



**UNIVERSIDAD DE QUINTANA ROO**

---

---

**DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y ECONÓMICO  
ADMINISTRATIVAS**

Ludopatía como un problema social en mujeres de Chetumal  
Quintana Roo (2016). Un programa de prevención social.

**TESIS**

**Para obtener el grado de:  
Licenciado en Seguridad Pública.**

**PRESENTA**

**Carla Letzaida González Pérez**

**DIRECTOR DE TESIS:**

**Dra. Maribel Lozano Cortés**

**Chetumal, Quintana Roo, México, Enero 2018**





UNIVERSIDAD DE QUINTANA ROO

DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y ECONÓMICO ADMINISTRATIVAS

Ludopatía como un problema social en mujeres de Chetumal Quintana Roo (2016). Un programa de prevención social.

Presenta: Carla Letzaida González Pérez

Tesis elaborada bajo supervisión del comité de Asesoría y aprobada como requisito para obtener el grado de:

Licenciada en Seguridad Publica.

COMITÉ DE TESIS:

Director: \_\_\_\_\_

Dra. Maribel Lozano Cortés

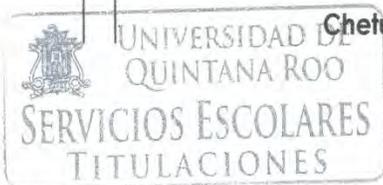
Asesor: \_\_\_\_\_

Mtro. Ramón Alfonso Loria Acosta

Asesor: \_\_\_\_\_

Mtro. Luis German Sánchez Méndez

Chetumal, Quintana Roo, México, Enero 2018



## **Agradecimientos**

Agradezco primeramente a mi madre y a mi padre por todo su apoyo incondicional durante este proceso de mi formación académica, darme siempre el consejo ideal para cada situación que se presentó en el transcurso de mi carrera.

Agradezco a mi hermana por el apoyo que me otorgo durante este proceso de mi formación y a mis amigos que hicieron que los años de carrera fuera los mejores.

A mi profesora, la Dra. Maribel Lozano Cortés por guiarme con empeño y dedicación en mi formación profesional y también por haberme apoyado en la realización de ésta investigación.

## Índice

<b>Agradecimientos.....</b>	<b>3</b>
<b>Introducción.....</b>	<b>6</b>
<b>Primer Capítulo.....</b>	<b>9</b>
<b>Ludopatía.....</b>	<b>9</b>
1.1. Definición de ludopatía.....	9
1.2. Las bases sociales de la ludopatía.....	17
1.3. Características de las mujeres ludópatas.....	21
1.4. Efectos de la ludopatía.....	23
<b>Segundo Capítulo.....</b>	<b>25</b>
<b>Casinos en Quintana Roo.....</b>	<b>25</b>
2.1. Antecedentes históricos de los casinos.....	25
2.2. Casinos en México.....	27
2.3. Marco jurídico de los casinos en México.....	28
2.4. Casinos en Quintana Roo.....	31
2.5. Casinos en Chetumal Quintana Roo.....	32

<b>Tercer Capítulo.....</b>	<b>41</b>
<b>Ludopatía en mujeres de Chetumal Quintana Roo.....</b>	<b>41</b>
3.1. Principales indicadores de ludopatía en mujeres de Chetumal Quintana Roo.....	41
3.2. Historias de vida de mujeres ludópatas.....	44
<b>Cuarto Capítulo.....</b>	<b>59</b>
<b>Ludopatía como problema social en mujeres en mujeres de Chetumal Quintana Roo.....</b>	<b>59</b>
4.1. Centro de rehabilitación para mujeres ludópatas.....	59
4.2. Juegos responsables.....	61
<b>Conclusiones.....</b>	<b>68</b>
<b>Bibliografías.....</b>	<b>70</b>

## Introducción

El presente trabajo de investigación hace referencia al estudio de esta patología denominada “ludopatía” en la ciudad de Chetumal Quintana Roo, la Asociación Psiquiátrica Americana APA (DSM IV) define a la ludopatía como un trastorno mental, está incluido en la categoría de los trastornos de un control de impulsos no clasificados en otros apartados, esto define que los jugadores son incapaz de controlar sus impulsos de jugar, porque el juego somete a la persona en un aprieto sin medida, y esto tiene como consecuencia la alteración de los objetivos familiares, personales y vocacionales.

Esta patología va aumentando en la capital del estado de Chetumal, pero en este estudio las víctimas más vulnerables son las mujeres entre las edades de 45 a 60 años, generando una problemática social, ya que este tipo de jugadoras comienzan a perder el control del juego, y esto va generando problemas familiares para la persona ludópata y sus modos para adquirir dinero.

Nuestro objetivo en este estudio es analizar la ludopatía en mujeres de Chetumal Quintana Roo, así mostrar el tipo de niveles se encuentran las jugadoras ludópatas y los distintitos problemas que esta patología ha generado en el año 2016 en esta capital, para entender a fondo de esta patología se tuvieron que ser consultados libros, revistas científicas, y algunos periódicos de confianza. Como hipótesis se ha planteado que esta patología social en la capital ha generado problemas económicos y una desintegración en el núcleo familiar.

La falta de programas de prevención para la ludopatía ha generado que esta patología es que vaya aumentando en la capital, no se cuenta con un centro de rehabilitación en la ciudad, pero se puede fomentar una cultura que ayude las personas a conocer los riesgos de ser jugadores patológicos.

En el primer capítulo abordamos el concepto de la ludopatía desde varias perspectivas, tales como la psicología y la psiquiatría, que nos explican que es un desequilibrio de impulsos sobre una persona hacia el juego y las apuestas compulsivamente, para poder detectar esta

enfermedad es necesario consultar el manual de la DSM IV sobre las 10 posibles situaciones que pase este jugador compulsivo.

Es importante recalcar que hacemos mención de cómo la sociología juega un papel importante en esta patología., desde las características de las mujeres ludópatas, su comportamiento en medio social, y también los efectos de la ludopatía, descrita como la adicción silenciosa., ¿porque se le cataloga así?, bueno los efectos vienen ya de los impulsos y el placer que tiene el individuo al jugar, sin necesidad de adquirir un vicio como son las drogas, tabaco y el alcoholismo, actúa de una misma manera pero por impulso al juego.

En el segundo capítulo se hace mención de los casinos, desde sus antecedentes históricos, y un tema que entro en controversia en el país mexicano, la instalación de casinos y sus permisos, esto nos da un enfoque al incremento de la ludopatía a nivel nacional., se habla a nivel estado Quintana Roo la instalación, pero se habla de un enfoque primordial a la capital del estado, ya que Chetumal cuenta con dos casinos, pero hay otros los cuales se ubican en la frontera México-Belice, que acaparan más las atenciones de las mujeres ludópatas, porque se tiene mejores accesos y menos impuestos.

En el tercer capítulo le damos un enfoque a la ludopatía para poder abordar este capítulo importante se tuvo que hacer un estudio de campo vinculado con el capítulo dos, para poder demostrar los principales indicadores de mujeres con ludopatía, este es un fuerte del capítulo porque, a las historias de vidas se hace el estudio de la DSM IV y se hace una comprobación de esta patología a cada mujer que es entrevistada.

Por último en el capítulo 4 se crean un programa de prevención y un centro de rehabilitación para mujeres ludópatas, así mismo asesorías para los familiares afectados con esta patología. No se le apuesta a una cura a esta patología, pero si una futura prevención desde concientizar desde los núcleos familiares, hacer campañas para dar a conocer esta patología ya que muchas personas tan solo de escuchar el nombre no se imaginan de lo que se trata.

## Capítulo I.

### Ludopatía

#### 1.1. Definición de ludopatía

La palabra ludopatía se origina del latín “ludus”, lo cual significa “yo juego”. El significado de la palabra griega “pato” esta palabra significa afección, enfermedad o pasión. El juego es definido por la Real Academia de la Lengua como el Ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde (DRAE, 2001).

Lo cual la Real Academia Española (RAE) lo define como: Una adicción patológica a los juegos electrónicos o de azar. La RAE nos explica que la ludopatía es una patología de un descontrol de impulsos hacia cualquier juego de apuestas.

El juego patológico es una conducta del cual el individuo no controla el grado de apuestas, esto conlleva a una dependencia emocional hacia un juego o alguna apuesta, esto tiene como una gran consecuencia al fracaso que se repite con frecuencia al no resistirse a la tentación del juego, como consecuencia esto tiene varios problemas en la vida personal, laboral, financiera, legal y social de la persona ludópata. (Blaszczynski, 1993).

Se hace una mención de esta patología porque se registra un aumento y difusión constante, lo cual relaciona a las instituciones políticas podrían subestimar su impacto, se menciona que la ludopatía construye un problema social para cualquier individuo. El jugador patológico es un individuo que no resiste al impulso de jugar, ya que él sabe las consecuencias que sus impulsos le ocasionaría. (Palumberi y Mannino, 2008).

La ludopatía ha sido abordada desde muchas perspectivas y diferentes disciplinas y uno de los ejemplos que abarca esta patología son la psicología, la medicina, psiquiatría, sociología entre muchas disciplinas pero las primeras son un ejemplo claro para colaborar con el tema.

### **Ludopatía desde la perspectiva psiquiátrica.**

El juego patológico se reconoce por primera vez como un trastorno psiquiátrico en el año 1980, con la publicación del DSM-III (American Psychiatric Association, 1980). Posteriormente en el DSM-III- R (A.P.A., 1987) y en la actualidad en el DSM-IV (A.P.A., 1994), el juego patológico se define como un trastorno del control de los impulsos.

La Organización Mundial de la Salud incluyó en su clasificación Internacional de enfermedades CIE 10, sin embargo la incluyó en su como una categoría diagnóstica los autores antes de que apareciera la DSM-III tenía catalogado a esta enfermedad como, juego. La Asociación Psiquiátrica Americana define a la ludopatía como un trastorno mental, está incluido en la categoría de los trastornos de un control de impulsos no clasificados en otros apartados, esto define que los jugadores de ser incapaz de controlar sus impulsos de jugar, porque el juego somete a la persona en un aprieto sin medida, y esto tiene como una consecuencia la alteración de las metas familiares, personales y vocacionales.

La OMSS y APA dan un relevante significado al juego patológico como un trastorno del control de los impulsos. Estas organizaciones dan importancia a la ludopatía porque es considerada como una adicción compulsiva, porque es parecida a la drogadicción, alcoholismo y tabaquismo, ya que al llegar a la necesidad de tener que jugar para sentir placer o sentirse en una forma de confort, entonces es cuando el individuo tiene arrebatos de ira, desesperación cuando a este se le prohíbe juego.

El manual de Diagnóstico y Estadístico de los trastornos Mentales (DSM-IV R) a través de la asociación Americana de Psiquiatría hace referente al juego patológico como el síndrome del fracaso crónico y que va aumentando los impulsos a la resistencia de jugar, esto hace disfunción del lazo tanto como laboral, familiar y personal.

### **Características de la ludopatía por la Asociación Americana de Psicología 1994.**

1. Preocupación por el juego (por ejemplo, preocupación por revivir de nuevo las experiencias pasadas de juego, por planificar la siguiente aventura, o por pensar en el modo de obtener dinero con el cual jugar).
2. Necesidad de jugar una cantidad cada vez mayor de dinero para obtener la excitación deseada.
3. Hacer repetidos esfuerzos sin éxito para controlar, interrumpir o detener el juego.
4. Inquietud o irritabilidad cuando intenta interrumpir o detener el juego.
5. El juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas o para aliviar la disforia (por ejemplo, sentimientos de desesperanza, culpa, ansiedad, depresión).
6. Después de perder dinero jugando, a menudo se vuelve otro día para intentar recuperar lo perdido (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, u oportunidades educativas o profesionales debido al juego.
10. Se confía en que los demás proporcionen dinero que alivie la desesperada situación financiera causada por el juego.

### **¿Cómo afecta la ludopatía al cerebro?**

Se realizaron varios estudios por la Universidad de Granada (UGR), en España, se compararon las similitudes y diferencias entre la función cerebral de personas que tenían adicción con la cocaína y con las personas que tenían ludopatía.

La diferencia de la adicción a la cocaína trae consecuencias terribles afectaciones al cuerpo y al cerebro, a cambio la adicción al juego sus consecuencias se pueden decir que no son comparables a esta, pero si hay efectos que tienen similitudes con algunas funciones cerebrales cuando el individuo juega de manera viciosa, tal y como lo hace cualquier droga.

Los adictos a la cocaína tienen problemas en las áreas como el cíngulo anterior y en la corteza pre frontal, estas áreas se encargan del control de impulsos, en cambio los ludópatas no tienen muchas alteraciones, pero sus resultados detectan que si presentan distintas anomalías en la corteza pre frontal porque están vinculadas con la gravedad de su conducta patológica.

El departamento de Psicología Experimental de la UGR hace una explicación que la tendencia que tienen las personas ludópatas al tomar malas decisiones se da cuando experimentan emociones negativas como la ansiedad o tristeza, estos resultados, se pueden observar que la ludopatía es un severo descontrol hacia sus impulsos de jugar, que es similar a la afectación de la corteza pre frontal, pero esto tiene tratamiento desde la raíz, con unas series de terapia para el jugador compulsivo.

### **Las bases biológicas de la ludopatía.**

A través de nuevas técnicas de resonancia magnética se han permitido visualizar como determinadas zonas del cerebro muestran niveles de activación menor en personas ludópatas.

Los factores biopsíquicos, sociales, familiares y ambientales se relacionan como un posible origen de enfermedades.

Hay variaciones en la investigación de las dependencias ha sido hasta ahora la teoría de la estimulación psicomotriz, de forma que los mecanismos biológicos para la estimulación y para los efectos reforzadores de las sustancias o el juego serían los mismos o por lo menos tendrían elementos comunes. Este sería el caso de la activación de neuronas dopaminérgicas del sistema mesocorticolímbico.

Estas neuronas dan una gran función a los usos requeridos de cada individuo, Concretamente las neuronas dopaminérgicas del grupo A10, cuyos cuerpos celulares se encuentran en el área

tegmental ventral (ATV), se proyectan hacia diversas regiones basales del cerebro anterior, incluyendo el núcleo accumbens (NAcc), tubérculos olfatorios, corteza pre-frontal y singular anterior, el hipocampo y la amígdala. De acuerdo a los estudios realizados las conductas más características de las personas jugadoras son consideradas de acuerdo con las tres dimensiones básicas. (Ladouceur, 1993, Fernández, 1999, Fernández, 2000).

#### 1) Conductas motoras:

Hace referencia que esta conducta es nombrada como riesgo monetario e incrementa con la constante exposición al juego, cuando la medida del juego progresa en una sesión tienen aumentar la apuesta, se inicia con un nivel intermedio de apuesta.

A lo largo de la sesión busca aumentar el riesgo durante las apuestas, constantemente va aumentando la cantidad de dinero o hace una apuesta elevada cuando tiene en cuenta que hay falta de dinero. Mantiene la progresión al riesgo.

Las máquinas recreativas con premio:

- La forma y la intensidad de los botones con una gran fuerza que tienen como función determinada.
- En una máquina por tirada suelen poner una gran cantidad de monedas, por cada tirada.
- Mientras están jugando hacen manipulación de su suerte con alguna moneda que ellos escogieron.
- Recogen las monedas de la bandeja de premio e inviertenlas de nuevo.

Conductas cognitivas:

Se refleja el comportamiento verbal de los jugadores patológicos en 3 fases.

- Distorsiones cognitivas al azar
- Repiten frases que describen los aspectos y situaciones del juego.
- Hacen comentarios que manifiestan sentimientos acerca de los resultados de juego

### Conductas fisiológicas:

Durante el juego el jugador presenta alteraciones fisiológicas que vienen derivados de la adrenalina al ganar o al perder, que es una consecuencia cardiaca pero debe destacarse que los estudios no son concluyentes en cuanto a la existencia de diferencias significativas en el incremento de la tasa cardíaca entre muestras de personas jugadoras patológicas y ocasionales.

### La ludopatía desde la perspectiva cognitiva.

Nos hace referencias al que el jugador se involucra habitualmente en una etapa conductual y cognitivo nocivo, y la ludopatía presenta etapas de fases, que va deteriorando progresivamente. (Custer y Milt, 1985)

### Fases de la ludopatía (Custer, 1984)

#### Fase de ganancia:

En este caso la persona que comienza apostando por primera vez, lo cual el individuo supone que tiene “suerte” a las primeras ganancias que el adquiere, esto genera que aunque sea mínima la ganancia, se le pueda dar una gran importancia. En esta fase no se le da mucha importancia a las pérdidas monetarias ya que estos individuos creen que ha sido una mala suerte transmitida por alguien o por arte del destino pero esto se le atribuirá a factores externos. Se puede mantener esta faceta durante unos meses hasta algunos años ya que ellos mismos tienen una idea que tendrán ganancias como la primera vez. Esto hace que la persona tenga interés por obtener ganancias, esto le ayuda a tener optimismo y autoestima.

#### Fase de pérdida:

El individuo que juega invierte gran parte de su dinero en apuestas, juega con mayor regularidad pero por lo general siempre tiene pérdidas, este jugador siempre invierte la mayor parte de su tiempo pensando en las apuestas y en una posible solución para recuperar el dinero perdido.

Esta conducta hace que se tenga una pérdida de contexto social, esto hace relación a que el jugador juegue solitario, en esta fase las apuestas son más altas y frecuentes lo cual esto genera una pérdida grande al jugador, esta fase de pérdida hace que el jugador quiebre un vínculo familiar, ya que hay constantes deudas, por lo cual se le hace un círculo vicioso, apuesta para poder pagar deudas, es muy difícil que este individuo acepte que tiene problemas. Las deudas amenazan su autoestima ya que hace que su situación financiera hace que recaiga en una conducta de depresión, tratan de ocultar su situación ante familiares cercanos, se convierten en personas mentirosas y tratan de esconder su situación mediante engaños. Ahora ya no juega por ganar, sino para recuperar el dinero perdido.

#### Fase de desesperación:

La persona ha sido descubierta por sus familiares más concurrentes y es posible que haya tenido algún tipo de ayuda de ellos. En poco muy poco tiempo la persona cae en el juego, a grandes pérdidas el individuo comete actos ilegales para obtener dinero para apostar y pagar deudas, al ser descubierta por los familiares este tipo de personas caen en una desesperación incontrolada lo cual esto los hace vulnerables al alcoholismo, entra al desesperante deseo de estar como en sus tiempos de ganancias e incrementa el tiempo de juego para obtener ganancia que resoluciones en todos los problemas que él ya se metió, esta faceta la gran mayoría de jugadores ya habrán perdido sus trabajos, se incrementa el nerviosismo y la ansiedad, el individuo se siente psicológicamente y fisiológicamente agotado, ante este tipo de situaciones suicidio, prisión, huida o alguna búsqueda de ayuda. En esta fase se puede requerir tratamiento, pero sería muy difícil que el jugador quiera llevar la terapia ya que siguen en una etapa de negación.

En esta última fase se le añade Lesieur y Rosenthal (1991), la desesperanza y abandono.

Fase de desesperanza: En esta fase los jugadores entienden que ya nunca van a dejar de jugar, e incluso sabiendo de sus pérdidas grandes aún siguen apostando para poder manipular sus impulsos, y ya no tienen control de sus apuestas.

**Tipos de jugadores:**

## 1. Jugadores profesionales:

Este tipo de jugadores tienen un estilo de vida en el cual el juego es una profesión para ellos, analizan cada apuesta, este tipo de jugador no se deja llevar por los impulsos, uno de sus juegos estratégicos son las cartas, hacen cálculos por cada juego.

## 2. Jugadores sociales:

Este tipo de personas juegan solo ocasionalmente, generalmente lo hacen para entretenerse sin caer en una compulsión, estos jugadores pueden dejar de jugar en cualquier momento que ellos lo deseen sin caer en desesperación, por lo general estos jugadores no obtienen ganancias altas y tampoco hacen apuestas elevadas, tienen claro las consecuencias que les pueda pasar con el juego.

## 3. Jugadores problemáticos:

Estos jugadores exceden el juego lo llevan al máximo de las apuestas, lo cual este tipo de apuestas les genera problemas, el juego hace que se pierdan relaciones sociales, es importante decir que si este tipo de jugadores no entendiera la cantidad de pérdida que han tenido, sería muy fácil pasar a la etapa de jugador patológico.

## 4. Jugadores patológicos: Estos jugadores han tenido una pérdida de compulsión por el juego, este tipo de personas carecen de habilidades para dejar de jugar, por lo cual tienen la necesidad de jugar para poder recuperar el dinero perdido, por lo general sus apuestas son más elevadas y el tiempo en el juego cada vez es frecuente, su comportamiento hacia vínculos sociales está desequilibrada

## 1.2. Las bases sociales de la ludopatía.

Juego y ciclo de vida:

Hay una estrecha relación entre la edad y el juego, el comportamiento del jugador ha obtenido una escasa atención por parte de las ciencias sociales. Mediante estudios se ha demostrado que la edad tiene un impacto negativo con las actividades de juego., a mayor edad nos lleva a la toma de conciencia del jugador al intentar que el jugador comprenda que el juego le gana y le atrae un problema. (Li y Smit, 1976)

Círculos viciosos de la dependencia del juego. (Bombin, 1992)

1. Factores psicológicos
  - Frustración de reincidir (se calma con una nueva reincidencia)
  - Perdida continua de dinero (se introduce para jugar)
  - Se adquiere un estigma “identidad del jugador” (induce a jugar)
  
2. Factores socio ambientales.
  - Se frecuenta círculo de adictos
  - Presión social al juego
  - Factores que inducen al juego
  
3. Factores fisiológicos
  - Se presenta el síndrome de abstinencia (irritabilidad al no jugar)
  - Tolerancia (se aumenta las apuestas para conseguir la excitación)

(Aportación propia del autor)

**Durkheim:**

Un punto muy importante que nos menciona este autor es de las conductas, se toma referencias a sus explicaciones sociales ya que el proceso del cambio tendría que analizarse en el devenir de diversas formas históricas de organización social y de la división del trabajo, de la estructura social, lo divide en la mecánica y la orgánica. Él explica “los sistemas de funciones sociales”.

**Nos da entender dos realidades:**

- El individuo hace referente a la situación en la cual se encuentra la persona que carece de las destrezas, o como parece se rehúsa para actuar y se adapta a las normas sociales.
- En el ámbito social, hace referencia a los cambios constantes y transformaciones sociales, este tipo de persona tienen la dificultad de adaptarse a los individuos o colectivos sociales.

Se toman las críticas de Durkheim hacia la ludopatía lo cual podríamos relacionar los jugadores sociales con los jugadores patológicos, si bien aquí el autor habla que en el ámbito social que el individuo se encuentre y en qué tipos de reglas se adaptan, como hace referencias a lo que la sociedad tiene como bien y visto o vincula los que no está bien.

**Enfoque teórico de la escuela de Chicago.**

Esta escuela da un enfoque importante a los problemas sociales las cuales se perciben desde estos puntos:

- Da un análisis de la desorganización inducida en la ciudad por la inmigración, sobre la cual hace referente a la normalidad organizativa representada por el medio rural tradicional.
- Hace una descripción de los efectos de la organización sobre la población, ya que es mejor que el individuo conozca a las personas y así se haga un vínculo de ayuda mutua.
- 
- En el medio urbano el análisis de delincuencia, y marginación, y al mismo tiempo tiene creatividad y libertad.

Los análisis que realiza la escuela de Chicago son el nivel de delincuencias que hacen en las ciudades urbanas ya que el desarrollo de esto incrementa la población. A las teorías que da la escuela de Chicago, se puede decir que a mayor urbanización de las ciudades a nuevos tipos de casinos la ludopatía podría ir en aumento que en lugares rurales.

### **Análisis del juego en la perspectiva estructural- funcionalista**

Los estudios relacionados con la práctica del juego no se reconocen de forma legal, hace un mecanismo para mitigar la tensión de una manera aceptable. Deverux entiende que la participación al juego es una vía para liberar la tensión tiene que hacerse de manera prescrita y tolerable, aunque preferentemente dentro de ámbitos controlados. Este autor dice que el juego satisface varias necesidades sociales y personales, que no cubre el sistema capitalista.

### **El juego se dedica como un mecanismo de adaptación es utilizado por la sociedad.**

“De esta manera la actual estructura social incorpora dentro de sí una variedad de mecanismos que se diseñan para absorber potencialmente las fuerzas psicológicas perjudiciales generadas dentro del sistema dentro del sistema dominante y de una manera u otra, para resolver o adaptarse a ellas. Funcionando indistintamente como amortiguadores estructurales y valvulillas de seguridad estos mecanismos mantienen una variedad de esquemas para manejar los efectos peligrosos, en algunos casos descargándolos de forma indemne, indirecta o públicamente, en contextos cuidadosamente segregados, controlados y disimulados” (Frey, 1984).

Los estudios funcionalistas han recurrido a la fórmula que utiliza Durkheim de que se entiende que toda disfunción sirve en última instancia para calmar el orden social en cuanto la difusión representa una amenaza para la convivencia social.

Al entenderse que es un juego novedoso la perspectiva sociológica se podrá desarrollar una labor de investigación, se ha intentado analizar dos planos metodológicos del análisis sociológico en el cual toma un punto contextualizado al sentido de cualquier comportamiento que esté vinculado al mundo social.

Las bases sociales del juego compulsivo están reflejando los factores socio- estructural, cultural lo cual condiciona una población socialmente articulada, esto no determina si son comportamientos alineados, esto condiciona las estructuras de cada época.

El tipo de práctica a determinado concretar las prácticas de juego lo cual influye en el “jugador dependiente” es favorecida por la intensidad a la exposición que se vincula el individuo en un ámbito social.

Los aspectos psicológicos de la personalidad dan la principal incidencia y da una aceptación social lo cual conlleva a un entorno cotidiano e institucional. Los aspectos de la conducta dependiente se consideran como aspecto psicológico se observa desde un punto de vista biológico funcional.

Esta teoría compensa un déficit que atacan a la individualidad, de una persona enferma, esto nos señala las limitaciones de dichas teorías, ya que muestran dificultades lo cual explica el fuerte auge que tiene la población actual, esto muestra la aparición de diferentes tipos de jugadores dependientes. Por lo que se entiende que los factores sociales se estudian y condicionan comportamientos estresantes y desviantes lo cual hace que la ludopatía este en aumento.

Se da importancia a las escuelas del pensamiento del conflicto y las cuales están las conductas desviadas, como autor principal la “anomia” de Merton, el cual este autor, porque se toma en cuenta este autor, ya que en esto consiste el juego patológico, el jugador tiene un fin el cual es jugar y obtener dinero pero cuando se descontrola tendrá que acudir a los medios ilícitos, esto ocurre con todo tipo de adicción en el ser humano, ya que las adicciones suelen aumentar en constancia con el medio social.

Las subculturas se toma relevancia la identidad personal es la proyección bibliográfica de los individuos, tiene como explicación la concentración de los jugadores en territorios adquiridos.

La sociología da como un punto importante ya que explica que los comportamientos no son adaptados en un esquema general de las personas, estos se refieren en momentos de construcción y modificación de la personalidad del jugador, representa un interés al etiquetamiento que representa un paradigma de interés para entender los procesos que puede llevar al que el individuo adopte un comportamiento heteromó, lo cual representan a los jugadores ya que en un momento de su vida se sienten distintos.

Entender el porqué del jugador dependiente adquiere este tipo de actitudes el poder interpretar cuales son los factores sociales que lo han llevado a esto. Nos explica como las personas crean tendencias a seguir, y es así como se sigue una cadena de juego dependiente se convierte en una práctica social referente del consumo compulsivo.

El consumismo interpreta los métodos de imitación y manipulación simbólica por el cual la persona se siente aceptada, ya que ese mundo de fantasía le ofrece dinero, manipula un ámbito de vida fácil lo cual el individuo acepta.

Se sabe que la experiencia hacia el juego compulsivo ante la sociedad es invisible ya que no se compara con otras adicciones como el exceso del alcohol o de alguna droga, que la sociedad mira como actos de vandalismo, así que se puede decir que esto es una enfermedad invisible, ya que esta enfermedad no tiene mucha atención y solo se ve como un individuo disfrutando su juego, ya que socialmente no es mal visto.

Son problemas disfuncionales ya que esto te conlleva a un consumo, lo cual esto otorga ganancias de dinero.

El jugador se la pasa viviendo engañado creyendo que no podrá ser descubiertos y es por esa razón que mienten mucho, el juego para ellos es un enganche que les permite entrar cada vez a su ilusión de poder ganar como ellos lo esperan.

Esto cambia cuando son señalados por la sociedad ya que se sienten al descubierto y observados, el estigma que se les da a estos jugadores cae en la anormalidad ciudadana.

Un aspecto relacionado son las anomias que existen dentro del vínculo familiar y social, ya que cuando hay este tipo de problemas la persona se refugia al juego, esto se va interpretando como un problema propio.

Las bases sociales de la ludopatía nos ayudan comprender como surgen este tipo de patologías con pensamientos sociológicos y así se hace una relación de cómo esto nos afecta como sociedad sin tener que estar poniéndole etiquetas a las personas que tienen algún tipo de enfermedad compulsiva.

Freud vincula adicción con sexualidad, y nos da una clara aclaración como desde el individuo encuentra desde su infancia “Yo ideal”, que lo compara con el narcisismo. Para este autor, el juego patológico también es una forma de adicción relacionada al complejo de Edipo. Freud dice:

“El jugador utiliza al juego como un sustituto de la masturbación y, a la vez, como una forma de autocastigo, el cual se vuelve secundariamente una fuente de placer. En este sentido, el juego patológico tiene un componente masoquista. El mecanismo que subyace a estos comportamientos es el recupero del placer” (Freud, p.171).

Freud interpreta a la ludopatía con un placer que se necesita, el bienestar que te da el juego por ende, necesitamos alguna vez en la vida estar con una satisfacción.

### **1.3 Características de las mujeres ludópatas.**

“Un impacto que se da es que los visitantes de los juegos de azar son las mujeres por lo general de edad madura ya que suelen ser estigmatizadas como un grupo más vulnerable con relación a padecer ludopatía” (Buggs, 2014)

Esto da entender que las mujeres adultas ya están en una etapa donde están distanciadas de las personas más jóvenes, escases de su entendimiento y soledad, el juego a las mujeres les genera adrenalina los cuales pudieran calmar etapas de tristeza y así buscar un refugio en el juego.

Lo llamamos adicción porque es una actividad que la persona no es capaz de controlar y lo conduce a conductas compulsivas. Cuando surge el impulso, es difícil poner un freno y, si no cuenta con el dinero para hacerlo, va a tratar de conseguirlo sea como sea y por el medio que sea, y puede ser capaz de engañar o incluso robar.

Adulta mayor: se caracteriza “transformarse en adulto mayor está fuertemente asociado con factores sociales como el retiro del mundo del trabajo, creciente distanciamiento de los jóvenes, reducción del entendiendo, soledad y enfermedad” (Längle y Probst, 2000).

En esta etapa se justifican por la edad al mencionar “que puede pasar ya estoy grande”, son solo escudos que las mujeres adultas justifican el acto de sus juegos.

Cambios que afectan al adulto mayor: durante el proceso de la vida de las mujeres, tendría que despedirse de su vida laboral, ya que llegar a la fase adulta cambia mucho los aspectos del cuerpo, se sentirán fatigadas y ya no se sienten con esa energía cuando tenían unos años más jóvenes, esta influye que la persona que este atravesando esta edad se sienta en una etapa de depresión al ya no sentirse como antes.

Jubilación: es una etapa donde la mujer cree que descansará ya de todo pero al pasar el tiempo sentirá la soledad de sentirse que no la ocupan para nada entran en una etapa de ansiedad.

### Aislamiento o soledad

En este caso las mujeres ludópatas sufren alguna pérdida o se sienten con una autoestima baja, ya que se refugian en su soledad para así llevar la práctica del juego, la cual esto las hace más vulnerables a una dependencia hacia el juego.

En relación al nivel educativo, cuanto menor es éste, mayor es la probabilidad de desarrollar una adicción al juego.

Y respecto a la situación laboral, hay un claro predominio de las amas de casa. Por lo general, a diferencia de los hombres que prefieren los juegos inmediatos y activos, como las máquinas tragaperras, las mujeres prefieren los pasivos y menos inmediatos como son la loterías o cupones.

#### **1.4. Efectos de la ludopatía**

El juego patológico contiene problemas negativos en la vida social, laboral y familiar. A un nivel personal los jugadores tienden a aumentar el consumo de alcohol y tabaco, este tipo de personas al estar expuestos sienten una irritabilidad constante, en esta situación podemos comparar el impacto que generaría tener dos adicciones al juego y a alcohol, de eso partimos a la estimulación que se le da al cerebro, esto tendrá como consecuencia dolores de cabeza muy fuertes, resaca, alteraciones de sueño y problemas digestivos.

“La familia es una de las partes más afectadas por el juego patológicos, ya que esto genera que se rompa un vínculo de unión, ya que el ludópata puede arriesgar su patrimonio y los ahorros de la familia, así habría un gran impacto con los hijos de las jugadoras” (Franklin y Thomas, 1989)., ya que si los menores no ven a sus mamás y se la pasan en la calle, se tendrán que refugiarse a bandas delictivas o estar en algún vicio como las drogas, alcoholismo y violaciones.

Las parejas de las personas ludópatas también sufren de un disfuncional matrimonio a causa de los engaños de la pareja ludópata, ya que recurren a estas mentiras para no ser expuestos como jugadores compulsivos. Lorenz y Yaffee (1988) señalan que los cónyuges sufren trastornos psicosomáticos y depresión.

El jugador deja de hacer las actividades que antes hacía como, convivir con familiares, hacer alguna rutina de ejercicio, ya que solamente se van aislando de ellos para enfocarse a su juego, ya que con frecuencia solo es su único pensamiento, las actividades laborales de los jugadores cada vez son menos y esto como consecuencia les puede atraer un despido. Además pueden incurrir en robos de dinero si no se tiene un trabajo el que no genere dinero.

“En el área económica del juego es una de las partes más afectadas, los familiares comienzan a notar que el jugador tiene actitudes raras y con frecuencia salen del hogar , el juego crea grandes deudas, se visualiza que con frecuencia los cobradores comienza a ir a la casa del individuo” (García, Díaz y Aranda, 1993).

Esto ya no es problema personal, esto se convierte en un problema social que influye en la vida deteriorada del jugador, que hace que entre en una etapa de desesperación la cual no busque que hacer con su vida y acuda a la violencia, adicción o suicidio.

## Capítulo II

### Casinos en Quintana Roo

#### 2.1. Antecedentes históricos de los casinos

El juego de azar se le conoce desde el año 2000 a. de C., comprendiendo y precediendo al propio dinero. El juego siempre ha estado presente en numerosas civilizaciones antiguas, egipcio, griego y romanos, contiene un especial protagonismo debido a que solo las civilizaciones con más poder asedian se consideraban una de las principales pasiones de las clases más altas. Emperadores romanos que realizaban apuestas en los escenarios donde luchaban los gladiadores por su luchador favorito. De igual manera, miembros de la realeza, literatos españoles, políticos, filósofos, artistas y personalidades de la historia fueron influenciados por los juegos de azar. Después fueron surgiendo diferentes torneos de flechas, carreras de caballos y juegos de mesa (cartas, dados, ajedrez).

Los casinos, cuya raíz proviene de la palabra “casa”, son empresas nacionales y transnacionales donde se practican los juegos de azar, muchas veces combinados con juegos en máquinas. Miguel Garrido, Pedro Jaén y Ana Domínguez diferencian entre juegos de azar, juegos de técnica o de habilidad, juegos combinados de técnica y de azar y juegos de competencia. “Los juegos de azar son aquellos en los que todo depende de la suerte. El jugador no puede controlar el resultado. Aquí se incluyen juegos como las máquinas tragaperras, el bingo, las loterías, los cupones o los dados” (Garrido, Jaén y Domínguez, 2004: 24).

En estos juegos hay diferentes niveles, desde los tradicionales hasta los de apuesta de alto riesgo. Mediante las pérdidas monetarias de la clientela, algunos casinos se convierten en monopolios que manejan sumas gigantescas de dinero. De esta manera, estos centros del mundo capitalista pueden facilitar el lavado de dinero y atraer a las organizaciones del crimen organizado, así como a “las redes de negocios que posee el narcotráfico en el mundo” (Méndez, 2005: 10). Como fenómeno secundario se puede observar también el negocio de la prostitución, ya que los casinos se relacionan también con los centros hoteleros y de la

diversión. Existen muchos prejuicios con respecto a los casinos, pero muchos de dichos fenómenos controversiales pertenecen al pasado.

La palabra CASINO proviene de la palabra italiana casa en el campo. Fue nombrado así por las villas existentes para el descanso y esparcimiento de la nobleza y la clase media alta, en donde su principal diversión consistía en los juegos de azar. A través del tiempo, los casinos aumentaban por todas las ciudades del occidente como medio de entretenimiento y diversión ,aprobándose como una actividad legal, debido a los aportes generados al sector público (impuestos dados por cada empresa) y fortalecimiento de las actividades turísticas, dada su asociación con los servicios hotelero y una variedad de comida gastronómica.

Los juegos de azar poseen un impacto en la economía del país mediante el impulso del sector turístico, introducción de nuevas tecnologías, creación de nuevos empleos, especialización en la industria del entretenimiento, mejoras de infraestructura y en general un país más competitivo. Así como para el caso particular de México, como una importante fuente de recursos para la salud.

El sector de entretenimiento a causa de la globalización y de las exigencias de los clientes, ha tenido la necesidad de competir a través de la adquisición de nuevas tecnologías (máquinas de juegos), mejores experiencias de entretenimiento, servicio y calidad. Las diferencias en éste sector estratégico, entre los países desarrollados y aquellos que están en vía de desarrollo, es la importancia que los primeros le prestan al mismo, la visión estratégica que se otorga y las oportunidades encontradas en su especialización y mejoramiento del servicio, considerando la rentabilidad del sector y su aporte al desarrollo económico, turístico y social.

## 2.2. Casinos en México.

El comienzo de los casinos en México comenzó a principios de 1996 como unas propuestas para fortalecer el turismo en todo el país, esto ha especulado diversos comentarios en la sociedad mexicana, aunque México cuenta con una ley de juegos y sorteos esto no se tenía contemplando, ya que tenía una existencia clandestina.

Para hablar de la historia del juego en México hay que mirar en el tiempo atrás. Se tiene constancia de la existencia de juegos de entretenimiento además de los juegos de pelota desde la época prehispánica. Después, fue con la presencia española como llegaron los juegos de naipes y las peleas de gallos, por citar dos de los juegos más populares en aquella época. Además rifas, sorteos y loterías se celebraban en parroquias e instituciones con el fin de recaudar fondos para llevar a cabo inversiones necesarias para la sociedad.

La instalación y la operación de los casinos en México es un debate parlamentario que se inició formalmente en la LVII Legislatura, con la presentación de una iniciativa de Ley en materia de juegos con apuesta. La discusión sobre este tema ha tenido la particularidad de polarizar a los diferentes actores políticos, económicos y sociales del país, puesto que a la par de las posibles ventajas económicas, también se prevé importantes desventajas.

### *El juego en México*

En el año que Porfirio Díaz firmo el decreto autorizando los juegos de azar, tal cuales destacan el *casino de la Selva de Cuernavaca*, *el Foreign club* en los límites de la ciudad de México entre muchas.

Se expidió el 17 de junio de 1938 el reglamento de juegos para el Distrito Federal y los territorios Federales aunque se hicieron varias modificaciones, con todos estos cambios en la Ley, los juegos no han dejado de existir en México, todas las apuestas se hacen con la autorización de la Secretaría de Gobernación, en su modalidad de hidromas, frontones, además de la Lotería Nacional, el Melate, Tris, y pronósticos deportivos.

### 2.3. Marco jurídico de los casinos en México

La prohibición para instalar y operar casinos en México data del 24 de junio de 1938, cuando en un Decreto, el entonces presidente Lázaro Cárdenas ordenó su abolición, aduciendo que, por su propia naturaleza son focos de atracción del vicio, de mafias y explotación por parte apostadores profesionales.

1 Dentro de los casinos se cruzan un conjunto de juegos de apuestas y de azar. Para el caso de México, la Ley Federal de Juegos y Sorteos (LFJS) no prohíbe explícitamente los casinos, porque es una figura que nunca se menciona. Únicamente se prohíben los juegos de apuesta y de azar: “Artículo 1. Quedan prohibidos en todo el territorio nacional, en los términos de esta Ley, los juegos de azar y los juegos con apuestas”.

2 Los juegos que actualmente la LFJS permite se definen en su artículo 2:

“Sólo podrán permitirse:

- I. El juego de ajedrez, el de damas y otros semejantes; el de dominó, de dados, de boliche, de bolos y de billar; el de pelota en todas sus formas y denominaciones; las carreras de personas, de vehículos y de animales, y en general toda clase de deportes;
- II. Los juegos no señalados se considerarán como prohibidos para los efectos de esta Ley”

Es importante destacar que el Ejecutivo Federal, a través de la Secretaría de Gobernación, tiene la facultad absoluta y discrecional de autorizar los juegos con apuestas o prohibidos, esto se establece en los artículos 3, 4 y 8 de la LFJS:

“Artículo 3: Corresponde al Ejecutivo Federal, por conducto de la Secretaría de Gobernación, la reglamentación, autorización, control y vigilancia de los juegos cuando en ellos medien apuestas de cualquier clase...

Artículo 4: No podrá establecerse ni funcionar ninguna casa, o lugar abierto o cerrado, en que se practiquen juegos con apuestas ni sorteos de ninguna clase, sin permiso de la Secretaría de Gobernación. Esta fijará en cada caso los requisitos y condiciones que deberán cumplirse.

Artículo 8: Se clausurará, por la Secretaría de Gobernación, todo local abierto o cerrado en el que se efectúen juegos prohibidos o juegos con apuestas y sorteos, que no cuenten con autorización legal, sin perjuicio de que se apliquen las sanciones que según el caso correspondan”.

La aprobación para la instalación y operación de los juegos de apuestas o prohibidos, es una facultad absoluta y discrecional de la Secretaría de Gobernación, porque en la LFJS no se establecen los lineamientos, las características que deben cubrir los establecimientos o los tipos de juegos que se podrán practicar en caso de que esta dependencia federal otorgue la autorización.

En otras palabras, la Ley otorga una facultad absoluta y discrecional a la Secretaría de Gobernación, para expedir o no permisos para determinar que esta actividad sea legal, sin derecho de apelación para los solicitantes.

Las iniciativas presentadas en la Cámara de Diputados en materia de casinos tienen como objetivo regular la autorización para el establecimiento y funcionamiento de los lugares donde se practiquen juegos con apuestas, con azar o prohibidos por la actual Ley.

El efecto inmediato que traería la aprobación para establecer y operar casinos en nuestro país, es la eliminación de esta facultad absoluta y discrecional que tiene la Secretaría de Gobernación con la Ley vigente. (Reyes Marcial, 2017).

**Análisis de las iniciativas para autorizar y establecer casinos en nuestro país.**

En la Cámara de Diputados se han presentado tres iniciativas relacionadas con la apertura y operación de los casinos en México, las cuales se citaron en la introducción de este trabajo.

El análisis de iniciativas que se realizará en este trabajo es exclusivamente para la instalación y operación de casinos, se descarta el estudio de los sorteos. Los temas analizados están relacionados con los casinos, el régimen fiscal, el régimen de inversión, el control contra el lavado de dinero y la autorización para la explotación de licencias y licencias de trabajo.

Respecto a los casinos, en la iniciativa presentada por el ex Dip. González Cuevas éstos se definen como: establecimientos abiertos al público en el que se realizan juegos de azar con apuesta, de conformidad con una licencia expedida por la Comisión de Juegos, Sorteos y Casinos.

La iniciativa presentada por los Diputados Coronado Olmos y Rivera Pérez prohíben la instalación y operación de casinos, la figura que manejan es la de establecimientos, sin embargo, los juegos que proponen son similares a los que se cruzarían en caso de aprobar la iniciativa presentada por González Cuevas o Bravo Carbajal, en ambas se maneja la figura de los casinos.

## 2.4. Casinos en Quintana Roo

A nivel estado Quintana Roo cuenta con 11 casinos, ocho en Cancún, uno en Chetumal, otro en Playa Del Carmen y el último en Cozumel, lo que coloca en el número 13 en todo el país, de acuerdo con las estadísticas de la dirección de Juegos y Sorteos (DGJyS) de la Secretaría de Gobernación (Segob).

Este centro de apuestas pertenece a los dueños del hotel casino Princess instalado en las cercanías de la Zona Libre de Belice, los cuales presuntamente con algún permiso federal obtenido previamente, han logrado establecer su fraudulento negocio en Chetumal.

Con esto, la búsqueda de acercar los casinos de Belice a sus principales jugadores, que son los habitantes de Chetumal, ya es una realidad, y obedece a una estrategia para que los ludópatas no tengan que recorrer más de 14 kilómetros desde la ciudad a la frontera, donde existen otros dos casinos operando.

De manera contundente, se supo que uno de los objetivos de crear este casino en Chetumal, se debe a que las ganancias del casino Princess se redujeron en los últimos años, por lo que sus dueños están tratando de acaparar el mayor número de posibles jugadores. Por esto surge la necesidad de buscar acercarse a la sociedad chetumaleña para no perder a muchos de sus clientes frecuentes, así como captar un mayor número de jugadores, pues el área donde se pretende ubicar esta sucursal está en medio de una zona de bancos y hoteles.

Además, con el nuevo proyecto de remodelación de la avenida Héroes, que próximamente se concluirá, el casino tendrá un mayor beneficio una vez que empiece a llegar un mayor número de turistas.

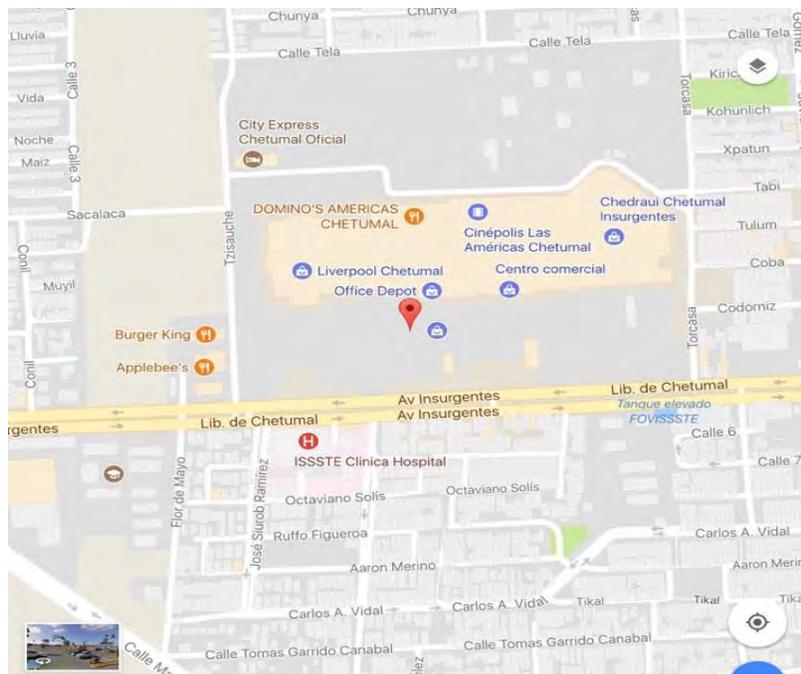
Anteriormente, la ciudad ya contaba con 2 casinos funcionando, sin embargo, en enero de 2014 fue clausurado el casino Caribe ubicado en el Boulevard Bahía, debido a que no contaba con su documentación en regla.

## 2.5. Casinos en Chetumal Quintana Roo

En Chetumal Quintana Roo contamos con 2 casinos y dos entre la frontera de México-Belice mejor conocido como la “Zona Libre”, los cuales son conocidos como “Princess casino” y “Las Vegas Casino”.

### Casino Yak

El casino yak tiene muy buena ubicación la cual es el centro comercial llamado “plaza las Américas” cabe mencionar que al ser una plaza comercial tiene una gran cantidad de personas que podrían acudir al lugar.



Fuente: Obtenida de Google Maps

El casino Yak cuenta con una área para fumadores, un restaurante bar y máquinas de juego así como juegos de cartas los cuales operan de distintas formas de apuestas, también cuenta con una sala para juegos de bingo que son tarjetas que pueden ser manualmente jugadas o para que al público se le haga una manera más fácil y no se les pase sus números cuentan con máquinas especiales para hacer el monitoreo de las cartas de bingo, para los amantes de las apuestas de juegos deportivos el casino cuenta con una sala especial para hacer apuestas para todo tipo de deporte.

Para poder tener acceso a este establecimiento es importante contar con los 18 años cumplidos y tener en mano el INE (identificación oficial), para poder jugar alguna maquina es necesario tramitar tu tarjeta “Circulo Premia”, durante el trámite de la tarjeta es necesario contar con tu INE y dar un número telefónico, por reglas de la empresa para mantenerte enterado de alguna promoción del casino, así mismo que para el cliente les beneficia esta tarjeta para cualquier día festivo del año.

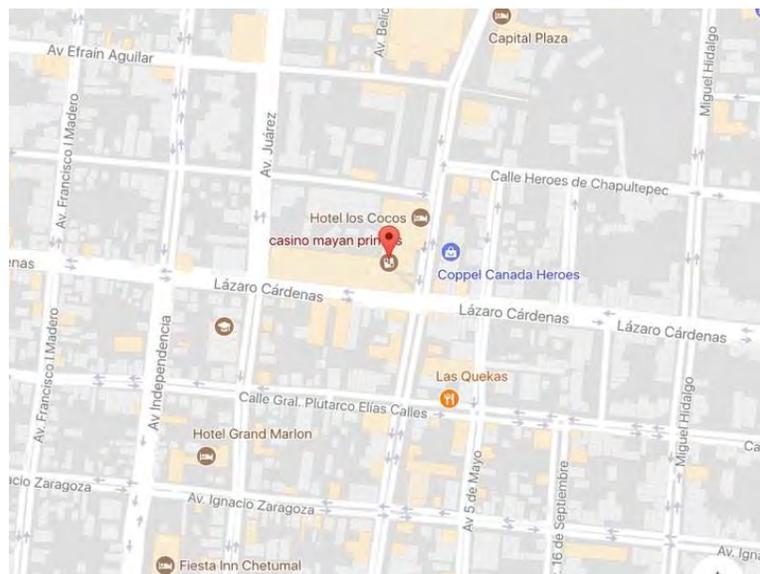
La tarjeta sirve para poder meterle crédito (dinero) a las máquinas, y con ello poder acumular puntos para algunas promociones que tiene el casino desde puntos dobles, triples, hasta comida y bebidas gratis etc., esto es una dinámica que emplea este casino que para ganar más clientes lo aplica en cualquier día de la semana. Es importante mencionar que el casino Yak para sus clientes les cobra un IVA 10% de sus ganancias obtenidas en cualquier tipo de juego y un 3% al jugar cualquier tipo de máquina, es una regla de la empresa ya que a ellos se le cobra un impuesto elevado.



Fuente: (DirectMap. 2016)

## Mayan Princess Casino

El casino Mayan Princess cuenta con una buena ubicación, se encuentra en el centro de la ciudad de Chetumal, la mayoría de los negocios locales de la ciudad se encuentran ubicados en la parte del centro, se encuentra en la parte baja del hotel Arges, siendo el primer Hotel Casino de la capital de Chetumal Quintana Roo, Este centro de apuestas pertenece a los dueños del hotel casino Princess instalado en las cercanías de la Zona Libre de Belice, los cuales presuntamente con algún permiso federal obtenido previamente.



Fuente: Google Maps

El Mayan Princess casino cuenta con un área para fumadores y la otra área de no fumadores, para poder entrar a este casino es necesario contar con INE (identificación oficial), cuenta también con una sala de juegos de cartas así mismo con una sala de bingo, es necesario para poder jugar las maquinas contar con tu tarjeta del mayan para tener acceso a las máquinas y algunas promociones con las que cuenta el establecimiento, el lugar es confortable, lo que atrae al público son las promociones y los eventos que trae este casino, desde bandas de música en vivo hasta comediantes de la región.

Este casino tiene una manera distinta de manejar sus promociones, porque en este casino aparte de que cobras tus puntos, todos los lunes hacen promociones de meter desde 100 a 200 pesos en créditos y ellos por esa cantidad te dan el doble, cuentan con un buffet de 100 pesos en comida china. También se aplica un 10% de impuestos a las ganancias de las personas y al jugar la

maquina por cada vez que le pongas crédito se aplica un 3%, por cada cumpleaños de algún cliente lo festejan dándole un platillo del buffet y 100 pesos en créditos. Para mantener informados a sus clientes sobre futuras promociones el mayan Princess casino se encarga de hacer promociones desde periódicos, redes sociales tales son Facebook e Instagram, donde aparecen imágenes de los ganadores de la semana.



Fuente: Facebook Mayan Princess Casino, 2016



Fuente: Facebook Mayan Princess Casino, 2016

## Princess Casino

Uno de los casinos más demandados en visitas de los Chetumaleños, a unos 15 minutos de la salida de Chetumal nos encontramos a uno de los primeros casinos que se encuentra en esta frontera entre México-Belice, tiene una atractiva ubicación, porque en ella está la zona libre de Belice donde hay tiendas donde venden ropa, objetos y todo tipo de uso personal y para ventas a un precio económico por mayoreo, esto hace que las personas de pasar unas horas comprando quieran descansar en este hotel- casino.



Fuente obtenida Google Maps

Una de las razones por las cuales el Princess Casino es uno del más concurrido es porque cuenta con un hotel, restaurante-bar, y una discoteca que funciona cada fin de semana, el Princess casino ofrece a sus clientes tarjetas para acumular puntos y participar en rifas de dinero y carros, también cuentan con máquinas de juegos, así como juegos de cartas, juegos de bingo, torneos de cartas y máquinas.

Es uno de los casinos que son 24/7 durante todo el año, donde también acuden vecinos beliceños, el horario que manejan es el horario beliceño que es una hora menos que la de México, el restaurante ofrece un buffet para los ganadores de torneos y para los jugadores que acumulan puntos ya sea por fichas de 50 pesos o un ticket para comida, cada fin de semana hacen eventos

donde traen comediantes y bandas de música en vivo, es uno de los casinos que hasta el momento atrae más gente, donde la cerveza te la dan gratis o cualquier tipo de bebida alcohólica que el cliente desee, en este casino no hay una sala donde diga prohibido fumar así que la gente es libre de fumar en cualquier parte áreas de juego y es lo que motiva más a las personas.

Las tarjetas únicamente sirven para puntos no para meter dinero, eso es de uso libre de impuestos, así que si el jugador gana cierta cantidad no se le cobra nada de impuestos, aunque cuando son cantidades mayores de 10,000 te cobran el 12 por ciento de impuesto y cuando son cantidades como 100,000 te cobran un 25 por ciento de impuesto.

Los días domingo y lunes tienen promociones para multiplicar tu dinero, un ejemplo; es que si la persona compra un ticket de 100 le bonifican 200 pesos, si ponen 200 le dan 400 y si compran la de 500 le dan 1000 y un ticket para comer en el buffet y puntos extras para las tarjetas para la rifa que se hacen cada miércoles, jueves, viernes, sábados y domingos.

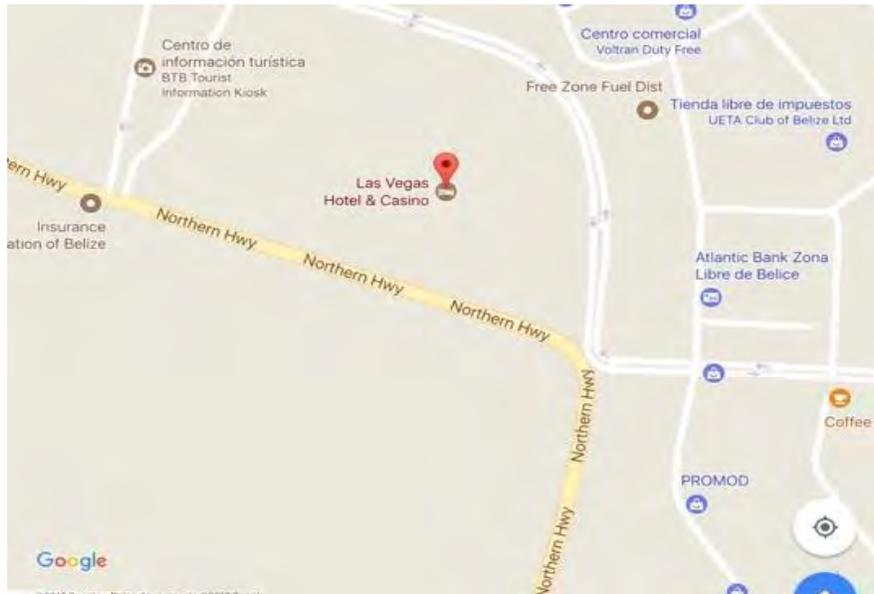
El casino cuenta con transporte exclusivo para clientes que acudan a este establecimiento, la combi sale del hotel Arges y espera a sus clientes para llevarlos al Princess casino, pero cabe mencionar que tiene horarios para que el cliente este enterado, son de 2,4,6.8 y el ultimo de 10 pm.



Fuente: Facebook Princess Casino, 2016

## Las vegas Hotel & Casino

Con una ubicación alejada este es de unos casinos donde también chetumaleños y beliceños acuden, está a un costado de la zona libre en carro el cliente puede tardar 5 min en llegar.



Fuente obtenida Google Maps

Las vegas Hotel & casino es uno de los casinos más grande de esta área, ya que es un hotel con una gran alberca y cada una de las salas de casino tiene una gran amplitud, tiene un restaurante familiar donde pueden estar toda la familia porque su atractivo son los económicos buffet para los clientes. Cuenta con área para no fumadores, para la conformidad de la familia, se puede pasar con menores de edad, pero únicamente en el restaurante y hotel, en el área de juegos está prohibido.

Tiene una de las salas más grandes de juego de cartas de los casinos antes mencionados, cuenta con un área de juegos de cartas donde las apuestas son desde los 2000 dólares, pero es un espacio privado donde solo jugadores frecuentes pueden entrar a estos torneos. La sala de bingo es grande y los precios son de 10 pesos por cartillas, los números los dicen en inglés y español, por los clientes mexicanos y beliceños.

Para jugar las máquinas de juegos es necesario sacar una tarjeta para poder meterle crédito y así jugar cualquier máquina, tienen secciones de máquinas, unas son las puedes jugar con pesos mexicanos y otras con dólar americano. Para los premios tampoco se les cobra algún impuesto, únicamente para cantidades fuertes desde 15 mil pesos mexicanos hasta los 125 mil pesos, se les cobra impuestos beliceños.

Las apuestas pueden variar dependiendo del tipo de líneas que elija el jugador, tienen desde la apuesta mínima y la máxima, según el crédito que el jugador le ponga, esto también aplica para las máquinas de dólar, y cada vez que la máquina de “Bonos”, vas ganando puntos extras para alguna rifa que el casino tenga.

Para los clientes mexicanos que no puedan pagar taxi hasta el Casino, en las afueras del Casino Princess tienen camionetas y moto taxis para transportar a los clientes, sin ningún costo alguno, para que puedan jugar en el casino las vegas, cabe mencionar que el casino las vegas son los que se encargan de recluir a sus clientes interesados por jugar en su casino ya que está a 5 minutos de la frontera de Belice.

## **Capítulo III**

### **Ludopatía en mujeres de Chetumal Quintana Roo**

#### **3.1. principales indicadores de ludopatía en mujeres de Chetumal Quintana Roo.**

El estudio de campo que se realizó con los datos obtenidos del Manual Diagnóstico y estadístico de los Trastornos Mentales (DSM IV) de la Asociación Americana de Psiquiatría., para poder evaluar esta patología mediante historias de vidas y un llenado de entrevista para poder darle una puntuación a las mujeres que padecen esta enfermedad en la ciudad de Chetumal.

La metodología de este estudio se ha dividido en varias fases, en primera y la más importante son las entrevistas con las informantes claves según la Asociación Americana de Psiquiatría, indicando los 10 puntos claves para detectar esta enfermedad, esto se fue dando durante las entrevistas de cada mujer, asimismo la segunda fase recolectando datos personales sobre sus ocupaciones, edad y si padecen de algún problema de salud.

Se hace mención que la persona se hace ludópata, mediante el transcurso de un proceso que se relaciona con las distintas fases que tiene para iniciarse al juego, como el hecho de tener las primeras ganancias, ese placer que se siente de ganar dinero sin tener que trabajarlo y de un lugar cómodo disfrutándolo, la siguiente fase es la pérdida la jugadora comienza a apostar cantidades más elevadas y comienza a perder, la fase de la desesperación comienza a apostar para poder recuperar lo perdido, en esta fase ya no tiene límite la jugadora, lo importante para ella es poder recuperar su dinero perdido., y por último el abandono, juegan no más para llenar esa sensación que les produce el juego para poder sentirse felices, un punto importante ya que tienen medidas extremas para conseguir el dinero para poder apostar. (Custer y Milt, 1985)

**Las variables estudiadas:**

Sexo, en nuestro estudio nos encontramos que hay una mayoría de mujeres que hombres en los casinos de la ciudad de Chetumal, y con la frontera con Belice, esto nos podría decir que la mayoría tiene algunos problemas familiares y buscan un ocio para distraerse.

La Edad es un factor muy importante y es que la mayoría de las entrevistadas tienen la edad entre los 40 y 60 años, en este caso la situación de estas jugadoras patológicas se puede entender que las mujeres adultas están en una etapa donde están distanciadas de las personas más jóvenes como sus hijos, escases de su entendimiento y soledad.

Estado civil, en este caso varían las situaciones de esto porque las entrevistadas son casadas, viudas y separadas, en este caso la mayoría es casada y tiene familias, principalmente son los que también terminan afectados por la enfermedad de estas jugadoras.

Estatus laboral, en nuestro estudio encontramos que la mayoría de las jugadoras son variables, porque nos encontramos con estatus medio-bajo, en los cuales son amas de casas con ese tipo de nivel económico.

En las entrevistas que se les aplicaron a las jugadoras hubo una división de tipo de jugadoras desde la que no son un problema, hasta las que terminan ya siéndolo, se explicara cada uno de cada tipo de jugadora que se pudo detectar en las entrevistas.

**Jugadora social**, estas jugadoras son las que juegan por diversión, esto no las hace ludópatas porque juegan por entretenimiento o para tener alguna relación social.

**Jugadora problema o Jugadora en progresión adictiva:** en la entrevista se pudo detectar este problema en cada una de las jugadoras, esto es que ya comienzan a ir al casino seguido y las apuestas ya comienzan a ser elevadas.

**Jugadora patológica:** uno de los casos extremos donde la mayoría de las entrevistadas presentan esta patología, tienen este tipo de conductas de juego descontrolado, son las que frecuentemente acuden a los casinos ya sea a los que están en Chetumal o también los que se encuentran en la frontera con Belice lo hacen a todos los días a la semana, las apuestas que hacen son muy elevadas y tienen pensamientos recurrentes en solo jugar, sobre todo cuando ya han perdido.

Las historias de vida que se presentan a continuación fueron realizadas teniendo en cuenta estas variables. La historia de vida nos permite conocer de cerca el problema y de primera mano. Fueron realizadas a mujeres ludópatas de Chetumal, contando siempre con su permiso y confianza y acudiendo a un lugar donde ellas se sintieran libres y cómodas para expresarse. Los nombres fueron cambiados para proteger la intimidad de ellas.

### **3.2. Historias de vida de mujeres ludópatas**

#### **Entrevista N° 1**

María Guadalupe de 55 años nos cuenta sus inicios en los casinos. “La verdad de las cosas de que yo fui jugadora de niña, siempre me gustó el juego”. Era un problema para que me sacaran de cualquier tipo de juegos, me enviciaba. Haber caído en estos juegos fue horrible porque me voy hacia años atrás y miraba los casinos, y yo me preguntaba como entrar porque sabía que tenía que ir de una vestimenta formal y tener que pagar entrada, y no sabía cómo usar esas máquinas, pero tenía todas las intenciones de llegar hasta ese lugar.

Mis inicios en el casino fueron cuando, una comadre me invito a ir con ella, yo pensaba que en esos lugares solamente iban personas con mucho dinero, y yo no tengo una situación económica alta, pero decidí entrar porque tenía mucha curiosidad de conocer como son los casinos por dentro, o solo era como aparecían en las películas.

Mi comadre me enseñó a jugar las maquinas del casino, las funciones de cada juego y los modos de apuestas que se manejaban en el casino, fue emocionante porque las maquinas me daban jugadas y yo así ganaba dinero, me agrado mucho esa experiencia así que decidí decirle a mi esposo si me acompañaba para no tener que ir sola, pero él es de la idea de no gastar en apuestas.

Yo no trabajo los miércoles ni los festivos y el primer miércoles que tuve la oportunidad de ir, fui y gané, llegue contenta, había ganado dos mil pesos, mi marido me dice que guarde el dinero y que cuando vuelva a ir saque de ahí para jugar y no de mi bolsillo, y bueno lo encontré buena idea y así lo hice.

Resulta que me empezó a gustar y comencé a ir todos los miércoles, luego los domingos si no estaba en la casa mi marido, pero eso me duró un mes o mes y medio y después empecé a ir en cada momento que podía, inventaba excusas y decía que solo iba a estar un ratito y que luego me regreso, cosa que al principio hacía, estaba unos 15 min de distancia, llegaba y nadie se daba cuenta. Hasta que pasaron más o menos unos 2 o 3 meses que empecé a enviarme de tal manera que iba a la 1 de la tarde y salía a las 10 de la noche.

Una experiencia que tuve de una de las llegadas a esa hora fue cuando al ir al casino con el permiso de mi marido, previamente él me dice que va a salir como a las 11 de la noche, porque teníamos compromisos familiares , y que me pasaría a buscar , a esa hora yo lo llamo y le pregunto si ya está por salir y me dice que está pegado en una mesa y que saldrá como a la 1 de la madrugada así que aprovecho y me meto en una máquina, empecé a ganar y cuando veo la hora eran las tres y media , eso de decir que me asuste o preocupe no sucedió porque seguí jugando y a las 7 de la mañana me sacaron y cuando me ve unos de los señores del casino me dice: Señora retire su crédito porque vamos a cerrar o si no se le va a quedar el crédito adentro. Yo suplicándole que me dejara quedarme un ratito y él me dice señora por favor esta es la última vez que le digo, retire su crédito. Pero a mí no me generaba nada porque estaba con toda la adrenalina, recién me doy cuenta de lo que hice cuando puse un pie fuera del casino o más bien me sacaron, ya había amanecido y yo digo Dios mío como llego a la casa.

Paso una semana sin haber ido al casino, pero todos los ruidos, la televisión hacían que me dieran más ganas de ir. Un domingo yo estaba cuidando a mi mamá y la lleve al casino ella tenía 85 años y aproveche de que todos pensaban que estábamos en la casa, así que en el casino la deje sentada en un sillón con una bebida me fui a jugar a las máquinas. No sé cuánto tiempo habré estado allí y cuando fui a ver a mi mamá estaba desesperada y que quería ir al baño y no conforme con eso la vuelvo a llevar a las máquinas y la ciento frente a una.

La manera en que intente obtener dinero para poder jugar fue que empeñe las escrituras de mi casa, sin el consentimiento de mi familia, esto me trajo muchos problemas con mi esposo y llegamos al grado de golpearnos por el enojo de mi marido al enterarse que nuestro patrimonio ya estaba perdido, ya que la cantidad de dinero que pedí fue muy alta. Al final yo creo que la mentira es una gran herramienta que nos hace movernos a los adictos, porque somos unos mentirosos.

¿Cómo fue su infancia?

Mi infancia fue dentro de nuestra pobreza, fue bonita, pero a mí me paso algo, en ese entonces mi madre lavaba ropa ajena y a mí me tocaba ir a dejar las camisas porque como tenía las manos chicas así no se arrugaban. Había un señor admirado por mi papá y muchas personas, era muy respetable y yo tenía 10 u 11 años. En una oportunidad empezó a tocarme el trasero, pero a mí me encantaba ir a dejarle la ropa porque me regalaba 25 pesos y además me daban milo con leche y un pan de molde la mitad de queso y la otra de jamón, para mí eran las cosas más ricas.

Hasta que un día me dice dame un besito, pero dámelo en la boca, uno como niña siempre ve a las personas viejitas así que yo creo que tiene que haber tenido cerca de 80 años más o menos, era de edad avanzada. Yo seguía yendo y en una oportunidad me dice que le lleve las camisas a la pieza y cuando me voy yendo me dice que me siente a conversar con él, yo era muy inocente y en un momento este caballero se me sube encima, como pude me escape al baño y él me dice que le abra la puerta porque va a poner confort y me fijo que si hay en el baño. Yo miraba por donde me podía salir de la casa y ahí quede, espere tanto rato hasta que sentí que venía su hermana que era invalida, arrastraba el pie por el escalón y cuando pasa cerca del baño abro la la pieza con ella y de nuevo aparece el caballero y me dice que me quede a tomar té pero me voy a mi casa. Cuando llego le digo a mi mama lo que sucedió y ella no me creyó, me dijo que soy mentirosa, que como Don Alberto iba a hacer semejante cosa, eso fue un acontecimiento que me paso cuando niña y que gracias a dios no fui abusada por él.

Esa fue mi niñez muy traumática en ese tiempo. Tengo 6 hermanos y soy la menor y ahora ya mayor le conté a mis hermanas y ellas me dijeron que por qué no les dije, pero como de niña

pensaba que decirle a mi mamá sería lo mejor. Mi papá murió cuando yo era chica así que no estuvo presente en la situación que yo pase.

¿Alguna vez usted llegó a vender algo para ir al casino?

No, nunca vendí algo, pero sí cobré una herencia que me dejó mi mamá de 50 mil pesos y me fui a jugar. Estoy consciente de que fue un robo y un abuso, pero estaba tan cegada que no distinguía nada, tuve muchos problemas legales por ese dinero y problemas maritales.

¿Cómo se considera usted como persona?

Me considero una persona alegre, pero si hay ciertos momentos en la vida que se pasa por un periodo de depresión y cuando se está en una etapa más avanzada las cosas no las simplifica y ves los problemas más grandes, pero es parte de la vida. Mis hijas después de todo han estado en estos momentos difíciles ya que buscan una manera de entretenerme.

¿Usted se sentía parte del espacio físico del casino?

Sí, yo creo que lo conocía entero, recorrí todas las máquinas, hasta tenía una máquina favorita y después uno va viendo que van llegando máquinas nuevas y se elige. La máquina preferida uno la conoce tanto que sabe cuándo da dinero o no.

Cuando la máquina empieza a dar y la gente está atrás de uno, entran las ganas de jugar y tener más admiración, se empieza a jugar a lo grande, se siente una adrenalina impresionante. Las máquinas dan y quitan y uno va tanteando si jugar menos o más, va manejando los tiempos. Solo jugaba a las máquinas porque no sé jugar a los juegos de cartas, solo me importaban las máquinas.

Las luces, los ruidos, el olor del casino estimulan a seguir jugando, yo no me daba cuenta del tiempo, hasta en la misma casa al ver la televisión me recordaba el casino por los programas que tienen algunos sonidos parecidos a los del casino.

## Entrevista N° 2

Elda María Perera Alarcón de 55 años nos narra sus inicios en los casinos de esta ciudad.

Bueno ¿Qué fue lo que me motivo a jugar? no sé creo que la mala relación con mi marido llevamos 20 años de casados, y tal vez no éramos lo suficientemente felices, aunque tenemos una hija que se llama Anahí

Mi esposo ha sido un buen hombre, pero siempre ha sido mujeriego, bueno yo siempre supe que era así y me case antes cuando vivíamos en el mismo pueblo éramos vecinos. Claro que yo siempre lo busqué hasta que salí embarazada y ahí nos casamos. Él siempre ha sido buen padre y trabajador pero muy despreocupado de mí como si yo no existiera.

Recuerdo cuando yo era joven pasé por tantas cosas con él gritos, violencia, me agredía física y psicológicamente, pero eso ya paso, es que sabe yo era muy celosa muy celosa me daba celo todo pero él tenía la culpa porque siempre ha sido un mujeriego.

Bueno con decirle que una vez lo descubrí con una mujer que se llamaba Mariana y que no me lo quería soltar la mujer desgraciada y yo estaba muy celosa ahí caí en una depresión terrible, cuándo miro hacia atrás me da tanta pena, pero sabe que yo era súper fuerte porque ni siquiera lloraba nada me tragué todas esas lágrimas yo lo único que quería era que mi marido no me dejara y seguí adelante, pero arrastrando esa depresión por años.

¿Cómo empezó el gusto por los juegos?

Sabe, no sé a mí siempre me han gustado todo tipo de juego, antes cuando era joven nos reuníamos con mis familiares y nos poníamos a jugar a las cartas y apostábamos dinero de ahí que me empezó a gustar.

Yo creo que también para evadirme de los problemas que tenía con mi esposo, yo funcionaba como la esposa perfecta, y siempre fui buena madre me preocupaba de mi hija.

Mi marido trabajaba como chofer y el solo se dedicaba ahorrar para nuestra casa y los fines de semana el salía ahí tomaba y conocía mujeres, pero él nunca dejo de ahorrar para la casa y era responsable en cuánto a comprar comida y pagar las deudas de la casa.

Bueno y eso partí jugando cartas con los amigos así me evadía de que mi esposo no estaba en la casa y me gustaba ganar, me generaba como adrenalina también compraba boletos de loterías con la esperanza de ganar dinero y no sé pero yo pensaba en una de esas si gano y me vuelvo millonaria mi vida iba a cambiar.

Creo como le dije que trataba de olvidar como era mi esposo conmigo y como yo decidí no decirle nada más, me guardaba todo lo que sentía para mí, antes yo era muy llorona y una vez dije nunca más voy a llorar y así fue luego con los años supe que tuve una depresión que se fue haciendo cada vez más larga y que yo todos los días me colocaba una máscara para seguir viviendo y ocultar mi sufrimiento, me sentía inexistente.

Yo trataba de ser perfecta buena esposa, dedicada, amorosa, siempre recibí a mi marido con una palabra de cariño y afecto, aunque el llegara en la madrugada, pero para mis adentro pensaba me daba tanta rabia que este con el permiso suyo sea tan “flojo” que no llegue en toda la noche sin embargo yo tengo que atenderlo como si nada hubiese pasado.

Fue así como llegue a las máquinas del casino una vez con mis vecinos y otros amigos dijimos vamos a conocer el casino y ese fue mi perdición porque me gustó tanto, esa vez recuerdo que fue la única vez que gane y me gustó tanto la sensación de ganar juegue por decirle 1000 mil pesos y la máquina me comenzó a dar y gane no sé, tal vez unos 18 mil pesos, no sabe lo contenta yo llegue a la casa y le conté a mi mamita le dije gané, con ese dinero me acuerdo le cambie el tapiz a mi juego de comedor y me compre ropa nueva.

Al otro día fui de nuevo quería volver a ganar a sentir esa sensación, pero sabe esta vez no gané pero tampoco perdí nada fue así que comencé ir seguido al casino claro que 3 sábados al mes, luego me gustó tanto que empecé a ir todos los días, yo tenía mi máquina favorita porque esa me daba juegos y bonustrack, con eso yo iba ganando, me encanto porque era un

éxtasis para mí. Cuando me iba acercando desde afuera y cuándo entraba ver la gente feliz pasándola bien en las máquinas los sonidos, era para mí como estar en el país de las maravillas.

¿Y su familia esposo e hija como tomaron esto?

Me hicieron la vida imposible mi marido me hizo la vida de cuadritos me molestaba, me iban a buscar, qué ¿Dónde andas? ¿A qué hora vas a llegar? y yo me molestaba y le decía: “yo a ustedes no los molesto y no les pido explicaciones que hacen con su vida”, me ponía grosera, violenta yo me sentía como en una cárcel, si para eso yo soy adulta y trabajo y les decía si me quiero gastar el sueldo completo es cosa mía que se meten es mi distracción si yo trabajaba como ellos tenían derecho a salir y llegar a la hora que querían a parte yo soy abuela.

Tuve cualquier cantidad de problemas en la casa una vez mi marido fue al casino con mi hija y quería llevarme a la fuerza yo me caí al suelo. Ahí toque fondo yo no quería mi marido y Anahí tuvieran problemas legales por mi culpa, a parte el caballero del negocio demandó a mi marido por amenazas, daños y perjuicios y eso me hizo tocar fondo.

Yo no me daba cuenta porque veía las deudas que tenía que pagar, una vez saque un préstamo de consumo me lo jugué todo en las máquinas y en grande en el casino y sabe que perdí todo y después no tenía como pagar las cuotas, esa vez me gaste más de 20 mil pesos, jugué con 5mil pesos en la ruleta en el casino y el resto se me fue entre las máquinas.

¿Que no vendí? empuñé todas las joyas que me había dejado mi mamita que con tanto esfuerzo le costaron, me dio una pena empeñar los anillos de matrimonio de mis padres y después no los pude pagar y al final los perdí.

El juego te gana, tú dependes de él y te conviertes en su esclavo, ahí estas sentada mirando esa pantalla como todos los días y pese a decir “hoy no voy” “tengo demasiadas deudas”, de nuevo estas allí, solo te das cuenta que estas enferma cuando tocas fondo, cuando te das cuenta todas las mentiras y todo el daño que has hecho a tú alrededor, pero por sobre todo cuando te das cuenta todo el daño que a ti misma te has hecho, cuan poco te has querido y cuanto te has dejado de preocupar por ti y la gente que te rodea solo por preocuparte por el juego.

¿Cómo fue su infancia?

Soy la mayor de 4 hermanos varones, mi mamá tuvo 5 hijos, yo tuve solo uno, la vida no me dio más hijos yo siempre quise tener más hijos y nunca me volví a embarazar, después que nació mi hija y en esos tiempos no había tantos adelantos tecnológicos, pero por mi hubiese tenido muchos hijos.

Mi papá era albañil y le decían “el chinito” porque era chinito alto e imponente así lo conocían en el cerro barón y mi mamá era costurera siempre cocía y hacía bastas yo encuentro que mi infancia fue sin mayores problemas, en esos tiempos uno se criaba en la calle yo desde los 8 años sabía cocinar, lavar, hacer todas las cosas de la casa ahora las personas jóvenes no saben nada ni freír un huevo.

Mi papá también un tiempo se portó mal se fue de la casa y nos abandonó luego se arrepintió y volvió fue duro salir adelante vi a mi mamá con sus 5 hijos luchando, vivíamos en un terreno de mi abuela y yo salía a vender dulces con mi abuelo, mi mamá siempre quiso tener una casa así que luchó tanto por eso y nunca lo consiguió, pero nosotros con mi marido también la luchamos pero ahora tenemos nuestra casa lo tenemos bien bonito.

Después cuando termine mis estudios hice un curso de secretaria y ahí después entre a trabajar trabajé toda mi vida con niños ya me jubilé.

¿Usted se sentía parte del casino?

La verdad es que yo siento como si fuera mi segundo hogar, porque me siento cómoda y en parte va gente la cual yo conozco y hay una parte de convivencia la cual no hay en casa, usted me entiende?, le explico yo llevo al casino y busco mi máquina favorita, esa tiene una variedad de juegos pero tiene uno que me gusta mucho de un pirata, en esa máquina me la puedo pasar horas con tan solo 500 pesos, pero también si no es mi día de suerte es cuestión de 15 minutos que pueda perder esa cantidad, aunque no es del todo malo, yo puedo comprarme mi cerveza y ver que la gente juegue, aunque tristemente he visto situaciones muy triste dentro del casino como las peleas de pareja, me refiero a golpes, o en algunas ocasiones me he pasado de copas y

ya no tengo como regresarme a casa y eso me ha dado problemas, yo pienso que solo es una mala racha que tengo, me gusta los bailes que hacen allí, a veces bailo sola o si no lo hago acompañada de alguna conocida

### Entrevista N° 3

Lidia Nohemí de edad de 64 años nos cuenta sus inicios a cuando iba al casino:

Tengo 4 hijos hombres los cuales ninguno vive conmigo, yo vivo con mi marido, llevamos 32 años casados. En mi familia éramos 2 hermanos, pero él falleció de cirrosis hepática el año pasado y mi mamá falleció a los 70 años, pero 10 años antes se le manifestó el Párkinson, yo también tengo Parkinson es una cosa hereditaria, son como cosas que uno trae ya adentro. Mi abuelo era jugador carrerista, pero de esos que apostaban hasta su camisa.

Siempre me ha gustado jugar, claro antes no había máquinas, pero si había naipes era la primera en jugar y si había que apostar una monedita, apostaba las monedas.

En la junta de vecinos, se jugábamos “lotería”, y siempre ganaba, yo digo: ya no está bien que yo juegue a las máquinas, pero es un desahogo. No me juego todo, pero después me recuperé y tomé conciencia de que no podía pasarme de un límite.

También fui a jugar, pero ahí perdí porque no entendí bien el juego, era uno de cartones, como tipo bingo. También fui al casino del Jack, me junté con otras chiquillas, igual uno siempre está entre que gana y pierde, pero yo apuesto poco, no como la otra gente que te apuesta 5.000, 10.000 mil pesos.

Cuando gano me siento bien, porque no perdí el dinero, a veces sigo jugando porque estoy con la idea que puedo ganar más y de repente las pierdo. Cuando pierdo, después pienso, mejor debí haberme venido. Me siento bien porque estoy entretenida, estoy pasando el rato, inclusive hay otras personas que gastan más y luego se arrepienten.

¿Con que frecuencia va al casino?

A la semana juego 2 o 3 veces, y hay veces que no voy en la semana. No es una cosa es que tenga que ir. Yo conozco a varias personas que piden dinero en casas de empeño para seguir jugando, cuando me preguntan si se dónde pueden conseguir dinero, yo les digo que no lo hagan, que para que se van a enredar con un préstamo. Yo una vez, hace dos años atrás pase por una situación en donde tuve que empeñar una pulsera e incluso me conseguí dinero, pero porque yo sabía que luego podía devolver el dinero. En ese momento me vi afligida, pero después pude devolver el dinero, porque yo siempre he participado en unas “tandas “y sé que en cierta fecha iba a tener dinero para poder devolver lo que me prestaron y recuperar lo que empeñe.

¿Cómo vivió esa situación compleja donde apostó más de la cuenta y perdió? ¿Qué pasó con usted?

Yo quise dejar de jugar, aunque quisiera jugar no hubiese podido porque no tenía dinero, porque tenía que ver la forma de solucionar el problema, como juntar el dinero para pagar lo que debía. Me sentía nerviosa, angustiada pensando como lo iba hacer, es como si hubiera hecho alguna maldad.

## Entrevista N° 4

Leticia Pérez Aguilar 56 años nos cuenta sus inicios en el casino

Vivo con mis dos hijos y mi esposo, bueno antes yo no sabía que eran los casinos y pensaba que era como en las películas que pura gente fina iba, y pues yo tenía esa idea, nunca me gusto los juegos de cartas, pero un día fuimos con mis compadres a la zona libre a comprarnos unas cosas, y a la salida habían unas personas regalando cartas de bingo gratis, y nos motivaban a entrar y nos ofrecían comida gratis así que decidimos entrar, fue sorprendente para mí ya que habían muchas máquinas de juego, pero solo pasamos por las cartas de bingo y nos enseñaron en como consistía el juego, ese día nos divertimos y también nos tomamos unas cervezas, todo fue gratis.

Así que decidimos regresar en la noche con mis compadres, y nos fue de maravilla ya que ganamos ese día, sin trabajar y haciendo pocas horas nos ganamos nuestro dinero, así que eso fue lo que nos motivó a mi familia irnos por el lado fácil, recientemente mi hijo el mayor cumplía sus 18 años y decidimos llevarlo con nosotros, para que tuviera su dinero y así el pudiera seguir en la universidad, sin embargo fue un grave error para nosotros, nunca pensé que junto a mi hijo nos volviéramos adictos al juego, llevamos casi 12 años yendo al casino.

hemos tenido severos problemas económicos y a pesar de que mi marido trabaja el sueldo no nos alcanza, y pues mi hijo el mayor no termino la universidad porque se volvió muy vicioso al juego, esto quedaba en familia sabíamos los días de promoción, a pesar de nuestras deudas siempre teníamos para ir al casino los días en los cuales íbamos eran, viernes, sábado, domingo y lunes, esos días únicamente eran de promoción comprábamos nuestras promociones de si comprábamos 500 pesos nos daban 1000 pesos y para nosotros era una ganga, nos íbamos de 3 de la tarde hora de México y dos de la tarde que es la hora en Belice, eso nos tenía que durar hasta en la noche, porque era la rifa, en el casino te dan una tarjeta donde acumulas puntos y así poder canjear tus puntos por boletos de una rifa de 25 mil pesos en la noche, como íbamos muy seguido con mi familia teníamos la suerte de salir cada domingo en las rifas, a veces nos tocaba premios fuertes y a veces solo 1000 pesos, pero eso se nos iba rápido porque íbamos a jugar cartas y la inversión de ahí son 500 pesos, puedes duplicar tu dinero o perderlo en cuestiones de minutos.

Nuestro casino favorito hasta el momento ha sido el “Princess” que está ubicado en la zona libre, me siento en casa, aunque he recorrido los casinos de aquí en Chetumal y pues algunos hasta han cerrado, pero no me gusta por los impuestos que cobran, a cambio en el Princess te dan tu dinero libre de impuestos, aunque una vez jugando bingo me saque el premio de los 80 mil pesos, me cobraron los impuestos que son de Belice, aunque ese dinero no me alcanzo para pagar mis deudas, yo sigo teniendo muchas deudas, y el apoyo de mi hijo, no logra tener un trabajo por la carrera que trunco.

Esto me ha traído problemas familiares y económicos, a pesar de ser pocos en mi familia a la hora de los pagos tenemos que hacer préstamos, y esto me pone en una situación de crisis porque yo no trabajo solo soy ama de casa, y lo único que hago para solventar los gastos es hacer venta de savorines pero pues con eso no se vive solo ayuda para comprar lo necesario que son tortillas o pan.

¿Cómo fue su infancia?

Crecí en una familia de escasos recursos, somos 6 hermanos pero también tengo dos hermanas mayores, yo soy la más chica, mi papa trabajaba en el campo, y mi mama era ama de casa nos cuidaba, solo tuve estudios de primaria, nunca me gusto la escuela y prefería ayudar en los deberes de la casa ya que a mi mama se le dificultaba tener que hacer todos los deberes de la casa, mi papa era alcohólico pero siempre fue un padre responsable, jamás vivimos violencia familiar, solo que mi mama con nosotras si era muy estricta nos pegaba mucho, a veces pienso que era su desesperación en que éramos muchos, y la ropa con mis hermanas teníamos que compartirla, cuando llegamos a una edad adolescente lavábamos ropa ajena para ayudarle a mi mama con los gastos de la casa, tuve una infancia muy linda a pesar de las carencia que teníamos.

¿Usted sintió que es parte físico del casino?

Bueno llevo casi doce años yendo al casino, y conozco todo los movimientos de allí, aunque esos años me han enseñado a conocer personas con la misma situación que yo, jugamos por necesidad para solventarnos algunos gastos, estando en el casino se me olvidan mis problemas económicos que tengo en casa, cada sábado y domingo hacen eventos y traen música en vivo y ahí me distraigo bailando, comiendo y tomando algunos tragos, se cuándo una maquina esta por dar bonos, siempre que voy a jugar una maquina la toco y si está caliente es porque alguien más ya lo había jugado y comienza a darte bonos, así que ya se cuales maquinas darán juegos, aunque antes daban más ahora dan muy poquito juego y eso si da coraje porque uno le apuesta al máximo para que te dé un premio alto y no da nada, lo único que no me gusta es que en ese casino no hay medidas sobre no fumar en espacio cerrado, como es libre eso es lo que atrae a las personas fumadoras, y es molesto estar jugando y con el humo de cigarro del jugador de alado hace que te de dolor de cabeza, es lo único que cambiaría de ese lugar.

¿Qué siente cuando no va al casino?

Los días en los cuales no vamos es porque no tenemos dinero y nos quedamos en casa, pero es desesperante, ya que no tenemos nada que hacer y solo estamos viéndonos las caras entramos en un estado de ansiedad, porque extrañamos los ruidos de las máquinas y como consuelo descargamos en la computadora juegos de casino, pero aun así no es lo mismo no se siente esa emoción de jugar con dinero propio, así que cuando mi marido consigue dinero o cobra su quincena nos vamos a jugar y hay días en los que nos va muy bien y hay días en los cuales no buscamos nuestra esquina.

¿Alguna vez ha llegado a vender algún objeto de valor para ir al casino?

Vender no, pero si he empeñado mis joyas, la mayoría de mis joyas están empeñadas en casas de empeños, aun no logro sacarlas todas porque se me va en intereses, aunque ese dinero

también lo ocupo para comida, cuando hace falta en casa. Llego un momento donde no teníamos nada y tuve que sacar el oro que tenía para poder estar en el casino, con la idea de que si lo recupero sacaría mis pertenencias, pero hasta el momento no se ha podido sacar nada, porque tenemos muchísimas deudas.

## Capítulo IV

### **Ludopatía como problema social en mujeres de Chetumal Quintana Roo.**

#### **4.1. Centro de rehabilitación para mujeres ludópatas**

Es necesario para poder aplicar este tipo de centros de rehabilitación, hacer que la jugadora acepte su adicción al juego y así poder llevar a cabo el tratamiento que esto conlleve, desde que en Quintana Roo sobre todo en la ciudad de Chetumal comenzó a manifestarse la ludopatía de una manera preocupante, al grado que varias familias han tenido grandes pérdidas de dinero y patrimonios.

La mayoría de las veces son motivadas por ganar dinero y así recuperar lo perdido o simplemente por experimentar la emoción del riesgo, comprometiendo seriamente su estabilidad económica, salud, el patrimonio de su familia involucrando a ellos en esto a estar en un endeudamiento.

Es preocupante el número de personas afectadas por esta enfermedad, esta patología es reconocida por la Organización Mundial de la Salud (O.M.S) y que define a esta patología como un “trastorno caracterizado de frecuentes y reiterados episodios de participación en juego de apuestas, los cuales dominan la vida del/la enfermo/a 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 la fortuna personal, deterioro de las relaciones familiares y situaciones personales críticas”

### **Procesos de Rehabilitación**

Es importante saber que estos procesos y específicamente en este caso de la ludopatía, se le podría denominar un proceso, por que quien padece esta enfermedad detendría de una manera favorable su adicción y así producir cambios positivos en su vida. Es necesario saber que el tratamiento contra cualquier adicción lleva unos procedimientos a seguir de tipo psicológicas estructuradas, lo primordial de esto que tiene como objetivo la recuperación es mejorar la calidad de vida del individuo.

Todo tipo de tratamiento contra alguna adicción, dependerá de la disponibilidad y ganas que el paciente desee su recuperación en esto sabremos como el jugador patológico como maneja su propia adicción. Como estrategia principal es la pronta recuperación del paciente, es importante que el individuo estar por su propia voluntad y acepte que tiene un problema con los juegos y como pilar fundamental la intervención de su círculo social. La familia es uno de los vínculos más importantes para el paciente, y así poder ayudarlo en el proceso de su recuperación. En muchas ocasiones los testimonios de las jugadoras, tienen una desesperanza por parte de ellos mismos a la hora de enfrentar este proceso de rehabilitación.

*Método para el control de las adicciones,*

- Conductiva
- Integrativa
- Sistemática
- Estratégica

Cada paciente llevara un tratamiento individual, porque no se sabe qué tipo de necesidades posee, Quien esté dispuesto a restablecer su control sobre sus propios impulsos deberá saber que este proceso es arduo y dificultoso, tendrá una sola dependencia a la hora de encontrar el éxito y esta reside en la fuerza de voluntad del propio individuo.

**Etapas de la recuperación:**

Se tiene que enfrentar esta faceta de recuperación en relación con una adicción, ya que es difícil para la persona con esta adicción, se le tiene que llevar a la paciente a comprometerse totalmente a este proceso, se alejara de su rutina cotidiana de lo que le enferma.

Tocar fondo: es una fase importante porque el individuo pide ayuda	
<b>FASE CRITICA:</b> -Elaboración de planes -Ayuda psicológica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buscar ayuda</li> <li>• Quiere dejar de jugar</li> <li>• Pensamientos claros</li> <li>• Paga deudas</li> </ul>
<b>FASE DE RECONSTRUCCION</b> -Recuperación de confianza -Amor de la familia - Acepta su falta de voluntad - Vuelve al trabajo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tranquilidad</li> <li>• Mejor relación con la familia</li> <li>• Resuelve problemas legales</li> </ul>
<b>FASE DE CRECIMIENTO</b> -Más relajado -Aconseja a personas por lo que paso	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Encara los problemas</li> <li>• Disminuye la preocupación por el juego</li> </ul>

**4.2 Juegos responsables**

La asociación Estadounidense de Psiquiatría define a la ludopatía como el comportamiento que tiene cinco o más de los siguientes síntomas:

- Cometer delitos para conseguir dinero para jugar
- Sentirse inquieto o irritable al tratar de jugar menos o dejar de jugar
- Jugar para escapar de los problemas o de sentimientos de tristeza o ansiedad
- Apostar a mayores cantidades de dinero para intentar recuperar las perdidas
- Haber tenido muchos intentos infructuosos por jugar menos o dejar de jugar
- Perder el trabajo, una relación u oportunidades en sus estudios o en su carrera debido al juego
- Mentir sobre la cantidad de tiempo o dinero gastado en el juego
- Necesidad de pedir dinero prestado debido a las pérdidas ocasionadas por el juego
- Necesidad de apostar cantidades cada vez más grandes de dinero para sentir excitación
- Pasar mucho tiempo pensando en el juego, como recordar experiencias pasadas o formas de conseguir más dinero con que jugar.

**OBJETIVO PARTICULAR:** Generar vínculos con entidades públicas que tengan planes contra la ludopatía.

**CONTENIDO TEMÁTICO**

<b>Campaña de posicionamiento y concientización.</b>		
<b>NOMBRE DEL CURSO:</b> Juegos responsables	<b>OBJETIVO GENERAL:</b> Tratamiento para las personas con ludopatía y familias afectadas de esta enfermedad.	<b>LUGAR DE IMPARTICIÓN:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• CENTROS DE SALUD</li> <li>• DOMOS DE LAS COLONIAS DE CHETUMAL</li> </ul>
<b>DURACIÓN TOTAL:</b> 12 meses	<b>CONTENIDO TEMÁTICO:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetivo particular: crear vínculos comunicacionales con la sociedad y dar a conocer actividades de rehabilitación.</li> <li>• Objetivo particular: crear vínculos con los representantes de otras organizaciones no gubernamentales que propongan acciones contra la ludopatía y así trabajar en conjunto.</li> </ul>	
número de participantes: <b>PUBLICO GENERAL</b>		
requisitos del lugar: <ul style="list-style-type: none"> <li>• salón y auditorio.</li> <li>• asientos</li> <li>• pizarrón</li> </ul>		
Estrategia: La estrategia a desarrollar, propondrá poder tener vínculo directo y especializado con Nuestros públicos específicos.	<b>REQUISITOS DIDÁCTICOS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Equipo: computadora, proyector, bocinas.</li> <li>• libros, revistas.</li> </ul>	
<b>PERFIL Y REQUERIMIENTO DEL PARTICIPANTE AL INGRESO DEL PROGRAMA:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugadores ludópatas</li> <li>• Familiares afectados</li> <li>• Público en general mayor de edad.</li> </ul>		

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Víctimas vulnerables.</li> <li>• Factores que pueden originar una conducta problema.</li> </ul>			
<b>ESTRATEGIA:</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Difusión e información del juego patológico</b></li> <li>• <b>Actividades de ocio, unas alternativas al juego</b></li> <li>• <b>Análisis del entorno social</b></li> <li>• <b>Potenciales individualizadas para que el paciente tenga una interacción social</b></li> </ul>			
<b>MODELO Y TEORIA</b>		<b>OBJETIVOS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Debe estar fundamentado con conocimiento científico.</li> <li>• Sustentado por modelo de acción.</li> <li>• Teorías que sustenten las acciones pretendidas.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prevenir conductas derivadas del juego patológico en mujeres entre los 40 y 65 años, en la ciudad de Chetumal.</li> </ul>	
<b>ACTIVIDADES</b>	<b>METODOLOGÍA</b>		<b>TIEMPO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposiciones por unidad.</li> <li>• debates.</li> <li>• Mesa redonda</li> </ul>	Lecturas, posteriormente cuestionarios y encuestas.		2Hrs por unidad
<b>RECURSOS Y MEDIOS</b>		<b>OBJETIVOS ESPECIFICOS:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Equipo de cómputo.</li> <li>• Proyector.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Detectar y señalar los factores de riesgo</li> <li>• Alternativas de conductas insanas</li> <li>• Mantener la atención de la paciente en este programa, fomentando su participación.</li> </ul>	

<b>DESARROLLO</b>			
<b>OBJETIVO PARTICULAR</b>			
Desarrollar un proyecto/modelo para reducir los índices de ludopatía en la ciudad de Chetumal			
<b>CONTENIDO TEMÁTICO</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Control y conflicto</li> <li>• Criminología</li> <li>• Ciencias de la salud</li> </ul>			
<b>EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE</b>			
<b>ACTIVIDADES</b>	<b>METODOLOGÍA</b>	<b>TÉCNICA INSTRUCCIONAL</b>	<b>TIEMPO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Control de lectura</li> <li>• Cuadro comparativo con ejemplos. prácticos.</li> <li>• Controles de lectura.</li> <li>• Discusión y análisis.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer encuestas enfocadas a la comunidad.</li> <li>• Realizar cuestionarios a los distintos órganos del gobierno.</li> </ul>		24 HRS
<b>RECURSOS Y MEDIOS:</b>		<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Equipo de cómputo.</li> <li>• Proyector.</li> <li>• Pizarrón</li> </ul>		Podrá tener conocimiento sobre el proceso del programa.	

<b>PROCEDIMIENTO:</b>			
El procedimiento para la implementación del programa consta de 5 fases.			
<b>1 fase: contactar con los centros de salud de la población de Chetumal</b> <b>2 fase: informar a los familiares de los afectados sobre el tratamiento de rehabilitación</b> <b>3 fase: establecer un candelario de sesiones con acuerdo al centro de salud de la ciudad de Chetumal</b> <b>4 fase: realización del programa de prevención.</b> <b>5 fase: realizar el proceso de autoevaluación del programa</b>			
<b>CONTENIDO TEMÁTICO</b>			
ABORDAJE: DESDE DISTINTAS FORMAS DE VER LA LUDOPATIA <ul style="list-style-type: none"> <li>• Criminología</li> <li>• Psicología</li> <li>• Filosofía</li> </ul>			
<b>CRONOGRAMA DE SESIONES</b>			
<b>ACTIVIDADES</b>	<b>METODOLOGÍA</b>	<b>TÉCNICA INSTRUCCIONAL</b>	<b>TIEMPO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Debates por cada subtema.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Encuestas con opción múltiple</li> <li>• Cuestionarios con preguntas abiertas.</li> </ul>		45MINUTOS/ 1 HRA
<b>RECURSOS Y MEDIOS</b>		<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Equipo de cómputo.</li> <li>• Proyector.</li> <li>• Aulas.</li> </ul>		La paciente tendrá como resultado sus patrones de conductas, para ver el resultado de relación con la familia.	

<b>Sesiones</b>	<b>Temática</b>	<b>Duración</b>
1.- Informativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación del programas y los objetivos específicos</li> <li>• Explicación de la ludopatía</li> </ul>	45 minutos/ 1 hora
2.-conocimiento del juego	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Platica sobre la problemática del juego compulsivo.</li> <li>• Percepción del juego en el grupo</li> </ul>	45 minutos/ 1 hora
3.-factores de riesgo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición de conductas sanas alternativas</li> <li>• Explicar factores que ayuden a reducir estas conductas insanas.</li> </ul>	45 minutos/ 1 hora
4.- autoconocimiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pláticas sobre la ludopatía, examinando las sensaciones que esto le provoca</li> </ul>	45 minutos/ 1 hora
5.-Reacion de la familia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exponer a los familiares como provienen estas conductas patológicas.</li> </ul>	45 minutos/ 1 hora
6.-Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interacción con el grupo de mujeres y familiares afectados</li> <li>• Resumen de sesiones</li> <li>• Evaluación del trabajo</li> </ul>	45 minutos/ 1 hora

**CIERRE DE SESIÓN****OBJETIVOS PARTICULARES**

- Ver resultados obtenidos de las encuestas y cuestionarios, hacer un análisis para ver su efectividad.
- Presentar a la ludopatía como una enfermedad patológica.

**CONTENIDO TEMÁTICO**

- Medidas para manipular masas.

**Evaluación del programa**

<b>ACTIVIDADES</b>	<b>METODOLOGÍA</b>	<b>TÉCNICA INSTRUCCIONAL</b>	<b>TIEMPO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lluvia de ideas.</li> <li>• Debates.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Encuestas con opción múltiple</li> <li>• Cuestionarios con preguntas abiertas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La evaluación de las encuestas y las pláticas realizadas en el programa.</li> </ul>	16Hrs

**EVALUACIÓN:**

- Al ejecutar este programa tendremos que analizar el modelo y las bases teóricas para prevenir el juego patológico.
- El programa debe ser ejecutado al debido procedimiento de sus metodologías diseñadas, modificando las partes que perjudiquen su aplicación.
- Terminado el programa, si funciona satisfactoriamente para la paciente, se tiene que cumplir los objetivos propuestos.

## Conclusión

La ludopatía es una enfermedad silenciosa que puede dañar el bienestar familiar, es por ello que nos dimos a la tarea de investigar acerca del mismo, de esta forma, la ludopatía tiene un significado un tanto simple pero complejo debido a que se mezcla con otras formas del delito, por tanto, la ludopatía es una de las problemáticas que llevan a la personas a delinquir para obtener dinero para sus apuestas.

A partir de las entrevistas hacia las mujeres ludópatas se puede determinar como la ludopatía afecta a las familias chetumaleñas por las grandes pérdidas económicas que esto conlleva, esto trae daños a terceros porque se comete el delito de robo para poder jugar, asimismo en algunas de las entrevistadas hablan sobre el maltrato familiar que han sufrido por los vicios que han tenido, ya que apuestan y consumen bebidas alcohólicas.

Hay puntos importantes las cuales son las mentiras para poder obtener dinero e irlo a gastarlo en los juegos, con la esperanza de que el dinero se les regrese pronto, los casinos son una manipulación de masas, la casa jamás va a perder si no el cliente cayendo con sus absurdos deseos de impulso por jugar, ganen o pierdan.

A partir de la investigación era necesario la elaboración de un programa para fomentar la cultura de prevención con esta patología, y así las personas que padecen esta enfermedad puedan ser tratadas y tener avances de rehabilitación. En este programa de prevención es necesario estar a la mano con el sector salud, con ayuda de psicólogos clínicos se podrán impartir platicas acerca de la ludopatía y así en esto hacer partícipe a los familiares involucrados, con este programa se podrá reducir el índice de personas ludópatas en la ciudad de Chetumal.

Los actos cometidos para obtener dinero son la problemática, es necesario implementar medidas de prevención, aunque la ludopatía es considerada como una enfermedad silenciosa no en todos los casos la persona decide tratarse.

Quizá la falta la falta de atención ante esta patología es por falta de personal preparado, o no centran su atención en esto, en quintana roo no existe algún programa para tratar la ludopatía, es cierto que en partes del centro de país existen asociaciones para tratar a personas ludópatas, pero

tienen un costo muy elevado para poder rehabilitar a estas personas, por eso con este programa de prevención no se busca erradicar la ludopatía sino tratarla, y hacer consiente a la sociedad en general la problemática que traen las apuestas, ya que una vez que la persona tenga el conocimiento de lo que esta patología conlleva, se podrá dar un acto de prevención.

## Bibliografías

1. American Psychiatric Association. APA. (2014) DSM-5: Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. Bogotá: Panamericana.
2. -Bisso-Andrade, A. (2007). Ludopatía. *Rev Soc Peru Med Interna*, 20(2), 63- 67. Recuperado de <http://sisbib.unmsm.edu.pe/Bvrevistas/spmi/v20n2/pdf/a06v20n2.pdf>
3. -Bombín, B. (1992): El juego de azar. *Patología y Testimonios*. Valladolid: Junta de Castilla y León. Carbonell, X., Talarn, A., Beranuy, M., Oberst, U., y Graner, C. (2009). Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online. *Aloma*, 25, 201-220.
4. -Castaños, A. E., y Montesinos, R. (2007). Juego patológico. Un caso clínico. En: Espada, J. P., Olivares, J., y Méndez, F. X. (Coordinadores), *Terapia psicológica* (2ª ed.) (pp. 521-575). Madrid: Ediciones Pirámide. Cebolla, A., y Miró, M. T. (2007). Eficacia de la terapia cognitiva basada en la atención plena en el tratamiento de la depresión. *Revista de psicoterapia*, 66(67), 133-157.
5. -Coutiño, A. M. (2012). Terapias cognitivo-conductuales de tercera generación (TTG): la atención plena / mindfulness. *Revista Internacional de Psicología*, 12(1), 1-17. Recuperado de <http://www.revistapsicologia.org/index.php/revista/article/view/66/63>.
6. -Custer, R. L. (1984). Profile of the pathological gambler. *Journal of Clinical Psychiatry*, 45, 35-38. Domínguez Álvarez, A. M. (2007). Epidemiología. En Moreno Mariscal, S. (Coord.), *Guía clínica. Actuar ante el juego patológico* (pp. 37-48). Sevilla: Consejería para la Igualdad y Bienestar Social de la Junta de Andalucía.
7. -Domínguez Álvarez, A. M. (2009). Epidemiología y factores implicados en el juego patológico. *Apuntes de psicología*, 27(1), 3-20. Recuperado de <http://www.apuntesdepsicologia.es/index.php/revista/article/view/171/173>
8. -Domínguez Álvarez, A. M., Pérez Pérez, M. P., Salcedo, E. S., Villahoz González, J., y Fernández Alepuz, R. (2007). *Guía clínica. Actuar ante el juego patológico*. Sevilla: Consejería para la Igualdad y Bienestar Social de la Junta de Andalucía. Recuperado de [http://www.juntadeandalucia.es/igualdadybienestarsocialopencms/system/bodies/Drogodependencia/Publicacion/GUIA\\_CLINICA\\_JUEGO/GUIA\\_CLINICA\\_JUEGO\\_PATOLOGICO.pdf](http://www.juntadeandalucia.es/igualdadybienestarsocialopencms/system/bodies/Drogodependencia/Publicacion/GUIA_CLINICA_JUEGO/GUIA_CLINICA_JUEGO_PATOLOGICO.pdf)
9. -Echeburúa, E., Fernández-Montalvo, J., y Báez, C. (1999). ¿Adicciones sin drogas? Las nuevas adicciones: juego, sexo, comida, compras, trabajo, Internet. Bilbao: Desclee de Brower.
10. Echeburúa, E., Amor, A., y Yuste, J. (2000). Atenuación de la responsabilidad penal en la ludopatía: Bases Psicopatológicas. *Psicopatología Clínica Legal y Forense*, 1, 59-76. Recuperado de <http://www.masterforense.com/pdf/2000/2000art4.pdf>

11. Echeburúa, E., Becoña, E., Labrador, F. J., y Fundación GAUDIUM (2010). El juego patológico: Avances en la clínica y en el tratamiento. Madrid: Pirámide.
12. Fernández-Montalvo, J., y Echeburúa, E. (2001). Trastornos de personalidad y juego patológico: una revisión crítica. *Psicología Conductual*, 9, 527-539.
13. Ferro, R., Valero, L., y López Bermúdez, M. A. (2009). La conceptualización de casos clínicos desde la Psicoterapia Analítica Funcional. *Papeles del Psicólogo*, 30, 255-264.
14. Germer, C., Siegel, R., & Fulton, P. (Eds.) (2005). *Mindfulness and psychotherapy*. New York: Guilford Press. Goffard, P. (2008). Juego patológico: Una revisión bibliográfica de la ludopatía. *Revista Psicología.com.*, 12(2). Recuperado de <http://www.psiquiatria.com/revistas/index.php/psicologiacom/article/viewFile/723/69/>
15. Hodgins, D., y El-Guebaly, N. (2003). Recuperación de la ludopatía de forma natural o por asistencia a un tratamiento: comparación de ludópata activos rehabilitados. *Revista de Toxicomanías*, 37, 23-36. Recuperado de: [http://www.catbarcelona.com/uploads/rets/RET37\\_3.pdf](http://www.catbarcelona.com/uploads/rets/RET37_3.pdf)
16. Jiménez, D. (2013). Conceptualización y tratamiento terapéutico de un caso de ludopatía desde el análisis funcional y la terapia de aceptación y compromiso. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 31(2), 443-452. Recuperado de <http://revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/view/2190/210>
17. Lesieur, H. R., & Blume, S. B. (1991). Evaluation of patients treated for pathological gambling in a combined alcohol, substance abuse and pathological gambling treatment unit using the Addiction Severity Index. *BrJAddict.*, 86(8), 1017-1028.
18. Lizarraga, S. D., y Ayarra, M. (2009). Entrevista motivacional. *Anales del sistema sanitario de Navarra*, 24,-53. Recuperado de <http://recyt.fecyt.es/index.php/ASSN/article/view/5896/4752>
19. Luengo, A. F. A. (2004). Tratamiento cognitivo-conductual del juego patológico. *Salud y drogas*, 4(2), 79. Recuperado de <http://www.documentacion.edex.es/docs/1101INSsal2.pdf#page=86>
20. Madrid Salud. (2011). Adicciones sin drogas (I). Página de Salud Pública del Ayuntamiento de Madrid. Madrid, España: Ayuntamiento de Madrid. Recuperado de: [http://www.madridsalud.es/temas/adicciones\\_sindrogas\\_I.php](http://www.madridsalud.es/temas/adicciones_sindrogas_I.php)
21. Martínez, G. A., y Muñoz, D. M. (noviembre de 2016). Los programas de intervención en las socio adicciones o adicciones sin sustancias. I Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa. Recuperado de <http://riemann.upo.es/congresos/index.php/innovagogia2012/Iinnovagogia2012/paper/viewFile/158/161>

22. MUÑOZ LONDOÑO, Yen Alexandra. La ludopatía: revisión y análisis hacia un modelo integral. **Drugs and Addictive Behavior**, [S.l.], v. 1, n. 2, p. 201-219, June 2016. ISSN 2463-1779. Disponible en: <<http://www.funlam.edu.co/revistas/index.php/DAB/article/view/2058>>. Fecha de acceso: 04 dic. 2016 doi:<http://dx.doi.org/10.21501/24631779.2058>.
23. Organización Mundial de la Salud. OMS. (1992). CIE 10. Trastornos Mentales y del Comportamiento. Descripciones Clínicas y Pautas para el Diagnóstico. Madrid: Meditor.
24. Palacios, J. G. (2006). La ludopatía o adicción al juego. El diván. Contraluz. Revista de la Asociación Cultural Arturo Cerdá y Rico, 3, 229-234. Recuperado de: [file:///C:/Users/srestrepo/Downloads/Dialnet-LaLudopatia-%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/srestrepo/Downloads/Dialnet-LaLudopatia-%20(2).pdf)
25. Robles, L., y Martínez, J.M. (1999). Análisis de factores de protección y de riesgo en una muestra de sujetos en tratamiento por su adicción a las drogas y de sujetos no consumidores habituales de drogas. IV Encuentro Nacional sobre Drogodependencias y su Enfoque Comunitario. Chiclana (Cádiz).
26. Roo, P. E. (17 de Marzo de 2017). Por Esto Quintana Roo. Recuperado el 22 de Junio de 2017, de <http://www.periodistasquintanaroo.com/principales/abre-sus-puertas-el-hotel-casino-chetumal/>
27. Rosenblatt, A. (2004). Insight, elaboración y práctica: el papel del conocimiento procedimental. Aperturas psicoanalíticas: Revista de psicoanálisis, (18), 1. Recuperado de: <http://www.aperturas.org/articulos.php?id=0000305&a=Insight-elaboracion-y-practica>
28. Psicoterapia Analítico-Funcional y Terapia de Aceptación y Compromiso: teoría, aplicaciones y continuidad con el análisis del comportamiento. International Journal of Clinical and Health Psychology, 5, 349-371. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=33750209>
29. Velasco, J. A., y Quiroga, E. (2001). Formulación y solución de un caso de abuso de alcohol en términos de aceptación y compromiso. Psicothema, 13, 50-56.
30. Villoria, C. (2003). El juego patológico en los universitarios de la Comunidad de Madrid. Clínica y Salud, 14(1), -65. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?Id=180617967003>
31. Welte, J., Wieczorek, W., Barnes, G., & Tidwell, M. (2006). Multiple risk factors for frequent and problem gambling: individual, social and ecological. Journal of Applied Psychology, 6(36), 1548-1568.
32. Zapata, M. A., Torres de G., Y., y Montoya, L. P. (2011). Riesgo de Juego Patológico. Factores y trastornos mentales asociados en jóvenes de Medellín–Colombia. Adicciones, 23(1), 17-25. Recuperado de <http://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/163/163>