

LA LUDOPATÍA:

La **ludopatía** consiste en un trastorno en el que la persona se ve obligada, por una urgencia psicológicamente incontrolable, a jugar, de forma persistente y progresiva, afectando de forma negativa a la vida personal, familiar y vocacional.

La OMS lo define como un trastorno caracterizado por la “**presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juegos de apuestas, los cuales dominan la vida de la persona enferma en perjuicio de sus valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares; [...] esta conducta persiste y a menudo se incrementa a pesar de sus consecuencias sociales adversas tales como pérdida de fortuna personal, deterioro de las relaciones familiares y situaciones personales críticas**”.

Sus síntomas más comunes son:

- 1.- Preocupación por el juego (p. ej. Preocupación por revivir experiencias pasadas de juego, compensar ventajas entre competidores o planificar la próxima aventura, o pensar formas de conseguir dinero con el que jugar).
- 2.- **Tolerancia:** necesidad de incrementar tanto la cantidad de dinero apostado como la frecuencia de tiempo empleado, para conseguir el efecto original producido por ella (excitación).
- 3.- Fracaso repetido de los esfuerzos para controlar, interrumpir o detener el juego.
- 4.- **Síndrome de Abstinencia:** síntomas característicos que aparecen cuando se interrumpe la conducta adictiva. La sintomatología más característica incluye irritabilidad, inquietud, depresión y dificultades de concentración.
- 5.- El juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas o para aliviar la disforia (p. ej. sentimientos de desesperanza, culpa, ansiedad, depresión).
- 6.- Después de perder dinero en el juego, se vuelve otro día para intentar recuperarlo (tratando de “cazar” las propias pérdidas).
- 7.- Se engaña a los miembros de la familia, terapeutas u otras personas para ocultar el grado de implicación con el juego.
- 8.- Se cometen actos ilegales, como falsificación, fraude, robo, o abuso de confianza, para financiar el juego.
- 9.- Se han arriesgado o perdido relaciones interpersonales significativas, trabajo y oportunidades educativas o profesionales debido al juego
- 10.- **Craving:** excesiva preocupación y deseo intenso de satisfacer la necesidad que se siente de llevar a cabo la conducta adictiva.
- 11.- **Pérdida de control:** dificultad para mantenerse abstinentes o incapacidad para detener la conducta una vez que ésta se ha iniciado.

12.- El jugador patológico persiste en la conducta a pesar de las consecuencias negativas que le produce.

13.- Tendencia a las recaídas.

OTRAS ADICCIONES SIN SUSTANCIAS:

Otras adicciones sin sustancia que trabajamos en la Asociación son:

Cleptomanía: se conceptualiza como la tendencia a cometer robos no justificados, ni por la necesidad ni por los deseos de perjudicar a la víctima. Se define como el fracaso repetido por resistir el impulso de robar objetos que no son adquiridos para el uso personal o por la ganancia económica. Su prevalencia es poco conocida pero se calcula que lo sufren 1 de cada 1.000 personas, y es más común en mujeres que en hombres. Se suele iniciar en la adolescencia o al inicio de la edad adulta y a menudo siguen una evolución crónica o episódica. Tiene una estrecha relación por ser causante o efecto con el trastorno depresivo mayor (75 %), el trastorno obsesivo-compulsivo (TOC) (75%), el trastorno por estrés postraumático (75%), la bulimia nerviosa (50%) y el trastorno de ansiedad generalizada (25 %).

Compras compulsivas: se entiende como el impulso incontrolable e irresistible de comprar, carentes de sentido, intrusivo y persistente, así como incremento de tensión o ansiedad junto a los impulsos y alivio de la tensión o sensaciones placenteras en el acto de comprar. Es un trastorno poco conocido y también polémico, pues el límite de la normalidad en determinadas sociedades en las que impera el consumismo es difícil de delimitar.

La conducta adictiva se caracteriza por la capacidad que tiene para producir gratificación inmediata o alivio de algún malestar. La adicción se inicia como una conducta placentera pero, posteriormente, en un plazo variable para cada uno de los afectados, esclavizan al sujeto, que se siente obligado a repetirla, a pesar del malestar que le está ocasionando, pudiendo crear situaciones conflictivas: endeudamiento, ruptura del equilibrio personal y familiar, crisis de pánico...

El perfil típico del comprador compulsivo es una mujer, en torno a la treintena, de no importa que clase social, que ha desarrollado este hábito a fuerza de comprar ropa, zapatos, joyas y productos de belleza. También hay hombres, aunque muchos menos, y sus preferencias se decantan por los aparatos eléctricos y las herramientas para el hogar.

Adicción al sexo o sexo compulsivo: se refiere a un conjunto de conductas con formato repetido y de carácter compulsivo, dirigidas a mantener relaciones sexuales, habitualmente con diferentes parejas, con el fin de satisfacer un intenso y frecuente deseo sexual. Cómo saber cuánto es “demasiado sexo”: cuando el deseo de mantener relaciones sexuales es muy frecuente y la búsqueda de satisfacción del mismo ocupa gran parte del día, o conlleva consecuencias negativas. Se calcula que un 6% de la población puede sufrir este trastorno.

No sólo se refleja en las relaciones sexuales con otra persona, sino también con uno mismo, consumiendo videos eróticos, o gastando dinero con personas que ejercen la prostitución o en las llamadas “líneas calientes”.

Tecno-adicción (explicadas con más detenimiento en otro enlace)