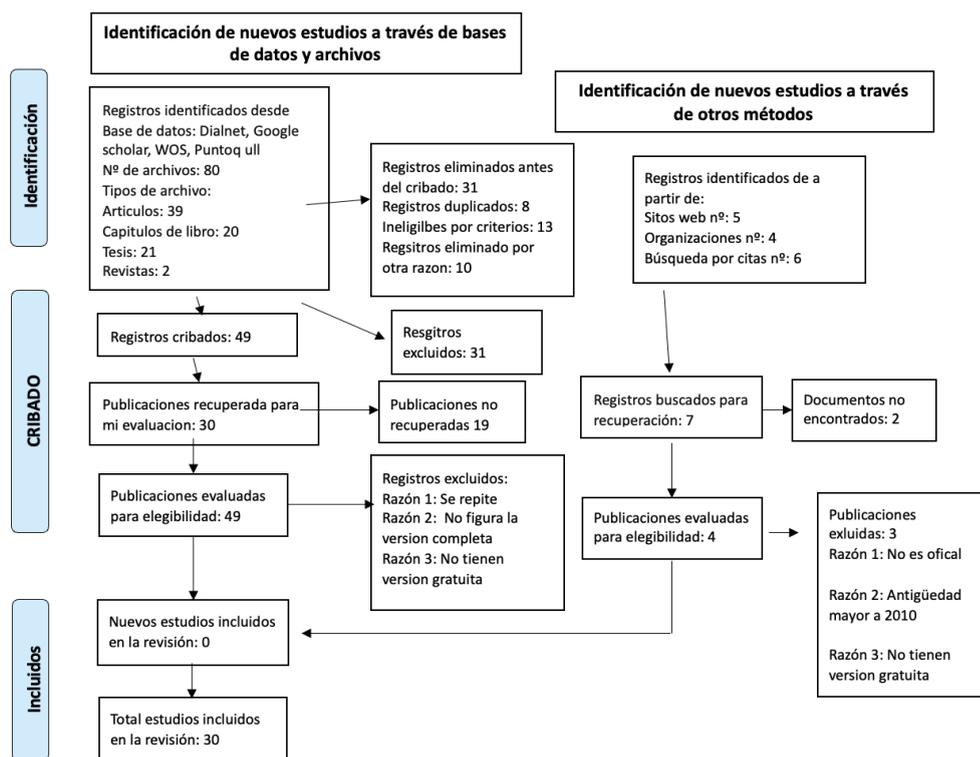
5. Resultados

En cuanto al apartado de resultados, se exponen las diferentes posiciones teóricas encontradas. Se describe y analiza la producción encontrada en la búsqueda bibliográfica en función de las categorías de análisis descritas en el apartado anterior. Exposición ordenada de las distintas investigaciones y posiciones teóricas, de acuerdo con un criterio que justifica su selección, estructuración y secuenciación. Los documentos se pueden agrupar en tablas que faciliten la comparación entre los estudios incluidos. En este punto se pone de manifiesto los resúmenes de los documentos elegidos, la tipología, el autor y el año de publicación. Además, de los aciertos y avances tanto teóricos como metodológicos, así como las incertidumbres y nuevos interrogantes que quedan por investigar en el campo problemático seleccionado.

Respecto al proceso de análisis de las investigaciones seleccionadas para esta revisión bibliográfica, se han localizado documentos enfocados a los efectos psicológicos que genera el juego patológico y la relación existente entre la ludopatía con la patología dual y comorbilidad.

En el siguiente flujograma conocido como método prisma, se presenta la estructura de la búsqueda de documentos.

Tabla 1. Método prisma.



Fuente: Durán, D. (2024). Elaboración propia.

La elección de estos documentos se basa en torno a los criterios de elección y exclusión elegidos para este trabajo.

En esta segunda tabla, se expondrán las investigaciones seleccionadas, donde se detalla el título, año de publicación, metodología utilizada y resumen

Por ello, para poder abarcar y detectar los resultados de forma exhaustiva, se han fragmentado en dos apartados atendiendo a los objetivos de este trabajo, estos son:

- Efectos psicológicos en la salud mental

- Relación de ludopatía con la dualidad patológica y comorbilidad.

Tabla 2. Información investigaciones seleccionadas.

Título	Autor	Año	Metodología	Resumen
La ludopatía y los empleados en la universidad de San Buenaventura.	Victor Hugo Cano Bedoya	2010	Artículo de investigación	La investigación se basa en el uso de juegos de azar y videojuegos entre profesores y trabajadores de la Universidad de San Buenaventura en Medellín Colombia, y se asocian con efectos psicológicos y condiciones médicas. La muestra recogida es de 150 trabajadores de la universidad. Además, el objetivo de este estudio es diagnosticar el impacto psicológico, médico y social de los participantes que destinan parte de su tiempo en los juegos de azar.
Juego como evasión.	José Ignacio Ibáñez Aramayo.	2010	Artículo de investigación	Este estudio realizado en España, aborda el juego patológico y su relación con otros trastornos. Se realizó a través de cuatro casos clínicos, para analizar la causalidad psicológica y el funcionamiento del inconsciente con el propósito de evidenciar la causalidad psicológica y el funcionamiento inconsciente llevan a cabo al desarrollo de la ludopatía.
Juego patológico, patrones de personalidad y síndromes clínicos.	Margarita Ortiz Tallo	2011	Investigación	El objetivo principal de esta investigación es analizar las características de personalidad patológica e indagar la coexistencia con síndromes clínicos. La muestra se trata de 212 hombres con problemas de ludopatías pacientes de un centro. Asimismo, se investiga la posible conexión de las características patológicas con los diferentes trastornos de la personalidad y otros trastornos psicológicos. Este estudio fue llevado a cabo en España.
Estudio epidemiológico sobre juegos de azar y factores asociados en la población universitaria de la Universidad de Manizales.	Santiago Castaño	2011	Investigación	En esta investigación, se estudia el intervalo de actividad de juegos de azar y factores asociados en alumnos y alumnas de la universidad de Manizales, Colombia. La muestra se compone de 305 estudiantes, se evaluaron algunos elementos como la edad, el sexo, metodología de los juegos, consumo de alcohol, cigarrillos y sustancias psicoactivas, etc.
Evolución clínica de la comorbilidad en el eje I del DSM-IV-TR en pacientes con trastorno límite de la	Claudio Maruottolo	2012	Investigación	El objetivo de este estudio desarrollado en España, es analizar la presencia de otras comorbilidades del Eje I del DSM-IV-TR en pacientes con trastorno límite y trastorno adictivo. Además, de su evolución clínica

personalidad y trastorno adictivo hallados en hospital de día de patología dual.				después de recibir tratamiento psicodinámico. La muestra elegida fue de 51 pacientes del hospital de día.
Ludopatía y mujer: análisis desde la perspectiva de género.	María Josefa Vázquez Fernández	2012	Investigación	En este trabajo se expone la ludopatía como una adicción o trastorno comportamental, la cual genera ansiedad y depresión. En juego patológico en las mujeres se asocia a los sentimientos de soledad y es utilizada usualmente como forma de combatir la ansiedad y depresión. Además de destacar la necesidad de combatir estas estigmatizaciones sociales en donde a la mujer se le califica como adulta e intervenir esta problemática desde la educación. El objetivo de este trabajo es realizar un análisis acerca del juego patológico y la figura de la mujer.
Juego patológico, depresión y trastorno de personalidad: caso clínico en una mujer joven.	Nelly Capetillo Ventura	2014	Artículo	En este artículo publicado en México, expone el caso de una mujer de 28 años, con problemas de ludopatía y con comorbilidades relacionadas. El objetivo de este documento es resaltar la importancia de la identificación de la comorbilidad, de su valoración e intervención.
Regulación emocional, trastorno límite de la personalidad y juego patológico. A propósito de un caso.	Ramón Martín Brufau	2014	Artículo	En el estudio español, se presenta el caso de un hombre de 40 años con adicción al juego y un trastorno de personalidad borderline. Además, se analiza la relación de los efectos generados por la ludopatía y con los acontecimientos cruciales de su vida que han desembocado en sentimientos de soledad y abandono.
Consecuencias funcionales de la ludopatía.	Edgar Miraval Rojas	2015	Artículo	Este estudio se realiza en Perú. Se expone un artículo de investigación en donde se hace una presentación de los resultados sobre los efectos y consecuencias del juego patológico. En dicho estudio, se cataloga la ludopatía como un trastorno mental que impacta negativamente en diversas dimensiones de la calidad de vida de las personas, además de su desarrollo psicológico y social. El objetivo principal de esta investigación es desglosar los factores que afectan de manera perjudicial al desarrollo psicosocial de las personas que padecen ludopatía. Participantes: 53 pacientes catalogados como jugadores patológicos.
Diferencias de género en el Trastorno de Juego: Desde los aspectos clínicos hasta	Anders Hakansson	2015	Artículo	Este artículo publicado en Suecia explora las diferencias de género en los juegos de azar, la evolución y frecuencia del trastorno de ludopatía. Además del impacto del tratamiento en hombres y mujeres. Los hombres son quienes buscan

la respuesta al tratamiento.				tratamiento frecuentemente debido a la prevalencia de la adicción al juego. Asimismo, los estudios indican que las mujeres muestran un desarrollo a problemáticas de juego más pronto, cuando la conducta está evolucionada
Factores de riesgo para ludopatía en un grupo de jugadores de casinos de la ciudad de Medellín, Colombia	Guillermo Alonso Castaño Pérez	2016	Investigación	En este estudio cualitativo, el objetivo principal se centra en analizar mediante entrevistas los factores de riesgos que desencadenaron la adicción al juego, destacando los factores personales, ambientales y familiares.. La muestra se trata de 50 jugadores de casino. Este estudio, fue llevado a cabo en Colombia.
Early risk and protective factors for problem gambling: A systematic review and meta-analysis of longitudinal studies.	N.A. Dowling	2017	Artículo	En resumen, esta investigación realizada en Australia, tiene como objetivo los factores y causas relacionadas con la ludopatía a través de una serie de estudios realizados desde el 1990 al 2015, en jóvenes adultos.
Ludopatía y conducta suicida.	Clara Fuertes Abardía	2017	Artículo	El presente artículo expone el caso de un hombre de 34 años, que presenta problemas con el juego y pensamientos suicidas. Además, de una posible existencia de trastornos depresivos y límite de la personalidad. Este estudio se llevó a cabo en España.
Juegos online: una mirada desde el juego patológico	Daniel Uchuypoma Canchumani	2017	Artículo	En el presente estudio realizado en Perú, se desarrolla una revisión teórica sobre la adicción a los juegos online. Desde el enfoque psicológico, llevado a cabo en la Unión Europea, Asia, Latinoamérica. En donde se localiza una alta prevalencia de la Ludopatía, la cual ha despertado el interés sobre los profesionales de las adicciones al juego, investigadores, etc. El objetivo de esta investigación es la evaluación documental para la caracterización de la adicción a los juegos online.
Trastornos de personalidad y juego patológico en adolescentes y jóvenes con dependencia de las máquinas tragamonedas.	Luis S. Espinoza	2018	Investigación	El objetivo principal de esta investigación es indagar en la conexión entre los patrones de los rasgos de personalidad desadaptativa y la ludopatía en personas que jugaban a máquinas de juegos, en un grupo de jugadores patológicos. La muestra que se recoge en este estudio es de 120 participantes, en donde se integran 60 personas con problemas asociados al juego y 60 estudiantes que no presentan ninguna problemática con el juego patológico. El rango de

				edad se establece entre los 18 y 24 años y se incluyen ambos sexos, de incluirse ambos sexos. Esta investigación se llevó a cabo a través de cuestionarios psicológicos y entrevistas. Está investigación se realiza en Perú.
Comorbilidad psiquiátrica en adicciones /Trastornos por juego y otros trastornos mentales N°7.	Sergio Fernández-Artamendi	2019	Informe clínico y Guía clínica	El presente trabajo está relacionado con la comorbilidad del juego patológico con otros trastornos mentales y la utilidad de los diferentes tratamientos e intervenciones terapéuticos. A lo largo del documento se evalúan investigaciones que afirman la relación de la ludopatía con otros trastornos como depresión, trastornos alimenticios. Además, se analizan intervenciones psicológicas como la terapia cognitivo conductual. Respecto a los objetivos principales de este trabajo son explorar la comorbilidad de la ludopatía, analizar la eficacia de intervenciones y aportar recomendaciones clínicas. El país de origen de este documento es España
Juego patológico en población reclusa colombiana: resultados preliminares en prevalencia y comorbilidad.	José Ignacio Ruiz-Pérez	2019	Investigación	El principal objetivo de esta investigación realizada entre reclusos penitenciarios de Colombia, es analizar la prevalencia de la posible adicción al juego entre reclusos hombre y mujeres, en cinco centros diferentes. La muestra es de 334 participantes. Además, se incluyeron varios cuestionarios que miden: la ludopatía, la impulsividad, consumo de drogas.
Problemas con el juego y comorbilidad psiquiátrica: riesgo y secuenciación temporal entre mujeres y hombres: resultados del estudio de casos y controles de Swelogs.	Kristina Sundqvist	2019	Investigación	El objetivo de este estudio, es comparar y analizar la amenaza de la comorbilidad psicológica en jugadores y jugadoras con problemas de ludopatía y aquellas personas sin adicción en la población de Suecia. Además, de la edad de inicio y la prevalencia del juego problemático y las condiciones psicológicas comórbidas a lo largo de toda su vida. Se hizo mediante un estudio de casos y controles Swelogs.
Suicidio y Juego Patológico: factores de riesgo y direcciones futuras	Sara Meca Zapatero	2020	Artículo	Este artículo español, resalta la importancia de crear conciencia sobre la relación de los pensamientos suicidas con esta problemática social. Se llevó a cabo mediante el estudio de una literatura reciente que establece conexiones entre ambos trastornos. Donde se destaca la necesidad de examinar las patologías que causa la ludopatía como punto clave para evitar el suicidio. Además, de otros aspectos relevantes como el sexo, la personalidad y el estrés financiero.
El juego online en España y las apuestas	María Josefa Vázquez	2020	Investigación	Se lleva a cabo una investigación en el Centro de Rehabilitación ACOJER, en relación a las

deportivas: los jóvenes como nuevo perfil con ludopatía	Fernández			prácticas ludopatas entre los jóvenes entre los jóvenes. El objetivo de este estudio es evaluar los nuevos rasgos de juego patológico entre los participantes y el desarrollo de las causas y consecuencias relacionadas con las apuestas deportivas online. Este estudio se ejecutó en España.
Ludopatía en mujeres y hombres de Baja California, México: un estudio de las narrativas.	Armando Anuar Figueroa Estrada	2020		La presente investigación llevada a cabo en México, tiene como objetivo principal indagar las narrativas asociadas al juego patológico en hombres y mujeres. Se trata de una investigación cualitativa con una estructura narrativa. La muestra utilizada se trata de 3 mujeres y 2 hombres con problemas con el juego patológico.
Ludopatía y depresión: Análisis de caso.	Mauricio González	2021	Artículo	Este artículo publicado en Chile, presenta el caso de una mujer de 48 años con trastornos de juego patológico y adicción. Se llevó a cabo mediante cuestionarios y entrevistas. Esta intervención se realizó a través de la terapia cognitiva-conductual detectando las distorsiones cognitivas.
Ludopatía y la presencia de trastornos asociados relato biográfico en centro de orientación familiar de León.	Cristina Martínez Monje	2022	Artículo	El objetivo principal de este artículo es describir el juego patológico en todas las dimensiones que abarca. La metodología escogida para este artículo es la cualitativa exactamente a través de la realización de una historia de vida. Además, este artículo está publicado en España.
Riesgo y peligro en los trastornos del juego: discursos sobre la ludopatía.	Vincent Salvador Liern	2022	Investigación	En esta investigación se comparan las teorías del riesgo y peligro en la ludopatía. Por otro lado, se recalca que el juego problemático se trata de un trastorno mental y de la conducta, con impactos negativos en la persona. En relación a la metodología de esta investigación, se analizan varios discursos sociales, vinculados con la parte resolutoria de las leyes, testimonios de personas afectadas por el trastorno y los ejemplos en la literatura, cine y publicidad. El país de origen de este trabajo es España.

Fuente: Durán, D. (2024). Elaboración propia.

Finalmente, se han revisado 21 documentos relacionados con la ludopatía y salud mental, en donde los resultados generales y más destacados se resaltan las conexiones entre el juego patológico y los diferentes trastornos como ansiedad, depresión y al consumo de drogas. Por otro lado se resalta la relevancia de la intervención profesional y desarrollar

estrategias para prevenir la adicción a los juegos de azar. Además, se hace mención a la ludopatía y su asociación con las diferencias entre géneros.

6. Discusión

De acuerdo a los documentos analizados, la ludopatía genera graves consecuencias para la salud mental de las personas adultas se trata de una problemática que se ha incrementado de forma significativa, y que, algunos autores/as como González (2021) destacan importancia de abordar desde el ámbito del trabajo social por la relevancia de comprender e intervenir en las dificultades y retos que enfrentan tanto las personas afectadas como sus familias en la adicción a los juegos de azar. Asimismo, durante este Trabajo de fin de Grado se ha ejecutado un análisis exhaustivo de bibliografía sobre el tema con el fin de visibilizar los efectos psicológicos que desarrolla la ludopatía en la salud mental de las personas adultas adultos, así como se han analizado publicaciones que relacionan juego patológico con la dualidad patológica y la comorbilidad. En la presente discusión, se destacan diversas reflexiones relevantes relacionadas con los objetivos de esta revisión teórica.

6.1. Efectos psicológicos de la ludopatía en la salud mental.

En primer lugar, el impacto que tiene la ludopatía en las personas adultas es una problemática considerable que genera consecuencias significativas en las relaciones sociales y principalmente en la salud mental (Vázquez y Barrera, 2020). A lo largo del análisis y en relación a los efectos que produce este trastorno en la salud mental, se ha podido observar que la ludopatía provoca cambios notables en la conducta de la persona, y afecta gravemente en áreas de desarrollo generando sentimientos negativos en el y la paciente (Martín et al., 2014) sobre sí mismo. Asimismo, Castaño (2016) señala que, en términos de dimensión emocional relacionando el juego patológico con la inestabilidad afectiva, la ludopatía genera

estados de soledad que pueden favorecer la asistencia de estas personas a locales de juego como forma de combatir situaciones de soledad y aislamiento.

Por otro lado, Ibañez (2010) analiza que la ludopatía puede ser una vía de evasión de la realidad, lo que conlleva a estados emocionales negativos, además de afectar a diversas áreas importantes como la familia y la vida laboral. De la misma manera, Cano y Pérez (2010) evidencian en su artículo que el juego se utiliza para evadirse de problemas y así calmar el estrés generado.

Por otra parte, según Fuertes et al (2017) y Sundqvist y Rosendahl (2019) uno de los principales efectos que tiene el juego patológico son los comportamientos e ideas suicidas, debido a la combinación o convivencia de otros trastornos de impulsividad o depresión, abuso de sustancias y la baja autoestima. Asimismo, en los diferentes estudios cada autor demuestra diversos efectos negativos que genera la ludopatía. Sundqvist y Rosendahl (2019) evidencian que la ludopatía causa trastornos de ansiedad, depresión, Fuertes et al (2017) destaca en las personas analizadas una baja autoestima y una intolerancia a la frustración. Por otro lado, Liern y Kotatkova (2022) resaltan en su investigación que el juego patológico puede generar deterioro psicológico, irritabilidad y síndrome de abstinencia cuando no se tiene acceso al juego. A diferencia de Dowling et al (2017) y Liern y Kotatkova (2022) correlacionan la ludopatía con la aparición de conductas antisociales en las personas que padecen este trastorno.

6.2. Relación de ludopatía con la dualidad patológica y comorbilidad.

Respecto a la asociación del juego problemático con la comorbilidad y dualidad patológica, en el análisis de los estudios se resalta la conexión entre esta adicción con la dualidad patológica, en los cuales exponen que la ludopatía puede generar más trastornos como ansiedad, trastorno de personalidad, depresión, adicción a sustancia (Ibañez, 2010). Por

otra parte, según el estudio de Maruottolo y Landeta (2012), se asoció el desarrollo de la ludopatía con otros trastornos de depresión, y trastorno de personalidad, reafirmando la existencia de comorbilidad entre ellas.

Asimismo, en la revisión de los documentos se puede detectar que existen una serie de trastornos que frecuentemente coexisten con el juego patológico. En primer lugar, Espinoza (2018), Ibañez (2010) y Håkansson (2016) en sus estudios relacionan directamente la comorbilidad entre la ludopatía con el trastorno de ansiedad. Por otro lado, según Espinoza (2018), Ortiz et al (2011), Parades y Sandoval (2015), Ventura y Perez (2014) coinciden en el desarrollo de trastornos de personalidad tras la aparición de la ludopatía, destacando cuatro perfiles de personalidad como son: pasivo agresivo, evitativo, narcisista, antisocial. De igual manera, en relación a la depresión diversos autores como Martín et al (2014) , Capetillo y Jalil (2014), González (2021) establecen una clara relación de este trastorno con la evolución de la ludopatía en las personas. Asimismo, Meca y Serrano (2020) destacan que la depresión es un factor provocante de las muertes por suicidio, lo que necesita una aproximación exhaustiva en la comorbilidad con la ludopatía.

Por otro lado, según Dowling et al (2017) relacionan directamente la convivencia con otras adicciones tras encontrarse en situaciones de juego problemático. Por otra parte, varios autores como Maruottolo y Landeta (2012), Martínez y Martínez (2022), Ruiz (2019) y Fuertes et al (2017) coinciden en que el alcoholismo se trata de la adicción que está intensamente asociada con el juego patológico. Asimismo, Fuertes et al (2017) Maruottolo y Landeta (2012), Martínez y Martínez (2022) también concluyen la existencia de la patología dual con otras drogas como el tabaco y las asociadas con sustancias psicoactivas. Seguidamente, según Martínez y Martínez (2022), hacen referencia a la comorbilidad con otras adicciones de conductas como son: adicción a las compras, sexo, internet entre otras.

Por otro lado, diferentes autores como Vázquez y Barrera (2020), Capetillo y Jalil (2014), Sundqvist y Rosendahl (2019), Ibañez (2010), González (2021), coinciden y recalcan en la necesidad e importancia de realizar un mayor número de intervenciones e investigaciones profesionales enfocadas en los efectos que tiene la ludopatía en salud mental. Además, se destaca la gran relevancia de tratar de manera directa con la comorbilidad y la patología dual.

6.3. Limitaciones.

En cuanto a las limitaciones, la búsqueda de documentos en inglés y español ha resultado limitada, para futuras revisiones bibliográficas sobre la ludopatía se propone abarcar investigaciones de varios idiomas. Por otro lado, a la hora de selección y búsqueda de documentos, el intervalo de búsqueda de estudios entre el 2010 hasta la actualidad ha generado complicaciones, ya que no había suficiente biografía relacionada con el objeto de estudio en el periodo a partir de 2010. Además, en relación al periodo mencionado anteriormente, a nivel nacional existen menos estudios en comparación a los internacionales lo que ha generado más complicaciones a la hora de buscar información relacionado con la población española. Asimismo otro obstáculo detectado se relaciona a la complejidad de elección de los documentos, ya que escasos estudios se enfocan específicamente en salud mental y a la hora de llegar a treinta documentos supuso dificultades.

7. Conclusiones

Respecto a este último apartado, se exponen las principales conclusiones alcanzadas en el trabajo, relacionadas con los objetivos planteados. Las conclusiones de este estudio reflejan la grave repercusión de la ludopatía en la salud mental y el bienestar emocional de las personas afectadas. Se ha evidenciado que la ludopatía, catalogada como un trastorno mental,

está estrechamente relacionada con una serie de efectos psicológicos adversos, incluyendo altas tasas de trastornos de ansiedad, depresión, trastornos de la personalidad entre los individuos afectados. Además, estudios han revelado una significativa comorbilidad entre la ludopatía y los trastornos mencionados anteriormente, como también, con adicciones al alcohol, tabaco, drogas psicoactivas y adicciones relacionadas con la conducta como la adicción al sexo, las compras, redes sociales. Por otro lado, en las conclusiones asociadas con la dualidad patológica, se afirma que la ludopatía puede generar más trastornos, los cuales se asemejan a los expuestos con anterioridad. Además se resalta la ejecución de una intervenciones de varias profesiones, donde se expone que el trabajo social es la pieza imprescindible de la misma.

Asimismo, se ha detectado una relación entre la ludopatía y los pensamientos suicidas, en donde se evidencian altos porcentajes de sucio en aquella población que experimenta este trastorno de adicción. Además de las consecuencias a nivel individual, este trastorno afecta directamente a la parte económica ya que los juegos de azar supone un gasto excesivo de dinero y conlleva también a la disminución de los ahorros personales. Por otra parte, se destacan los préstamos para financiar la actividad del juego los que supone un agravante para la situación financiera. Asimismo, la ludopatía se asocia con la degradación en la productividad y la vida laboral por lo que puede generar consecuencias en la parte económica, ya que al padecer esta afección se incrementan las posibilidades de la pérdida del empleo.

Por otro lado, el juego patológico no sólo tiene repercusiones a nivel personal, sino que también tiene una serie de efectos negativos en el núcleo familiar y social, en el que se generan conflictos derivados de la parte financiera, rupturas en la comunicación familiar, el abandono de las responsabilidades, desentendimiento de las necesidades emocionales de la

familia y el deterioro de la estabilidad del bienestar emocional de todos los miembros del círculo cercano de la persona afectada.

Partiendo de los resultados obtenidos en este estudio bibliográfico, se hace un claro llamamiento a la necesidad de intervención desde el trabajo social, conjuntamente con otros profesionales del ámbito social, educativo y sanitario, mediante el desarrollo de programas prevención y conciencia con población de riesgo. Por otro lado, destaca la importancia de la intervención desde el ámbito clínico en el desarrollo de intervenciones conductuales y cognitivas, intervenciones familiares y apoyo emocional en colaboración con profesionales de psicología. Además, la incorporación de recursos sociocomunitarios y servicios de salud mediante el apoyo multidisciplinar pueden aportar una atención plena, y organizada lo que contribuye a la inclusión social de la persona afectada.

Finalmente, el juego patológico se posiciona como una problemática social y de salud pública en nuestro país de acuerdo a los datos estadísticos revisados, por lo que es recomendable desarrollar un conjunto de estrategias encaminadas hacia la prevención y la detección temprana de la adicción al juego. Además de fomentar políticas sociales que limiten la publicidad masiva de espacios destinados a juegos de azar, así como, el acceso de jóvenes a establecimientos y webs en los que se desarrollan este tipos de actividades lúdicas.

7.1. Prospectiva

De cara a trabajos futuros, se propone añadir el estudio de la figura de la familia, ya que en el análisis de diferentes documentos se localiza como un factor clave a la hora del desarrollo de este tipo de trastornos. Por otro lado, ampliarse el rango de idiomas es decir, no solo limitarse al español y al inglés, si no también contar con otros trabajos de todo tipos de idiomas. Además, indagar en el perfil de la adolescencia, ya que se denomina como etapa fundamental para el desarrollo de la personalidad de los humanos. Por otra parte se propone

para futuras investigaciones indagar sobre las diferencias de género que produce la ludopatía. Por último, contar con entidades especializadas en el campo supondría la aportación de un enfoque más clínico y profesional sobre este tema analizado.

8. Referencias

American Psychological Association (2013). Ludopatía. <https://www.apa.org/topics/mental-health>.

American Psychological Association (2020). Comorbilidad. <https://www.apa.org/topics/mental-health>.

American Psychological Association (2020). Mental health. <https://www.apa.org/topics/mental-health>.

American Society of Addiction Medicine (2019). Adicción. <https://www.asam.org>.

Brime, B., et al (2023). *Informe sobre adicciones comportamentales y otros trastornos adictivos*. 22-50. https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2023_Informe_Trastornos_Comportamentales.pdf

Cano, V., et alt. (2010) La ludopatía y los empleados de la universidad de San Buenaventura, seccional de Medellín, Colombia. *Revista el Ágora USB*, 2(10), 451-479.

Capetillo, N., y Jalil, S. (2014). Juego patológico, depresión y trastorno de personalidad: caso clínico en una mujer joven. *Revista Biomed* , 2(25), 92-97.

Carran, M. (2022). Monitoring Gambling Engagement and Problem Gambling Prevalence within Selected European Jurisdictions. 10-26.

Castaño, G., et al. (2016). Factores de riesgo para la ludopatía en un grupo de jugadores de casinos de la ciudad de Medellín, Colombia. *Revista Health and Addictions*, 2(16), 135-145.

Castaño, S., et al. (2011). Estudio epidemiológico sobre juegos de azar y factores asociados en la población universitaria de la Universidad de Manizales. *Revista Archivos de Medicina*, 2(11), 101-113.

Castilla, C., et al. (2013). Apuestas online: El nuevo desafío del juego patológico. *Revista Infocop*, (13), 3-6.

Consuegra, N. (2010). *Diccionario de psicología*. (2), 46. Ecoe ediciones. <https://www.ecoediciones.com/wp-content/uploads/2015/07/Diccionario-de-psicologia.pdf>

Dighton, G., et al (2018). Gambling problems and the impact of family in UK armed forces veterans. *Revista Journal of Behavioral Addictions*. 7 (2), 355-365. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.25>.

Domínguez, A. (2013). Factores implicados en el juego patológico. *En Guía clínica: actuar ante el juego patológico*. Consejería para la Igualdad y Bienestar Social, Junta de Andalucía, 50-57.

Dowling, N., et al. (2017). Early risk and protective factors for problem gambling: A systematic review and meta-analysis of longitudinal studies. *Clinical Psychology Review* (51),109–124. <http://dx.doi.org/10.1016/j.cpr.2016.10.008>

Espinoza, L. (2018). Trastornos de personalidad y juego patológico en adolescentes y jóvenes con dependencia de las máquinas tragamonedas. *Revista Persona*, (2), 99-124.

Etxandi, M., et al. (2022). Clinical Features of Gambling Disorder Patients with and Without Food Addiction: Gender-Related Considerations. *Revista Journal of gambling studies*, 38(3), 843–862. <https://doi.org/10.1007/s10899-021-10071-w>

Fernández, S., et al. (2019). *Guías clínicas basadas en la evidencia científica: comorbilidad psiquiátrica en adicciones, trastornos por uso de sustancias y otros trastornos mentales*. Socidrogalcohol, Barcelona, (7), 5-35.

Figuroa, A., y Gómez, A. (2020). Ludopatía en mujeres y hombres de Baja California, México: un estudio de las narrativas. *Revista Health and Addictions*, 2(20), 49-60.

Fuertes, C., et al.(2017). Ludopatía y conducta suicida. *Revista de patología dual*, 3(4), 1-3. Doi://dx.doi.org/10.17579/RevPatDual.04.12.

Garrido, M., et al (2017). Antecedentes de juego y evaluación del sistema familiar de una muestra de jóvenes jugadores patológicos. *Revista Health and Addictions*, 2(17), 25-36.

Gomez, J. (2020). *Juego y sociedad* 2020.8-9. https://cejuego.com/wp-content/uploads/2021/04/Juego_y_Sociedad_XI_2020.pdf

González, M. (2021). Ludopatía y depresión: Análisis de caso. *Revista de Psiquiatría y Salud Mental*, 1/2(38), 44-49.

Hakansson, A. (2015). Diferencias de género en el Trastorno de Juego: Desde los aspectos clínicos hasta la respuesta al tratamiento. *Revista iberoamericana de psicología*, (117), 31-38. <https://doi.org/10.21134/haaj.v17i2.291>

Ibañez, J. (2010). El juego como evasión. *Revista Norte de Salud Mental*, 36(8), 123-128.

Instituto Nacional sobre el Abuso de Drogas de Estados Unidos (2019). Tipo de adicciones. <https://nida.nih.gov/es>

Instituto Nacional sobre el Abuso de Drogas de Estados Unidos (2019). Definición de comorbilidad. <https://nida.nih.gov/es>

Irie, T., y Kengo, Y. (2022). The Impact of Problem Gambling on Families and Relationship Partners: A Scoping Literature Review. *Revista Journal of Gambling Issues*, 49, 1-43. <http://dx.doi.org/10.4309/jgi.2022.49.1>

Martin, R., et al. (2014) Regulación emocional, trastorno límite de la personalidad y juego patológico. A propósito de un caso. *Revista española de drogodependencias*. (1),84-90.

Martínez, C., y Martínez, A. (2022). Ludopatía y la presencia de trastornos asociados relato biográfico en centro de orientación familiar de León. *Revista Humanismo y Trabajo Social*, (22), 90-123.

Maruottolo, C., y Landeta, O. Evolución clínica de la comorbilidad en el eje I del DSM-IV-TR en pacientes con trastorno límite de la personalidad y trastorno adictivo hallados en hospital de día de patología dual. *Revista Norte de Salud Mental*, 43(10).

Mateu, J. (2016). Análisis sobre el aumento de las apuestas deportivas en adolescentes estudiantes y las conductas de riesgo asociadas. *Revista Actividad Física y Deporte: Ciencia y profesión*, (24), 41-52.

Meca, S., y Serrano, M. (2020). Suicidio y Juego Patológico: factores de riesgo y direcciones futuras. *Revista Española de Drogodependencias*, 45(3),72-78.

Miraval, E. (2015). Consecuencias funcionales de la ludopatía. *Revista académica Perú salud*, (2), 34-39.

Organización Mundial de la Salud (2019). Clasificación internacional de enfermedades (CIE-11) . <https://icd.who.int/es>

Organización Mundial de la Salud (2019). Definición de Salud mental. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/mental-health-strengthening-our-response>

Ortiz, M., et al (2011). Juego patológico, patrones de personalidad y síndromes clínicos. *Revista adicciones*, 3(23), 189-197. <https://doi.org/10.20882/adicciones.143>

Restrepo, S., y Rodríguez, A. (2016). La adicción al juego: realidad que empieza en lo social y termina en lo familiar. *Revista Investigium IRE: Ciencias Sociales y Humanas*, VII (2), 77-88. Recuperado de <https://doi.org/10.15658/CESMAG16.05070207>

Roncero, M., et al. (2023). Adicciones sin sustancia o adicciones comportamentales. *Medicine*, 13(85), 4998-5008. <https://10.1016/j.med.2023.08.011>.

Ruiz, J., y Echeburúa, E (2019) Juego patológico en población reclusa colombiana: resultados preliminares en prevalencia y comorbilidad. *Revista Universitas Psychologica*, 16(3), 1-12. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-3.cbjp>

Salvador, V., Y Kotátková, A. (2022). Riesgo y peligro en los trastornos del juego: discursos sobre la ludopatía. *Revista De Filología Hispánica*, 38(3), 1097-120. <https://doi.org/10.15581/008.38.3.1097-120>

Sancho, M. (2017). Consideraciones jurídicas sobre la situación actual del juego online. *Revista española de drogodependencias*, (42), 100-113

Sundqvist, K., y Rosendahl, I. (2019). Problemas con el juego y comorbilidad psiquiátrica: riesgo y secuenciación temporal entre mujeres y hombres: resultados del estudio de casos y controles de Weblogs. *Revista Journal of Gambling Studies*, (35), 757-771. <https://doi.org/10.1007/s10899-019-09851-2>

Szerman, N. (2019). Protocolos de intervención patología dual. <https://patologiadual.es/wp-content/uploads/2019/02/0-intro-pdual-dr-szerman.pdf>

Torrijos, M., y Palomino, A (2017). Patología dual y enfermería: una revisión bibliográfica. *Revista de Patología Dual*, 4(1).

Uchuypoma, D. (2017). Juegos online: una mirada desde el juego patológico. *Hamut'ay*, 4 (2), 55-64. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v4i2.1472>

Vázquez, M. (2012) Ludopatía y mujer: análisis desde la perspectiva de género. IV Congreso Universitario Nacional Investigación y Género, 2097-2107

Vázquez, M., y Barrera, E. (202). El juego online en España y las apuestas deportivas: los jóvenes como nuevo perfil con ludopatía. *Revista Health and Addictions*, 2(20), 25-36.