

JUEGOS DE AZAR - JUEGO PATOLOGICO

El Juego de apuestas o de dinero no es un fenómeno nuevo en nuestra sociedad. Desde hace varios años la afición a los juegos de azar (loterías, sorteos extraordinarios, carreras de Caballos, etc.) ha estado presente en el transcurrir de nuestras vidas. Qué familia o persona no ha comprado la lotería regional o la extraordinaria de fin de año con la esperanza de ganar una gran suma de dinero que clarifique y asegure su futuro económico. De hecho el Estado ha tenido en gran medida el monopolio de una gran parte de los juegos de Loterías y recibe grandes sumas de dinero por la explotación de los mismos o por la vía de impuestos como en los casos de los casinos, los bingos,...

Lo que si es nuevo en nuestra sociedad es el auge y la afición que han surgido alrededor de los juegos de azar y de habilidad, con toda esta infraestructura nueva de cadenas de bingos interconectados nacionalmente, de máquinas modernas traga monedas, de juegos virtuales de carreras de caballos que cada día vinculan e interesan a sectores de la población que anteriormente no participaban de las actividades de los juegos de azar, como las personas jóvenes que cada vez se sienten más atraídas por la emoción que les produce el juego. Actualmente el juego de azar es una actividad común en muchas culturas y se practica bajo las más diversas formas, en todo el mundo. De hecho, constituye un fenómeno social y económico de gran alcance. Para la mayoría de las personas el juego es una conducta social y recreativa, que proporciona una forma de entretenimiento y diversión sana que en ocasiones integra a una persona o grupo de personas con otras para compartir tiempos de ocio y de recreación.

En consecuencia con lo anterior, es bueno anotar una serie de reflexiones sobre los juegos de azar que motivan a las personas a participar de éstas actividades:

- Los juegos de azar son actividades organizadas por una persona o entidad en los que se cobra una cantidad por participar en ellas (apuesta) y se asigna un premio a uno o a varios participantes mediante un mecanismo de azar, en el que no interviene de forma significativa la habilidad de los participantes.
- Como la cantidad repartida en premios es siempre inferior a lo recaudado de los participantes, la entidad organizadora obtiene unos beneficios que la mantendrá interesada en promocionar y extender la participación en su juego.
- Los participantes gastan su dinero en los juegos de azar, porque prefieren la ilusión de obtener un gran premio, aunque esta posibilidad sea remota, a los bienes que pueden conseguir de forma segura con la cantidad relativamente pequeña, que se les pide por participar.
- Mientras todos los participantes se mantienen en un gasto pequeño con respecto a su nivel de ingresos, el juego es una diversión inofensiva que ayuda al establecimiento y fortalecimiento de las relaciones familiares y sociales
- Como el Estado recibe unos elevados ingresos a través de impuestos, los beneficios de los juegos que organiza directamente, y de las tasas e impuestos de los organizados por particulares, no establece ningún impedimento a su desarrollo y extensión. Es más, los impuestos sobre los juegos de azar son los impuestos perfectos; la gente los paga de forma voluntaria sin necesidad de inspección o coacción alguna.

Hasta aquí, el panorama positivo o idílico en donde todo el mundo disfruta de los Juegos de azar, sin perjuicio personal o familiar. Sin embargo existe un lado oscuro y siniestro de estos juegos que es el protagonizado por los jugadores patológicos o adictos al Juego. Estas son personas que cuando juegan experimentan un intenso placer que los evade de su propia realidad. De esta forma, desarrollan una urgencia psicológicamente incontrolable

que les fuerza de modo persistente y progresivo a jugar, hasta acabar en una dependencia emocional respecto del juego que termina arruinando su vida personal, familiar y profesional.

¿Pero que es el juego patológico o la ludopatía?

El juego patológico es un proceso adictivo, en donde la persona que juega experimenta un intenso placer que con el tiempo lo evade de cualquier problema que exista en su vida. Es decir lo separa de su propia realidad. El juego patológico se caracteriza por ser un trastorno altamente incapacitante, que comporta un deterioro individual (disminución de autoestima, trastornos psicósomáticos, alcoholismo), familiar (imposibilidad de ejercer los roles familiares adecuadamente) y social (pérdida del trabajo, de los amigos).

Las adicciones no se limitan exclusivamente a las conductas generadas por sustancias químicas como los opiáceos, los ansiolíticos, la nicotina o el alcohol. Lo cierto es que de conductas normales, incluso saludables, se pueden hacer usos anormales en función de la intensidad, de la frecuencia o de la cantidad de dinero invertida, y en último término, en función del grado de interferencia de las relaciones familiares, sociales y laborales de las personas implicadas. En realidad, cualquier conducta normal placentera es susceptible de convertirse en una conducta adictiva. Lo que define a esta última es que la persona pierde el control cuando desarrolla una actividad determinada y que continúa con ella a pesar de las consecuencias adversas, supeditando el estilo de vida al mantenimiento del hábito. El jugador patológico persiste en su actitud de jugar aún a costa de la conciencia de que ésta actitud está influyendo negativamente en el desarrollo de su vida. El proceso de adicción al juego puede comenzar en la adolescencia como una actividad integradora social o familiarmente. Cada vez más, los jóvenes sienten más atracción para frecuentar los casinos, jugar con las máquinas tragadoras de monedas y sentir el placer de ganar algún dinero de una manera relativamente fácil y placentera. Si se persiste en el juego, podría iniciarse un proceso que pudiera durar de 1 a 20 años con una media de 5 años y que, como se mencionó antes, suele comenzar en la adolescencia. El jugador patológico desarrolla una dependencia progresiva respecto al juego que básicamente se desarrolla en tres etapas o fases:

- 1) Fase de Ganancia:** Es la etapa donde la persona juega poco, y lo hace en un contexto social, con sus amigos, sus familiares, de tal manera que el juego le resulta placentero y hasta gratificante. A veces consigue ganar algún premio. Puede empezar a dar una gran importancia a las ganancias y a minimizar las pérdidas, lo que puede llevarlo a un estado de optimismo y a un aumento de la autoestima.
- 2) Fase de Pérdida:** La conducta del juego pierde su contexto social y la persona empieza a jugar en solitario, con un aumento progresivo de la frecuencia y cantidad de dinero invertido en el juego, lo que conduce a un aumento de las pérdidas. Para hacer frente a esta nueva situación el jugador se va endeudando, o si es el caso, empieza a tratar de conseguir dinero por otros medios, ya sea desviando parte de él, que anteriormente dedicaba a sus gastos normales, hacia las apuestas, o tomándolo prestado de sus familiares o amigos o compañeros de trabajo. Para pagar sus deudas juega con más frecuencia con la esperanza de ganar, lo que lo hace entrar en un círculo vicioso. Más juego, más dinero, más pérdidas. A partir de aquí comienza el deterioro familiar y laboral, pues la persona está más irritable y se distancia de sus familiares y amigos. Es difícil que reconozca la magnitud del problema al que se enfrenta. Sus familiares presionan para que abandone el juego, por ejemplo haciéndose cargo de las deudas a cambio de un cambio de actitud del jugador. Es posible que la persona muestre un cambio aparente, prometiendo una tregua en su actividad, que

difícilmente podrá cumplir, debido al proceso adictivo en el que se encuentra.

3) Fase de Desesperación: Puede ser que el jugador haya tratado de abandonar el juego, ya sea por presión de sus familiares o amigos o por la misma situación de crisis en que se encuentra. Pero al cabo de poco tiempo vuelve a recaer, pero trata de ocultarlo. Los problemas financieros y las pérdidas económicas lo desbordan y en ocasiones lo pueden llevar a cometer actos ilegales para conseguir el dinero que tanto necesita. En el caso en que haya prometido a sus allegados no volver a jugar y sea descubierto, el deterioro familiar es muy grande, tanto que puede causar en la persona un aumento grande del malestar físico y psicológico que en ocasiones puede terminar con agravantes como el consumo de alcohol. Es en esta etapa en donde el jugador se encuentra más vulnerable, dado que la situación de su vida ha llegado a los extremos de deterioro que en ocasiones lo pueden llevar a tomar decisiones drásticas como abandonar su familia y buscar refugio en otra ciudad o en otro país, inclusive puede llegar a pensar que la mejor solución es el suicidio. Pero siempre tendrá una alternativa positiva que no es otra que la de buscar ayuda profesional, dado que se encuentra en un proceso adictivo que requiere un tipo de tratamiento acorde con su situación. Deben tomar conciencia sus familiares que sólo con buenas intenciones, el jugador no podrá superar su problema de adicción al juego.

Problemas asociados al juego patológico

Como se dijo anteriormente, el juego produce consecuencias negativas y problemas en diferentes campos: en el personal, en el familiar, en el social, en el laboral, en el económico y hasta en el ámbito legal.

A nivel personal, los jugadores tienden a aumentar el consumo de bebidas alcohólicas y tabaco; pueden experimentar sentimientos de culpa, irritabilidad, ansiedad, depresión, y pueden sufrir trastornos psicósomáticos, como dolores de cabeza permanentes, dolores de estómago y alteraciones del sueño.

La parte familiar es uno de los ámbitos más afectados. El cónyuge y los hijos se ven involucrados, pues las mentiras constantes y los problemas permanentes en que incurre el jugador, producen en éstos un clima de desconfianza y recelo. Las dificultades económicas en las que puede caer la familia, junto a la falta de tiempo y cariño para los hijos, son caldo de cultivo para la disolución del hogar.

El juego puede llevar a un aislamiento social y a un abandono de otras actividades o aficiones integradoras con las demás personas allegadas. Los jugadores cada vez más se implican menos en el trabajo, con el consiguiente deterioro del rendimiento laboral. En algunas ocasiones, la persona puede incurrir en sustracciones de dinero o robos que lo pueden conducir a despidos o a pérdidas irreparables en los casos en que la persona sea trabajador independiente. Cuando la persona involucrada es un adolescente, una muestra del problema son las malas calificaciones en la escuela.

El área económica es el principal indicador de la problemática que está presentando el individuo y su familia. Por ejemplo, el juego crea enormes deudas, problemas para cumplir las obligaciones adquiridas, discusiones sobre la administración del dinero en el hogar, peticiones de dinero de miembros de la familia que no pueden ser satisfechas, ausencia

de conductas de ahorro, etc.

En resumen, tal como se ha mencionado anteriormente, el jugador patológico no solo se involucra él mismo en ésta problemática, si no que vincula a la familia y aún a las personas y amigos más allegados.

Alternativas para familiares y amigos

Aún para los mismos familiares, no es fácil detectar a un jugador patológico. La pérdida del control no es visible fácilmente desde la óptica de otra persona, y además como en otros trastornos adictivos, el jugador siempre tiende a negar su adicción. A pesar de todo hay algunas señales que pueden indicar a familiares y amigos sobre la adicción que puede estar padeciendo el individuo:

- Gastos fuertes de dinero. Se puede presentar déficit de dinero en la cuenta familiar, como en la alimentación, ropa, vivienda etc. Solicitudes de préstamo de dinero a familiares, amigos, bancos o en la empresa donde se trabaja, sin ninguna justificación aparente.
- Pérdida de las amistades.- Generalmente el jugador tiende a actuar de una manera solitaria, lo que ocasiona un abandono de sus principales allegados y amigos. También se puede presentar el alejamiento de actividades y aficiones que anteriormente eran cotidianas.
- Diferentes síntomas de irritabilidad, pérdida del sueño, ansiedad, nerviosismo y bastante inseguridad en las actividades que antes eran normales para la persona. Hasta dolores de cabeza y malestar estomacal se pueden presentar permanentemente.
- Es muy posible que la persona presente un incremento inusual en el consumo de alcohol y cigarrillo.

Adicionalmente existen unos tests o cuestionarios para detectar por parte del profesional especializado la adicción al juego. Uno de ellos es el Cuestionario Breve de Juego Patológico, que consta de cuatro ítems, con dos alternativas de respuesta (SI-NO), y que es de rápida aplicación. Se puede presentar de forma autoaplicada pero se puede complementar con una entrevista con un profesional especializado. Al final del artículo se presenta el Cuestionario Breve de Juego Patológico.

Pero ¿qué debe hacer la familia o el amigo cuando se cree que el individuo es un jugador patológico?. Lo normal es que una persona común y corriente no sepa qué hacer cuando su familiar o amigo se encuentra ante este problema de adicción al juego. Suele ocurrir en muchos casos, y es un error frecuente, proporcionar ayuda económica a la persona para saldar sus deudas, con la condición de que no incurra más en el juego. Desafortunadamente en la práctica esto no sucede, dado que el jugador siempre manipula a sus allegados haciendo falsas promesas, que no puede cumplir, debido a la adicción que padece. De todas formas, sí existen algunas pautas o consejos para manejar estos casos, para los familiares y allegados:

- No pagar sus deudas.-No sacarlo de apuros por la sola promesa de que no volverá a jugar. No encubrirlo, pues él es el único responsable de lo que sucede y de sus consecuencias.
- Hay que inducirlo para que entre a un tratamiento con profesional especializado, que es la única manera de superar esta adicción. Se presenta el caso que el individuo sólo accede a ir a tratamiento cuando la pareja menciona la separación o el divorcio o aparece la posibilidad de perder el empleo. La familia lo puede ayudar y apoyar pero bajo esta premisa de asistencia a un tratamiento de la adicción.

- De todas formas, hay que controlar el manejo del dinero, las chequeras o las tarjetas de crédito, para sacarlos del manejo del jugador.
- Propiciar un diálogo permanente con la persona, en compañía de los hijos, haciéndole saber los inconvenientes que están padeciendo ellos y él mismo por su adicción al juego.
- En el caso que el jugador no quiera tratarse, los familiares pueden acudir a un profesional especializado o a una institución para recibir información sobre cómo manejar el problema de la adicción al juego.

Cuestionario breve de juego patológico

1. Cree usted que tiene o ha tenido alguna vez problemas con el juego. SI NO.
2. Se ha sentido alguna vez culpable por jugar o por lo que le ocurre cuando juega. SI NO.
3. Ha intentado alguna vez dejar de jugar y no ha sido capaz de hacerlo. SI NO.
4. Ha cogido alguna vez dinero de la casa para jugar o para pagar deudas. SI NO.

VALORACION: Si se responde a 2 o más preguntas de forma afirmativa es probable que la persona sea un jugador patológico.

Criterios para el diagnóstico de juego patológico, de acuerdo al DSM-IV (criterios diagnósticos de trastornos mentales)

A. Comportamiento de juego desadaptativo, persistente y recurrente, como indican por lo menos cinco (o más) de los siguientes ítems:

1. Preocupación por el juego (p. ej., preocupación por revivir experiencias pasadas de juegos, compensar ventajas entre competidores o planificar la próxima aventura, o pensar formas de conseguir dinero con el que jugar).
2. Necesidad de jugar con cantidades crecientes de dinero para conseguir el grado de excitación deseado.
3. Fracaso repetido de los esfuerzos 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 (p. ej., sentimientos de desesperanza, culpa, ansiedad, depresión).
6. Después de perder dinero en el juego, se vuelve otro día para intentar recuperarlo (tratando de "cazar" las propias pérdidas).
7. Se engaña a los miembros de la familia, terapeutas u otras personas para ocultar el grado de implicación con el juego.
8. Se cometen actos ilegales, como falsificación, fraude, robo, o abuso de confianza, para financiar el juego.
9. Se han arriesgado o perdido relaciones interpersonales significativas, trabajo y oportunidades educativas o profesionales debido al juego. Se confía en que los demás proporcionen dinero que alivie la desesperada situación financiera causada por el juego.

B. El comportamiento de juego no se explica mejor por la presencia de un episodio maníaco.