

ARTÍCULOS

Ludopatía y trabajo: análisis de las repercusiones laborales de los jugadores patológicos de máquinas tragaperras

Ludopatya and Work: analysis of work consequences for slot-machine pathological gamblers

J. FERNÁNDEZ-MONTALVO¹

C. BÁEZ²

E. ECHEBURÚA³

RESUMEN

En este artículo se presenta un estudio sobre las alteraciones laborales en una muestra de 121 jugadores patológicos de máquinas tragaperras. Las principales repercusiones laborales identificadas son, por orden de importancia, las siguientes: absentismo laboral, problemas de concentración y disminución del rendimiento, hurtos en el trabajo, conflictos con los compañeros, despido o no renovación del contrato, dificultades para encontrar un nuevo empleo, cambios de puesto por problemas derivados del juego y, por último, accidentabilidad laboral. Se comentan las implicaciones de este estudio para la investigación y para el desarrollo de la psicopatología laboral como disciplina científica.

¹ Departamento de Psicología y Pedagogía. Universidad Pública de Navarra. Campus de Arrosadía. 31006 Pamplona. E-mail: fernandez.montalvo@si.unavarra.es.

² Centro de Salud Mental de Rentería. Servicio Vasco de Salud.

³ Departamento de Personalidad, Evaluación y Tratamientos Psicológicos. Facultad de Psicología. Universidad del País Vasco.

Agradecimientos: Este estudio se ha financiado con un proyecto de investigación de la Universidad del País Vasco (código nº UPV 006.231-HA182/95). El primer autor ha contado con una beca predoctoral de investigación del Gobierno Vasco (Convocatoria de 1994, BOPV, 28/02/94).

ABSTRACT

The aim of this paper was to determinate the work consequences in a sample of 121 slot-machine pathological gamblers. The main consequences observed in work of pathological gamblers, in a hierarchic order, were the following ones: work absenteeism, concentration and efficiency problems, work robberies, arguments with other workers, dismissal, problems for being in work, post rotations and, finally, work accidents. Implications of this study for research and work psychopathology are commented upon.

PALABRAS CLAVE

Juego patológico. Psicopatología laboral. Consecuencias laborales.

KEY WORDS

Pathological gambling. Work psychopathology. Work consequences.

INTRODUCCIÓN

En la sociedad actual una gran parte del tiempo diario se invierte en el trabajo. De hecho, hoy en día el ejercicio de la profesión no es una mera actividad dirigida a ganar dinero, sino que llega a constituir una parte importante de nuestra propia identidad. La realización de un trabajo es imprescindible para integrarse en el medio sociocultural, para ser aceptado por los demás como un sujeto de pleno derecho y para conquistar la libertad personal a través de la independencia económica (Fernández-Montalvo, 1998).

Como consecuencia de todo ello, se ha producido un interés creciente por el estudio de la relación existente entre el bienestar en el trabajo y la salud mental o, para ser más exactos, entre el malestar laboral y los trastornos de conducta. En este sentido, se han comenzado a describir de forma sistemática una serie de alteraciones psicológicas que se derivan de la actividad laboral frustrante -la denominada psicopatología laboral- (cfr. Brodsky, 1996; Cabral, 1988; Fernández-Montalvo, 1998; Fernández-Montalvo y Echeburúa, 1998). Pero no se debe olvidar que otra parte importante de la psicopatología laboral como disciplina científica

es el estudio de la influencia que los trastornos del comportamiento tienen en el desarrollo de la actividad laboral.

Más en concreto, por lo que se refiere al juego patológico, no existen estudios relacionados con las consecuencias laborales de este cuadro clínico. La ludopatía, clasificada como un trastorno del control de los impulsos en las nosologías psiquiátricas vigentes -DSM-IV (American Psychiatric Association, 1994) e ICD-10 (Organización Mundial de la Salud, 1992)- está considerada por la mayor parte de los autores como una conducta adictiva. De hecho, la sintomatología central de los jugadores patológicos «la pérdida de control y la dependencia fundamentalmente» coincide en gran parte con la de los alcohólicos y drogodependientes. Desde esta perspectiva, al igual que ocurre en el resto de las adicciones, el juego patológico interfiere de forma negativa en las parcelas más importantes de la vida cotidiana del sujeto (Fernández-Montalvo y Echeburúa, 1997). Si bien son pocos los estudios llevados a cabo en este sentido, la autoestima, la economía, las relaciones familiares y sociales, la capacidad laboral, etc., son algunos de los sectores que aparecen frecuentemente alterados.

Las principales repercusiones laborales que se han descrito hasta la fecha en los jugadores patológicos se basan en impresiones clínicas y en paralelismos con lo que ocurre en otras conductas adictivas, principalmente el alcoholismo. Entre las principales alteraciones descritas figuran la disminución del rendimiento en el trabajo -resultado de las dificultades de concentración de una persona que piensa constantemente en el juego-, el absentismo laboral por jugar durante las horas de trabajo y los despidos por robos o estafas en la empresa. Los conflictos personales con los compañeros de trabajo son asimismo frecuentes (Becoña, 1996; Fernández-Montalvo y Echeburúa, 1997).

En todos los casos la implicación en el juego pone en peligro la situación laboral. Esta situación agrava aún más este cuadro clínico, en el que el paciente se siente tan necesitado de dinero para hacer frente a las múltiples deudas contraídas.

Por todo ello, y debido a la inexistencia de estudios en este sentido, en este trabajo se realiza un análisis detallado de las principales repercusiones laborales observadas en los jugadores de máquinas tragaperras que acuden en busca de trata-

miento. Se trata, en último término, de profundizar en el mayor conocimiento de las alteraciones producidas por el juego patológico en esta parcela, con el objetivo de sugerir investigaciones ulteriores encaminadas a la detección temprana de estos problemas y al desarrollo de estrategias de intervención específicas.

MÉTODO

Sujetos

La muestra inicial de sujetos de este estudio contó con 144 jugadores patológicos que acudieron en busca de tratamiento al Centro de Salud Mental de Rentería (Guipúzcoa) y a la Asociación de Ayuda a Ludópatas Ekintza-Dasalud (Rentería, Guipúzcoa) entre los años 1993 y 1997.

Los criterios de selección para formar parte del estudio fueron los siguientes: a) cumplir los criterios diagnósticos de juego patológico según el DSM-IV (APA, 1994); b) tener una puntuación igual o superior a 4 en la versión española (Echeburúa, Báez, Fernández-Montalvo y Páez, 1994) del Cuestionario de Juego Patológico de South Oaks (SOGS) (Lesieur y Blume, 1987); c) no estar afectado por otro trastorno mental; d) contar

con una edad entre 18 y 65 años; y e) hallarse laboralmente en activo o en paro.

En función de estos criterios fueron seleccionados un total de 121 pacientes (el 85% varones). Se trata, en su mayor parte, de personas pertenecientes a un nivel socioeconómico que oscila entre medio y bajo, y que desempeñan una actividad laboral sin cualificación. Las razones de exclusión de los 23 sujetos restantes figuran expuestas en la tabla 1.

Procedimiento

Los pacientes de este estudio forman parte de dos investigaciones más amplias sobre el tratamiento de la ludopatía (cfr. Echeburúa, Báez y Fernández-Montalvo, 1996; Echeburúa, Fernández-Montalvo y Báez, 1999).

En las sesiones iniciales de evaluación los terapeutas identificaron la situación laboral de los pacientes, así como las posibles repercusiones laborales ocasionadas por la adicción al juego.

En una fase posterior se procedió a agrupar todas las repercusiones laborales observadas en diferentes categorías.

RESULTADOS

Situación laboral de los jugadores de la muestra

La mayor parte de los sujetos de la muestra se encuentra laboralmente en activo (el 81% de los 121 sujetos). Por lo tanto, la tasa de desempleo entre los jugadores patológicos asciende al 19% de la muestra (23 sujetos), que es ligeramente superior

TABLA 1
Razones de exclusión de los sujetos de la muestra

RAZONES DE EXCLUSIÓN	N
Ser estudiante	11
Ser ama de casa	5
Estar jubilado	4
Poseer la invalidez por patologías físicas	3
Total	23

a la media de desempleo en la población normal (en torno al 11% de la población activa, en la actualidad).

Además (y lo que es más importante), el 65% (15 sujetos) de los jugadores desempleados se encuentran en esta situación por problemas derivados del juego (ser despedidos del trabajo, haber robado o estafado en el desempeño de la actividad laboral, verse obligados a cerrar el negocio, etc.).

Repercusiones laborales negativas en los jugadores de la muestra

En la evaluación de los pacientes se han identificado numerosas repercusiones laborales negativas. De hecho, el 72,7% de la muestra (88 sujetos) presentan algún tipo de consecuencia laboral desfavorable. Sólo el 27,3% (33 sujetos) no han visto afectada negativamente, al menos de forma perceptible, su situación en el trabajo por la adicción al juego.

Las principales repercusiones laborales identificadas son, por orden de importancia, las siguientes: absentismo laboral, problemas de concentración y disminución del rendimiento, robos o estafas en el trabajo,

conflictos con los compañeros, despido o no renovación del contrato, dificultades para encontrar un nuevo empleo, cambios de puesto por problemas derivados del juego y, por último, accidentabilidad laboral (tabla 2).

En concreto, casi la mitad de los jugadores (el 47% de la muestra) se ha ausentado en alguna ocasión del trabajo por problemas relacionados con el juego (ausencias injustificadas, retrasos al comienzo de la jornada o, menos frecuentemente, bajas laborales). El absentismo laboral es, por lo tanto, la principal repercusión negativa observada en la muestra. La segunda consecuencia en importancia es la dificultad para concentrarse y la disminución del rendimiento, que afecta al 39,6% de la muestra. El resto de las categorías analizadas, a excepción de los cambios de puesto y la accidentabilidad laboral, afectan también a un porcentaje importante de jugadores patológicos.

CONCLUSIONES

En este estudio se han analizado las repercusiones laborales negativas del juego patológico en los pacientes que están en tratamiento. Como se ha señala-

TABLA 2
Repercusiones laborales negativas en los jugadores de la muestra (N=121)¹

REPERCUSIÓN LABORAL	N	(%)
Absentismo laboral	57	(47,1%)
Problemas de concentración y disminución del rendimiento	48	(39,6%)
Robos o estafas en el trabajo	34	(28%)
Conflictos con los compañeros de trabajo	28	(23,1%)
Despidos, amenazas de despido y no renovación del contrato	26	(21,5%)
Dificultades para encontrar un nuevo empleo	20	(16,5%)
Cambios de puesto por problemas derivados del juego	4	(3,3%)
Accidentabilidad laboral	1	(0,8%)

¹ Los porcentajes que figuran expuestos en la tabla suman más de 100, debido a que la mayoría de los sujetos de la muestra puntúan en más de una categoría

do anteriormente, no existen estudios específicos que examinen las consecuencias que la adicción al juego trae consigo en el ámbito laboral. Los resultados obtenidos muestran, por una parte, que la tasa de desempleo entre los jugadores es ligeramente superior a la de la población normal y, por otra, que en la mayoría de los jugadores que se encuentran en activo se observa algún tipo de consecuencia negativa en el trabajo.

La mayor tasa de desempleo entre los jugadores obedece, en la mayor parte de los casos (el 65% de la muestra), a los problemas derivados del juego. Sin embargo, un aspecto importante a tener en cuenta es que la pro-

pia situación de desempleo constituye un factor de riesgo para la implicación en diferentes conductas adictivas -entre ellas el juego patológico- a modo de escape o de alivio de la tensión de los problemas derivados de la ausencia de empleo (una forma inadecuada de *autoterapia*).

En relación con las consecuencias negativas del juego en el trabajo, casi la mitad de los jugadores presentan como principal repercusión negativa el absentismo laboral. Se trata, en la mayor parte de los casos, de ausencias injustificadas, de impuntualidad en el trabajo o de bajas por enfermedad. No hay ningún estudio relacionado

específicamente con las bajas laborales en el ámbito de la ludopatía. Sin embargo, a tenor de los resultados encontrados, parece ser un factor importante de absentismo laboral en las personas aquejadas de este cuadro clínico. Asimismo son frecuentes las ausencias injustificadas y los retrasos en el trabajo. Según la experiencia clínica de los autores de este estudio, ocurre con frecuencia que, cuando el ludópata está inmerso en una sesión de juego, pierde el control del tiempo y se siente incapaz de abandonarla para acudir al trabajo. Sin duda, las numerosas distorsiones cognitivas que presentan este tipo de sujetos (cfr. Fernández-Montalvo, Báez y Echeburúa, 1996) influyen considerablemente en este sentido: *“la máquina está caliente, no puedo dejarlo ahora”, “estoy a punto de conseguir el premio”, “tengo que recuperar el dinero perdido”, etc.*

Desde otra perspectiva, los problemas de concentración y la disminución del rendimiento -segunda variable en importancia- afectan a más de un tercio de la muestra. En este sentido, los pensamientos constantes durante las horas de trabajo acerca del juego y de cómo obtener dinero para jugar y para afrontar las deudas impiden, en

muchos casos, concentrarse adecuadamente en la actividad laboral. Todo ello tiene como consecuencia una disminución acusada del rendimiento en el trabajo. Además, a pesar de que en este estudio el dato es algo anecdótico, la falta de concentración puede aumentar el riesgo de accidentabilidad laboral en determinadas profesiones.

La tercera repercusión laboral negativa digna de reseñarse es la existencia de hurtos y estafas en el trabajo. Una característica habitual de los jugadores patológicos es considerar el dinero robado como un préstamo (Fernández-Montalvo *et al.*, 1996). Esta tendencia al hurto con el objetivo de financiar el juego se traslada también al entorno laboral. Los robos en el trabajo se dirigen tanto hacia los propios compañeros (hurtos en los vestuarios o apropiación de las pinpas comunes, por ejemplo) como hacia la empresa. Es el caso, por ejemplo, de los camareros, los empleados de banca, los responsables de las cajas de los supermercados o de otros asalariados que tengan acceso fácil al dinero de la empresa y que se lo apropien indebidamente. Estos robos suponen en muchos casos el despido inmediato -con los problemas económicos que ello supone- o, cuan-

do menos, el comienzo de unas relaciones deterioradas con los compañeros de empresa.

De hecho, en este estudio los conflictos con los compañeros constituyen la cuarta repercusión más importante del juego en el trabajo. En concreto, afectan al 23% de los jugadores patológicos de la muestra. Este deterioro en la relación de compañerismo se debe en muchos casos a la mayor irritabilidad y a la menor tolerancia a las frustraciones, así como a las deudas pendientes con los propios compañeros. En cualquier caso, las relaciones sociales problemáticas en el ámbito laboral no son sino un reflejo del deterioro general de la esfera interpersonal de los jugadores patológicos.

Los despidos -incluida la no renovación del contrato cuando todo indicaba que éste podía prorrogarse- y las amenazas de expulsión constituyen una categoría importante en este estudio. En concreto, el 21,5% de los sujetos de la muestra se encuentran en esta situación. Las principales causas de despido son los hurtos en el trabajo, el bajo rendimiento y las ausencias injustificadas. Asimismo, en determinados ámbitos laborales el mero rumor de que un sujeto puede tener problemas con el juego puede suponer el cambio

automático del puesto de trabajo (en el caso de un interventor de banca, por ejemplo), con la consiguiente degradación laboral. En este sentido, el 3,3% de la muestra ha sufrido cambios de puesto por problemas derivados del juego (hurtos, bajo rendimiento, etc.). En cualquier caso, y al margen de que el porcentaje de sujetos afectados por este problema sea escaso en nuestro estudio, el despido supone privar al jugador de la principal fuente de ingresos con la que financiar el juego y, en algunos casos, puede actuar como factor motivador para la búsqueda de tratamiento.

Un aspecto interesante en relación con el despido es que en la mayor parte de los casos se cataloga jurídicamente como "*despido procedente*", sin que se considere el diagnóstico de juego patológico, salvo en algunas excepciones, como una circunstancia eximente o atenuante de responsabilidad penal. Qué duda cabe, sin embargo, que un jugador patológico puede ver mermada su libertad de actuación, más aún en determinados tipos de trabajo que requieren un manejo constante de dinero (un representante, por ejemplo). Este constituye, sin duda, un campo urgente de actuación por parte de la psico-

logía clínica y forense en el ámbito del proceso laboral.

Los resultados obtenidos en este estudio contribuyen al conocimiento de las numerosas consecuencias negativas que el juego patológico provoca en los diferentes ámbitos de la vida cotidiana. Como cabía esperar, la actividad laboral, al no ser ajena a todo ello, se ve muy

afectada ante la presencia de una adicción al juego. Desde otra perspectiva, este estudio supone un progreso en el campo de estudio de la recientemente denominada psicopatología laboral (*cf.* Brodsky, 1996; Cabral, 1988; Fernández-Montalvo, 1998).

REFERENCIAS

- American Psychiatric Association (1994). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (4th. ed.)*. Washington, DC: Author.
- Becoña, E. (1996). *La ludopatía*. Madrid. Aguilar.
- Brodsky, C.M. (1996). The psychiatry of work. *Occupational Medicine*, 11, 685-698.
- Cabral, C.A. (1988). Psicopatología del trabajo. *Acta Psiquiátrica y Psicológica de América Latina*, 34, 237-242.
- Echeburúa, E., Báez, C. y Fernández-Montalvo, J. (1996). Comparative effectiveness of three therapeutic modalities in the psychological treatment of pathological gambling: long-term outcomes. *Behavioural and Cognitive Psychotherapy*, 24, 51-72.
- Echeburúa, E., Báez, C., Fernández-Montalvo, J. y Páez, D. (1994). Cuestionario de Juego Patológico de South Oaks (SOGS): validación española. *Análisis y Modificación de Conducta*, 20, 769-791.
- Echeburúa, E., Fernández-Montalvo, J. y Báez, C. (1999, en prensa). Relapse prevention in the treatment of pathological gambling: long-term outcome. *Behavior Therapy*.
- Fernández-Montalvo, J. (1998). Los trastornos psicológicos derivados del trabajo: hacia una psicopatología laboral. *Clínica y Salud*, 9, 607-620.
- Fernández-Montalvo, J., Báez, C. y Echeburúa, E. (1996). Distorsiones cognitivas de los jugadores patológicos de máquinas tragaperras en tratamiento: un estudio descriptivo. *Cuadernos de Medicina Psicosomática y Psiquiatría de Enlace*, 37, 13-23.
- Fernández-Montalvo, J. y Echeburúa, E. (1997). *Manual práctico del juego patológico. Ayuda para el paciente y guía para el terapeuta*. Madrid. Pirámide.
- Fernández-Montalvo, J. y Echeburúa, E. (1998). Laborodependencia: cuando el trabajo se convierte en adicción. *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 3, 103-120.
- Lesieur, H.R. y Blume, S.B. (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *American Journal of Psychiatry*, 144, 1184-1188.
- Organización Mundial de la Salud (1992). *CIE-10. Trastornos mentales y del comportamiento*. Madrid. Méditor.