



Escuela de Sociología

Proyecto de Tesis:

En busca del sentido: El juego como problema social

Alumna(s)	Arancibia Uehara, Yukiko Barrera Reyes, Gabriela
Profesor Guía	Mellado, Patricio

Tesis Para Optar al Título de Sociólogo

Tesis Para Optar al Grado de Licenciado en Sociología

Santiago, Octubre 2011

Agradecimientos

Queremos agradecer en primera instancia a todos los colaboradores que nos permitieron llevar a cabo nuestro proyecto, en especial al Doctor Daniel Martínez, por su gran aporte a nuestro estudio y por habernos invitado a participar en la mesa de investigación “Juego responsable y Ludopatía”. También queremos agradecer a AJUCHER, en especial a la Psicóloga Ángela Carmona, por su tiempo y disposición y más aun a todas aquellas personas que nos permitieron llevar a cabo nuestro estudio al compartir con nosotras sus historias de vida.

Agradecemos también a nuestras familias, en especial a nuestras madres: Naomi Uehara Suzuki y Gloria Reyes Rojas, por su apoyo incondicional.

A todos nuestros amigos y profesor guía

Muchas Gracias.

ÍNDICE

<u>I. INTRODUCCIÓN.....</u>	<u>6</u>
<u>1. Presentación.....</u>	<u>6</u>
<u>2. Fundamentación</u>	<u>7</u>
<u>3. Antecedentes.....</u>	<u>8</u>
3.1. Historia y regulación de los juegos de azar en Chile.....	8
<u>4. Formulación del problema</u>	<u>13</u>
4.1. Pregunta de investigación	13
4.2. Supuestos.....	13
4.3. Objetivo General.....	14
4.4. Objetivos Específicos.....	14
<u>II. MARCO TEORICO.....</u>	<u>15</u>
<u>1. El juego en la vida social</u>	<u>15</u>
<u>2. El Juego en el mundo de la vida cotidiana.....</u>	<u>18</u>
<u>3. Definición y características del juego.....</u>	<u>19</u>
<u>4. Clasificación de los juegos.....</u>	<u>22</u>
<u>5. Juegos de Azar, definición y características.....</u>	<u>24</u>
<u>6. Caracterización de juegos de azar según Choliz.....</u>	<u>24</u>
<u>7. El juego de azar y la realidad.....</u>	<u>25</u>
<u>8. El juego patológico según el DSM-IV.....</u>	<u>26</u>
8.1. Criterios diagnósticos del juego patológico (DSM-IV, 1994).....	26
<u>9. Juego Patológico o Ludopatía: explicación teórica sobre la dependencia del juego.....</u>	<u>28</u>
<u>10. Diversas explicaciones disciplinarias o teóricas sobre la dependencia del juego.....</u>	<u>29</u>
10.1. Explicaciones biológicas.....	29
10.2. Explicación conductista.....	29
10.3. Explicación cognitiva.....	29
10.4. Explicación psicoanalítica.....	30
10.5. Explicación Sociológica	31
10.6. Visión del juego excesivo desde la teoría de la desviación social.....	31
10.6.1. El conflicto social y la desviación.....	32
10.6.2. La anomia como enfoque clásico de la desviación.....	33
10.6.3. El control social relacionado al etiquetamiento.....	35
<u>11. Tipologías de jugadores.....</u>	<u>37</u>
<u>12. Tipificación de la trayectoria del ludópata.....</u>	<u>37</u>
<u>III. MARCO METODOLÓGICO.....</u>	<u>39</u>

<u>1. Enfoque metodológico.....</u>	<u>39</u>
<u>2. Carácter del estudio.....</u>	<u>42</u>
<u>3. Universo y muestra.....</u>	<u>42</u>
<u>4. Diseño del estudio.....</u>	<u>43</u>
4.1. Plan de recopilación de la información.....	43
4.1.1. Acceso a la información.....	43
4.1.2. Técnica de recolección de información.....	44
4.2. Plan de análisis de la información.....	45
<u>5. Consideraciones éticas</u>	<u>46</u>
<u>IV. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS</u>	<u>47</u>
<u>1. Caracterización de los/as entrevistados/as</u>	<u>48</u>
<u>2. De jugador social a jugador patológico.....</u>	<u>49</u>
<u>3. Elementos motivacionales de los/as entrevistados/as que los llevan a ser jugadores patológicos.</u>	<u>52</u>
<u>4. Sensaciones experimentadas al jugar.....</u>	<u>54</u>
<u>5. Aislamiento social.....</u>	<u>57</u>
<u>6. Etiquetamiento social</u>	<u>59</u>
<u>7. Consecuencias familiares.....</u>	<u>60</u>
<u>8. Consecuencias económicas.....</u>	<u>64</u>
<u>9. Visión del juego después del tratamiento.....</u>	<u>65</u>
<u>VI. BIBLIOGRAFÍA.....</u>	<u>75</u>
<u>ANEXOS.....</u>	<u>78</u>

I. INTRODUCCIÓN

1. Presentación

La presente investigación está orientada a explorar en las vivencias de aquellas personas que presentan una relación problemática o adictiva con los juegos de azar, considerando los aspectos socioculturales y estructurales que operan en estos procesos de implicación y significación de los/as involucrados/as. Particularmente, interesó explorar y comprender, a partir de un enfoque fenomenológico, el proceso de cómo se llega a ser un adicto/a al juego; qué significado le dan los/as individuos a su relación con el juego en el proceso de involucramiento y de crisis con éste; cómo la relación problemática o adictiva con el juego afecta las relaciones a nivel familiar y social; cómo se ve afectada o beneficiada su economía y; qué resignificaciones le dan estas personas a lo social, a partir de esta relación problemática o adicción.

Para el desarrollo de esta investigación se diseñó y aplicó una metodología cualitativa, debido a que esta permite establecer un conocimiento profundo a partir del discurso de las personas y, una relación directa con la realidad social en la que éstas se insertan. Por otra parte, este tipo de estrategia permite enmarcarse dentro de un proceso concreto, socialmente condicionado, multidimensional, abierto y contingente.

El carácter del estudio es exploratorio y descriptivo. Lo primero se consideró debido a que el objetivo de la investigación es examinar el fenómeno de la conducta adictiva a los juegos de azar desde lo social, problema poco estudiado por la sociología y se enmarca como descriptivo porque llevó a cabo una descripción de dicho fenómeno a partir de los datos que se obtuvieron mediante la aplicación de entrevistas en profundidad, semi estructuradas. Además se recurrió a la recopilación de información, a partir de la revisión de documentos escritos y

de entrevistas a informantes claves, con el objeto de poder contextualizar el problema a investigar.

2. Fundamentación

A través del tiempo los diferentes cambios sociales han ido determinando los patrones de conducta hacia el juego, imponiendo con ello un determinado tipo de juegos conforme a las peculiaridades de cada sociedad. De acuerdo al sociólogo y ensayista francés Roger Caillois (1986), si el juego se desmarca, desbordándose de la realidad, produce formas derivadas que el autor denomina corrupciones del juego, que desde una perspectiva médica o psicológica puede dar lugar a patologías e incluso adicciones.

Por otra parte, el aumento explosivo que ha tenido la industria de casinos, tras la aprobación de la ley 19.995 ha provocado también el aumento de consultas de pacientes por problemas con el juego. A ello se le suma la instalación de máquinas de “destreza” o “habilidad” en diversos sectores del país, las que carecen de regulación legal producto de un vacío en la legislación que les permite instalarse en cualquier lugar, ya que aún no se ha determinado la naturaleza de dichas máquinas, si son juegos de azar o de destreza.

Este estudio tiene relevancia al evidenciar que en Chile hay escasa información e investigaciones que aborden el tema del juego y su dimensión problemática, la adicción a los juegos de azar, por lo que se pretende hacer una aproximación sociológica a este problema para abordar comprensivamente su complejidad e implicancias tanto en su dimensión personal como también social y económica.

En el año 2009 se forma parte activa en la mesa de trabajo “Juego responsable y ludopatía”, la cual reunió a diferentes profesionales y organizaciones. A partir de la participación en este grupo, es que se elaboró un decálogo del juego saludable. Los objetivos planteados por la mesa son el sensibilizar a nivel nacional y en

niveles específicos la importancia del juego responsable y los riesgos que conlleva el desarrollo de conductas de riesgo asociadas al juego problemático y ludopatía como enfermedad, además de aportar técnicamente al desarrollo de estrategias efectivas para la prevención, tanto en el ámbito privado como público. Es por la participación en esta mesa que el motivo central de este estudio gira en torno a este tema.

Frente a este fenómeno particularmente novedoso y aún invisibilizado por la sociedad, la mirada sociológica intenta contribuir al fomento y desarrollo de estudios sobre el tema, los que podrían ser utilizados como aportes que fundamenten y colaboren en campañas de prevención y/o políticas públicas específicas relacionadas con la adicción. Es en tal sentido que este estudio reviste total importancia, toda vez que entendemos que la adicción a los juegos de azar se está configurando como un nuevo fenómeno social.

3. Antecedentes

3.1. Historia y regulación de los juegos de azar en Chile

La adicción a los juegos de azar ha sido encasillada como una de las nuevas problemáticas del siglo XXI. Desde hace relativamente poco tiempo ha comenzado a llamar el interés de la comunidad científica, dado el impacto social implicado, ya que este ha sido visto como parte de la dimensión problemática de lo que se entiende por juego, pasando a formar parte de una realidad social, que al igual que en otras adicciones, como el alcoholismo y la drogadicción genera cambios en el individuo, sobre todo en la vinculación de éste con sus redes sociales más cercanas.

Los juegos de azar en Latinoamérica se instauran en el periodo colonial y Chile como parte de este conjunto de países no es la excepción, siendo la llegada de los españoles el momento en que se comienza a configurar una nueva realidad

relacionada al juego como entretenimiento, juego que no ha estado exento de polémicas a lo largo del tiempo, estando presente en las páginas judiciales de nuestra historia por la ilicitud por la que se han visto revestidos los juegos de azar. (Martínez, M. 2006)

De acuerdo a la legislación chilena, desde que Chile formaba parte del imperio español, se sucedieron Reales Cédulas, Pragmáticas y Ordenanzas, que normaron a todos los juegos, quedando con ello prohibidos los juegos de azar, dado su estrecha conexión con el ocio y la holgazanería. A los primeros a quienes se les prohibió su práctica fue a la autoridad civil y religiosa que llegaba al nuevo mundo, es así como Felipe II en 1609 dicta una de las primeras leyes de las indias, haciendo especial hincapié al problema del juego practicado por la autoridad: “juntase a jugar en tablajes públicos mucha gente ociosa de vida inquieta y depravadas costumbres, de que han resultado muy grandes inconvenientes y delitos atroces en ofensa de Dios nuestro Señor, con juramentos, blasfemias, muertes y pérdidas de hacienda, que de semejantes distraimientos se siguen, además de los desasosiegos e inquietudes que se han causado, perturbando la paz y la unión de la República, por el interés de baratos y naipes; y porque estas juntas, juegos y desórdenes suelen ser en las casas de los gobernadores, corregidores, alcaldes mayores y otras justicias a cuyo cargo y obligación está el castigo y ejemplo público, en que también se hallan notados los eclesiásticos...” (Martínez, M. 2006). Pero no sólo es la autoridad quien tiene prohibido el jugar, las clases bajas también sufrirán, a diferencias de las elites, la prohibición apelando principalmente a la “idea de que al ser grupos que poseen escasos bienes o que no los tienen del todo, el juego que ellos practican queda vinculado inmediatamente con modos de subsistencia ilícitos, siendo visto el juego de azar como un ejercicio sospechoso y una posibilidad cierta de transformarse en un oficio prohibido.” (Ibíd.). Las prohibiciones hechas a las clases bajas giraban en torno a dos ejes centrales: por un lado se prohíbe jugar en horas destinadas al trabajo y por otro lucrar con este juego, ya sea de forma directa (como jugador) o indirecta (cuando se obtengan ganancias del juego de terceros) (Ibíd.).

Conforme transcurre el tiempo la legislación se fue haciendo cada vez más específica en la medida que también se iban conociendo nuevos juegos de azar. Es así como en tiempos de Carlos III, toda la normativa es reunida en una Pragmática dictada en 1771, dedicándose exclusivamente al tema del juego, que en una de sus partes señala: "...habiendo sabido con mucho desagrado, que en la Corte y demás pueblos del Reino se han introducido y continúan varios juegos, en que se atraviesan crecidas cantidades, siguiéndose gravísimos prejuicios a la causa pública con la ruina de muchas casa, con la distracción en que viven personas entregadas a este vicio, y con los desórdenes y disturbios que por esta razón suelen seguirse..."(Ibíd.). Dicha pragmática apunta directamente a la relación trabajo-juego, quedando en ella prohibido jugar a: "...artesanos, menestrales de cualquier oficio, así maestros como oficiales y aprendices, y los jornaleros de todas clases jueguen en días y horas de trabajo" (Ibíd.). El espíritu de esta pragmática se centra en normar los juegos de azar, en tanto estos representaban una distracción a aquellos sujetos que se dedicaban a jugarlos en horas en las que debían estar trabajando, alejándose de las tareas productivas de una época en donde el trabajo era el centro del discurso de las elites, quienes se veían desfavorecidas por la falta de mano de obra causada por el juego; es por ello que la autoridad permite jugar sólo en recintos lícitos y en horarios de descanso, por lo que canchas y ramadas pueden abrir "solo el día de fiesta, en que parece lícita la diversión y descanso y se cierran en los días de trabajo para evitar los graves perjuicios y desorden que ocasiona la distracción del juego en los días que se deben destinar a la ocupación de la gente en sus respectivos destinos" (Ibíd.).

El lucro que se obtenía en forma directa (el jugador que depende únicamente de su apuesta) también fue reglamentado por el rey, estableciendo "que cuando quienes jugasen "fuesen vagos o mal entretenidos, sin oficio, arraigo u ocupación, entregados habitualmente al juego..."las penas serían más severas, pudiendo pasar cinco años en prisión, sancionando con ello a aquel jugador que ha hecho

del juego su profesión y que obtiene sustento mediante la apuesta, viviendo de las ganancias que le entrega el juego”. (Ibíd.). Es por ello que de acuerdo a lo planteado por Martínez, en su tesis de Público Jugador a Garitero Oculto que “... siempre que los juegos excedan la línea de meras diversiones o de un honesto entretenimiento, deben regularse como monstruos devoradores de los bienes de los ciudadanos, que arruinan la fortuna de muchos, que causan distracciones perniciosas para el progreso de la industria, que los medios de adquirir por juegos de azar, son indignos del hombre de bien. Por eso todas las naciones civilizadas lo prohibieron, imponiendo penas rigurosas a los fulleros...”. Este párrafo resume en cierto modo la visión que tenía la autoridad respecto de los juegos de azar y la relación de estos con los hombres.

Por otro lado, respecto a la medida de los lugares en donde se desarrollaba la actividad de jugar, considerados como lugares en donde el lucro es indirecto, serán reguladas “absolutamente toda la especie de juego, aunque no sea prohibido, en las tabernas, figones, hosterías, mesones, botillerías, cafés y en otra cualesquiera casa pública”, pudiendo pasar ocho años en prisión : “los dueños de las casas, en que se jugaren tales juegos prohibidos...tablajeros o garitos¹, que las tengan habitualmente destinadas a este fin...”(Ibíd.). El lucro indirecto fue el más sancionado por el legislador, manteniendo un discurso que ha sido inalterable en nuestra legislación ya que “el legislador consideró ilícitos los juegos de azar porque la ganancia que se logra mediante ellos no es el fruto ni el producto del trabajo, que es la base del orden social, sino del ciego capricho de la suerte y una ganancia adquirida en tal forma, crea hábitos de ociosidad que es la fuente de todos los vicios”. (Ibíd.).

Actualmente según lo establecido en el Código Penal, el Código Civil y en la Constitución Política, los juegos de azar constituyen una actividad excepcionalmente lícita, reservada para aquellas situaciones expresamente autorizadas por ley, como son los casos de los juegos de azar administrados por

¹ Garito: casa de juego clandestina. Tablajero: dueño de casa de juego, o garito, en donde se juntan algunos a jugar. Ref. diccionario de la lengua castellana <http://books.google.com/>

Polla Chilena de Beneficencia S.A. y Lotería de Concepción S.A., hipódromos y casinos de juego. En consecuencia, la explotación de juegos de azar es ilícita, a menos que haya sido autorizada por una ley especial ²

En Chile, desde la aprobación de la ley N° 19.995, se da paso a la creación del primer ente regulador y fiscalizador estatal de casinos de juegos conocida como Superintendencia de Casinos de Juego (SCJ).

Según el último boletín estadístico del período enero- agosto 2011 elaborado por el SCJ, en los casinos, las máquinas de azar son las que ocupan el primer lugar en relación a la totalidad de juegos que poseen (8.326), seguidas por las posiciones de bingos (2.581), mesas de cartas (2.237), mesas de ruleta (791) y como último lugar las mesas de dados (220). ³ ¿Por qué las máquinas de azar están en el primer lugar? Esto posiblemente se puede responder con otro dato entregado por el SCJ: son estas máquinas las que más dinero recaudan. A la fecha, el 77,3% del ingreso bruto de los casinos es gracias a las máquinas aportando con más de ciento veinticinco mil millones de pesos. Estos datos evidencian la alta demanda de la población sobre estos juegos y las cuantiosas ganancias que generan los casinos.

Este fenómeno silencioso, pero consistente llama la atención de los medios de comunicación, es así como el programa de investigación CONTACTO del canal 13 en junio del 2010, dedico un capítulo exclusivo llamado “La Nueva Adicción” tratando el tema de la Ludopatía, como la consecuencia o rostro oficial del millonario negocio de los juegos de azar.

El impacto social de este programa se vio reflejado en la masiva clausura de centros de juego ubicados en la comuna de Santiago Centro, lo que no significo

² Para mayor información visitar sitio web de la superintendencia de casinos <http://www.scj.cl>

³ Ver Boletín Estadístico Enero – Septiembre 2011 SCJ <http://www.scj.cl/estadisticas/publicaciones>

una solución que involucrara una regulación mayor a nivel nacional en relación a lo legal, ni la generación de políticas de prevención en torno a este fenómeno.

4. Formulación del problema

La dimensión problemática del juego ha pasado a formar parte de una nueva realidad social, la que al igual que en otras adicciones, como el alcoholismo o la drogadicción, generaría cambios en el individuo y en su vinculación con las redes sociales próximas en las que se desenvuelve. El desarrollo de este tipo de conducta adictiva se encuentra condicionado por el medio o contexto en el que se desenvuelven los sujetos, que favorece la aparición de tal comportamiento. Es por ello que este fenómeno se enmarca dentro de las dinámicas sociales de los individuos, instaurándose como una nueva problemática social, toda vez que los procesos de dependencia al juego, si bien se materializan como practicas individuales, también lo hacen a partir de motivaciones ancladas en el contexto sociocultural.

De esta manera, resulta imprescindible explorar y describir la forma en que los sujetos mantienen una relación con los juegos de azar considerando la popularización y expansión de este tipo de juegos que genera, como consecuencia, prácticas compulsivas hacia ellos.

Concordante a lo anterior, las preguntas, orientaciones y objetivos que guían este estudio son:

4.1. Pregunta de investigación

¿Cómo perciben sus vivencias aquellas personas que presentan una relación problemática o adictiva con los juegos de azar?

4.2. Supuestos

- La relación problemática o adicción al juego se presenta en personas con una historia personal descompensada.
- La relación problemática o adicción al juego influye negativamente en las relaciones familiares.
- El juego se presenta como una vía de escape frente a los problemas familiares.
- La relación problemática o adicción al juego influye negativamente en las relaciones sociales.
- El jugar juegos de azar les permite a las personas tener una mayor interacción social.
- Los problemas económicos son el motivo principal que determina una conducta adictiva o problemática con el juego.
- La relación problemática o adicción al juego a su vez produce más problemas económicos.
- Las personas cuando juegan se sienten, en alguna medida, realizados/as.

4.3. Objetivo General

- Conocer la percepción y el significado que otorgan a sus vivencias aquellas personas que presentan una relación problemática o adictiva con los juegos de azar.

4.4. Objetivos Específicos

- Describir y analizar el proceso de cómo se llega a ser un adicto/a al juego.
- Describir y analizar el significado que le dan los/as individuos a su relación con el juego en el proceso de involucramiento y de crisis con éste.

- Describir y analizar cómo la relación problemática o adictiva con el juego afecta las relaciones a nivel familiar.
- Describir y analizar cómo la relación problemática o adictiva con el juego afecta las relaciones sociales.
- Describir y analizar cómo se ve afectada o beneficiada la economía a partir de la relación problemática con el juego.
- Describir y analizar las resignificaciones que dan los sujetos a lo social a partir de su relación problemática con el juego.

II. MARCO TEORICO

1. El juego en la vida social

El juego ha estado presente en la vida de las sociedades desde su comienzo, éste se entendería como forma básica de sociabilidad, por lo que se podría decir que no ha existido sociedad y cultura sin juego.

Uno de los rasgos más característicos del juego es que los hombres con él, desarrollarían actividades lúdicas como forma de expresión, de pertenencia, como empleo del tiempo libre, ocio y esparcimiento. (Barroso, 2003)

El juego llamaría la atención de grandes pensadores en todos los tiempos: el filósofo griego Aristóteles relacionaría la felicidad y la virtud con el juego ya que, consideraría que el juego era una actividad desarrollada en un plano superior del ser humano, libre de sometimiento de otros actos dictados por la necesidad. Por su parte Kant, filósofo alemán, se fijaría y analizaría el juego para relacionarlo a la creatividad estética del hombre y F. Schiller, dramaturgo y filósofo alemán, sostendría la importancia del juego en la historia de la cultura, señalando que el juego sería una manifestación del arte, en su obra *Cartas sobre la educación estética del hombre* que: “sólo juega el hombre cuando es hombre en pleno sentido de la palabra, y sólo es plenamente hombre cuando juega”. (Barroso, 2003).

Se podría considerar que el juego tendría un rol importante dentro de toda cultura y sociedad. En efecto, el juego ocuparía buena parte de la vida cotidiana en la etapa infantil, como parte del proceso de socialización, y en la etapa adulta como buena parte de la vida de ocio, al margen de la vida cotidiana. (Barroso, 2003)

En definitiva el juego es un fenómeno esencialmente constitutivo del ser humano, que, como se señala en la tesis de Barroso (2003), contiene todos los valores de la vida humana, puesto que es una actividad libre que permite a la persona recrear, exaltar o transfigurar estética o poéticamente la realidad (más que huir de ella), así como la pasión por la vida y la belleza”. Johan Huizinga, filósofo e historiador holandés (1996), en su obra: *Homo ludens* sostendría que la cultura

proviene del juego. El juego sería libertad e invención, fantasía y disciplina a un mismo tiempo. Por su parte, el sociólogo, Roger Caillois (1986) sostendría que todas las manifestaciones importantes de la cultura están calcadas de juego.

Ahora, cuando se afirma que el juego es cultura, por contradictorio que esto resulte se entendería lo contrario, ya que se sugiere que al ser algo natural sería innecesario cuestionar su base social e histórica, ignorando muchas veces la diversidad que éste encierra.(Barroso, 2003)

Por lo mismo, la afirmación de Huizinga sería un tanto arriesgada, ya que al insistir que el juego sería un elemento constitutivo de la sociedad, de la cultura, dejaría de lado que también es “un hecho social y cultural” como una “forma de sentir, pensar y obrar de una colectividad” (Durkheim, 1988). Lo social y el juego convivirían juntos, ya que ambos serían parte del sentir humano y animal. (Barroso, 2003)

A través del tiempo, los patrones de conducta del juego cambiarían sistemáticamente, tanto en su organización social como en sus manifestaciones más características. Por lo que cada sociedad habría establecido un determinado tipo de juegos.

Roger Caillois (1986), afirma la posibilidad de crear una fisonomía general de la sociedad a partir de los juegos que predominarían en ella, ya que ellos son factores e imágenes de la cultura. Los juegos preferidos entre los miembros de una colectividad manifestarían, por una parte, las tendencias, los gustos, las maneras más comunes de razonar, y, al mismo tiempo, educarían y arrastrarían a los jugadores en las virtudes o defectos, confirmándoles insidiosamente en sus hábitos o preferencias.

Se podría asumir que los juegos se ajustarían a las características de las sociedades y pasarían de unas a otras, adaptándose y aportando a la configuración de modos de comportamientos colectivos. El modo industrial, al

igual que otros modos de organización preindustrial, impondría sus formas de juego y evolucionaría constantemente hacia nuevas formas.

2. El Juego en el mundo de la vida cotidiana

La relación individuo-juego podría ser pensada a partir de la construcción que cada sujeto ha hecho de este, dicha construcción surgiría de un pensamiento del sentido común en donde su realidad no forma parte de un mundo privado, sino más bien de un mundo intersubjetivo donde el conocimiento que tienen los sujetos de él no es privado, si no que más es bien socializado desde el principio.

El juego estaría presente en toda cultura, sociedad y estrato social, siendo parte de la vida cotidiana de cada sujeto, desde su etapa infantil hasta su emancipación (Barroso, 2003). El juego en definitiva es: “un fenómeno esencialmente constitutivo del modo peculiar del ser humano que, como señala G.Bally (Ibíd.), contiene todos los valores de la vida humana, puesto que es una actividad libre que permite a la persona recrear, exaltar o transfigurar estética o poéticamente la realidad (más que huir de ella), así como la pasión por la vida y la belleza”.

La importancia y significación que poseería el juego en la vida humana, desde la perspectiva del historiador Johan Huizinga (1972), señala que el juego es más antiguo que la cultura y tiene un carácter extensivo a toda expresión de la realidad, destacándolo como el origen de toda manifestación cultural. La visión un tanto totalizadora que adoptaría este autor, justificaría la extensión y profundidad del juego en la vida cotidiana, la que estaría dada por el mundo del actuar diario que cada uno de los sujetos realizaría como parte de su realidad. Los límites en que se desenvolvería su existencia, “es un universo de significación para nosotros, vale decir, una textura de sentido que debemos interpretar para orientarnos y conducirnos en él” (Schütz, 1974).

Este mundo se presentaría como un ámbito de la realidad en donde el hombre participa continuamente, en formas que son inevitables y pautadas, la que podría intervenir y modificar a través de su organismo animado (Schütz, Luckmann, 1973).

El mundo de sentido común o de la vida cotidiana, es el escenario de la acción social, en él los hombres entran en mutua relación y tratan de entenderse unos con otros así como consigo mismo (Schütz, 1974).

La matriz de la acción social está conformada por la realidad del sentido común, en donde cada sujeto se sitúa de una manera específica, en cualquier momento de la vida diaria, por lo que “el individuo se encuentra en una situación biográficamente determinada en un medio físico y sociocultural que él define y dentro del cual ocupa una posición, no solo en términos de espacio físico y tiempo exterior, o de su status y su rol dentro del sistema social, sino que también una posición moral e ideológica. Decir que esta definición de la situación está biográficamente determinada equivale a decir que tiene su historia; es la sedimentación de todas las experiencias previas del hombre, organizada en el patrimonio corriente de su acervo de conocimiento a mano, y, como tal, es su posición exclusiva, dada a él y sólo a él” (Ibíd.). Por lo tanto, toda interpretación que hagan los sujetos de lo que se encuentra en este mundo, respondería a la perspectiva que tenga éste en relación a sus intereses particulares. De tal modo y pese a que la realidad del sentido común estaría dada en formas culturales e históricas, que cobrarían validez universal, el modo en que esta formas se expresan en la vida de cada sujeto dependerán de la experiencia que cada cual construye en el curso de su vida, por lo que las condiciones que delimitarían la vida de cada quien, estaría dada a partir de la identificación de dos elementos: los que controla o puede llegar a controlar y los que se encuentran más allá de la posibilidad de control de cada sujeto. (Ibíd.)

3. Definición y características del juego

El empleo del concepto juego a menudo suele ser muy extenso, ya que puede estar ligado a casi todas las acciones humanas que tienen lugar dentro de un marco y reglas, ya sean lingüísticas, económicas, jurídicas, éticas, etc.

La palabra juego se podría definir como cualquier actividad humana libre, la cual está sometida a reglas y representaciones simbólicas, cuyo fin sería obtener cooperativamente determinados bienes o placeres. Sin embargo, la noción de juego es tan amplia que su término difícilmente cuenta con una conceptualización única, por lo que toda definición que se haga de éste será producto del contexto determinado en que se ocupe la palabra. (Barroso, 2003)

A continuación se entregaran las definiciones más conocidas y generalizadas que definen la naturaleza del juego. Uno de los conceptos es el que proporciona Johan Huizinga, quien define al juego como:

“...una actividad libre ejecutada “como sí” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material, ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que dan origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual” (Huizinga, 1996).

A partir de dicha definición se podrían desprender tres características esenciales que posee el juego, que son: libertad, la idea de que el juego no pertenece a la vida cotidiana ni real, sino que más bien sería algo que se encuentra fuera del proceso de la satisfacción inmediata de las necesidades y deseos y finalmente su separación y limitación, ya que se juega dentro de determinadas fronteras de tiempo y espacio, por lo que el juego tiene su sentido y desarrollo en sí mismo (Huizinga, 1996)

Siguiendo la misma línea de Huizinga se encuentra la definición de Roger Caillois, quien elabora un concepto de juego más extenso, presentándolo como una actividad independiente y paralela que se opondría a los actos y decisiones de la vida ordinaria a través de diversos elementos específicos que hacen que el juego sea una actividad:

- **Libre:** a la cual el jugador no podría estar obligado sin que el juego perdiera al punto su naturaleza de diversión atractiva y alegre;
- **Separada:** circunscrita en límites de espacio y de tiempo precisos y determinados por anticipado;
- **Incierta:** cuyo desarrollo no podría estar predeterminado ni el resultado dado de antemano, por dejarse obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta libertad en la necesidad de inventar;
- **Improductiva:** por no crear ni bienes, ni riqueza, ni tampoco elemento nuevo de ninguna especie; y salvo desplazamiento de propiedad en el seno del círculo de los jugadores, porque se llega a una situación idéntica a la del principio de partida;
- **Reglamentada:** sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación, que es la única que cuenta;
- **Ficticia:** acompañada de una conciencia específica de realidad secundaria o de franca irrealidad en comparación con la vida corriente. (Caillois, 1986)

En relación al punto que distingue Caillois, sobre que el juego sería una actividad improductiva, es importante aclarar que él sí reconocería las implicaciones

económicas del juego, pero en cambio, la consideraría una actividad no productiva porque aquí existiría un traslado de la propiedad, pero no de bienes, a diferencia de lo que ocurriría con el trabajo y el arte, los que sí serían considerados como creadores de riqueza. En este sentido Caillois (1986), consideraría el jugar como un acto esencialmente estéril, estableciendo que: “A cada nueva partida, y aunque jugaran toda su vida, los jugadores vuelven a encontrarse en cero y en las mismas condiciones que en el propio principio. Los juegos de apuesta o de loterías no son la excepción: no crean riqueza, sino que sólo la desplazan”. Sobre este punto es necesario hacer una salvedad, ya que de acuerdo a Barroso (2003), esta concepción del juego como una actividad improductiva, genera la exclusión de la industria del ocio y el entretenimiento en el ciclo de producción y consumo.

4. Clasificación de los juegos

El juego puede adquirir múltiples formas, hay tantos juegos como habilidades sociales o capacidades humanas, por lo que el juego la adaptaría conforme a cada cultura o sociedad, siendo una expresión de los valores colectivos vinculados a los diferentes estilos de vida. (Barroso, 2003). Teniendo esto en cuenta, es que llevar a cabo una clasificación sobre los diferentes tipos de juego sería una tarea dificultosa, ya que comprende una amplia variedad de ellos. Sin embargo, para este estudio se utilizarán las propuestas de clasificación de juegos confeccionada por el sociólogo Roger Caillois (1986), ya que en su visión sociológica respecto al juego considera la posibilidad de clasificarlos utilizando diferentes principios, ya que propone una categoría basada en las diferencias dadas a partir de experiencias subjetivas de quienes participan en él.

El autor propone una división de cuatro secciones principales, las que se encuentran referidas si en los juegos predomina el papel de la competencia, del simulacro, del vértigo o del azar, las que se presentan a continuación:

- El **agón** (término griego que significa lucha o combate) es el espacio de los juegos de competición. La competencia, remite al enfrentamiento en el que se crea artificialmente la igualdad de oportunidades (condiciones ideales). El resorte del juego consiste en el deseo de ver reconocida la excelencia alcanzada en un determinado terreno. Supone por lo tanto, atención sostenida, entrenamiento, disciplina, perseverancia y ambición de triunfar. Revindica la responsabilidad individual, por presentarse como forma pura y manifestación del mérito personal.
- La **mimicry** (término inglés que se refiere a la mimesis, el disfraz, el teatro, etc.). La imitación o el simulacro supondrían la aceptación de una ilusión. El juego radicaría en el gusto por adoptar una personalidad ajena (juegos de rol o de imitación). En este sentido, la función que cumpliría la máscara es disimular al personaje social y liberarlo de la personalidad verdadera. Implicaría capacidades de imaginación e interpretación. La regla del juego sería evitar a que un error conduzca a rechazar la ilusión.
- El **ilinx** (término griego que designa el remolino) reagruparía los juegos de vértigo, de sensación pura. En él se buscaría alcanzar una especie de aturdimiento, pánico y arrebató puro que destruya por un instante la estabilidad de la percepción consiente. Cumpliría la función de evadir por un momento el resto de la realidad.
- El **alea** (este término latino designada el azar para los romanos) es el campo de los juegos de azar, del que dependen los juegos de dinero. El azar se basaría en decisiones que no dependen en absoluto del jugador. El destino se impone como único artífice de la victoria. Niega la calificación, el entrenamiento, la paciencia. Implica una renuncia de la voluntad, espera ansiosa, inmóvil y pasiva del veredicto de la suerte. Cumple la función de abolir las superioridades naturales o adquiridas de los individuos.

Pese a la clasificación proporcionada por el autor, dichas divisiones no agotarían la realidad del juego, ya que a partir de ellas se podrían generar diversas combinaciones. Él propone que la cantidad de libertad de expresión, movimiento y emoción son variables que se deben tener en cuenta al momento de realizar una posible clasificación del mundo de los juegos. (Caillois, 1986)

Es menester señalar aquí otras clasificaciones, una de ellas es la dada por el sociólogo español Luis González (1998) quien agrupa los juegos en tres tipos:

- Juegos de competición, cuya esencia radica en el esfuerzo personal.
- Juegos relacionados al vértigo, el éxtasis y el disfraz y;
- Juegos de azar, los que dependen de la suerte y el destino.

5. Juegos de Azar, definición y características

El término juegos de azar se encuentra reservado para algunos como aquellas actividades que incluyen una apuesta. Éstos pueden depender o no de la fortuna, y dicha dependencia puede ser total o parcial.

En la clasificación hecha por Caillois, él destaca un tipo de juegos; el *alea*, en el cual se distinguen los juegos de azar, así mismo, siguiendo la idea del concepto entregado por este autor, el psicólogo español Mariano Cholí (2006), hace otra clasificación, la que no dista mucho de la de Caillois, pero que se diferencia porque agrega como característica la finalidad recaudatoria que poseen los juegos de azar.

6. Caracterización de juegos de azar según Cholí

Las características que distinguen a los juegos de azar de otros juegos, es que éstos son *azarosos*, ya que sus resultados no dependen de estrategias ni

habilidades, por lo que no son controlables. Se basan en las leyes de la *probabilidad*, por lo que suelen ser impredecibles. Se *apuesta dinero o bienes valiosos*, por lo que el éxito o fracaso en ellos conlleva la ganancia o la pérdida de dinero, el cual es considerado como uno de los reforzadores que influye como elemento motivacional por la posibilidad en la que se encuentran los sujetos de ganar, pero cuyo fracaso puede conducir a desajustes psicológicos y sociales severos.

Por último el autor hace referencia a aquellos juegos que están diseñados con una finalidad *recaudatoria*. El autor asociaría esta finalidad a la idea de que los juegos de azar han sido diseñados y desarrollados para cumplir dicho fin ocupando estrategias de marketing y publicidad, por lo que hacen que el jugador olvide e incluso niegue que en el fondo con este tipo de juegos lo que va a hacer no es ganar, sino más bien perder, por lo que esta característica para él es la que puede provocar los principales problemas de adicción.

7. El juego de azar y la realidad

Para la socióloga Concepción Barroso (2003), los juegos de azar son un reto a la suerte, mediante el cual una persona proyecta sus esperanzas de cambiar “mágicamente” su futuro, o al menos experimentar el placer del triunfo contra el riesgo del fracaso a pesar del sufrimiento que conlleva su incertidumbre, traduciendo así una disconformidad con la realidad, un deseo de huida de la mediocridad o monotonía cotidiana, por lo que jugarlos sería una forma de desafiar al destino.

Es en este sentido, que resultaría importante comprender que tanto desde la perspectiva de Caillois y los sociólogos, como también desde Freud y los psicoanalistas, el juego no se opondría a la seriedad como a la realidad: el juego es “otro escenario”, dotado de un tiempo y un espacio propio, mediante el cual el sujeto escapa a la coacción del principio de la realidad. Para Caillois (1986), la

realidad a la que se opondría el juego, sociológicamente hablando, es a la de las coacciones ligadas al trabajo y las jerarquías, a la familia y las responsabilidades. Con frecuencia el juego se confundiría con la ligereza, la facilidad, la distracción pura y dura, y conllevaría a una imagen que recuerda a la “diversión” pascaliana. Este concepto de diversión es entendido por Blaise Pascal, matemático y filósofo francés, como el medio por el cual se apartan los pensamientos de una condición miserable, la diversión es por lo tanto, todo aquello (no importa qué) que permite desviar y distraer la atención de la miseria, y que consuela cuando se piensa detenidamente en ella.

Por su parte la filósofa húngara, Agnes Heller (1998), señala que el juego pone en movimiento todas las facultades humanas, distinguiendo entre ellas las capacidades que se ponen en movimiento, como la destreza, agilidad, etc. Sin embargo, Heller distingue como característica que siempre domina en el juego, la fantasía. La autora señala que todo juego se convierte en una satisfacción de la fantasía, ya que la realidad es sustituida por una realidad imaginaria y se vive en un mundo inventado y autónomo, presentándose incluso en aquellos juegos que superan el ámbito de lo lúdico, como lo son aquellos cuyo objetivo es la ganancia.

8. El juego patológico según el DSM-IV

En 1980 con la publicación del DSM-III (American Psychiatric Association, 1980) se reconocería por primera vez al juego patológico como un trastorno psiquiátrico. En la actualidad, en el DSM-IV, el juego patológico se definiría como un trastorno del control de los impulsos. Los criterios diagnósticos de la ludopatía figuran a continuación:

8.1. Criterios diagnósticos del juego patológico (DSM-IV, 1994)

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

- 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 que jugar)
- Necesidad de jugar una cantidad cada vez mayor de dinero para obtener la excitación deseada.
- Hacer repetidos esfuerzos sin éxito para controlar, interrumpir o detener el juego.
- Inquietud o irritabilidad cuando intenta interrumpir o detener el juego.
- El juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas o para aliviar la disforia (por ejemplo, sentimientos de desesperanza, culpa, ansiedad, depresión).
- Después de perder dinero jugando, a menudo se vuelve otro día para intentar recuperar lo perdido (tratando de “cazar” las propias pérdidas).
- Se engaña a los miembros de la familia, terapeutas u otras personas para ocultar el grado de implicación con el juego.
- Se cometen actos ilegales, como falsificación, fraude, robo o abuso de confianza para financiar el juego.
- Se han arriesgado o perdido relaciones interpersonales significativas, trabajo u 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. (DSM IV, 1994)

9. Juego Patológico o Ludopatía: explicación teórica sobre la dependencia del juego.

Las explicaciones científicas sobre la ludopatía o juego compulsivo o excesivo son relativamente nuevas y dispersas. La ludopatía sería una adicción psicológica que no se limita exclusivamente a las conductas generadas por sustancias químicas como los opiáceos, los ansiolíticos, la nicotina o el alcohol. Hay algunos especialistas que las llaman adicciones no tóxicas o de conducta.

De acuerdo a Echeburúa y Corral (Salaberry, 2006) “de las conductas normales e incluso saludables se pueden hacer usos anormales en función de la intensidad, la frecuencia o la cantidad de dinero invertida y, en último término, en función del grado de interferencia en las relaciones familiares, sociales y laborales de las personas implicadas”.

Se presume de esta forma, que cualquier conducta normal placentera es susceptible de convertirse en una conducta adictiva. Lo que determina y define la adicción misma es la pérdida de control al desarrollarse una actividad determinada y que persigue con ella a pesar de las consecuencias adversas, supeditando el estilo de vida al mantenimiento del hábito. Desde una perspectiva motivacional, el alivio de la tensión emocional prima sobre el aspecto placentero de la conducta en sí. En este caso la dependencia está tan arraigada que la conducta está precipitada por un deseo intenso e inaplazable y que el sujeto pierde el interés por las actividades sociales y lúdicas que antes eran satisfactorias. En último término, lo que diferencia al hábito de la adicción es que arrastra efectos contraproducentes para el sujeto.

10. Diversas explicaciones disciplinarias o teóricas sobre la dependencia del juego

10.1. Explicaciones biológicas

El juego es comprendido biológicamente como una enfermedad, que comporta un sustrato neurofisiológico. La hipótesis permite entender que algunos jugadores se sientan superados por un proceso independiente de ellos mismos. J. Elster postula que “no podría haber adicción sin alteraciones objetivables del funcionamiento neurofisiológico” (Valleur, Matysiak, 2005). El objeto de la dependencia es la adrenalina, droga endógena originada por el estrés, por las fuertes sensaciones generadas “por el todo o nada”, por la sensación del clímax del juego. “todo el ser del jugador está suspendido a la espera del veredicto, y el estrés ha alcanzado su punto culmine” (Valleur, Matysiak, 2005.).

10.2. Explicación conductista

La iniciación al juego se consideraría como una preparación, u aprendizaje al comportamiento por recompensa y castigo. De acuerdo a esto, los fabricantes de máquinas tragamonedas han elaborado, según las teorías de condicionamiento por B.F Skinner., un programa de refuerzo del comportamiento: el reforzador (ganar) es prodigado en intervalos y proporciones variables (las máquinas tragamonedas redistribuyen lo que está en juego de forma aleatoria). El comportamiento buscado (introducir monedas a la máquina) es condicionado de esta manera por un período largo y susceptible de resistir los cambios de contexto. “...el jugador es dependiente de forma pura, sin otro objeto que la ganancia y la espera de ganancia, sin que el sentido del juego tenga la menor importancia” (Ibíd.)

10.3. Explicación cognitiva

Desde esta perspectiva, como por ejemplo el psicólogo Robert Ladouceur, exponen los errores lógicos o como lo llaman “*las distorsiones cognitivas*” de los

jugadores patológicos en las que el jugador se vuelve dependiente de convicciones y creencias erradas o irreales, por ejemplo, los ludópatas sobreestiman con regularidad sus opciones de ganar debido a su “optimismo patológico”, como lo llamo, el psiquiatra austriaco, Edmund Bergler. “las combinaciones de los jugadores de la lotería pertenecen más al ámbito de la superstición que al de la lógica, y la utilización de una ley de los grandes números se aproxima más a la magia que a la ciencia...” (Ibíd.).

Se entiende que los jugadores patológicos atribuirían a su habilidad y a sus esfuerzos resultados que se deben al azar. Exponen como ejemplo que si un jugador que necesita un 5 o 6 lanzará el dado con más fuerza y con más delicadeza si espera un 1 o 2. Por eso fabricantes de máquinas tragamonedas las crean con palanca o botones, ya que muchos jugadores disfrutan calculando que la fuerza con la que jalan la palanca incide en el resultado esperado. Sin embargo, las máquinas son programas informáticos que reparten las ganancias de manera aleatoria.

10.4. Explicación psicoanalítica

Exponen la existencia de un vínculo entre esta patología, la estructura psicológica y la historia personal del sujeto. El psiquiatra Sigmund Freud, interpreta la pasión por el juego en Dostoievski como un síntoma de neurosis, en el libro “*Dostoievski y el parricidio*” (1928) hizo del juego una secuencia escrita en dos tiempos:

- Primero, la aparición de la omnipotencia infantil a través de la ganancia o el sueño de la ganancia, la realización mágica de fantasmas universales, como la posición de la madre (simbolizada por la suerte) y la destrucción del padre (ganar se asemejaría a ser más fuerte que el destino, símbolo del poder paterno).
- Segundo, a través de la pérdida toma la forma de un autocastigo: el jugador paga el placer que le procuro la regresión infantil. Alexis Ivanovitch, el jugador

de Dostoievski, solo busca “el juego por el juego” y no el dinero o, de forma masoquista, la pérdida sistemática. Pero dice que cada vez se trata de algo más que su vida lo que pone en juego sobre la mesa en la ruleta. El acto de jugar equivale a una conducta ordálica y consiste en interrogar directamente a las potencias sagradas sobre el valor de su existencia y su derecho a la vida. (Valleur, Matysiak, 2005 p.175)

10.5. Explicación Sociológica

Como afirma Caillois (1986) la relación entre juego y realidad social, crea un lazo de exclusión recíproca, ya que los juegos se oponen a la realidad social como lo sagrado a lo profano. Si es que el juego se desmarca, si se aleja de la realidad, genera formas derivadas que el autor designa “corrupciones” del juego, que desde una perspectiva psicológica o medica darían lugar a las patologías e incluso a adicciones. En relación al tema de la adicción, es necesario volver a la definición de Caillois (1986) en la que consideraría que la libertad es constitutiva de la práctica del juego: el jugador debe y puede conseguir detenerse cuando así lo estime, puede salir del espacio lúdico sin mayor esfuerzo para volver o reintegrarse a la realidad.

La pasión por el juego es exceso, forma desmesurada de la función normal e indispensable del juego, ya sean éstos juegos infantiles o distracciones adultas. Es la imposibilidad de parar espontáneamente lo que definirá la adicción: la instauración de una dependencia del juego, bajo todas sus formas, determina el final del juego. (Valleur, M. y Matysiak, J, 2005 p.167).

10.6. Visión del juego excesivo desde la teoría de la desviación social

Poder brindar una visión del juego desde la perspectiva de la desviación social, hace necesario comprender, como ya lo diría Durkheim en su obra el “Suicidio”, que existirían ciertas formas de entender determinados fenómenos desde una mirada sociológica, pese a que bien pueden ser analizados desde un punto de

vista médico, biológico y/o psicológico en donde las causas que motiven a un determinado sujeto a suicidarse sean buscadas en el ambiente social y moral en el que se desenvuelve. En consideración a este tema es que el desarrollo de esta investigación buscaría una comprensión que cabe dar a la práctica del juego compulsivo. (Barroso, 2003)

Desde criterios básicamente sociales y de acuerdo a lo planteado por Durkheim, es que sería posible ver los comportamientos compulsivos hacia el juego como “desviados”, tanto desde una opinión social, como a partir de determinadas circunstancias generadas por la autopercepción de quienes poseen una dependencia a los juegos de azar.

La desviación social se entendería como un conjunto de actos que no siguen pautas normativas y expectativas de un grupo social determinado. El desviarse podría ser visto ante la percepción social como *salirse de la norma*, para lo cual lo importante sería entender si los factores que influyen en esta desviación serían parte de una opción personal de los sujetos porque no contarían con medios necesarios para mantenerse en dirección o porque la sociedad pondría trabas a las personas para alcanzar la conformidad social. Ante cualquiera de los casos mencionados anteriormente, la desviación social poseería una connotación negativa, la que se encontraría en muchos casos reforzada socialmente, en el momento en que individuos y colectivos, considerados como desviados, serían percibidos como “peligrosos” para la sociedad. (Barroso, 2003)

10.6.1. El conflicto social y la desviación

Resultaría dificultoso entender la desviación social sin relacionarla con la idea de conflicto social. El conflicto surgiría de un acto básico de elección personal, en el que el principio de libertad, que sería encarnado por la divergencia de intereses entre actores que optan por un objeto común a partir de diferentes perspectivas, es decir, se entenderían como aquellas aspiraciones que no pueden ser

alcanzadas de manera simultánea generándose antagónicos, en el que los conflictos pasarían a ser la manifestación de aquellos intereses encontrados.

Cuando un sujeto se desvía rompería con el orden ya sea normativo, moral o de valores, apareciendo el conflicto, por lo que la sociedad respondería con mecanismos de control social, que permitan restituir la normalidad que pone en peligro el sujeto desviado.

De acuerdo a Barroso (2003), el control social puede entenderse “como la relación dialéctica entre dos percepciones de una misma realidad en la que el grupo o mayoría que detenta el poder define cuál es el comportamiento atinente al orden establecido”.

10.6.2. La anomia como enfoque clásico de la desviación

Las apuestas más acabadas sobre el comportamiento desviado citan a la anomia como el principal concepto. Durkheim (1988) por su parte, se esforzó en construir una epistemología que diera cuenta de aquellas conductas que podrían ser consideradas como anómalas y que trascendieran las peculiaridades individuales y, más concretamente, patológicas que manifiestan los actores sociales. El enfoque planteado por Durkheim, se ha ido configurando como un clásico al momento de tratar el fenómeno de la desviación, como la delincuencia, la marginación y otros comportamientos como la adicción.

El concepto *anomia* hace referencia a la ausencia de normas, al vacío normativo e incluso al conflicto normativo en el que se ponen en cuestión las dificultades a las que se enfrenta el individuo al conformar sus expectativas a los estándares establecidos socialmente y los cambios o crisis de transformación social, en los que cabría encontrar la causa del comportamiento desviado. (Barroso, 2003)

En Durkheim, la idea de anomia aparece como la pérdida de la calidad moral que tuvo lugar en el tránsito de la sociedad tradicional a la moderna. Él observó que

los valores tradicionales que regían el orden posmoderno perdían significación y los que parecían ser los nuevos modos de organización social de la aún incierta sociedad industrial carecían de fuerza articuladora ante las diversas convicciones sociales. Es así que el concepto de anomia, se presenta como una referencia ante una situación de vacío e ineficiencia de la norma tradicional en una sociedad con fuertes cambios sociales.

El proceso de cambio social para este autor estaría dado por partir del devenir de diversas formas de organización social y división del trabajo en la estructura social. A su juicio, existen dos formas de sociedad diferenciadas a través de la solidaridad: la mecánica y la orgánica. La primera sería característica de las sociedades pre modernas, en donde hay una formación social homogénea debido a la escasa división del trabajo social y la simple articulación de funciones y roles que se desprenden de un modo simple de organización, la que dará lugar a una estructura social que tiende a la uniformidad entre sus miembros, lo que condicionaría el consenso automático orientado en la cultura en común. La cultura moral en este tipo de sociedad es altamente constreñida. (Barroso, 2003)

El segundo tipo de sociedad presenta una división de tareas más complejas, que da lugar a lo que Durkheim llamo densidad moral. La necesidad de cooperación entre miembros se vuelve más articulada y especializada por lo que en la medida que se van haciendo interdependientes darán paso a la solidaridad orgánica, fundamento moderno del orden social y el progreso. En este nuevo orden social el individuo encuentra pautas de conductas orientadas en la conciencia colectiva que surgen de la pertenencia a una red de relaciones humanas construida de manera reflexiva.

Tras la configuración de procesos de cambios súbitos en la división del trabajo, la anomia se presenta como la falta de integración significativa del sistema de funciones sociales, para lo cual Durkheim (1993) la señala como un factor

estructural del sistema social moderno, que cumple la función de amenaza con el fin de forzar la necesaria cohesión social.

Se podría deducir por lo tanto que la anomia en Durkheim es una característica de los sistemas sociales y una situación de los individuos, es decir al hablar de comportamientos anómicos o desviados se podrían entender dos realidades:

- Aquella referida al individuo concreto; situación en la que se encuentra la persona que carece de destrezas suficientes para interiorizar las normas sociales.
- Aquella referida a una dimensión social; los cambios y transformaciones sociales ante los cuales los individuos o colectivos tienen dificultad de adaptarse.

10.6.3. El control social relacionado al etiquetamiento

La estructura del control que toda sociedad posee tiene una alta influencia en la forma en que los actos entendidos por desviados son calificados. Con frecuencia se sostiene que el autor de una conducta reprobable es una persona que se reconoce a partir de relaciones sociales perturbadas o bien porque demuestra poseer una orientación desviada de valores sobre los que debería basar su conducta (Barroso, 2003).

El papel históricamente otorgado al control social se basa en alcanzar y mantener la conformidad social, por lo que los mecanismos por los cuales la sociedad ejerce presión, sobre las personas que la integran, sería conocido como *reacción social*, la que se enmarca como la respuesta reprobatoria que el grupo o la opinión social da al comportamiento humano que se aparta de las expectativas sociales (Ibíd.).

Bajo esta idea de control social, el problema de la desviación puede ser entendido como: “todo individuo cuenta con el potencial necesario para quebrantar las normas sociales y la sociedad le ofrece oportunidades para hacerlo, pero ¿Por qué el individuo obedece? La respuesta más común a esta interrogante sería: el miedo al castigo, considerado como el elemento básico del control social, por lo que el individuo evita el comportamiento desviado porque es el primer interesado en mantener un comportamiento conforme a las pautas y expectativas de la sociedad, porque tiene una razón actual efectiva y lógica para obedecer las normas sociales de ésta, por lo que la comisión de un comportamiento desviado le depararía más inconvenientes que ventajas” (Ibíd.).

Por su parte el etiquetamiento social, se configuraría como una medida de control, el que actúa sobre la imagen que las personas tienen de “sí mismos” y sobre su imagen social. Es así, que aquellos procesos sociales o de interacción que tienen lugar entre actores, público y terceras partes, generarían un impacto sobre la identidad personal y pública del actor social. (Ibíd.)

De acuerdo a lo planteado por Becker (en Barroso, 2003) la violación de las reglas del comportamiento establecidas en distintos grupos sociales, determina que quien así actúa reciba la adjudicación de una “etiqueta” de desviado por quienes tienen el poder de fijar dichas reglas, por lo que el contexto histórico y cultural sería básico al momento de entender esta afirmación. De acuerdo a lo planteado por este autor, la afectación de desviado no supone un concepto esencialista o ahistórico, sino que debe contemplarse en un contexto normativo dado, al reflejar los intereses de quienes han creado las normas que regulan el proceso de construcción del etiquetamiento, donde cabría presumir que dichas normas serían creadas por determinados grupos, cuyos intereses pueden estar en oposición de quienes pueden ser calificados por ellas. Es en este sentido que se podría considerar al etiquetamiento social como una consecuencia de la conducta desviada.

11. Tipologías de jugadores

- **Jugadores profesionales:** acá el juego es considerado como una forma de vida, una profesión. En cada apuesta existe un cálculo ponderado, el que el sujeto no se encuentra motivado por la pasión. Generalmente son jugadores de cartas u otros juegos donde la habilidad y la experiencia son relevantes a la hora de ganar.
- **Jugadores sociales:** se caracterizan, porque aquí los sujetos sólo juegan por entretenimiento, placer o sociabilidad haciendo uso esporádico del juego. Las pérdidas máximas están predeterminadas y son aceptables. Pueden dejar de jugar cuando lo estimen, ya que el resultado de las apuestas no determina su autoestima personal.
- **Jugadores problemáticos:** son aquellos jugadores que abusan del juego. El gasto destinado en apuestas es excesivo generando diferentes tipos de problemas en los jugadores. El aumento en la regularidad del juego lleva a dejar aficiones y perder relaciones sociales. Si la cantidad de dinero destinada al juego va *in crescendo* y si está al borde de no poder apalear las pérdidas el jugador está propenso a convertirse en un jugador patológico.
- **Jugadores patológicos:** el cuadro que presentan las personas es una pérdida absoluta de control. Su dependencia al juego desencadena en un continuo jugar invirtiendo grandes cantidades no sólo de dinero, sino de tiempo. (Echeburúa, 1992, citado en Salaberria, 1998).

12. Tipificación de la trayectoria del ludópata

- **Fase de iniciación o de ganancia:** en esta etapa la persona juega poco dentro de un contexto social. Tras la primera ganancia, comienzan a darle más

importancia a ésta y minimizan las pérdidas aumentando así su optimismo y autoestima.

- **Fase de costumbre y dependencia:** el jugar comienza a perder su carácter social y se transforma en un verdadero estilo de vida. Según Custer (en Salaberria, 1998), la persona empieza a jugar en solitario, aumenta progresivamente la frecuencia y cantidad de dinero invertido en el juego, por ende aumenta también sus pérdidas. Esta situación conlleva irremediablemente a que comience a generar problemas de dinero, especialmente de endeudamiento. Entra así al círculo vicioso de jugar más dinero para pagar las deudas o pérdidas. Las esferas del ámbito familiar y laboral también comienzan a verse afectadas.

- **Fase de consecuencias:** el jugador recae constantemente en esta práctica, tratando de ocultarlo a los demás. Los problemas económicos del jugador lo llevan muchas veces a cometer actos ilegales para la obtención de más dinero. “El equilibrio entre la práctica del juego y el mantenimiento de una vida afectiva y social puede derrumbarse: se instaura el compromiso en el círculo vicioso del juego compulsivo” (Valleur, Matysiak, 2005)

III. MARCO METODOLÓGICO

1. Enfoque metodológico

La presente investigación es un estudio de tipo cualitativo, “su propósito consiste en reconstruir la realidad, tal y como la observan los actores de un sistema social previamente definido” (R. Hernández, C. Fernández y P. Baptista, 2004, p.5).

La investigación cualitativa es una estrategia de “investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas y la conducta observable”. (Taylor y Bogdan, 1984) Su principal supuesto indica que “la realidad sociocultural se desarrolla a partir de una serie de interacciones humanas, donde los sujetos se orientan de acuerdo a ‘puntos de vista’ o ‘marcos interpretativos’ diversos” (Ibíd.)

El enfoque teórico metodológico del estudio es abordado desde la fenomenología del sociólogo y filósofo austriaco Alfred Schütz, en donde los sujetos preseleccionan y pre-interpretan el mundo mediante una serie de construcciones de sentido común, de la realidad cotidiana y de los objetos de pensamiento, determinando su conducta la que definirá el objeto de su acción y los medios disponibles para alcanzarlo. (Schütz, 1974).

Schütz incorpora a las ciencias sociales el método de la fenomenología, principalmente a partir de la arquitectura trabajada por el filósofo alemán Edmund Husserl. Para ello define a la realidad como un mundo en el que los fenómenos están dados, sin importar si éstos son reales, ideales, imaginarios, etc. Se considera entonces, un mundo de la vida cotidiana en que los sujetos viven en una actitud natural, desde el sentido común. Esta actitud frente a la realidad permite a los sujetos suponer un mundo social externo regido por leyes, en el que cada sujeto vive experiencias significativas y asume que otros también las viven, pues es posible ponerse en el lugar de otros; desde esta actitud natural el sujeto asume que la realidad es comprensible desde los conceptos del sentido común que maneja, y que esa comprensión es correcta (Schütz, 1932).

El sujeto que vive en el mundo social está determinado por su biografía y por su experiencia inmediata. La configuración biográfica alude a que cada individuo se sitúa de una manera particular en el mundo, pues toda su experiencia es única. Sus padres, la crianza y educación recibidas, los intereses, deseos y motivos, todos son elementos que aportan a la formación de personalidades únicas.

La experiencia personal inmediata tiene relación con la perspectiva desde la que el sujeto aprehende la realidad, y la comprensión se hace en relación a la posición que ocupa en el mundo. El espacio y el tiempo en que transcurre el individuo determinan sus vivencias.

Desde la biografía del individuo y de su posición particular en el espacio y el tiempo se configura un *repositorio de conocimiento disponible* que consiste en el almacenamiento pasivo de experiencias (Schütz, 1932), las que pueden ser traídas al *Aquí y Ahora* y constituir una nueva experiencia personal inmediata. Este repositorio de conocimiento disponible se amplía con cada vivencia, y el *Aquí y Ahora* contiene al que fue el *Aquí y Ahora* anterior. Gracias a esta reserva el sujeto puede comprender nuevos fenómenos sin necesidad de iniciar un proceso reflexivo para ordenar cada una de las vivencias que transcurren (Schütz, 1932).

El sujeto se presenta a otros no como un ser completo, sino sólo como una parte de su totalidad. Esto es así porque la configuración del sujeto, biográfica e inmediata, es una construcción permanente sobre la que nuevas experiencias se acoplan al repositorio de conocimiento disponible y pueden ser abarcadas por la biografía. Es decir, el sujeto que se desenvuelve en el mundo está modificándose a sí mismo. Entonces se incorpora la distinción entre el “yo” y el “mi”, donde el “mi” viene a ser el “yo” mentado en fases anteriores a la experiencia inmediata del sujeto. Esto queda más claro si al reflexionar sobre sí mismo, el sujeto se visualiza en base a experiencias pasadas (donde la visualización de futuro también es una experiencia pasada, pues ya se realizó), no a su experiencia inmediata, no a su *Aquí y Ahora*. Si reflexiona sobre un *Aquí y Ahora*, está pasando a un nuevo *Aquí y Ahora* del que no es consciente sino hasta objetivarlo mediante símbolos y hacer de él una experiencia pasada. Cuando el sujeto reflexiona sobre sí mismo, está atendiendo al “mi”; el “yo” se encuentra reflexionando sobre el “mi” (Schütz, 1932).

Considerando lo anterior es posible decir que los juegos de azar se presentan como parte de nuestro mundo, dado u ofrecido a la experiencia e interpretación de éste, basándose en un acervo de experiencias previas experimentadas por determinados sujetos, en este caso: personas con una relación problemática o adictiva con el juego de azar, en donde su situación biográfica dada actúa como un esquema de referencia en forma de conocimiento a mano. Este acervo de conocimiento a mano pertenece al conocimiento que cada sujeto tiene del mundo,

representado como un mundo de objetos más o menos bien determinados, que presenta cualidades, más o menos definidas, entre las que se mueve, a las que se resiste y sobre la cual actúa.(Schütz, 1974)

2. Carácter del estudio

Este estudio es de carácter exploratorio, ya que se presenta como un primer acercamiento que pretende comprender, desde la sociología la conducta adictiva a los juegos de azar y el sentido que le dan a estos aquellos sujetos que presentan una relación adictiva o problemática con ellos, problema que ha sido poco estudiado en el país. En términos generales la problemática generada por los juegos de azar ha sido vista, fundamentalmente, considerando factores de tipo psicológico, faltando estudios que intenten una comprensión sociológica del fenómeno.

Además, es descriptivo, pues pretende analizar cada una de las aristas del fenómeno a partir de categorías analíticas que surjan del estado del arte acerca del tema y fundamentalmente de los aportes del trabajo de campo, por lo que se propone “especificar las propiedades importantes de las personas, comunidades, grupos, o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis” (Danhnke 1989, en: Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P., 2004, p.117).

3. Universo y muestra

El Universo corresponde a hombres y mujeres chilenos/as, mayores de 18 años, que tienen o han tenido una relación problemática o adictiva con los juegos de azar debidamente diagnosticada por un profesional del área de la salud mental.

La muestra está compuesta por pacientes que asisten a la consulta del Doctor Daniel Martínez, Psiquiatra de la Universidad Católica, experto en adicciones,

ubicada en la región Metropolitana, por participantes de AJUCHER (Asociación de Jugadores Chilenos en Rehabilitación) de la ciudad de Viña del Mar, en la región de Valparaíso y un caso que corresponde a la región de Coquimbo.

Se realizaron 8 entrevistas, de las cuales 3 corresponden a la región Metropolitana, cuatro a la región de Valparaíso y una de la región de Coquimbo, que serán detalladas a partir del siguiente cuadro y considerando los criterios anteriormente descritos.

Entrevistado	Edad	Sexo	Ocupación	Comuna
<i>M₁</i>	50	<i>Mujer</i>	<i>Centadora</i>	<i>Peñaflor</i>
<i>M₂</i>	45	<i>Mujer</i>	<i>Administrativa</i>	<i>Viña del Mar</i>
<i>M₃</i>	61	<i>Mujer</i>	<i>Dueña de Casa</i>	<i>Viña del Mar</i>
<i>M₄</i>	20	<i>Mujer</i>	<i>Vendedora</i>	<i>Viña del Mar</i>
<i>M₅</i>	62	<i>Mujer</i>	<i>Peluquera</i>	<i>Viña del Mar</i>
<i>M₆</i>	63	<i>Mujer</i>	<i>Dueña de casa</i>	<i>Santiago</i>
<i>H₁</i>	31	<i>Hombre</i>	<i>Infermático</i>	<i>Santiago</i>
<i>H₂</i>	52	<i>Hombre</i>	<i>Vendedor</i>	<i>Coquimbo</i>

4. Diseño del estudio

4.1. Plan de recopilación de la información

4.1.1. Acceso a la información

La selección de los casos se hizo a partir de dos fuentes, la primera fue dada por el contacto que se tenía con el médico psiquiatra, experto en adicciones y drogas, Daniel Martínez Aldunate, quién ha llevado adelante la formación y el desarrollo de la Primera Mesa de Investigación sobre la Ludopatía en Chile, integrada por un equipo multidisciplinario del cual formamos parte, y que posee una consulta particular que brinda tratamiento a personas que tienen problemas de adicciones, entre ellas al juego.

La otra fuente fue AJUCHER (Asociación de Jugadores Chilenos en Rehabilitación); cuyo contacto fue realizado a través de su sitio web,⁴ en donde la Psicóloga Ángela Carmona, presidenta y psicóloga de la asociación y gestionó el contacto con los integrantes que asistían a las distintas reuniones que tenían como grupo y que quisieron participar de este estudio.

El proceso de recolección de información se confeccionó en una primera instancia con tres pacientes referidos de la consulta del psiquiatra Martínez. Posteriormente a aquello, se sumaron cuatro entrevistas a personas integrantes de AJUCHER junto a la psicóloga Carmona, cuyo aporte resultó relevante para proporcionar los lineamientos teóricos desde la psicología hacia el fenómeno en estudio.

Así mismo, en el proceso inicial de acopio se presentó disparidad respecto al sexo, ya que de las siete entrevistas realizadas sólo una correspondía a hombre. Esto se explica porque de acuerdo a los especialistas contactados, los hombres son más reticentes a consultar y participar de instancias grupales y/o individuales de ayuda psicoterapéuticas destinadas al tratamiento por la adicción a los juegos de azar. Ante tal situación, se intentó contrastar dicho panorama, hecho que no fructificó por parte de los informantes claves convocados.

En el proceso de búsqueda surgió la posibilidad de entrevistar a un hombre de la ciudad de Coquimbo, a quien producto de la distancia se le aplicó un cuestionario de preguntas abiertas, el que fue enviado por correo electrónico y respondido a través de esta misma vía.

4.1.2. Técnica de recolección de información

El instrumento utilizado para la recolección de datos fue la entrevista en profundidad semi estructurada (Ver pauta en Anexos). Esta es una entrevista personal tipo conversación, que incluye preguntas y tópicos relevantes para el investigador y apunta a recabar información cualitativa (puntos de vista,

⁴ <http://ajucher.blogspot.com/>

percepciones y formas en que el *sujeto* significa alguna situación. (Spradley, 1979).

Según Ortí, (1991) la entrevista en profundidad es una técnica que básicamente se utiliza para profundizar en las motivaciones personalizadas de un caso individual frente a cualquier problema social. Se caracteriza por ser un diálogo cara a cara, directo y espontáneo, de una cierta concentración e intensidad entre un "sujeto investigado" y un "sujeto investigador" que orienta el discurso lógico y afectivo de la entrevista de forma más o menos "dirigida". Selltiz (1965) establece que este tipo de entrevista permite focalizar la atención sobre una experiencia determinada y sus efectos, como también en las experiencias subjetivas de las personas. El/la entrevistado/a queda situado/a como portador/a de una perspectiva que será elaborada y manifestada en un diálogo con el entrevistador. El investigador provoca esa habla con preguntas, pero también con reformulaciones e interpretaciones. Por su flexibilidad permite, a partir del discurso de los entrevistados, conocer aspectos afectivos y valóricos.

Con la aplicación de esta técnica, lo que se pretende es describir el punto de vista de los sujetos entrevistados desde su experiencia en la realidad que participa como miembro de un contexto simbólico y de prácticas relacionadas con los juegos de azar.

4.2. Plan de análisis de la información

Para el registro, procesamiento y análisis de los datos se siguieron los siguientes pasos:

- Elaboración de una pauta de entrevista que corresponde con los objetivos planteados, con los antecedentes y con el marco teórico.

- Programación y realización de entrevistas. También se utilizó un cuaderno para registrar aquellos elementos complementarios que pudieran ser de utilidad para la interpretación y análisis de los datos.
- Transcripción, lectura y análisis de las entrevistas con el fin de identificar temas de relevancia que posteriormente constituirían las categorías de análisis.
- Vaciamiento de la información en una matriz de análisis, rescatando las recurrencias argumentales halladas en cada una de ellas.
- A partir de dicha matriz se elaboraron categorías de análisis con el objeto de sistematizar la información categorialmente.
- Para cada entrevistado/a se confeccionó una ficha con la información básica y antecedentes específicos relacionados con el tema. Todos estos datos se organizaron en un cuadro de antecedentes generales que permite tener una visión amplia de las características generales de cada caso.
- Análisis vertical de las entrevistas, es decir, caso a caso.
- Elaboración de una versión codificada de cada entrevista, lo que permitió el análisis transversal de los casos, es decir, por categorías. Este tipo de información permite un análisis de discurso en cada uno de los temas establecidos con las asociaciones, similitudes y diferencias, que pueden darse en tal sentido.
- Las entrevistas fueron evaluadas en relación a los temas considerados por los/as informantes y a la importancia relativa que otorgaron a cada uno de ellos en el contexto general.
- El análisis vertical y transversal de los relatos permitió definir núcleos temáticos a partir de los cuales se pudo reconstruir las significaciones que otorgan los sujetos investigados respecto a su adicción a los juegos de azar.

5. Consideraciones éticas

Se siguieron criterios básicos para informar a los/as entrevistados/as sobre:

- El carácter anónimo de la investigación.

- Que todos los datos recolectados en esta serán utilizados sólo por los investigadores.
- Que la participación en la entrevista era absolutamente voluntaria.
- Que estaban en absoluta libertad de responder o no hacerlo, según su parecer.

IV. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

En este capítulo se presentan los principales resultados obtenidos en terreno, es decir, a partir del contacto con las personas entrevistadas.

En primer lugar, se presenta una caracterización básica general de las personas entrevistadas con el propósito de contextualizar su discurso de acuerdo a las situaciones específicas, tanto personales como en su relación con los juegos de azar.

En segundo lugar, se lleva a cabo una descripción que pretende exponer los puntos más recurrentes y los temas más reiterados en sus experiencias, motivaciones, sensaciones y narraciones sobre el sentido del mundo del juego.

Estas temáticas proporcionarán lineamientos para interpretar el sentido del juego desde un punto de vista sociológico.

1. Caracterización de los/as entrevistados/as

La investigación se focalizó en personas que han sido diagnosticadas como ludópatas, adictos/as a los juegos de azar.

Todos los/as entrevistados/as han estado en tratamiento psicológico y/o psiquiátrico, sólo una ha sido internada por su relación adictiva con los juegos de azar.

Cabe destacar que 7 de ellos tienen una relación problemática con las máquinas tragamonedas de los casinos y sólo un caso (hombre) con las carreras de caballos de Teletrack.

En promedio los/as entrevistados/as estuvieron 3,5 años jugando de forma patológica.

Sexo	Edad	Ciudad	Ocupación	Años de juego patológico	Tipo de juego	Lugar de juego
Mujer	50	Santiago	Contadora	2	Máquinas tragamonedas	Casino
Mujer	45	Viña del Mar	Administrativo	6	Máquinas tragamonedas	Casino
Mujer	61	Viña del Mar	Dueña de Casa	5	Máquinas tragamonedas	Casino
Mujer	20	Viña del Mar	Vendedora	2	Máquinas tragamonedas	Casino
Mujer	62	Viña del Mar	Dueña de Peluquería	1	Máquinas tragamonedas	Casino
Mujer	63	Santiago	Dueña de casa	4	Máquinas tragamonedas	Casino
Hombre	31	Santiago	Infermático	5	Carreras de caballos	Teletrack
Hombre	52	Coquimbo	Vendedor	5	Máquinas tragamonedas	Casino

De las entrevistas realizadas, 6 casos son mujeres y dos hombres. Fue una tarea difícil convencer a más hombres que accedieran a ser entrevistados.

Tres de los casos viven en Santiago, de los cuales una pertenece a la comuna de Peñaflores y son atendidos/as de manera particular con el Doctor Daniel Martínez; 4 son de Viña del Mar, participantes del grupo AJUCHER y 1 de Coquimbo, quién después de vivir años en U.S.A regresó a Chile para realizarse su tratamiento psicológico y a quién se le aplicó un cuestionario de preguntas abiertas, el que fue enviado por correo electrónico y respondido a través de esta misma vía.

El promedio de edad de los entrevistados/as es de 43,6 años y el rango etario va desde los 20 a 63 años, siendo la mayoría mayores de 30 años.

En relación a su ocupación 2 de ellas son dueñas de casa, 5 son profesionales y 1 es microempresaria (Peluquería).

2. De jugador social a jugador patológico

El camino hacia la ludopatía pareciera tener características en común en aquellos que comienzan esta aventura. No es una opción personal, sino que más bien existen varios factores que determinan que una conducta normal placentera sea susceptible de convertirse en una conducta adictiva.

La mayoría de los/as entrevistados/as reconocen que “siempre” les ha gustado el juego en general, destacando su carácter lúdico. Ya que culturalmente, el juego se ha constituido socialmente bajo la insignia de lo entretenido, destacando su carácter socializador, donde se comparte, se perpetua y valida esta condición de lo social del juego. Como mencionan los sujetos, las cartas, el dominó, la lotería, parecieran ser juegos culturalmente aceptados, es así que inicialmente se les puede definir como jugadores sociales, ya que hacen uso del juego de forma esporádica, donde no hay ningún interés material de por medio, siendo parte de su vida cotidiana. El ser jugador u *homo ludens*, sería una condición dada por los patrones culturales de la sociedad.

M5: "...yo creo que siempre me ha gustado el juego, pero de manera social, el hecho de jugar en la casa a las cartas, al dominó, los juegos en Viña cuando iban a los carros locos y todo eso y yo me iba a la lotería".

M6: "A mí siempre me gusto jugar, de toda la vida (...) Me ha gustado siempre jugar al naipe, ¿cachai? O sea jugadora siempre".

En esta etapa de inicio, los jugadores sienten que existe cierto control y el resultado de sus apuestas no influye mayormente en su autoestima, considerando otros aspectos de su vida más importantes que el juego, esto porque lo consideran como un pasatiempo que está ligado solamente al acto de entretenerse y/o distraerse, visualizando esta acción como algo "normal". En este sentido, como afirma Caillois, el juego cobra significado como una actividad libre, en donde el sujeto no se siente obligado a jugar.

M4: "Yo a los 12 años empecé a jugar en máquinas de barrio, así por entretención, solamente como pasatiempo".

M3: "Iba 1 vez al año, dos veces al año en forma normal. Si jugaba, perdía diez mil pesos de esta época y me iba".

M1: "...cuando íbamos de vacaciones íbamos con mi mamá un rato (...) era como algo normal, lo veía como una instancia de distracción de jugar y chao".

H1: "Empezamos a ir como un... hobby, eh... un día sábado ehmm... y así fue durante dos años en que fue entretención, no había mayores problemas (...) los primeros dos años era pura entretención después se volvió vicio...".

En relación a cómo fue que llegaron a jugar, se distingue que es una actividad que comenzaron solos/as. En algunos casos existe la influencia y/o invitación de terceros. Uno de los casos comenta el uso de vales o tickets que le permitieron su primer acercamiento al casino.

M2: "...con vales que me daban para ir al casino y esa fue la primera vez que me involucre y que le tome como el gustito..."

H2: "Me involucré con la invitación de amistades..."

De a poco, la transformación a ser jugadores problemáticos y/o ludópatas se hace más evidente y más complicada de detener. Reconocen que comienzan a abusar y aumentar la regularidad del juego, dejando de lado, en algunos casos, responsabilidades que son parte de su cotidianidad, como el trabajo.

M1: "...y empecé a jugar póker de frentón en la máquina, era todos los días a cada rato...no venía a trabajar...dejaba la pega..."

M5: "Fui el miércoles siguiente y de ahí ya empezó...iba a jugar los domingos y los miércoles"

Cruzar la delgada línea que separa la simple entretenición (muchas veces visto desde lo social) de lo que se podría considerar una obsesión descontrolada (individualizada), marcaría el comienzo de un proceso donde la voluntad abandona el control sobre el comportamiento de las personas, generándoles un descontrol que anularía sus capacidades mentales y psicológicas básicas, propiciando muchas veces la idea de autoeliminación.

M3: "Uno no para. Si ese es el problema. Yo siempre digo lo mismo aunque es bien rutinario pero es igual que cuando a los curaos se les calienta el

hocico y se toma todo, esa es la misma sensación, lo único que uno no anda de lado a lado. Es espantosa esa parte de no poder controlarte”.

M1: “...o sea lo más entretenido era ir a encerrarme en un casino (...) ni siquiera tenía ganas de ir al baño, con eso te digo todo, era un sacrificio hasta, hasta personal mío, o sea me martirizaba, o sea me estaba matando en vida eso es lo que estaba haciendo, me estaba matando en vida (...) me estaba auto eliminando solita.”

La ausencia de control también aparece como una característica esencial sobre la pérdida de la noción del tiempo y muchas veces también sobre el espacio, los jugadores reconocen haber pasado horas e incluso días enteros dedicados exclusivamente a jugar.

M5: “Yo llegué a pasar noches enteras en el casino, llegaba la mi casa a las 7 de la mañana”.

M1: “Me fui al Monticello, ponte tu...un día como a la 1 de la mañana que salimos del póker, que era la hora en que generalmente salíamos con mis amigos (...) y no me salí de ahí hasta el otro día en que fueron a buscar... como a las 10 de la noche, no sabía en donde estaba”.

3. Elementos motivacionales de los/as entrevistados/as que los llevan a ser jugadores patológicos.

Un elemento que se encuentra instalado en nuestra reflexión teórica es el motivacional, nos da criterios para comprender a los jugadores patológicos y qué es lo que los/as induce a entablar esta relación conflictiva con los juegos de azar.

Claramente uno de los motivos principales reconocidos por los jugadores y que los condujo a jugar es la evasión de la realidad, sea cual fuere la historia inicial, es el

elemento transversal en las entrevistas realizadas. El juego les permitió una escapada momentánea a los problemas que los/as aquejaban, principalmente: los conflictos familiares.

M2: "Era una válvula de escape, yo creo que eso".

M4: "...Yo en realidad tenía muchos problemas con mi familia, vivía con mi mamá y papá y como que quería olvidar todo eso, entonces era mi paréntesis, era mi mejor escape o el que yo creía en ese momento que era el mejor, para poder olvidarme de todo y en ese momento no tener problemas, pero obviamente los problemas persistían..."

Otra de las causas recurrentes mencionadas por los/as entrevistados/as fue la soledad, algunas causadas por falta de atención de los integrantes de la familia, otros por la pérdida de algún ser querido, lo cual genera una sensación de vacío, que suplen con el juego.

M1: "...el tema fue que yo perdí a mi mamá hace en dos años atrás (...) ese momento estuve bien tranquila no me paso nada...paso el tiempo, el mes...y de repente como que empecé a llegar a la casa, no me gustaba. Estaban mis hermanas, pero no estaba mi mamá, así que empecé a sentir que...me empecé a sentir sola y quería ocupar mi tiempo libre en algo..."

M3: "Mi ex marido se ponía no sé, a ver los reallities. En esa época empezaron me acuerdo. Mi hijo, entre el computador, sus tareas y el que sé yo, me sentía sola po y partí..."

Independiente de los motivos que los condujeron a evadir o escapar de cualquier situación, va a ser el juego la opción, la salida o puerta de escape que les permitió alejarlos, distraerlos y finalmente poder olvidar su realidad. Haciendo del juego

una actividad separada y ficticia, en donde los individuos se marginan de su vida cotidiana llenándola de elementos irreales, generando otros tiempos y espacios.

M6: "...por lo menos eso me sucede a mí y a toda la gente a la que yo le he preguntado, y te olvidas de todo. Yo creo que si yo hubiese ido al casino después de que se murió mi mamá se me hubiese olvidado que hasta se murió mi mamá (...) es una cuestión estúpida, que te da la ansiedad porque allá se te olvida todo".

H1: "...no te das cuenta de otras cosas...no sé po te bloqueas en ese mundo en el fondo. En el momento que tú juegas yo creo que no piensas muchas cosas".

H2: "...me olvidaba de mi realidad (...) y olvido de mis obligaciones".

En este punto el juego como vía de escape se representa conceptualmente en la idea de diversión pascaliana, esto quiere decir que los individuos apartan sus pensamientos de lo que sería una condición dada como miserable. En este sentido, en la diversión pascaliana, cualquier ocupación, la que sea, impediría que afloren pensamientos u ocupen la atención aquellas situaciones que se presentan como problemáticas, como lo son en este caso los problemas familiares y/o la soledad.

4. Sensaciones experimentadas al jugar

En el mundo del juego patológico pareciera que la búsqueda de ciertas sensaciones y/o sentimientos es esencial en todos aquellos que se involucran en él. En un comienzo, o en la etapa inicial de su adicción, los/as entrevistados expresan las sensaciones placenteras (agrado, comodidad, etc.) vivenciadas al jugar, determinadas por diferentes estímulos (las luces, ruidos, las mismas máquinas, entre otros).

M2: "...una sensación de pasarlo bien. Me gustaban los ruidos, las luces".

M3: "...era agradable porque me sentía acompañada, acompañada de la máquina, escuchaba ruidos, veía gente nueva, no necesitaba conversar. Era agradable, era un lugar agradable donde estaba tranquilita".

M5: "...es nada más que placer. Uno busca en una máquina... los ruidos de la máquina, el hecho de cuando la máquina le caen los 3 monitos que son las 15 jugadas gratis que te dan eso es uno lo que busca".

Al igual que en las drogodependencias, las sensaciones de placer obtenidas por el consumo es temporal y se vuelve una necesidad el volver a ese estado de alivio, de homeostasis. La forma para lograrlo: reiterando la conducta adictiva. En este caso: seguir jugando cada vez más. De esta forma comienza a cerrarse el círculo vicioso de su conducta adictiva.

M4: "Pero es como la sensación de....como que lo entretenido es estar en la máquina estar jugando y jugando...".

M2: "Uno se siente mal o sea tú ganas te sientes un rato bien, pero cuesta irse cuando uno gana porque uno se nutre de esa adrenalina y quiere seguir jugando...".

Poco a poco, la función del juego, que es sólo el jugar, va deteriorándose, a medida que este acto se vuelve más recurrente y más abusivo, volviéndose una conducta nociva y riesgosa.

Los/as entrevistados expresan que posterior a las sensaciones iniciales de placer, las sensaciones de malestar, especialmente de culpa, de angustia y poco disfrute, se intensifican cada vez más.

M4: “Sí, yo creo que al poco tiempo me di cuenta que estaba adicta al juego y me hice un test, pero no sé si fue en la última etapa o sea me di cuenta que la estaba pasando mal, que no estaba disfrutando el juego (...) pero así que yo dijera: hay que rico, voy a ir a jugar, como al principio, no, no era así. Era un desagrado. No es grato”.

M6: “Pero cuando tú te conviertes en un adicto al juego resulta que tú te vas del casino amargada”.

Es así como comienzan a desarrollar tolerancia hacia el juego, esto quiere decir que es necesario realizar la conducta adictiva con mayor frecuencia e intensidad para obtener los resultados iniciales, que eran estos estados placenteros que afirman haber tenido. El ganar, no trae ni alegría ni gratificaciones a los/as entrevistados, sino que es la opción para continuar en la búsqueda del placer inicial. El perder, se vuelve casi un estímulo para seguir jugando, para seguir intentando recuperar las sensaciones placenteras.

M5: “...el ganar es el seguir jugando, porque si uno plata tiene, va seguir jugando...”.

M4: “Nada. No era una sensación alegre ni gratificante era como recuperar algo que perdí o gané, pero no sentía felicidad ni bien, nada (...) era como gratificante, pero no era como el hecho de ganar .Porque inconscientemente uno siempre va pa´ perderlo todo, aunque uno no lo quiere así pero vas a perderlo todo”.

Existe un caso particular que llama mayor atención y análisis. Una de las entrevistadas asegura haber tenido orgasmos frente a la máquina tragamonedas. Si nos detenemos un poco en este punto, cabría destacar que el orgasmo se entiende fisiológicamente y se define como el momento culmine del placer sexual,

resultado final del clímax explosivo de una relación sexual que produce una sensación de liberación repentina y placentera. El desasosiego de esta sensación claramente definida como placentera no se expresa así por la entrevistada, sino más bien como en una sensación de espanto, de horror.

M5: "...yo tuve orgasmos enfrente a una máquina y eso fue espantoso porque yo dije "¿Qué miercales me está pasando?". Que cosa más terrible".

5. Aislamiento social

El juego o su encarnación física (las máquinas) pueden más y mandan sobre las personas. La interacción sujeto-máquina, da paso a transformar el jugar como una acción personal, individualizante, donde los/as entrevistados/as asumen que no necesitan de nadie para ir a jugar. En general, la mayoría de los casos, han establecido su relación adictiva con las máquinas tragamonedas de los casinos, que funcionan de forma unipersonal, por lo que hace que vayan solos y jueguen solos.

M3: "Uno no necesita a nadie para ir a jugar".

M5: "Sola, siempre sola".

En el caso del entrevistado que era adicto a las carreras de caballos, se observa el intento de concebir el juego como una actividad más colectiva, en la que podría establecer algún vínculo de empatía, pero muy débil. Pero el acercamiento entre apostadores, no significa el establecimiento de vínculos reales, ni tampoco una mayor interacción social entre las personas que apuestan.

H1: "...tú igual puedes llegar a tener un tipo de afecto en gente, pero no... tú tienes claro de que no son 100% amigos, no es un lugar... yo creo que uno genera muchos conocidos...".

El jugar, en el caso de los juegos de azar no se configura como un acto para socializar o para divertirse o para compartir con los pares, sino más bien es una acción que se realiza solo/a, se va solo/a. El agotamiento de los vínculos entre seres humanos los lleva a un mundo en donde las relaciones son más “racionales” ante las máquinas tragamonedas.

M5: “En el casino uno nunca se hace amigo de nadie. Uno va para estar entre la máquina y uno, nada más”.

M6: “...no se interactúa en absoluto. Yo diría que es antisocial porque tú tai jugando, tai entretenido. Si la persona de al lado te habla, prácticamente no la pescas”.

Aquí la configuración que hacen ellos respecto al mundo en el que se sitúan, en ese determinado momento, les impide establecer relaciones con otros, aislándolos socialmente. Su adicción ha llegado a tal punto, que se enclaustran en su nuevo mundo, en donde no hay cabida a socializar con sus amistades o para generar nuevas relaciones. El juego de azar termina siendo antisocial, rompiendo o degradando sus lazos sociales más próximos, que les permiten desenvolverse en el mundo cotidiano.

M4: “Como que uno deja todo de lado, por ejemplo me invitaban a carretes y yo no salía porque me quedaba jugando. O yo decía “voy a ir” pero en el camino me topaba con un casino por ahí y me quedaba y jugando y no iba. Deje a muchos amigos de lado, te encerrai mucho en eso y dejai todo de lado por el juego y eso es malo”.

M1: “Es que yo me aleje dos años de todo, de todo, me alejé porque yo no quería estar cerca de nadie que conociera, o sea, que nadie me preguntara”.

Sin embargo, en el proceso de recuperación, los lazos de amistad que poseían antes de ser adictos cobran importancia al momento de salir adelante con el problema con el juego, sobre todo cuando la amistad se forma a través del tiempo.

Pese a que los afectados reconocen que existe un alejamiento producto de su aislamiento social recuperan y restablecen esos lazos de amistad que los unía. Sus amigos incluso, en algunos casos, pasan a formar parte de su proceso de recuperación.

M1: "Volví a mi vida que llevaba antes con mis amigos de antes (...) Uno siempre tiene detrás, no sé po' amigos de la niñez amigos de la infancia y a esos los conservo hasta el día de hoy, te fijai, porque son tus amigos (...) se hizo una red, se hizo una red entonces ellos estaban...de alguna forma todos ellos estaban de alguna forma tratando de controlar (...). Así que a través de esa red de mis amigas y amigos me pudieron internar..."

M4: "Me apoyaron bastante. De hecho mi mejor amigo es mi apoderado de acá, el me ayuda, me administra mi plata y todo"

6. Etiquetamiento social

El jugador compulsivo y patológico lleva una doble vida. Dentro de esta condición ambivalente, muestran una cara más "normal" con ausencia del juego y por otro lado la cara del "adicto" cuando lo lúdico se presenta. Actuar socialmente para tapar aquello que se considera vergonzoso o mal visto (una enfermedad social) propicia caretas y vidas falsas o construidas artificialmente. Esto permite de alguna manera mantener la ludopatía como algo secreto por más tiempo. En este punto los/las entrevistados asumen que cuando iban a jugar era mejor que nadie los viera, comparando incluso este ocultamiento de ir a jugar, con la pertenencia a una secta.

M2: “La verdad que no quería que nadie me viera en el casino, cada vez entraba más tapada para que nadie me reconociera (...) no quieres que todos sepan que andas en esto (...) es que yo no le contaba a todo el mundo, solo con el Hugo, una que otra amiga, mi mamá, era algo muy personal, pero tú te alejas también, no quieres que todos sepan que andas en esto”.

M3: “yo creo que es igual cuando uno pertenece a una secta: uno no dice que pertenece ni que se encontró en tal parte con alguien. Es igual. Es como un secreto.”

En la medida en que la ludopatía estaría considerada como una enfermedad mal vista por la sociedad, adquiere una connotación negativa, acabando bajo el estigma social, producto del etiquetamiento. Dicha condición, favorece el enmascaramiento y la invisibilidad de la misma, generando en un caso sentimientos de rechazo y marginalidad en particular hacia las mujeres.

M3: “Ahora la gente que juega, sobre todo las mujeres, son muy repudiadas (...) Y en el juego es más grave, sobre todo para las mujeres que no trabajan, porque tú te gastas la plata del marido, ¿te fijas? y lo mismo para personas de nivel socioeconómico bajo, que se gastan la plata del pan para poder jugar”.

7. Consecuencias familiares

Se puede afirmar, de modo general, que la familia es una de las principales víctimas de la relación problemática con los juegos de azar. De diferentes formas y en diversos casos observamos las consecuencias negativas o secuelas que la ludopatía puede producir en la familia como el deterioro o debilitamiento de los lazos familiares.

La causa que tiene mayor impacto en la degradación de estas relaciones es la mentira. Esta necesidad de mentir constantemente y ocultar lo que les pasa a los más cercanos, va generando un ambiente de desconfianza. Los/as entrevistados/as usaron la mentira como método encubridor, para seguir practicando los juegos de azar. Esta nebulosa, este misterio de no saber qué o dónde se está otorga las condiciones perfectas para que, de la preocupación se pase a la desconfianza total.

M1: "...uno se engaña, porque de repente te preguntan ¿a dónde vas?, a la farmacia...y es mentira, yo pescaba el auto y me venía a jugar póker. ¿Adónde estoy? no, estoy en un asado con un amigo. ¡Mentira! ¡No estaba, estaba metida en el casino!"

M2: "...Igual ahora es complicado porque todo esto te lleva a la mentira, tú partes mintiendo que vas acá, pero no estás, no contestaba el teléfono..."

M5: "Y vengo y me voy al casino, eso sí con mentiras (...) Ahí quedo la grande porque yo mentí, mi marido me siguió y me pillo de que estaba en el casino".

A raíz de las mentiras hacia sus familiares, ocurre que no hay un conocimiento de la condición de jugadores compulsivos. No se suele saber de esta situación en la que se encuentran, sino que más bien son detectados en aspectos netamente secundarios que más tarde salen a la luz.

M3: "Mi hijo estuvo bien alejado de mí. (...) Cuando yo empecé a jugar él iba como en cuarto medio. Y en alguna oportunidad él me dijo que (...) con un compañero de colegio habían pasado por el casino y habían visto el auto. Eso nunca me lo dijo después de muchos años..."

M5: "...y vengo y me voy al casino, eso sí con mentiras (...) Ahí quedo la grande porque yo mentí, mi marido me siguió y me pilló de que estaba en el casino".

En algunas entrevistas se asume que hay un intento constante de autoengaño, para poder aplacar o disminuir la preocupación y la angustia de los familiares al ya conocer la situación problemática hacia los juegos.

Buscan pensarse fuera de la trampa del juego y bajo el gobierno libre de su voluntad, aquella sensación termina siendo un espejismo, para ellos como para sus seres cercanos.

M1: "Mi hermano me fue a sacar como 3 veces... fue... las primeras veces fue... ya conversábamos, me lloraba, me decía que cómo podía ser que había caído en esto. Prometía que nunca más. Pero la verdad es que ese nunca más no fue...".

M5: "Total que empecé a tener problemas con mis hijas, ellas el día que no llegue por primera vez me buscaron en el hospital, (...) si es que había algún choque y...resulta de que bueno, nunca más. Perdoneme nunca más va a pasar, pero a la semana después está de vuelta en lo mismo".

Finalmente todo este escenario comienza a tener como consecuencia el debilitamiento y en algunos casos el quiebre o pérdida total de los lazos familiares. La pérdida de la confianza es el gran precio que tienen que pagar y el costo para poder recuperarlo es impagable.

M6: "...mi hija que ya no confía mucho en mí. Siempre cree que voy a caer y eso es difícil de superar".

H2: “Perdí mi familia, los deje de lado (...) estoy tratando a recupéralos poco a poco”.

M3: “...Como fueron tantas veces que llegué a las 7 de la mañana que mi marido me dijo: yo no te digo nada más, tú has de tu vida lo que quieras, esto es de nosotros. ¡Vivimos en el mismo techo pero esto se terminó! Mis hijas lloraban...”.

M4: “En junio me echaron de la casa (...) me fui a vivir con mi hijo que vive solo. Pero me echó porque mi media hermana, que es psicóloga, le dijo que me echara porque le hacía mal, así que me echó. Me tuve que ir”.

Sobre este punto se puede hacer una doble lectura, ya que claramente el quiebre familiar es una de las consecuencias más severas que presentan los jugadores compulsivos y además una causa que motiva a los sujetos a utilizar o buscar, en el mundo del juego, una vía de escape ante los problemas familiares como: la falta de atención, la pérdida de un ser querido, problemas conyugales y/o con los hijos. Sin embargo y pese a que los problemas familiares forman parte de las consecuencias y causas que motivan al sujeto a entrar en el mundo del juego, la familia pasa a cobrar importancia en el momento de la rehabilitación de los jugadores compulsivos: ya no es tan sólo parte de la enfermedad, sino también la cura. El apoyo familiar contribuye a la reconstrucción de los cimientos, que le permiten al ludópata volver a encontrar su proyecto personal de vida.

M1: “Pero gracias a Dios tengo mi familia, salud y mi gente que está a mi alrededor y estoy saliendo adelante, me están apoyando...”.

M3: “...mi familia, fuera de mi hijo; mi mamá, mis hermanas, mis cuñados, mis sobrinos y todos ellos, tuve mucho apoyo (...) Me apoyaron, me protegieron, para salir adelante...”.

8. Consecuencias económicas

Es común que en las entrevistas enuncien la estrecha relación que hay entre el endeudamiento y la adicción al juego. Los/las entrevistadas reconocen la necesidad de recurrir a préstamos de dinero, ya sea a instituciones financieras o a conocidos, para poder seguir jugando o para poder cubrir deudas que se generaron por el abuso descontrolado del dinero utilizado en el juego. La desesperación de este recurso de pedir, tiene como consecuencia que el dinero “invertido en jugar” nunca llega para poder costear el préstamo, generando un círculo vicioso de endeudamiento.

M1: “...y empecé a encalillarme, y empecé a tomar prestamos (...) y... empecé a pedir po... empecé a pedir préstamos hasta que de repente ya estaba ahogada”.

H1: “...yo empecé a jugar más y más y más y más... hasta que te metes a un círculo en donde te consigues dinero pa’ jugar, tratas de cubrir deudas, te encalillas y te vas metiendo en un hoyo más grande...”.

Lo que acontece es que este endeudamiento impacta en ciertos estilos de vida afectando ciertas comodidades propias de su situación o condición económica.

M2: “...vendí mi auto para poder costear mis deudas por el juego”.

M1: “...llegue a tener 300 pesos pal colectivo (...) llegue a fumar de los últimos cigarros, ya de los más malos yo creo. Empecé a pedir puchos, o sea caí... feo...”.

Los/as entrevistados reconocen a su vez haber gastado enormes cantidades de dinero en juego. Se podría relacionar esta situación a la misma falta de control de

ellos llegando incluso a jugar dinero que no les pertenecía o que estaba destinado para otros gastos, haciéndolo para poder saciar la necesidad de jugar y apostar.

M3: “Cien mil pesos en un día. A veces llevaba diez mil pesos, otras cincuenta mil, o cien. A veces cambiaba dólares me acuerdo que yo empecé a sacar de una cuenta bi personal que tenía con mi marido”.

M5: “...yo creo que diario, generalmente me iba con 40 a 50 mil pesos y todos los días (...) tome un dinero que no era mío, era una pensión de mi mamá (...) le cobre la pensión y me la gaste. (...) mi mamá recibía 130 mil pesos, yo lleve 50 mil y gaste 180 mil pesos”.

9. Visión del juego después del tratamiento

Sin lugar a dudas los/las entrevistados, una vez que entran en tratamiento, son capaces de hacer una mirada retrospectiva en relación a lo que les paso y las consecuencias que debieron pagar a causa de su adicción. Ellos/as reconocen que se vieron perjudicados en sus relaciones familiares y económicas y que el juego los “atrapó” de alguna manera, llevándolos a la abstracción casi total de sus relaciones sociales más cercanas, teniendo en algunos casos como consecuencia la perdida de dichas relaciones.

M4: “...me ha perjudicado cuando jugaba en el sentido que me atrapaba y no me preocupaba de muchas cosas por ejemplo yo tengo una hija, por la cual me preocupaba lo justo y necesario, no tanto como lo hago ahora y como lo hacía antes de jugar “.

M5: “Me perjudico de todas maneras. Nunca tuve ningún beneficio como decir ‘ya no importa, fui, gané y me compre una secadora, o le compre o le pagué a alguien, o le pague una mensualidad a mi nieta del colegio’, nada. O sea que haya ganado algo con algún beneficio, nada. En las

oportunidades en que llegaba con plata, ¿qué era lo que hacía? A lo más pagaba una cuenta, porque no era mucho lo que se rescataba porque al estar pegá ahí se va todo...”

H2: “...perdí todo, familia, casa y mi negocio es decir mi empleo”.

Durante su problema con el juego los/as entrevistados/as reconocen también que su autoestima fue menoscabada. Las crisis que sufren producto del juego se configura como una asignatura pendiente en donde sienten la necesidad de revalorizarse a sí mismos y de recuperar dicha autoestima perdida como consecuencia de no haber podido canalizar bien los problemas que lo afectaban.

M1: “...o sea, estás muy para abajo como muy... no sé po no vales nada, o sea tu autoestima... y tienes que empezar a tratar de recogerla, te ves fea, te miran, no te gusta... estay mal o sea mirai a tu alrededor y de qué te sirve. No se po la verdad que para mí fue como... como que morí y volver a nacer yo”.

M3: “Porque a uno le viene una depresión enorme, se siente súper mal. Porque sabes que están haciendo algo que tú no lo puedes controlar (...) No canalice bien mis penas, mis dolores...”.

Como ya se dijo en el primer punto, los jugadores al inicio de su relación problemática distinguen el paso de lo lúdico a lo patológico, este paso, una vez iniciado su tratamiento, va siendo resignificado tanto en la visión que tienen hoy en día del juego, como en la relación de ellos con la entretención.

Los jugadores reconocen las consecuencias económicas y en algunos casos establecen una visión del juego como algo peligroso que los puede tentar nuevamente, por lo que prefieren mantenerse al margen evitando situaciones de riesgo que los puedan conducir a una posible recaída.

M1: “Hoy en día...como la perdición de algo, o sea para mí fue la perdición, no tanto... obvio lo económico duele, no puedo decir que no duele porque es la ruina, quede encalillada así como para 6 años más”.

M4: “Es como algo que pa mí es peligroso. Yo no podría decir ‘voy al casino, me juego una cierta plata y me voy a ir’, porque creo que no podría ser capaz de hacerlo entonces es como algo de riesgo y del cual prefiero estar lo más alejada”.

Respecto a la entretención, los jugadores vuelven a ligar este concepto a algo “normal”, por lo que el juego recupera su carácter lúdico. Sin embargo, reconocen que el abusar y dar un carácter de obligatoriedad al ganar en el juego es algo “malo”.

M5: “Ahora pienso en el juego como una entretención como lo que tiene que ser, la parte lúdica la tenemos todos, desde niños que nos enseñan a jugar y esa parte es tan normal. Lo malo, es que cuando uno cae en la enfermedad, como caí, eso es fatal”.

H1: “Yo creo que mientras se vea como entretención es bueno, cuando tú lo ves como que tienes que ganar con obligación de ganar ya es un problema”

Los jugadores se rigen bajo un concepto de juego culturalmente establecido como una una actividad ligada a la diversión, un elemento socializador que transmite valores, algo normal. El juego en sí como concepto y actividad posee ciertas reglas socialmente establecidas, que cuando los sujetos se alejan o son corrompidos por el juego se les rotula negativamente como desviados. El etiquetamiento al cual se ven enfrentados, actúa como una forma de control social, es por eso que resignifican el juego compulsivo como algo peligroso, que los

desvía de las reglas socialmente establecidas hacia el juego y que consideran como normales.

V. CONCLUSIONES

En el transcurso de esta investigación se trató de hacer una aproximación a la vida de aquellas personas que tienen una relación problemática con los juegos de azar. Fundamentalmente se buscó conocer los significados que construyen estas personas a partir de esta relación problemática, tanto cuando no lo era como también en el momento que comenzó a detectarse su crisis. Se instaló un tipo de abordaje que es coherente con el propósito del estudio y se describieron los aspectos que corresponden a los objetivos planteados. Principalmente, se estableció una manera *comprensiva* de entender una problemática poco estudiada en el país, tanto desde la perspectiva psicológica como sociocultural.

El propósito central de este trabajo, en definitiva, fue tratar de comprender la complejidad del sentido que tienen los juegos de azar para aquellas personas que se han visto involucrados problemáticamente con ellos.

Como consecuencia de lo anterior y considerando el carácter exploratorio y descriptivo del estudio, podemos avanzar algunas conclusiones, que de este modo intentan darle un cierre, pero al mismo tiempo procuran abrir la reflexión más profunda del tema desde las distintas disciplinas, y en particular, desde la sociología.

1. De acuerdo al discurso de los/as entrevistados/as, el proceso de cómo se llega a ser un adicto/a al juego está vinculado, principalmente, a diversos aspectos asociados con la historia de vida de las personas y el contexto micro social en el que están insertas. El punto desde donde surge el hábito por el juego está en el simple gusto por lo lúdico, asumiendo desde siempre que en el juego hay un fuerte componente de entretención y por lo tanto, de satisfacción, aun teniendo que pagar por procurarse ese beneficio. Es una actividad que permite “recrearse” y/o

“distraerse”, es decir, una actividad no obligada que entrega alegría o placer por el sólo hecho de realizarla, y que, además, permite ir descubriendo destrezas que aportan a la autoestima, y que a la vez pueden contribuir con habilidades para la competencia con otras personas o consigo mismo/a en el tiempo. El gusto por jugar es parte de la vida normal de las personas y representa una alternativa para distenderse de otras actividades cotidianas que a su vez pueden representar imposiciones u obligaciones que a la larga provocan cansancio y tensiones no buscadas por los individuos, pero que deben realizar, según sea su lugar en la estructura de relaciones sociales y de acuerdo a patrones socioculturales dados. Así, por ejemplo, un/a joven que estudia verá en el juego una forma de satisfacción y distensión ante el estrés, fatiga o saturación que le produzcan sus obligaciones escolares. Lo mismo ocurre con una persona adulta que debe trabajar para sobrevivir y para quien lo lúdico es un referente esencial como recurso de “distracción” o divertimento.

Esta es la premisa con la que los casos consultados partieron en su relación con el juego y que, mientras se mantuvo bajo esos parámetros, el juego representaba una actividad sana y satisfactoria, tanto durante como después de realizarla. Aquellos elementos del juego que los sujetos pudieron controlar se dieron en un espacio de plena conciencia, en donde los juegos de azar representaron una actividad libre, atractiva y satisfactoria, por lo que el acto de jugar era un factor que ellos/as manejaban, consiguiendo entrar y salir del espacio lúdico a plena voluntad.

No se menciona en los discursos un momento específico en que para cada uno/a de ellos/as se produzca el paso desde “jugar sanamente a jugar compulsivamente”, más bien lo que se esbozan son referencias a situaciones conflictivas que cada uno/a de ellos/as experimentó en ese momento de su vida, donde lo lúdico de ese espacio comenzó a transformarse gradualmente en un ámbito de refugio hacia el cual escapar, ya sea, de rutinas consideradas perniciosas o de situaciones y circunstancias conflictivas de diverso carácter.

Es en esa etapa de sus vidas que comienzan a hacer crisis diversos aspectos personales, familiares, económicos o de otro orden, que los/as lleva a huir u olvidarse de los problemas amparándose en el mundo del juego, pero no de cualquier juego incondicional y libre, sino que de aquellos juegos donde es preciso desembolsar sumas de dinero para poder jugar. Paulatinamente, casi sin darse cuenta, comienzan a perder el control de su voluntad, de sus responsabilidades, de su vida. Jugar empieza a ser una ocupación principal que domina la mayor parte de su tiempo y de su existencia, convirtiéndose así en una actividad problemática o, definitivamente, en una obsesión incontrolable.

2. Sobre el significado que le dan los individuos a su relación problemática con el juego, se puede establecer que las condiciones que orientan a cada uno de los participantes respecto a sus significaciones acerca del juego, se dan a partir de las situaciones que ellos lograron controlar al inicio de la relación con éste, luego las que se encontraron más allá de sus posibilidades de control y que generaron su relación problemática o adicción, y finalmente, las que pudieron llegar a controlar una vez iniciada su rehabilitación.

En este sentido y desde lo planteado en el marco teórico, el juego se muestra como “otro escenario”, como otra realidad que cuenta con un tiempo y espacio propio, en el que la mayoría de los/las entrevistados/as, en la medida que fueron generando una conducta adictiva, significaron este nuevo espacio como una “vía de escape”, huyendo de la coacción del principio de la realidad, como aquellas ligadas al trabajo y las jerarquías, a la familia y las responsabilidades, siendo estas últimas dos las que precipitaron aún más esa idea escape.

En el fondo los/las entrevistados/as le otorgan a los juegos de azar un sentido de *diversión pascaliana*, concibiéndola como una actividad que les permitió abstraerse en algún momento de sus vidas, de la realidad hostil que ellos sentían.

Desarrollando en el imaginario un “mundo inventado” y autónomo, sustituyendo la realidad por una realidad imaginaria.

En la configuración de esa realidad imaginaria, todas las motivaciones y sensaciones de los adictos se van re-significando. Los/las entrevistados creen controlar lo que en su realidad cotidiana les es difícil hacer, debido a que de una u otra forma presentan una historia personal descompensada, caracterizada por la falta de control sobre sus actos que los lleva a sentirse “atrapados” por el juego, en donde lo que en un comienzo para ellos era una actividad “normal” o lúdica se transforma en “peligrosa”.

Pese a que la idea del azar se encuentra estrechamente ligada a la suerte, en este estudio los/las participantes no la reconocen como un factor influyente en su relación con el juego o como parte de una virtud que poseen al momento de jugar, esto se podría explicar debido a que una vez que el juego es re-significado, este factor se suele obviar por la misma situación en la que se encuentran, que es la de pensar en lo negativo que fue para ellos el haber tenido esta adicción.

En general, a través de los discursos de los sujetos pudimos identificar que la relación que establecían ellos con los juegos de azar, estaba dada a partir de sensaciones polarizadas: del placer a la culpa, de la entretención al peligro, de la libertad a la sumisión. El tránsito de una sensación a otra está determinado por la entrada y salida súbita entre realidades. Es así como el juego y la realidad social son, recíprocamente excluyentes, se oponen entre ellas, teniendo como consecuencia las corrupciones del juego, que son las que determinan finalmente su adicción.

3. En relación a cómo se vieron afectadas las relaciones familiares y su esfera social, además de la significación de lo social a partir de esta adicción a los juegos de azar podemos decir que ésta genera un impacto directo en la familia y en las relaciones con terceros, por lo que deja de ser un problema personal y se

considera también social. Los vínculos entre sujetos se ven debilitados, lo que en consecuencia los termina aislando socialmente, pues pierden su elemento socializador, abstrayéndose de la realidad, configurándose los juegos como una actividad *ficticia*, ya que está acompañada de una irrealidad, en comparación a la vida corriente o cotidiana de los sujetos. En este sentido, el aislamiento social, es el resultado que tienen al salirse de la realidad, en donde todas sus relaciones se configuran en torno al jugar y a la máquina.

Sin embargo, pese a lo dicho anteriormente, la familia y las relaciones con terceros funcionan como agentes de control, los que actúan como una fuerza reintegradora de los sujetos al sistema. En este punto, el sentido que cobra el juego es distinto, pues las vidas de los sujetos se encuentran influenciadas por la recuperación de sus relaciones sociales y la revaloración que se hacen ellos cuando sienten que vuelven a pertenecer al mundo.

4. Respecto de cómo se ve afectada la economía de los sujetos, por su relación problemática se puede concluir que el gasto incontrolado de dinero es el que hace saltar la alarma del juego patológico. En este punto, una de las principales consecuencias económicas que tiene el mantener una relación adictiva con los juegos de azar es el endeudamiento, el cual experimentaron la totalidad de los/as entrevistados/as al no poder controlar su nivel de gastos. En general el ludópata juega frecuentemente invirtiendo grandes cantidades de tiempo y dinero, apostando montos superiores a los planeados y cuando pierden, tienden a jugar para recuperar el dinero perdido. Así mismo, se logró visualizar en los sujetos de estudio una confianza aparentemente absurda, ya que creen que van a ganar, sabiendo que van a perderlo todo.

Se puede establecer, además, que los factores económicos generan un impacto directo en las relaciones familiares producto de que el endeudamiento, al que se ve afectado el adicto, amenaza los recursos económicos familiares. Sin embargo, no se puede determinar con este estudio que los problemas económicos sean una

de las causas determinantes que motivan a los sujetos a tener una relación adictiva con el juego

5. Una de las reflexiones emergentes en este estudio en relación al aislamiento social, es que para en el caso de las carreras de caballos jugadas en Teletrack, donde no existe la presencia de máquinas, se abre una nueva interrogante, y es que a pesar de que hay una interacción entre sujetos, se generaría igualmente un aislamiento. Producto de que esta situación no está planteada en nuestros objetivos y se presentó sólo un caso, es menester sugerir una profundización adicional respecto a cómo se dan las relaciones sociales en este juego de azar en particular.

De acuerdo a lo investigado, también existe una diferenciación de sexo, ya que a los hombres, además de la motivación por jugar surgida de los factores ya mencionados, se agrega otra que dice relación con la idea de que ven en los juegos de azar una oportunidad de ganancia económica, no así las mujeres, quienes van a estos lugares, fundamentalmente, a refugiarse en una actividad que les produce placer como compensación a sus insatisfacciones en el ámbito afectivo. A partir de esta reflexión respecto a la relación entre juegos de azar y género es preciso sugerir la realización de estudios más acabados que aborden este tema.

Finalmente, podemos decir que el proceso investigativo nos llevó a pensar que la noción del juego se encuentra socialmente establecida como una actividad lúdica y de entretenimiento. Salirse de los parámetros culturales impuestos, consecuentemente genera una conducta desviada que se puede entender a partir de la falta de control sobre el jugar con las diversas consecuencias que ello implica en los distintos ámbitos en que las personas participan.

Esta visión que se tiene del juego, establecida en la conciencia colectiva, de que es una actividad divertida y satisfactoria, es la que propicia la invisibilización de un

problema que hoy en día es latente -la adicción a los juegos de azar-. Esto se puede evidenciar al no considerarse la adicción al juego como un tema de salud pública, lo que consecuentemente genera la inexistencia de políticas que apunten a la generación de campañas de prevención y al involucramiento de las empresas ligadas al rubro de este tipo de entretenimiento.

VI. BIBLIOGRAFÍA

Textos:

ASOCIACIÓN AMERICANA DE PSIQUIATRÍA. (1994). Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (4^a ed.).Barcelona

BARROSO, C. (2003). Las Bases Sociales de la Ludopatía. Tesis Doctoral de Sociología, Universidad de Granada, España.

CHÓLIZ, M. (2006). Adicción al juego de azar. Universidad de Valencia.
<http://www.uv.es/choliz>

CALLOIS, R. (1986) Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo. Editorial Fondo de Cultura Económica, México.

CANALES, M. (2006). Metodologías de investigación social. Introducción a los oficios. LOM, Santiago

DELGADO, J. Y GUTIÉRREZ, J. (1999) Métodos y Técnicas Cualitativas de la investigación en Ciencias Sociales. Editorial Síntesis, Madrid.

DURKHEIM, E. (1988). Las reglas del método sociológico y otros escritos sobre filosofía de las ciencias sociales. Series en El libro de bolsillo; 1320: Editorial Alianza, Madrid.

DURKHEIM, E. (1993) La división del trabajo social. Series en Akal universitaria sociología; 39.México

FERNANDOIS, A. (2010), Revista de Derecho Vol. 28 N°3 pp. 573-591. La organización de apuestas hípcas: ¿Una actividad amparada por la Constitución?

GONZÁLEZ, L (1998). El laberinto de la fortuna: juego, trabajo y ocio en la sociedad española. Editorial Biblioteca nueva, Universidad de Michigan.

HUIZINGA, J. (1996). Homo Ludens Editorial Alianza, México.

MARTÍNEZ, M. (2006). De público jugador a oculto garitero: el juego de azar en Chile o la historia de un oficio prohibido. Facultad de Filosofía y Humanidades, Departamento de Ciencias Históricas, Universidad de Chile, Santiago.

SALABERRIA, K. (1998). El juego patológico: un problema social. Zerbitzuan: Gizarte zerbitzuetarako aldizkaria = Revista de servicios sociales, ISSN 1134-7147, N°. 33, 1998 <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2698861>

SAMPIERI, R., COLLADO, C., BAPTISTA, P. (2004) Metodología de la Investigación. Mc Graw Hill, México.

SCHÜTZ, A. (1974). El Problema de la Realidad Social. Amorrortu editores S.A, Buenos Aires

SCHÜTZ, A. Y LUCKMANN T. (1973). Las Estructuras del Mundo de la Vida. Amorrortu editores S.A, Buenos Aires

VALLEUR, M. Y MATYSIAK, J. (2005) Las Nuevas Adicciones del siglo XXI. Capítulo 5: Prisiones del juego. Paidós, Buenos Aires.

Internet:

www.scj.cl. Informe de la nueva industria de casinos de juego año 2010

http://www.hipodromochile.cl/portada/Informacion_Corporativa/56.asp

<http://www.clubhipico.cl/nuestraempresa/resena.htm>

<http://www.yogonet.com/espanol/historico/600>

http://banner.loteria.cl/loteria_internet/anmviewer.asp?a=110&z=29

<http://www.pollachilena.cl/index.php/es/empresa/historia>

ANEXOS

ANEXO Nº 1

MATRIZ PARA CONSTRUIR LA PAUTA DE ENTREVISTA

Objetivo específico	Dimensión	Supuesto	Preguntas
<i>Describir y analizar el proceso de cómo se llega a ser un adicto/a al juego.</i>	<i>Historia personal</i>	<i>La relación problemática o adicción al juego se presenta en personas con una historia personal descompensada.</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Tuéntame un poco ¿cómo fue que te involucraste en esto del juego?</i> ● <i>¿Influyó alguien en eso?</i> ● <i>¿Qué pasaba en tu vida en aquel momento?</i> ● <i>¿Cuál o cuáles fueron los motivos que te llevaron a jugar?</i> ● <i>¿Intentaste dejarlo alguna vez?</i>
<i>Describir y analizar cómo la relación problemática o adictiva con el juego afecta las relaciones a nivel familiar.</i>	<i>Familiar</i>	<i>La relación problemática o adicción al juego influye negativamente en las relaciones familiares. El juego se presenta como una vía de escape frente a los problemas familiares.</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>¿Afecta / afectó el juego la relación con tu familia? ¿Cómo?</i> ● <i>¿Qué te ha dicho o dice tu familia al respecto?</i> ● <i>¿Qué les respondes tú?</i> ● <i>¿Cómo has resuelto eso?</i>
<i>Describir y analizar cómo la relación problemática o adictiva con el juego afecta las relaciones sociales.</i>	<i>Social</i>	<i>La relación problemática o adicción al juego influye negativamente en las relaciones sociales.</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>¿Afecta / afectó el juego la relación con tus amistades, compañeros de trabajo, etc.? ¿Cómo?</i> ● <i>¿Qué te han dicho o dicen al respecto?</i> ● <i>¿Qué les respondes tú?</i> ● <i>¿Cómo has resuelto eso?</i>
<i>Describir y analizar la resignificación que dan los sujetos a lo social a partir de su relación problemática o adictiva con el juego.</i>	<i>Social</i>	<i>El jugar juegos de azar les permite a las personas tener una mayor interacción social.</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Cuando juegas / jugabas ¿con quién lo haces / hacías?</i> ● <i>¿Vas / Ibas siempre con las mismas personas?</i> ● <i>¿Has conocido personas nuevas en el lugar donde juegas / jugabas?</i> ● <i>Si es así ¿cómo es / ha sido tu relación con ellas?</i>
<i>Describir y analizar cómo se ve afectada la economía a partir de la relación problemática con el juego.</i>	<i>Económica y laboral</i>	<i>Los problemas económicos son el motivo principal que determina una conducta adictiva o problemática con el juego. La adicción al juego a su vez produce más problemas económicos.</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>¿Cuánto llegaste a ganar y cuantas veces?</i> ● <i>Las veces que ganabas ¿en qué utilizaste el dinero?</i> ● <i>¿Has dejado de lado u olvidado otros gastos o responsabilidades económicas por gastar en juego?</i> ● <i>¿Cuánto dinero llegaste a gastar jugando?</i> ● <i>¿Has tenido problemas en el trabajo</i>

			<i>per el juego? ¿cuáles? ¿cómo los has solucionado?</i>
<i>Describir y analizar el significado que se dan los/as individuos a su relación con el juego en el proceso de involucramiento y de crisis con éste.</i>	<i>Personal</i>	<i>Las personas cuando juegan se sienten en alguna medida realizados/as.</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>¿Qué sentías cuando jugabas? ¿Qué te producía jugar?</i> ● <i>¿Qué sentías cuando ganabas?</i> ● <i>¿Qué sentías cuando perdías?</i> ● <i>¿Qué significó el juego para ti en ese momento?</i> ● <i>¿Qué significa ahora?</i> ● <i>¿En qué sientes que te ha beneficiado o perjudicado el juego?</i> ● <i> Hoy en día, cómo ves tu relación con el juego? ¿qué es el juego para ti ahora?</i>

ANEXO N° 2

ENTREVISTAS

MUJER 1

Para comenzar: cuéntame un poco de ti, tu edad, donde trabajas...

Bueno yo tengo 50 años, trabajo en la municipalidad XX, en la parte de remuneraciones, y la llevaba...pero ahora estoy retomándola, la verdad es que me sacaron del cargo por el tema de la adicción pu.

Ahora cuéntame... ¿cómo fue que te iniciaste en esto del juego?

Ehh...yo perdí a mi mamá...el tema fue que yo perdí a mi mamá hace en dos años atrás, éramos...yo soy soltera la verdad....y éramos muy juntas, la amaba mucho, la amo mucho! Nos amábamos mucho, y se fue de la noche a la mañana, partió por una tontera...estaba sana, se cayó...una operación a la cadera y...a lo mejor era su hora, pero yo no, no...en ese momento estuve bien tranquila no me paso nada...paso el tiempo, el mes...y de repente como que empecé a llegar a la casa, no me gustaba...estaban mis hermanas, pero no estaba mi mamá, así que empecé a sentir que...me empecé a sentir sola y quería ocupar mi tiempo libre en algo. Conocí a unos amigos y empezamos a carretear y empezamos a ir al casino...al casino de Valparaíso, al casino de acá de...de la de Monticell. Después ellos pusieron unas máquinas de póquer...donde el "Chino" que tiene un restaurante, también nos hicimos muy amigos...y empecé a jugar póker de frentón en la máquina, era todos los días a cada rato...no venía a trabajar...dejaba la pega bota y ya no llegaba a la casa y si llegaba, llegaba a las tres de la mañana... me levantaba a las siete de la mañana...y pum! Salíamos...o íbamos al casino y en fin empecé a carretear, onda pero duro...y ya...ya mi familia digamos dejó pasar unos 6 meses...un año...pero ya después se dieron cuenta de que ¡no! ¡No Podía ser! Y empezaron a controlarme...empecé...en ese entonces yo tenía un buen pasar económico, entonces no...no me repuntaba tanto lo que gastaba, lo que perdía...pero de repente empecé...yo ya llevaba 2 años en lo mismo, y como empezaron las finanzas, yo empecé a ver de que ya...ya se estaban yendo po...y

empecé a encallarme, y empecé a tomar prestamos...como tenía un buen...un buen digamos...un buen...económico!...y además tenía un buen respaldo porque no tenía prestamos en ninguna parte...nada, entonces todo el tiempo me estaban llamando...que si necesita un préstamo y...empecé a pedir pu...empecé a pedir préstamos hasta que de repente ya estaba ahogada...y me empezaron a tomar mis hermanos y yo no, yo no...prometí que nunca más...eh...paso una semana, estuve con licencia...em...iba al gimnasio, a todo esto me estaba pagando un gimnasio...y del gimnasio... no me iba al gimnasio, me iba al casino...a jugar póker, mi hermano me fue a sacar como 3 veces...fue...las primeras veces fue... ya conversábamos, me lloraba, me decía que cómo podía ser...que había caído en esto...prometía que nunca más pero la verdad es que: ese nunca más no fue pu! No fue...ya un día batí el record...me fui al Monticello, ponte tu...un día como a la 1 de la mañana que salimos del póker, que era la hora en que generalmente salíamos con mis amigos...el "Chino" y todos nos fuimos y ahí yo había perdido ya como 200 lucas y de ahí nos fuimos al Monticello, nos fuimos al Monticello y no me salí de ahí hasta el otro día en que fueron a buscar...como a las 10 de la noche, no sabía en donde estaba...y yo no quería...y ya de ahí me fueron a buscar y yo en la noche llegue y estaban mis hermanos y me dijeron ya pu una de las dos...eh...te vas! Y haces tu vida por fuera o te internamos!? Así que como estaba...ya había visto al doctor Martínez dije ya pu, llamaron, lo llamaron, el día domingo fue esto y el día lunes yo ya estaba internada.

No quería vivir, intente muchas veces... la verdad que esa vez que me quede en el casino dije: ya voy a salir y me voy a matar, si ya no tenía otra...no tenía ganas de vivir, pero como soy creyente la verdad es que pensé que algún día quería juntarme con mi mamá y no iba a poder ser si hacia eso, yo creo que eso fue lo único que me retuvo a no cometer la estupidez de quitarme la vida, porque ya estaba endeudada hasta...a Falabella le debía...empecé con los avances y... perdí...no sé pu 4 millones me pedí en avance a otra financiera le pedí como cuatro millo...6 millones más! Imagínate! En dos años me perdí como 20 millones...choque el auto....no...

Y al principio cuando jugabas... ¿llegaste a ganar dinero?

Si, si ganaba 700, 800, pero la verdad es que más perdías que ganabas. Una vez me gane 800 mil pesos...pero en dos años ganar 800 mil pesos....no es muy rentable con lo que perdía...pero la verdad es que yo no lo hacía por ganar...la verdad es que yo me he dado cuenta, porque yo soy una persona...no sé me paso algo tan extraño que...fíjate que tú que yo no sentía ganas de ir al baño, no sentía ganas de comer, no sentía sed, puras ganas de fumar y de jugar ahí en la máquina, yo pasaba todo el día en el Monticello, yo me iba a las diez la mañana y me olvidaba del mundo, solamente en la tragamonedas...y acá jugábamos al póker con mis otros amigos, pero de repente me metía al póker y no me gustaba lo encontraba fome, entonces fui perdiendo...baje no sé cuantos kilos..eemm..No se po perdía las ganas de ir a hacer pipi, de repente miraba y ya eran las 5 de la tarde y yo no me había movido, me había tomado un café y cigarros no más. No tomaba líquido, nada...si esta una cuestión...sólo la máquina, o sea...era realmente heavy. Ahora, ahora yo reacciono pero te digo en ese tiempo yo no reaccione pa na'. Mi hermano!, mi hermano yo te digo me iba a buscar. Un día trato de golpearme en la casa, lo que nunca! Pero ya era tanta su desesperación y lloraba y decía pero Por favor! Córtala! Córtala!. Es que yo me voy a ir de la casa yo no quiero estar más acá...y el me decía bueno pero ándate!...pero mira tu vida...en fin...po o sea fue todo un cambio. Nosotros somos súper hermanables, además soy la menor, así que mi hermanos mayores, tengo un puro hombre, que es el mayor y después sigue mi hermana la mayor y también po estaba deshecha, o sea...a mí me daba lo mismo yo les decía pero qué les importa! No son mis papás ustedes...mi mamá se fue, mi papá se fue y yo en fin po ahora soy libre...hago lo que quiero, pero la verdad es que no era tan así po. O sea, después me di cuenta de que estaba hundida ya hasta....pisé fondo y ahí quedo la escoba po

Tú me comentabas que ibas con más amigos al casino... ¿hiciste más amigos a parte de los que te acompañaban?

No, o sea igual conversaba con alguien de ahí que se yo pero así muy breve, digamos...de los que íbamos cada uno se ponía en su mundo, no hacíamos

ninguna vida social, nadie compartía nada excepto de repente: oh! sabí que tení un cigarrito? Que se me acabaron o oye! Préstame 10 lucas que ya no tengo más. Pero no, no había ninguna...nada ninguna conversación...nada!

Y los amigos con los que empezaste a ir, ¿los mantienes? ¿Te juntas aun con ellos?

A la fecha no, no, no, ninguno...volví a mi mundo real digamos...volví a mi vida que llevaba antes con mis amigos de antes. Es que yo me aleje 2 años de todo, de todo, me aleje porque yo no quería estar cerca de nadie que conociera, o sea que nadie me preguntara...ni nada, ni nada o sea yo creo que fue...para mí que fue una medida de escapar de...algo, de, de no sé po yo no me relacione con nadie conocido...o sea haber la gente con la que me juntaba eran conocida, pero no eran amigos. Uno siempre tiene detrás,, no sé po amigos de la niñez amigos de la infancia y a esos los conservo hasta el día de hoy, te fijai, porque son tus amigos. Yo no...a estos amigos los conocí por ciertas circunstancias, las circunstancias del juego, la verdad que los conocí y eran también de buena situación todos, traficantes de coca...se drogaban...y me metí a ese medio po, y...y llegue a lo que te dije a tocar muy a fondo, pero yo ya con ellos...van a ser seis o siete meses que me interne y ya nunca más...me han llamado pero no...

Y con tus amigos de la infancia... ¿Qué opinan ellos respecto de tu problema?

Ellos estaban muy en contacto con mi familia, se hizo una red, se hizo una red entonces ellos estaban...de alguna forma todos ellos estaban de alguna forma tratando de controlar, pero yo era tan hábil que a la vez yo no...igual me escapaba! Era una cosa que no me podían...Así que a través de esa red de mis amigas y amigos me pudieron internar...y ahora mirando hacia adelante, digo han pasado seis meses, me encuentro bien, gracias a Dios estoy bien, tomando, retomando un poco las responsabilidades laborales. Porque también me perjudico bastante, porque si hubiesen sido otros me echan porque te digo yo iba a colación y no volvía, no volvía a trabajar y así de simple.

**Y ahora si tuvieras que darme tu opinión con respecto a los juegos de azar
¿Cuál sería, antes de que tuvieras este problema?**

La verdad es que siempre me gusto ir al casino, pero iba a...inclusive cuando íbamos de vacaciones íbamos con mi mamá un rato, y mi mamá me decía pero hija esto te gusta? Tan fome...me decía...sí le decía, aquí me entretengo pero era, digamos como normal, porque era una vez al año que iba de vacaciones y volvía en la noche me tomaba un trago o iba con mis sobrinos...en fin po, o sea...era como algo normal, lo veía como una instancia de distracción de jugar y chao...de tomarte un trago, de escuchar el show, porque a veces habían shows y listo!

Y hoy en día ¿cómo ves los juegos de azar?

Hoy en día...como la perdición de algo, o sea para mí fue la perdición, no tanto...obvio lo económico duele, no puedo decir que no duele porque es la ruina, quede encalillada asi como para 6 años más. Pero gracias a dios tengo mi familia, salud y mi gente que está a mi alrededor y estoy saliendo adelante, me están apoyando y gracias a eso he podido salir de varias deudas y la pega que me da más plata porque la verdad es que ya no gasto tanto, estoy fumando muy poco, ya no es tanto porque igual fumaba dos cajetillas diarias ahora ya me fumo dos o tres cigarros como máximo en el día.

Y cuando jugabas... ¿cómo te sentías en esos momentos, cuando estabas en el casino?

Me sentía bien, me sentía cómoda, como me sentía sola...no tenía a nadie o sea para mí en ese entonces, yo te digo, yo sentí mucho la partida de mi mamá yo creo que ahí toque mucho fondo, porque yo creo que ahí yo me sentí que ya no tenía a nadie a quien darle explicaciones, no tenía a nadie a quien le hacía falta...era libre...entonces a lo mejor siempre me gustó el juego, y ahí ya dije yo como no tengo nada no tengo a nadie, o sea lo más entretenido era ir a encerrarme en un casino y me olvidaba de todo, no me acordaba de mi mamá, no me acordaba de mi casa, de nadie, ni siquiera de ir al baño, con eso te digo todo, era un sacrificio hasta, hasta personal mío, o sea me martirizaba, o sea me estaba matando en

vida eso es lo que estaba haciendo, me estaba matando en vida. Nunca le hice a las drogas gracias a dios, porque si no lo más probable es que hubiese caído en eso, pero me estaba matando en vida, me estaba auto eliminando solita.

Y yo te digo habría quedado sin trabajo también, en fin po, o sea sin trabajo y sin familia y yo creo que si po, me habría auto eliminado, porque ya no tenía ninguna expectativa, esperanzas de seguir viviendo, si ese era el problema, no tenía ganas de vivir...

Y cuando jugabas ¿qué sentías cuando ganabas?

Nada, si esa era la estupidez, ganaba y seguía jugando, seguía jugando...esa adrenalina que te impulsa, que te dice no! Sigue, sigue, sigue...

Y ¿cuándo perdías?

Lo mismo, perdía todo y seguía con lo mismo, sacaba...iba con la tarjeta al cajero y sacaba no se 100 lucas...la línea de crédito murió...o sea ahora manejo mi tarjeta, tarjeta pero simple, o sea no manejo línea de crédito, ni cuenta corriente, ni nada, eh..la deuda con Falabella te digo que...pague asi cash mi hermana pago como 3 millones de puros avances, claro porque los intereses me iban a comer, o sea yo estaba encalillada hasta el año no se pu 2016, 2020, no sé hasta qué año estaba encalillada...si fue una locura...Más encima la clínica, que no deja de ser, estuve internada en la clínica "El Cedro"...otra cuánta plata más!, más atenciones médicas, son 40 mil pesos cada consulta... pesar de que tú tienes Isapre, pero la parte psiquiátrica te la cubren muy poco, tienes ciertas UF en el año pero y si las ocupaste jodiste nomás!

Ahora...respecto a lo que te paso ¿qué conclusiones sacas?...

Bueno respecto de mi experiencia, la experiencia que yo tengo que lo que es cualquier adicción al menos la que me tocó a mí vivir, que fue el juego, el alcohol, porque cuando jugaba también bebía, me tomaba un ron como quien tomaba una Coca-Cola, te deja, personalmente, muy deplorable como ser humano, o sea estas muy para bajo como muy...no se po no vales nada, o sea tu auto estima y tienes

que empezar a tratar de recogerla, te ves fea, te miran, no te gusta...estay mal o sea mirai a tu alrededor y de qué te sirve. No se pu la verdad que para mí fue como...como que morí y volver a nacer yo creo que eso es... y no se lo doy a nadie y por eso yo siempre, cuando alguien pierde a un ser muy querido, tu padre, tu madre...no se...tienes que acudir a un psicólogo...o sea nada de que yo soy fuerte, que yo voy a salir, no porque te refugias en lo que no te conviene, en cualquier adicción, sea juego, droga, alcohol, y al final después no eres nadie, o sea te miras y dices y yo quién soy, no te valorizas, no te alcanzas a percatar porque empiezas a entrar a un hoyo, a un hoyo negro entonces lo único que ves es la gente que te rodea y que te lleva por ese ambiente del juego, el juego, el juego y el trago. Y tú te sientes cómoda porque te empiezas a acostumbrar en ese ambiente. Yo estuve dos años en ese mundo empecé de a poco obvio, pero después al final ya era mi mundo, era mi casa, era mi trabajo, todo, todo. Pero la reflexión que yo puedo sacar, lo que a mí me quedó es escuchar, escuchar a la gente que te quiere, la gente que está a tu lado. Pararte, pararte un segundo y decir qué estoy haciendo! O sea con la cabeza fría, qué estoy haciendo, que caga me estoy mandando por Dios... tener un minuto, un minuto de reflexión y poder decir eso. O sea yo ahora, ahora como estoy, yo te digo lo pensaría diez mil veces antes de volver a caer en lo mismo, o mil veces, me faltaría tiempo o a lo mejor me va a faltar vida, para pensar en lo que hice, por qué no es excusa, o sea yo sé que perdí lo que más amaba en la vida, pero no es, no es excusa como para dejarse tanto a lo que es alcohol y juego, menos mal que el alcohol no fue tanto, eso yo creo que si alguien está en esto tiene que escuchar, acercarse a profesionales, acercarse alguien que por favor ayude, y reconocerlo, yo nunca reconocí que estaba enferma, yo no!si yo voy a salir sola yo puedo, yo empecé a tomar por mi cuenta fistalina, empecé a tomar por mi cuenta pastillas para dormir, porque yo puedo salir! Yo voy a salir sola, yo no necesito un profesional, yo no necesito un médico, nada, no necesito a un psicólogo, no necesito a un psiquiatra, no necesito nada

Y ¿cómo viste el tratamiento?

Bueno mi experiencia fue buena, bueno con el doctor, en el tiempo en que estuve hospitalizada, pude reflexionar, pude recapacitar, bueno yo creo que los remedios también te ayudan mucho como a abocarte a la neurona, porque yo creo que esta es una neurona que se te escapó y de repente hay que ubicarla y pienso que está bien...pero, falta, yo creo que estamos...yo creo que yo, no se po decíamos porcientos yo creo que soy un 2% que reconoce y que dice sí, yo soy ludópata y si acepto mi estado, porque a mí me costó dos años reconocerlo, porque yo también, No!, No!, No! Y yo creo que tu pasas por la plaza que está llena de esas máquinas y tú vas a ver que está llena y la gente te va a decir: no yo no estoy enferma, yo juego cuando quiero...y es mentira, uno se engaña, porque de repente te preguntas a dónde vas?, a la farmacia...y es mentira, yo pescaba el auto y me venía a jugar póker. A dónde estay?, no, estoy en un asado con un amigo, mentira, no estaba, estaba metida en el casino!, entonces yo creo que lo primero y que cuesta y que no es fácil, yo...te digo que a mí me costó dos años! reconocer que estaba enferma, dos años poder decir, dos años llegar a la ruina, dos años llegar a no tener, ni siquiera doscientos pesos, porque ya no andaba en auto, porque no podía andar en auto, chocaba, no!, tenía la escoba, no me lo pasaban tampoco así que, llegue a tener 300 pesos pal colectivo! Para ir donde una amiga allá lejos, me tuve que ir caminando un día a las ocho de la mañana, para llegar a pedirle cien mil pesos, doscientos mil pesos, lo que me prestara, porque o sea te digo, ahí yo ya empecé a pedir a los amigos que yo tenía de antes empecé a pedirles. Esa es la otra pedir plata, llegue a fumar de los últimos cigarros, ya de los más malos yo creo. Empecé a pedir puchos, o sea caí...feo... caí como...hay muchas cosas que yo hice que van a quedar ahí para mí como para decir el día de mañana, no voy a volver a caer, no puedo volver a hacerlo, porque la verdad es que es un tema heavy, una cosa muy penca, y uno no...yo no...uno mira para atrás y me digo cómo!, por eso te digo, no sé qué ocurre en el cerebro que se transforma para que tu no puedas hacer nada en ese minuto, no 'puedas decir ya! Basta!, como te digo no sé qué ocurre porque yo ahora puedo pasar por el casino y me preguntan oye y vas a ir? Y yo digo no! paso!, como que me dan ganas de vomitar cuando paso..., siento repugnancia, siento como algo

extraño, o sea no es las ganas de entrar a jugar, no, al contrario, me viene como una reacción al revés, no puedo!

¿Crees que volverías a ir a un casino en algún momento?

Yo creo que sí, pero yo te digo en un año o dos años más, no sé un día de vacaciones pa ver, porque igual me va a quedar la duda qué va a pasar si algún día vuelvo a entrar a un casino, lo que me decía el doctor, que el camino ya está hecho, entonces al cerebro le va a ser muy fácil volver después, va a recordar, o sea ah ya tu voy a llegar a una máquina, voy a recordar y después a lo mejor voy a querer volver, el cerebro te va a decir vamos!, vamos!...no sé, por eso no me voy a arriesgar al menos por ahora, no me voy a arriesgar a hacerlo...hasta no...o sea como te digo a lo mejor no voy a pisar nunca más un casino tampoco, que sería lo ideal, pero tampoco es lo ideal, porque tengo que ser una persona integral, como lo era antes y razonable y ver que sí como cualquier ser humano normal entra a un casino, juega, se toma un trago y se va.

Muchas gracias por tu testimonio.

Fin de la entrevista.

MUJER 2

Como primera instancia me gustaría saber ¿cómo se involucró con el tema el juego?

Fue de apoco en realidad, fue en otra ciudad de partida con vales que me daban para ir al casino y esa fue la primera vez que me involucre y que le tome como el gustito a...digamos que yo no gastaba plata, solamente usaba los vales que me hacían de promociones que llegaban y nos hacían ir y nosotros los gastábamos... pero en ese tiempo no gastaba de mi plata

¿Cuáles fueron los motivos que te llevaron a jugar?

Yo creo que soledad, tristeza, mucha soledad. Era una válvula de escape, yo creo que eso. Al principio transamos con mi marido él iba al golf, él era muy adicto también y yo iba con mi mamá, al bingo y después me pase a las maquinitas que era lo que más me gustaba y después poco a poco íbamos los domingos incluso no más. Y después, poco a poco se fue haciendo más adictivo

¿Qué sentías cuando jugabas?

No sé...una sensación de pasarlo bien. Me gustaban los ruidos, las luces con mi mamá nos quedábamos hasta tarde

¿Tienes alguna noción de cuanto llegaste a ganar?

Sí. Una vez gané hartito pero nunca tanto y gane varias veces pero más veces perdí yo creo

Y esas veces que ganaste ¿qué sentías?

Mi hermana que cree en estas cosas me decía “ganaste que eres buena” y yo empecé a sentirme atraída pero yo esa vez gané y dejé de jugar, no como después que se hizo una adicción y así mientras más ganas más gastas también o sea.... como que se toma ese gusto a la adrenalina que vas sintiendo y no a la plata como que la plata no te interesara y solo quieres ganar ganar ganar, pero ganas...no sé...máximo para seguir jugando.

Y ese dinero que ganabas ¿en qué lo gastabas?

Una vez, compre una cosa pero en general era para seguir jugando y nadie me controla, nadie me dijo nada porque estaba partiendo con esto .Como 5 – 6 años que caí

¿Qué sensación sentías cuando perdías?

Mal po, mal. Uno se siente mal o sea tú ganas te siente un rato bien pero cuesta irse cuando uno gana porque uno se nutre de esa adrenalina y quiere seguir

jugando y...se te olvida al final, uno pierde plata tan rápido más plata te da por gastar porque estás entretenida y no me podía quedar .

¿Sabes cuánto llegaste a perder?

Más o menos...vendí mi auto para poder costear mis deudas por el juego. Además tengo tres hijas grandes así que complicado

¿Llegaste a dejar de lado responsabilidades económicas por el juego?

Si po, uno hace cada locura. Uno se pone a jugar y no recuperas nunca la plata y te empiezas a desesperar y comienzas a endeudarte, a pedir prestado

En el trabajo, ¿tuviste algún problema por el juego?

No, la verdad no. Pero al principio, llegue a ganar harta plata y quería ir a gastarla y gastarla

¿Crees que podrías haber tenido problemas en el trabajo por tu relación problemática con el juego?

No sé, nunca me lo planteé. Además era mi plata, nadie debería meterse con lo que uno hace con su plata, que es la que te ganas con tu trabajo.

¿Alguna vez, intentaste dejar el juego?

Sí, intente varias veces. Lo que más duré fueron 8 meses alejados.

Me gustaría saber también ¿cómo afecto tu relación con el juego en tu relación familiar?

Sí. Yo caí como 4 veces y claramente pedí perdón, que “no lo iba a hacer más” y tenía mucha angustia, estaba con depresión con ganas de no hacer nada. Igual ahora es complicado porque todo esto te lleva a la mentira, tú partes mintiendo que vas acá, pero no estás, no contestaba el teléfono

Yo con mis hijas no tengo buenas relaciones por lo del juego, ellas no entienden que es una enfermedad, dicen que no lo puedo superar y eso es muy difícil y no

me apoyan, al igual que mi marido que sólo me apoya en el ámbito material pero nunca en la parte emocional y eso me hace sentir más sola, aparte que no está acá entonces tengo todo el tiempo del mundo y caigo en este círculo vicioso.

¿Cómo has resuelto que el apoyo de tu familia sea tan poco?

La única que me apoya es mi hermana que entiende que tengo una adicción. Pero mis hijas...me dicen que con el tiempo van a entender y yo tengo que demostrar cosas también

¿Cuándo ibas a jugar lo haces con alguien más o con amigos?

No, no. Al principio iba con mi mamá pero después no porque ella no se quería involucrar más.

¿Conociste gente nueva cuando ibas a jugar?

No, la verdad que no quería que nadie me viera en el casino, cada vez entraba más tapada para que nadie me reconociera. Y mejor que fuese sola, si fuese con amigas nos hubiésemos puesto de acuerdo para ir todas juntas...iba a ser peor.

¿El juego afecto tu relación con tus antiguas amistades?

Es que yo no le contaba a todo el mundo, solo con el Hugo, una que otra amiga, mi mamá, era algo muy personal pero tú te alejas también, no quieres que todos sepan que andas en esto.

¿Hoy en día cómo ves tu relación con el juego?

Yo ahora estoy desgastada. Estoy saliendo de otra depresión, estoy con desgaste físico, con pastillas, me tiene con pastillas el psiquiatra, yo con esto tengo que convencerme de que esto no me hace bien, aunque me guste mucho no es lo que yo quiero para mí: esto de entrar nerviosa y estar jugando sola así y en la última mesa tiritando entera, parezco una alcohólica, no lo sé....pero tengo ganas de salir y hacer otras cosas

¿En qué te beneficio o te perjudico el juego?

Me perjudico en la familia totalmente y me beneficio...no sé, creo que en el momento de soledad que sentía...porque al principio me olvidaba, me desligaba e eso que sentía.

Muchas gracias

Fin de la entrevista

MUJER 3

Señora Paulina, ¿cuántos edad tiene usted?

61 Años

Cuénteme un poco ¿cómo fue que usted se involucró en el juego?

Empecé a ir por lata en el fondo. Me sentía aburrida en la casa. Yo no trabajaba fuera de la casa, trabajaba en la casa, en el trabajo no remunerado y la verdad es que empecé a sentirme como aburrida. Mi ex marido se ponía no sé, a ver los *reallities* en esa época empezaron me acuerdo, mi hijo entre el computador, sus tareas y el que sé yo, me sentía sola po y partí. La verdad es el año anterior se había muerto mi papá. Entonces, durante 3 o 4 años yo iba prácticamente todos los días a verlo, iba donde mi mamá a acompañarlo, qué sé yo. Era como mi refugio y tenía que ir. Y después ya no lo tenía que hacer, estaba mi mamá pero ella estaba bien, no necesitaba la compañía diaria. Así que empecé a ir por lata, o sea por aburrimiento, por la rutina de la casa y el poco boleto que me daban.

¿Y usted iba al casino de aquí de Viña?

Sí, yo iba al casino

¿Y qué jugaba ahí?

Máquina

Y cuando jugaba, ¿qué sentía?

Al principio era entretenido, pero después mucha angustia. Incluso, hace poco tiempo me acordaba con una amiga, que venía de Santiago, que le gusta mucho jugar, que yo le decía que cuando nos encontrábamos a veces y yo lloraba. Ella se reía porque yo lloraba. Y le conversaba a ella y yo lloraba, pero además seguía jugando con dos máquinas. O sea estaba con ella conversando, llorando y más encima jugando. O sea yo no dejaba de jugar. Pero es una angustia a un nivel espantoso.

¿Eso ya era en la última etapa?

Sí, yo creo que al poco tiempo me di cuenta que estaba adicta al juego y me hice un test pero, no sé si fue en la última etapa o sea me di cuenta que la estaba pasando mal, que no estaba disfrutando el juego.

Pero cuando fue al principio a jugar, ¿se acuerda qué era lo que sentía?

Si, era agradable porque me sentía acompañada, acompañada de la máquina, escuchaba ruidos, veía gente nueva, no necesitaba conversar. Era agradable, era un lugar agradable donde estaba tranquila.

¿Empezó a ir sola?

Sola. Pero a mí siempre me gustó el casino o sea, el juego en general. El casino siempre me atrajo pero yo iba, incluso viviendo un tiempo a 3 cuadras del casino iba 1 vez al año, dos veces al año en forma normal. Si jugaba, perdía diez mil pesos de esta época y me iba. Si cuando recién me vine a vivir a Viña, fui a jugar y me gasté más plata de lo que debía. y ahí no volví a jugar más. Me acuerdo que yo llamé, cuando vivía sola acá en Viña, ahí en San Martín, llamé a mi papá y a mi mamá y les conté y mi papá me mando plata y me dijo: "ten cuidado con el juego". Incluso, me mandó unos dólares en esa época para tenerlos en caso de emergencia para que no me pasara quedar sin plata. En esa época no existía eso de las tarjetas, ni de depositar o sea todo era un lío. Pero yo pasaba un año, dos años sin jugar

¿No era recurrente?

No, no. Pero cuando empecé a ir fue rapidito, o sea tenía que ir dos veces al día o todo el día.

Y, ¿cuánto llegó a ganar? ¿Cuántas veces llego a ganar?

O sea nunca gané mucho. Además, todo lo perdí. Pero decir “uy, con esto me voy a arreglar con él, no sé...”, nunca. La verdad que lo que más gané fue... seiscientos o setecientos mil pesos pero uno no se basta porque los bota todos. Y es ahí cuando a uno le baja el remordimiento, la angustia, que sé yo. Pero no tengo una cantidad, porque pasó hace mucho tiempo, no me acuerdo exactamente de cuanto gané.

¿Nunca ganaste algo como...?

¿Así como premios grandes? ¿Así como millones? Nunca. O sea, yo creo que lo máximo podría haber sido seiscientos, o sea, eso. No creo que más.

¿Y con esa plata que hacías? ¿la volvías a jugar?

Sí. Uno no para. Si ese es el problema. Yo siempre digo lo mismo aunque es bien rutinario pero es igual que cuando a los curaos se les calienta el hocico y se toma todo, esa es la misma sensación, lo único que uno de anda de lado a lado.

¿Y cómo cuánto dinero llegaste a gastar?

¿A gastar diario? Cien mil pesos en un día. A veces llevaba diez mil pesos, otras cincuenta mil, o cien. A veces cambiaba dólares me acuerdo que yo empecé a sacar de una cuenta bi- personal que tenía con mi marido. Entonces, mi ex marido, y sí, yo le sacaba plata y los cambiaba y si podía volver a la casa a conseguir más plata, yo volvía. Es espantosa esa parte de no poder controlarte es bien...

Y cuando perdías, tú decías que sentías angustia. ¿Me puedes explicar un poco mas eso?

Una angustia pero horrorosa. O sea, yo creo que nunca disfrute del casino cuando ya me di cuenta que yo estaba jugando. Iba, yo sabía. Iba , porque era como un caballo que va, va y va en la meta , pero así que yo dijera “hay que rico, voy a ir a jugar ” como al principio , no, no era así . Era un desagrado. No es grato

¿Y qué pasaba con tus gastos, con tus responsabilidades?¿ qué pasó en esos momentos con eso?

A ver, yo como que en esa parte no tenía mucho problema porque yo empecé a sacar...primero yo tenía, no mucho, pero tenía unas acciones entonces eso lo vendía. Después vendí, o sea, cambiaba esos dólares, hacia cheques falsificados, porque mi marido no se daba cuenta. Después me pilló porque saque más plata de lo que podía sacar en un año o en meses. Ahí llevo la cuenta y me echó de la casa. Ahí fue. Pero así como responsabilidades no tenía esos problemas. Según mi ex, me gaste más o menos la plata de la universidad de mi hijo y eso es mentira. No es así. Podía vivir demás así.

¿Con lo que tú recibías de dinero?

Yo no recibía ningún dinero. Yo no tenía entrada de dinero. Yo deje de trabajar cuando mi hijo nació, que no me arrepiento, todo lo contrario encuentro que fue un...no sé, lo disfruté mucho haber estado con él. Él fue mi único hijo también Yo no recibía dinero pues yo dejé de trabajar para estar con mi hijo y mi marido, después de muchas peleas me daba como una mesada o una cosa así. Al principio nada. Me dejaba la plata pa'l día. A veces si se enojaba conmigo no me daba plata, por ejemplo para ir a ver a mi mamá a Santiago o ir a Santiago para poder llevarle nada porque no me daba plata. Y es penca esa parte.

¿Pero ahí ya tenías problemas con él o no pasaba nada?

No, no. Mi problema matrimonial venía desde siempre. Pero él era así entonces de repente yo no tenía y después de muchas peleas me daba una cantidad de dinero mensual que, tampoco era mucho, pero por ejemplo yo en esa época llamaba a

Santiago porque estaban mis papás, llamaba a Concepción porque estaba una hermana y mi abuela y me descontaba las llamadas a larga distancia, ¡a ese toque! Yo tengo otra hermana que vive en Alemania y jamás, pero nunca, me pregunto como ella estaba. Me preguntaba por la cuenta o cuánto hablaste. Nunca me dijo...no.

Esa fue tu situación familiar. El tema con tu hijo... ¿Cómo empezaron a manejar familiarmente el tema de tu problema con el juego?

Mi hijo estuvo bien alejado de mí. Claro, debe ser súper difícil como niño chico encontró una vez en mi auto una moneda del casino y no me dijo absolutamente nada. Él es muy callado, muy reservado en esa época. Cuando yo empecé a jugar él iba como en cuarto medio. Y en alguna oportunidad él me dijo que había visto, había pasado con un amigo, con un compañero de colegio habían pasado por el casino y había visto el auto. Y dice que pensó decirle al amigo que parara para bajarse y ver. Eso nunca me lo dijo después de muchos años después. Nunca me lo dijo. Y... a él le costó, por supuesto. Porque además yo me fui de la casa. Entonces, él se daba cuenta que la situación no andaba bien.

¿Y hoy en día la relación con tu familia cómo es?

O sea, con mi ex marido no tengo relación. O sea con mi hijo, bastante buena. Yo creo que él ha entendido algunas cosas, porque otras cosas no las entiende. Ya tiene 26 años y está terminando la Universidad. Pero si ha entendido, me ha apoyado. Yo salí en un reportaje de Contacto, incluso le pregunte si quería que saliera aunque yo iba a salir igual. Me encontró que era valiente al hacerlo. Y en general la única persona que me interesa que sepa y opine es él, así que ahora bien. Me ha costado años de recuperarme.

¿Cuánto tiempo llevas sin jugar?

Yo creo que ahora en Mayo siempre ha sido una época que no sé por qué me daban por jugar y jugar. Entonces algo debe tener Mayo porque para mí era

complicado. Yo ya ahora cumplí 5 años. Yo creo que jugué unos 3 años, no recuerdo bien porque pasaba por etapas de juego.

¿Intentaste dejarlo alguna vez?

Yo al mes de jugar, me di cuenta que en realidad yo estaba adicta al juego. Al mes de empezar a jugar así y siempre me recuerdo que al principio yo pagaba la entrada al casino y la primera vez que fui sola , le dije a la cajera que era la primera vez que venía sola y ella me dijo “no se vaya a acostumbrar”. Nunca se me ha olvidado la cara de ella ni nunca se me ha olvidado lo que me dijo. Menos cuando, yo te diría al mes, yo me di cuenta que estaba jugando de forma descontrolada y ahí yo me hice un test. Lo baje de internet, de una página española y salía todo. Incluso después mi hijo como yo no le pego mucho al internet mi hijo me dice que él vio ese test pero tampoco me lo comento porque era muy cerrado. Y nosotros teníamos problemas con mi marido, peleábamos delante de él. Había mucho conflicto. Entonces para él era re difícil

¿Cuándo jugabas, siempre ibas sola?

A veces iba con amigas pero generalmente sola. Uno no necesita a nadie para ir a jugar

¿Y conociste gente allá en el casino? ¿Hiciste amigos?

No fijate. A mí no me toco esa parte de conocer. Ubico gente que iba. A veces me encontraba, porque Viña es chico, con gente. Pero hay un trato así...yo creo que es igual cuando uno pertenece a una secta: uno no dice que pertenece ni que se encontró en tal parte con alguien. Es igual. Es como un secreto. Conocer gente no; conversar pero poco.

¿No llegaste a tener alguna relación de amistad?

No, no. No fue mi caso. Yo sé que hay gente que se conocen y que se ubican, y hay gente que ha venido para acá y me ubican de cuando jugaba pero yo no me

acuerdo. Había gente que yo ubicaba y las veía después haciendo vida social en otras partes, pero tampoco en las otras partes nos saludábamos.

¿Cómo afectó tu relación con el juego en la relación con tus pares, tus amigos?

En general me apoyaron. Yo digo: “la culpa fue mía de seguir jugando. No canalice bien mis penas, mis dolores, entonces fue como un... Amigas sí, después se enteraron. Una amiga me vio jugando y me apoyaron. La mayoría de mis amigas sí me apoyaron. Y mi familia, fuera de mi hijo, mi mamá, mis hermanas, mis cuñados, mis sobrinos y todos ellos, tuve mucho apoyo y de amigas también. Me apoyaron, me protegieron, para salir adelante. Porque a uno le viene una depresión enorme, se siente súper mal. Porque sabes que están haciendo algo malo pero no puedes controlarlo y yo, la verdad, la única forma para salir de esto fue que mi marido me echara. Yo ahora estoy viviendo acompañada, con mi mamá. Pero viví sola como tres años.

Y en esos 3 años que viviste sola, ¿tú ya tenías el problema con el juego?

Yo ya me había ido de la casa. Esto fue el 2006, en junio me echaron de la casa. Después me fui a vivir a Santiago, a los pocos días me fui a vivir con mi hijo que vive solo. Pero me echó porque mi media hermana, que es psicóloga, le dijo que me echara porque le hacía mal, así que me echó. Me tuve que ir. Fue duro el trayecto, es bien duro. Es bien difícil, además que yo estuve con tratamiento psicológico y psiquiátrico. Desde que yo me di cuenta, primero me fui donde una psicóloga, que era la Pilar Sordo, le dije que tenía problemas con mi marido pero que mi problema mayor era con el juego. Después le comento a mi marido que no es fácil que llegue una persona y te diga “hola soy ludópata”. Yo no dije esa palabra ahí aún, porque me costó mucho decirlo. Yo le dije que era adicta al juego, que me había hecho el test. Me dijo que era muy difícil que la gente llegara a la primera y dijera. Normalmente iba sacando, de apoco, a través de las conversaciones, iba saliendo el por qué, el qué sé yo. Pero yo estoy convencida

que esto fue un poco del escape de salir de la mala relación que tenía yo con mi ex marido. Me achacaba y me achacaba, era bien desagradable.

Tu opinión hoy día de los juegos de azar y de antes.

Yo no estoy en contra de los juegos de azar. Pero sí yo creo que debiera ser, y lo hemos pensado aquí en el grupo, debiera saber así como el cigarro que te puede hacer daño, o sea te puede dar cáncer como que no te dé, lo mismo el juego, es lo mismo que el trago: tú podí tomar y no te va a pasar nada o puede que también tengas un problema, puede ser que tengas algún gen que puede que se te dispare y seas adicta al alcohol o al juego o qué sé yo. Yo lo encuentro entretenido, o sea, me da pena sí que la gente juegue descontrolada porque uno piensa que va a ganar plata y la verdad que uno no gana nada. Si me preocupan las máquinas de barrio, me preocupa ver a la gente jugando. Me da mucha pena eso, o sea, me preocupa porque no saben o si no saben, yo creo que debería haber más información sobre eso.

¿Cómo es tu relación hoy en día con el juego?

Hoy día nunca más he jugado. A mí me encanta jugar por ejemplo solitario pero al principio no podía jugar nada, yo no puedo ni comprarme un Kino y me muero de deseo. Estuve a punto de comprarme uno. Pero uno de los psiquiatras que me vio me dijo que no compraré. Yo creo que ahora podría tal vez comprar uno pero no tengo ganas de ir a jugar, a eso no. Por ejemplo, me encantaría jugar naipes, a la canasta, cosas así...

Muchas gracias por tu testimonio

FIN DE LA ENTREVISTA

MUJER 4

Me gustaría saber, ¿cómo te involucraste en el tema del juego? ¿Cómo partiste o cómo entraste?

Yo a los 12 años empecé a jugar en máquinas de barrio, así por entretención, solamente como pasatiempo. No era algo que yo hiciera todos los meses o todas las semanas, no dependía del juego digamos y jugaba muy a lo lejos. Después, a los 16 años me empecé a entusiasmar más con el tema y empecé a jugar de forma más recurrente. Y ya después, a los 18 años empecé a ir al casino y ahí me agarró fuerte, empecé a ir todas las semanas, después todos los días

¿Y cuáles fueron los motivos más fuertes que te llevaron a jugar?

Yo en realidad tenía muchos problemas con mi familia, vivía con mi mamá y papá y como que quería olvidar todo eso, entonces era mi paréntesis, era mi mejor escape o el que yo creía en ese momento que era el mejor, para poder olvidarme de todo y en ese momento no tener problemas pero obviamente los problemas persistían

¿Qué sentías cuando tú jugabas? ¿Que sensaciones te daban? ¿Qué te producía jugar?

Era como...yo en realidad me olvidaba de todo cuando estaba ahí, era como gratificante pero no era como el hecho de ganar porque inconscientemente uno siempre va pa' perderlo todo aunque uno no lo quiere así pero vas a perderlo todo. Uno gana y lo vuelve a jugar. Pero es como la sensación de...como que lo entretenido es estar en la máquina estar jugando y jugando, es estar haciendo otra cosa que te entretenga y que no pensai en nada más

En relación al dinero que jugabas, ¿cuánto llegaste a ganar y cuantas veces ganaste? ¿Tienes alguna noción al respecto?

Es que ganar...yo creo que igual varias, pero de irse con la plata que un ganó, poquísimas, yo creo que unas 3 veces

Y de esas 3 veces que ganaste, ¿qué sentiste?

Nada. No era una sensación alegre ni gratificante era como recuperar algo que perdí o gané, pero no sentía felicidad ni bien, nada.

Y el dinero que llegaste a ganar, ¿lo gastabas en qué?

Lo volvía a jugar en los días siguientes, solamente en eso.

Y en relación ahora cuando tú perdías, ¿qué te sucedía a ti cuando perdías?

Cuando perdía no sé... lo que son 20 0 30 mil pesos...nada, al principio era lata pero habían días que perdía 100 mil pesos en máquinas de barrio y ahí yo me daba cuenta que estaba mal .Porque en el casino perder 100 mil pesos no es tanto, pero perder 100 mil pesos en donde cada jugada te cuesta 10 pesos es mucha plata y yo eso lo perdí en un día, entonces pasar todo el día en la maquina después perderla fue como que me di cuenta que ya de verdad estaba mal y fue... una desesperación, mal.

¿Cuánto dinero llegaste a perder?

Donde yo jugué como más fuerte fue el año pasado y 1 millón de pesos llegue a perder

¿Has dejado o dejaste de lado algunos gastos o responsabilidades económicas por gastarlo en el juego?

O sea por ejemplo, yo trabajaba y me gastaba todo el dinero del trabajo jugando, no hacía nada más. Yo tengo una hija y en vez de comprarle más cosas a ella, las gastaba todo en el juego.

Y en relación a tu trabajo, ¿llegaste a tener problemas por el tema del juego?

No.

¿Ellos no conocían tu situación?

No.

¿Tú crees que hubieses perdido tu trabajo si hubiesen sabido que eres ludópata?

Puede ser...

¿Por qué?

Porque yo en ese entonces, cuidaba a un niño entonces...a él también le gustaba jugar, pero yo no lo llevaba a jugar. Entonces obviamente si saben que al niño le gusta jugar y que yo además soy ludópata....

Ahora, entrando en el ámbito familiar ¿cómo afectó tu relación con el juego a tu familia?

Mi relación con mis papás estaba mal. Y el hecho que yo jugara a ellos no les afectó mayormente: no tuve apoyo, pero tampoco me criticaron, cero.

¿Ellos no lo percibieron?

A1: no. Mi mamá igual en parte jugaba...pero mi papá no decía mayormente nada, No era que “estaba bien ni que estaba malo”

Cuando jugabas, ¿ibas sola?

A veces y finalmente iba sola. Pero igual iba con amigas

Y tus amigos que te decían en relación al juego?

Es que a ellos también le gustaba jugar pero ellos eran más jugadores sociales solamente

Cuando ibas a jugar al casino o a las máquinas conociste gente nueva, ¿hiciste amigos nuevos?

Sí, varios eran ludópatas pero deje ver verlos desde que entre acá.

¿Qué paso con tus antiguos amigos?

Me apoyaron bastante. De hecho mi mejor amigo es mi apoderado de acá. Él me ayuda, me administra mi plata y todo.

¿Qué significa ahora el juego para ti?

Es como algo que pa mi es peligrosa. Yo no podría decir “voy al casino, me juego una cierta plata y me voy a ir”, porque creo que no podría ser capaz de hacerlo entonces es como algo de riesgo y el cual prefiero estar lo más alejado.

¿Que opinión tienes en general de los juegos de azar?

Que hay gente a la cual no le afecta mayormente porque no tienen como el bichito de nosotros. Todos los que estamos acá y que sí nos afecta y mientras más cosas hayan, mientras más casinos hayan estamos más propensos estamos en caer en eso y al a juventud en general también porque empieza uno por curiosidad y de repente termina y uno no sabe cómo salirse.

Como última pregunta me gustaría saber ¿en qué sientes que te ha beneficiado o perjudicado el juego en tu vida.

Me ha perjudicado cuando jugaba en el sentido que me atrapaba y no me preocupaba de muchas cosas por ejemplo yo tengo una hija , por la cual me preocupaba lo justo y necesario, no tanto como lo hago ahora y como lo hacía antes de jugar . Como que uno deja todo de lado, por ejemplo me invitaban a carretes y yo no salía porque me quedaba jugando. O yo decía “voy a ir” pero en el camino me topaba con un casino por ahí y me quedaba y jugando y no iba. Deje a muchos amigos de lado, te encerrai mucho en eso y dejai todo de lado por el juego y eso es malo.

¿Y algún beneficio?

No, ninguno.

Muchas gracias por la entrevista

Fin de la entrevista

MUJER 5

¿Cómo empezó todo?

Cómo empezó todo... a ver, partiendo, yo creo que siempre me ha gustado el juego, pero de manera social, el hecho de jugar en la casa a las cartas, al domino, los juegos en Viña cuando iban a los carros locos y todo eso y yo me iba a la lotería. Ahí de la lotería, costaba un mundo que me sacaran. Bueno, pero eso era algo que nunca me había llamado la atención y nunca pensé que iba a terminar como termine. Pero lo de las máquinas del casino fue algo, la verdad de las cosas, siempre me llamaron la atención. Mis niñas, estando muy pequeñas, mi hija la mayor tiene 41 años y estaban muy pequeñas y las llevaba al parque del casino y yo me quedaba las máquinas pensando “que ganas de ver cómo se juegan esas cosas”. Pero de ahí nunca se me dio por entrar, porque yo decía...de partida no sé jugar a esas máquinas, hay que ir muy arreglada para entrar al casino, siempre era...yo estoy hablando de 40 años atrás y resulta de que esto comenzó cuando fui a Venezuela, porque tengo dos hermanas allá, y allá a los casinos se les llama Bingo, entonces yo vi una parte con muchas luces y mi hermana me dice “¿te gustaría ir a los bingos?”. Y me imaginé que el bingo era como la lotería y me encontré con un casino. Entonces fui, con una amiga de mi hermana y ella me enseñó cómo jugar a las máquinas. La verdad de las cosas que me encantó. Cuando regresé le dije a mi marido “¡es tan rico jugar a las máquinas! No es difícil, es entretenido, ¿por qué no vamos?”. Y a él no le gustó, no fue. Llego un día domingo, esto fue después de 4 meses que viaje y gané, y cómo gané mi marido me dijo “esta plata que ganaste guárdala, y después la usas para jugar de nuevo”. Fui el miércoles siguiente y ahí ya empezó...iba a jugar los domingos y los miércoles. Empecé, ya tenía problemas en mi casa, con una de mis hijas, con el matrimonio de mi hija más bien, y no me sentí para nada apoyada por mi marido. Cuando teníamos estas crisis grandes con mi hija yo salía a caminar y a caminar,

a llorar, a llorar. Ojala me dé que me hubiese pasado algo, no atentar contra mi vida pero ojala de irme por una parte oscura que no sé...yo me iba, salía de mi casa y me metía por callejones oscuros, pero cuando conocí el casino, qué es lo que paso: que cuando tenía estas crisis me iba al casino y eso me pesco de que iba de domingo a domingo. Yo dejaba de trabajar, vamos a suponer: si yo no tenía cliente a las 6 hasta las tarde, yo a las 6 de la tarde veía cómo manejarme, una vez que mi marido se iba a trabajar, yo esperaba hasta que él se fuera y yo salía detrás y trataba de llegar antes de que el llegara, pero esto me fue tomando de tal manera, que yo llegue a pasar noches enteras en el casino, llegaba a mi casa a las 7 de la mañana. Ya después me empezó a importar nada y perdí a ver...el hecho de estar en el casino, todos mis problemas ya no los tenía, era el escape que tenía. Y Total que empecé a tener problemas con mis hijas, ellas el día que no llegue por primera vez me buscaron en el hospital, en la asistencia, si es que había algún choque y...resulta de que bueno, “nunca más. Perdóneme nunca más va a pasar” pero a la semana después está de vuelta en lo mismo. Esto me fue acarreado más problemas con mi marido y a la vez conmigo mismo, porque estar todo el día desde de las 1 y media desde las 7 de la mañana, no comía, no bebía, ni agua, nada más que el agua que me daban de la entrada porque no gastaba porque el peso que uno gasta es el peso que uno pierde para echarla en la máquina. Entonces por el precio de la entrada uno tenía derecho a una bebida y de eso, no iba al baño por no perder la máquina que estaba buena o si no me iba a cualquier otra máquina porque me recorrí todas las máquinas. Yo estuve un año metida en el casino gracias a Dios, pero un año en que...yo creo que para cualquier persona fueron 5 años, 10 años... a tal modo de que un día tomé, yo vivía con mi mamá que se me fue hace dos años, y mi mamá con 89 años la lleve al casino, la deje sentada en un sillón muy cómodo con una bebida y yo me fui a las máquinas y me olvidé de ella. Cuando vengo, me acuerdo y pienso “mi mamá quizás quiere ir al baño” y la voy y la pobre viejita me miraba con su cuerpo para un lado y me dice “¿dónde estabas?” Mamita... ya son cosas que cuando está enferma uno esas cosas no la ve hasta después, cuando uno ha salido de eso porque por lo demás uno lo ve todo tan normal.

“sí!, voy a jugar. Voy al casino” “Pero eso te tiene mal” y uno “No. No me tiene enferma. Yo lo dejo cuando quiera .y voy cuando quiero, total a nadie le pido la plata para ir”. Y como no ...la parte más fuerte que tuve , cuando estaba frente a una máquina, eso choqueo mucho a mis hijas y a mis nietos cuando lo dije por televisión, que yo tuve orgasmos enfrente a una máquina y eso fue espantoso porque yo dije “¿qué miercales me está pasando?”. Que cosa más terrible. Y eso era el hecho porque el estar metida ahí con la máquina, resulta que uno no orina, verdaderamente uno esta con la vejiga oprimida y la verdad de las cosas cuando me vine a dar cuenta y dije “¡Dios mío qué me pasa!” Lo único que tenía que hacer era apretar las piernas. Y...como fueron tantas veces que llegué a las 7 de la mañana que mi marido me dijo “yo no te digo nada más, tú has de tu vida lo que quieras, esto es de nosotros. Vivimos en el mismo techo pero esto se terminó”. Mis hijas lloraban, mis hermanas de Venezuela me llamaban “Qué estás haciendo con tu vida. Si nos dices que nos quieres tanto, por favor hazlo por nosotras”. Imagínate mi mamá estaba enferma, imagínate que tú estés metida en el casino y cuando vuelvas a casa te digan “Tú mamá se fue, y tú dónde estabas? Entonces fueron tantas cosas y uno busca mentiras para poder ir al casino porque ya estaba tan vigilada entonces uno miente. Y yo una de las cosas que siempre les dije a mis hijas que la mentira... la persona que es mentirosa también es fácil que robe. Siempre les dije que por dolorosa que sea la verdad siempre por la verdad y yo caí definitivamente en la mentira. Entonces como yo soy de Iglesia, de misa ya la verdad de las cosas llegue por la confesión al grupo de AJUCHER. Cuando le dije al padre todo lo que me estaba pasando él me dijo “Mira hija, aquí hay los días lunes un grupo de señoras que te pueden ayudar”. Eso ya ha pasado 4 años y la verdad de las cosas que me siento muy orgullosa de haber salido e esto y de poder ayudar a otras personas que estén muy enfermas como estuve yo.

¿Qué sentías cuando jugabas? Aparte de esa sensación de placer

Es nada más que placer. Uno busca en una máquina...los ruidos de la máquina , el hecho de cuando la máquina le caen los 3 monitos que son las 15 jugadas

gratis que te dan eso es uno lo que busca. No sé si uno busca verdaderamente ganar el dinero o la sensación de jugar

¿Sentías culpa al jugar?

Terriblemente, pero mucha culpa. A tal punto una vez saliendo del casino, salía con la idea de la victimizarse de... yo sabía a lo que iba a llegar a la casa pero sabía cuándo ponía un pie afuera del casino. Pero antes perdía la noción e todo. Pero culpa...lo único que decía era “Dios mío, por qué por qué a mí”, eso lo decía porque me había quedado sin plata. Yo gané mucho, pero todo lo que gané lo dejé.

¿Cuánto llegaste a ganar?

a ver, yo creo que tengo que haber ganado...yo nunca fui de apostar tan alto porque tampoco tenía como para apostar, como he escuchado en otros compañeros que de repente perdí 500 lucas en el día, yo no. Yo creo que lo que yo llevaba siempre era entre 40 y 50 mil pesos, pero de haber ganado, creo haber ganado, a ver: sí, una vez recupere una parte de cupón que dan eran 75 mil pesos y eso lo tenía requeté llenos, así que yo creo que...unos 350 mil pesos.

¿Qué sentiste con esa cantidad de dinero?

Yo estaba...lo que pasa que cuando uno está metido en eso, no es solo el ganar o el perder. Porque si uno no gana, y dice “no gané. Me voy” uno no...el ganar es el seguir jugando, porque si uno plata tiene, va seguir jugando y tiene además la idea de qué es lo que pasa: uno se ve que gana y empieza a apostar más grande porque los premios a medida que uno va apostando y va jugando más, los premios son más grandes.

¿Y ese dinero lo ocupabas...?

En el mismo día. O sea, cuando me iba dando cuenta que me quedaba poco dinero y empezaba a perder y a perder, “yo llegó hasta aquí no más” decía. Y me fui para la caja y me dieron 75 mil pesos. Pero la verdad de las cosas yo quería

volver. Lo que pasa que uno tiene una cantidad, gana eso y después uno empieza a perder y uno después quiere recuperar lo que había ganado. Entonces eso es lo que a uno la lleva y después cuando uno se viene a dar cuenta se ve sin un veinte.

Y cuando perdías ¿qué sentías?

Ahí es cuando más sensación de culpa se siente. “no vengo más. Nunca más”

¿Cómo cuánto dinero llegaste a gastar?

Llegue a gastar en total, no sé. Yo tengo la peluquería, yo todos los días recibía dinero y yo creo que diario, generalmente me iba con 40-50 mil pesos y todos los días...

¿Llegaste a tener algún problema financiero con tu peluquería?

Pero claro que sí. Pero no llegue perderla sí. Lo que pasa es que ahí, es que, si bien yo iba con cierta cantidad y como no jugaba tan grande, entonces el dinero a mí me duraba además que uno va perdiendo y ganando. Lo que si llegue a sacar, que tome un dinero que no era mío, era una pensión de mi mamá, lo fui a cobrar porque tenía un poder de ella pero mi mamá estaba conmigo o sea mi mamá siempre tuvo, no porque me gaste su plata mi mamá no tuvo sus remedios, pero sí, le cobre la pensión y me la gaste. Esa vez mi mamá recibía 130 milpesos yo lleve 50 mil y gaste 180 mil pesos

Y ¿cuándo te diste cuenta que el juego era un problema para ti? ¿Intentaste solucionarlo? ¿Intestaste dejarlo?

Sí. Intente dejarlo muchas veces. Cuando...ehh...resulta que cuando me di cuenta que esto ya no daba más, resulta que cuando yo le dije a mi marido “estoy enferma. Necesito a alguien que me ayude” ahí fui a ver a un psiquiatra. Mi marido siempre me acompañó fui a como 6-7 sesiones y yo me sentí de que...yo ya me podía controlar. Y vengo y me voy al casino, eso sí con mentiras por supuesto que la psiquiatra me dijo “es conveniente que no vayas nunca más”. Pero yo fui

pensando que yo ya me podía controlar y dije que iba a ir una hora y como era día miércoles y no trabajaba y pagaba mis cuentas temprano. A las una, una y media estaba metida en el casino a las dos y media salgo del casino porque mi marido llegaba a las tres y media. Y esa vez al final Salí del casino a las ocho y media. Ahí quedo la grande porque yo mentí, mi marido me siguió y me pilló de que estaba en el casino

¿Cómo te afecto esta relación problemática con tu entorno laboral?

Afecta, ya que la entrada mía es un gran aporte para la casa y resulta que empezamos, a la cuenta corriente, se empezó a ir para abajo y nos pasamos en la línea de crédito. Yo decía que la peluquería estaba mala y sin embargo era porque yo me mandaba a cambiar y perdí mucha clientela, porque me iba de la peluquería al casino y se empezó a notar en la falta de dinero que, según yo, era porque la peluquería estaba mala. Y qué pasó ahora que no juego: cambie sillones, cambie la tele, o sea ahora verdaderamente estamos bien. El cambio se notó de todas maneras.

Ahora ¿qué te dice, en la actualidad, tu familia en relación a tu problema con el juego?

Mi familia, a mi marido y a mis hijas eran...a pesar de que ellas sabían cuál era el motivo...ella no me cree que de que en realidad su matrimonio me llevo a esto, ella me responde que yo siempre le echo la culpa a alguien y yo le dije que “es la verdad”. Ahora ellos están muy contentos con el cambio he tenido, la tranquilidad que se respira en la casa es impresionante. Mi hija se separó, ella también fue mi apoderado durante estos 4 años que llevo en AJUCHER y mi hija la que tenía el problema mismo conmigo, fue mi apoderado y se dio cuenta de cómo eran las cosas, de que yo estaba mal y ella también

¿Cuándo ibas a jugar ibas sola?

Sola, siempre sola. Creo que en una o dos oportunidades fui con una clienta. Sabía que ella igual iba al casino hasta que me invito y fuimos juntas. Pero las demás veces siempre fui sola.

¿En el casino conociste personas nuevas? ¿Te hiciste amigos?

No, en el casino uno nunca se hace amigo de nadie. Uno va para estar entre la máquina y uno, nada más.

¿Cómo afectó el juego con tus amistades?

La verdad de las cosas, mayormente no afecto porque...montones de bromas, montones de tallas me veían y me decían “oye dónde estabas? Casiino, como vas a pasar toda la noche en el casino. Di altiro que tienes un amante, no sea mentirosa”, ese tipo de bromas me hacían que al final igual me molestaban. Sobretudo que le digan a una que anda en malos pasos. Incluso muchas veces mi marido me cuestiono y me dijo “¿quién me asegura a mí que andabas en el casino? Por eso es lo que dices tú”. O sea también me puso en duda

Hoy en día, ¿cómo ves tu relación con el juego?

Hoy día, la verdad de las cosas, creo que es una etapa superada, no digo que el juego...sigo insistiendo que me gusta el juego, ahora, el casino yo para mí que antes me quedaba por el olor. A veces cuando iba al mal sentía en algunas tiendas el olor al casino. No sé si será el desodorante ambiental, pero cuando pasaba por ahí inmediatamente lo relacionaba con el casino. Los ruidos de la televisión muchas veces lo tenía relacionado con el casino, pero todo eso paso, eso ya no me afecta.

Entonces, ¿qué es el juego para ti ahora?

El juego en general es entretenido me gusta, me sigue gustando el juego porque es entretenido. Si yo tengo que estar con un grupo de amigos jugando carioca yo estoy feliz. Y juego con mi hija y mis nietos al domino y yo feliz. De repente me

pongo a jugar el computador a las bolitas, me entretengo. Pero de ahí a las máquinas jugar a un juego de azar con dinero apostando y volver a eso, no.

¿Se puede decir que ahora cambiaste el sentido del juego como una entretención?

Totalmente. Ahora pienso en el juego como una entretención como lo que tiene que ser, la parte lúdica la tenemos todos, desde niños que nos enseñan a jugar y esa parte es tan normal. Lo malo, es que cuando uno cae en la enfermedad, como caí, eso es fatal. Entonces cuando uno ya se hace adicto...

¿Sientes que de alguna manera te beneficio el juego o más te perjudico?

Me perjudico. Me perjudico de todas maneras. Nunca tuve ningún beneficio como decir "ya no importa. Fui, gané y me compre una secadora, o le compre o le pagué a alguien, o le pague una mensualidad a mi nieta del colegio", nada. O sea que haya ganado algo con algún beneficio, nada. En las oportunidades que llegaba con plata, ¿qué era lo que hacía? A lo más pagaba una cuenta, porque no era mucho lo que se rescataba porque al estar pegá ahí se le va todo. Y lo que me favoreció mucho ahora, es que tenemos la cuenta corriente bi-personal con mi marido, entonces las tarjetas también, así que también no me podía arrancar mucho.

Ok. Muchas gracias por tu testimonio

Fin de la entrevista

MUJER 6

Daniel me pidió que diera ante una entrevista.

¿Por el programa de canal 13?

Sí, que fue en febrero. Si ahí fui yo a quién me entrevistaron. Me da lo mismo que saliera mi nombre, todo, que el doctor me dijo que era anónimo, le dije "me da lo

mismo, si yo sirvo pa'ayudar a otras personas después de haber sido una jugadora empedernida”, porque....a mí siempre me gusto jugar, de toda la vida .

¿Y qué tipo de juegos fueron?

Mira, jugaba a las carreras, porque cuando era lola iba a las carreras con el marido de una amiga. Él era dueño de caballos y me decía que los acompañara para que la Editha no se aburra...ya po. Y nos pasaba plata para que jugáramos. Nunca las jugué, jugué una o dos carreras. Yo estaba por casarme entonces toda esa plata yo la invertí en ropa interior, en cosas bonitas pa'mi porque mi iba a casar, cachai? Pero de jugar, a mí siempre me gustó el juego. Yo me acuerdo cuando cumplí, igual como lo dije en el programa, cuando cumplí mayoría de edad lo primero que hice fue ir al Casino de Viña. No sé porque

Usted comenzó con las carreras de caballos, después los casinos...

Me ha gustado siempre jugar al naipe, cachai? O sea jugadora siempre, y ya después casada con los niños, yo ya enganché, porque vivíamos en Concepción, iba a Pucón, iba a Puerto Varas a todas las partes donde hubieran casinos. Pero eso era en el tiempo del verano no más, después ya eso se olvidaba. Pero cuando me volví adicta al juego fue en la Serena hace dos años atrás

¿Cómo se dio cuenta que comienza a tener una relación problemática con el juego?

Porque iba todos los días. Mi hijo mayor vivía en la Serena y nosotros dejamos, en realidad vendimos todo lo de Concepción: jubilo mi marido, yo ya estaba jubilada y fuimos al cumpleaños de mi nieto, que cumplía dos años, a la Serena. Y yo por jugar en el computador puse “arriendo departamento”, pa' ver cuánto costaban. Y como no teníamos rumbo, nos podíamos quedar allá. Y justamente, un señor me arrendo un departamento a tres cuadras del casino: minuto fatal. Y de ahí pa' delante fue una desesperación ir todos los días: todos los días fui al casino.

¿Qué opinaba su familia al respecto?

Mi marido, mira...Mi marido es un hombre espectacular, si volviera a nacer otro sería un premio para aquella que se casó con él .No, mi marido es un hombre maravilloso, el nunca...él siempre me ha querido yo estoy más que seguro de eso, me ha respetado hasta decir basta, mis decisiones son mías, él me deja volar porque yo soy como un volantín: si tú me encumbrai yo vuelo. Yo tengo setenta años hija pero yo me manejo sola y si quiero ir a Chuchunco voy a ir. A mí nadie me sujeta.

La pregunta quizás iba en relación al juego

Ahhh, mi hija me reprime, mi marido me suelta. Como me ha soltado toda la vida. Entonces yo le decía: papi, ayúdeme a no ir al casino. Daban las diez, once de la noche, y él me decía: hija, vaya, a usted le gusta. Y yo haciéndome el propósito de no ir y él me dejaba.

Y su hija...

No, mi hija siempre ha sido la que me ha reprimido en montos de cosas. O sea, de hecho ahora no he venido mucho al doctor , esta vez yo venía a hablar contigo y todo, porque él me llamó ayer o antes de ayer , porque resulta que el domingo tuvimos como un...impasse con ella. Porque fuimos a un casino, porque ella me lleva de vez en cuando porque sabe que me gusta y si yo quiero ir sola, yo ahora agarro mis cosas y voy. A mí nadie me lo va a impedir, pero es cosa mía. Yo sé que tengo que contenerme ahora, porque ya el juego es peligroso, le hace daño a la gente que te rodea porque se preocupan igual. Mi marido me da las alas, todo lo que tú quieras, pero no deja de preocuparse porque debe estar pensando en que pierdo quizás cuánto.

¿Cuánto es lo máximo que ha llegado a gastar?

Es que yo no puedo jugar mucho mi amor porque tengo una pensión de noventa y cinco mil pesos, es toda mi jubilación. Y mi marido cuatro y tanto, entonces dime ¿Con qué cómo? ¿Con qué pago cuentas? O sea sería ridículo....

Pero usted tiene alguna noción de más menos ¿cuánto ha sido lo que ha perdido jugando?

Yo, lo máximo que he perdido deben haber sido doscientos veinte mil pesos

Y lo máximo que ha ganado jugando?

Cuatrocientos, seiscientos, ochocientos

Y con ese dinero usted, ¿qué hace?

Lo meto al banco y lo guardo

¿Lo guarda?

Sí o también me doy gustos, ponte tú : cuando voy al casino y voy y gano, el otro fui y gané ciento sesenta mil pesos un día que fui con unas amigas , y llegué a la casa y al otro día con mi marido salimos a almorzar, al otro día también salimos a almorzar . Cuando fuimos a Viña...yo tengo una amiga que vive en Con Con que tiene de un departamento que me lo presta cuando yo quiera; yo tengo llaves incluso. Si ella se va pa Conce ella me dice: quédate. Andate pa'l departamento de Viña que está desocupado. Así que ahora, ponte tú, hace un mes atrás que me llamo y no vuelve hasta enero y no he ido , no he ido pa no ir al casino

¿Solamente por eso?

Sí. Porque sé que estoy ahí y voy a querer ir todos los días. Es la tentación, es terrible.

¿Cómo veía usted el juego antes de tener esta relación problemática con él?

Como algo entretenido. Pero cuando tú te conviertes en un adicto al juego resulta que tú te vas del casino amargada. Entonces, que sacai con tú con ir y decir ahh voy a ir entretenerme. Claro que te entretiene, de todas maneras te entretiene porque es como.... A ver: si tú tení problemas, porque así lo mire yo después de todas las terapias con el doctor y todo, yo noté que tenía problemas, problemas familiares, con mi hijo adicto

También al...

No, no al juego. Entonces él.... no sé por, Dios es tan grande y maravilloso que nos mandó a quedarnos allá justo en esos momentos que teníamos que ayudar a nuestra nuera , teníamos que ayudarlo a él , teníamos que...a mí eso me quebró el alma , porque ya me la había quebrado hace años atrás ,y muy fuerte. A causa de esto mismo, mi hijo estuvo recluido en la cárcel, entonces fue un tsunami para todos nosotros. Entonces saber, que él vaya y que nos confiese que otra vez estaba con en el mismo cuento, imagínate lo que me paso. Entonces que paso: de que agarre eso de ir al casino porque yo entro al casino y me olvido de todo. ¿Tú alguna vez has ido al casino?

Pocas veces

No vayas, te aconsejo que no vayas. Tú entras, no se po, por lo menos eso me sucede a mí y a toda la gente a la que yo le he preguntado, y te olvidas de todo. Yo creo que si yo hubiese ido al casino después de que se murió mi mamá se me hubiese olvidado que hasta se murió mi mamá. Porque cuando se murió mi mamá, pa mi fue terrible, bajé diez kilos...es una cuestión estúpida, que te da la ansiedad porque allá se te olvida todo. Estúpido! Si es lo más estúpido de lo que te puedes imaginar. Yo ahora voy, pero voy a divertirme porque no tengo nada que olvidar, voy a disfrutar.

¿Cuánto tiempo puede usted pasar sin usted ir a un casino?

pff si yo quisiera... yo la otra vez hice una manda y no fui en ocho meses. Es todo disposición de uno, si yo quiero voy o no voy. Ayer me invitaron al casino y le dije a mi marido -: ¿sabí qué? Voy a ir al casino, y él me decía vaya y yo después dije: ¿pa'que voy a ir? Fui al mes de María a misa y de ahí me mande pa la casa, asi de simple.

¿Su marido no la acompaña al casino?

No

¿Generalmente usted va sola o con más personas?

Voy con amigas y hay varias que yo me tengo que traer pa' acá, porque la que me cambio la tarjeta, porque yo tengo una tarjeta gold del casino que tengo derecho a entrar a los estacionamientos privados, comer gratis, me gané una estadía en el hotel que fui el 15 de diciembre con mi marido, pero...ella jugo y gano un millón y medio, y estaba jugando con mi tarjeta, con la idea de que yo subiera a esa tarjeta.

Lo que a mí me deprime es mi hija. Lo que yo te estoy contando no se lo puedo contar a mi hija porque no me va a creer. Porque si yo digo: voy donde la Anita a comer o a tomar once y ella todo lo relaciona con que yo voy a ir al casino y eso la atormenta. Ella ha sido como mí...pero igual me tiene molesta, me enrabia.

¿O sea su hija ha sido la más afectada con su relación con el juego?

Sí, yo creo que sí. Además que ella está soltera, se separó entonces ¿Cuáles son sus entretenimientos? Sus papás po. No pololea, entonces se dedica mucho a nosotros. Ella no se preocupa ella se ocupa de nosotros! Más encima es enfermera, cáchate que nos hace revisiones técnicas dos veces al año, o sea olvídate, atroz!

Usted dice que es medio obsesiva con ustedes?

MA: sí, es obsesiva con nosotros. Es tremenda, tremenda. Demasiado exagerada a mí gusto. Por un lado no me puedo quejar, debería sentirme feliz; no todos los hijos son como mi hija. Ella compro el mega en departamento en Kennedy con Gerónimo del Alderete y nos pidió que nosotros viviéramos con ella, cuando nos volvimos de la Serena.

¿Están contentos ahí entonces?

MA: Yo soy una mujer feliz mi amor: tengo un marido espectacular, mis hijos están bien, mi hijo se sanó gracias a Dios porque hizo una terapia durante un año entonces, nosotros estábamos allá apoyándolo, a mi nuera, a los niños.... La vida

cambió, la vida tuvo un cambio y a mí el juego....me encanta, me encanta jugar. Pero sí, jamás iría a esos sucuchos porque ya eso sería ser demasiado vicioso.

¿Cuáles?

Esos que hay en todas partes, esas maquinitas...

ahh las máquinas de destreza... ¿qué opina usted de las máquinas de destreza?

Lo encuentro atroz, lo encuentro espantoso. Fíjate que un día fui a sacar mis documentos para manejar y...me vine caminando por General Mackenna hacia Mapocho, pero lleno, repleto...hay por todos lados! O sea la gente más miserable que yo va y se juega toda la plata ahí por cien pesos creen que se van a ganar mil y no se los ganan. Yo, la otra vez escribí varias cartas al...al alcalde de Santiago, al Zalaquett que retiren esas cuestiones porque yo soy una jugadora y bla bla bla bla. Casi le describí un poco las sensaciones que siente la gente, en fin. Bueno empezaron a clausurar varios locales. Encuentro que es el colmo, encuentro salvaje que haya puestos estos casinos en todas partes, siendo yo jugador porque yo ahora donde voy tengo la tentación, donde quiera que vaya. Antes tenía que ir, ahora no porque están ahí a la mano y si no te sabes contener es terrible. Yo tengo un sobrino que juega juega juega, va todos los días. Y yo le he dicho y él "no tía, si no soy ludópata" ¡Es súper ludópata! Porque juega...se juega 1 millón de pesos en la ruleta ¿cómo no va a ser ludópata si no se sabe contener? Si ya, debería jugar a la ruleta 100 mil pesos porque cada ficha vale mil. Yo antes jugaba a la ruleta pero cuando las fichas...en el año de la pera eran más baratos y yo tenía mucha suerte, pero ahora me asusta porque cuesta mil pesos

Ese es un tema... ¿Usted cree en la suerte o es que uno va adquiriendo ciertas habilidades en el juego?

No, yo creo que es sólo cuestión de azar no más. Habilidades, difícil. Claro, ponte tú uno puedo jugar y si se puede uno puede hacer como trampa pero en una máquina no se puede hacer trampa. Ponte tú, yo le contaba al doctor que yo voy

al casino y llevo 5 mil pesos, o sea nunca llevo 5 llevo 15 o 20 para jugar pero llevo 5 o 10 mil pesos en billetes de mil, esa es la estrategia que he hecho últimamente. Juego a la máquina de 5 pesos, meto mil pesos si esa máquina me da lo saco y lo guardo. Me voy a otra que son las que a mí me gustan porque hay maquinas que a ti...cuando uno es jugador te gusta esa máquina o te gusta esa o te gusta esa otra y no hay más no jugai en otra. Me voy a otra y perdí los otros mil pesos que venían dispuestos .Ya, me voy a otro que me da plata otra vez, lo saco y lo guardo. Con esta tarjeta tú vas la sacai en un cajero y la guardas .Voy a otra; en vez de darme 4 o 5 mil pesos me da 8 mil ¡con mil pesos te estoy hablando! Las pesco y las saco. Ahí me voy a la máquina que más me gusta que son las máquinas de 10 pesos y yo sé que cada vez porque juego por todas las líneas, no sé si tú entiendes mucho

Un poco...

Ya, son 25 líneas por 10 pesos son 250 pesos. Cada vez que yo meto el dedo en el 1 en el cual estoy jugando por todas las líneas son 250 pesos. Yo las cuentas las tengo muy claras. Entonces juego 10 veces por 250 pesos. Si la máquina me da, fantástico. La máquina se llama “algo de Troya”, me siento ahí y le empiezo a decir: ¡ya po señor!. Te juro que le hablo a la vieja que esta dibuja en la máquina, ahí me concentro y me salen monedas, y cuando me salen dos comienza a hacer un ruido hasta que salen las 3 monedas .Esa máquina da a 350 mil pesos

¿Cuándo va al casino usted ha podido o ha hecho amigos o interactúa con otras personas?

MA: El casino no es para eso, no se interactúa en absoluto. Yo diría que es antisocial porque tu tai jugando, tai entretenido si la persona de lado te habla prácticamente no la pescai porque tai pensando en que la máquina te va a dar te va dar te va dar. Yo si hablo cuando la gente me habla, yo sí me iba a tomar cafés con otras señoras o las veo que están jugando mucho...a mí la experiencia me ha servido hartito y les digo “paré, no juegue más. Si esa máquina le da plata, vaya a guardarla”.

¿El juego afecto tu relación con tus antiguas amistades?

Claramente. Yo mentía mucho y me arrancaba de mis amigos. Para mí era mejor estar con las máquinas que con otras personas compartiendo. Estaba muy viciada ya.

¿Hoy en día cómo ves tu relación con el juego?

Yo ahora me siento mejor, pero igual me dan ganas de jugar. Si me dan ganas yo voy, pero no como antes. Voy de vez en cuando y con menos plata. Ahora ya sé irme a mi casa cuando no me queda más para continuar. Yo ahora quiero ayudar a otras personas, por eso salí en el programa del Trece dando mi testimonio y he venido acá también a conversar contigo porque para mí fue terrible, la pasé muy mal. Y no solo yo, sino mi hija que ya no confía mucho en mí. Siempre cree que voy a caer y eso es difícil de superar.

HOMBRE 1

Cuéntame un poco, háblame de ti qué edad tienes, que haces....

Bueno, tengo 31 ehm...trabajo con base de datos, soy separado, tengo una hija y eso principalmente

Cómo comenzaste tu relación con los juegos y con qué tipo de juegos tienes problemas

Las carreras principalmente, las carreras de caballo. Empecé...por que empecé a ir con mi ex-suegro. Empezamos a ir como un...hobbie eh...un día sábado ehhh... y así fue durante dos años en que fue entretención, no había mayores problemas.

Después empecé igualmente a tener algunos problemas en el matrimonio, ehm... nosotros... había posturas que no complementábamos... y yo empecé a jugar más y más y más y más... hasta que te mete a un circulo en donde te, te consigues

dinero pa' jugar, tratas de cubrir deudas, te encalillas y te vas metiendo en un hoyo más grande, ehmm...genera mentira en la familia, por el tema del juego no es algo muy grato, es súper complejo

Y antes de tener un problema con el juego, ¿cuál era tu opinión de los juegos de azar?

Em...me gustaban, siempre me han gustado, siempre he jugado...ehmm... a lo mejor jugaba, a veces...loto o lotería, o el hecho de siempre de apostar, por decirlo así.... Oh... ¡oye te apuesto!...ehmm no sé, estuvo presente casi siempre en mi vida, el hecho del juego, pero no de la misma forma, no como jugar constante mente digamos...

Y me podrías decir como afecto en general en tu vida el juego, por ejemplo en lo laboral...

Laboral no me afecto mucho, yo creo que siempre fui capaz de separar mi juego con el trabajo, nunca falte al trabajo por el tema del juego, nunca deje de trabajar, siempre he sido bueno en lo que yo hago, en los trabajos en los que he estado siempre he cumplido, nunca he dejado de lado mi trabajo por jugar, laboralmente nunca me afecto

Y en lo familiar...

Ahí hubieron grandes roces con mi papá, con mi ex señora, principalmente, un tema de dinero gastarse dinero que no era para juego, traicionar confianzas, mentir gastar por acá conseguirse por allá, para pagar...para jugar...

¿Te endeudaste mucho con el juego?

Emm...durante mi matrimonio en un momento, no era tanto, pero después cuando me separe, se volvió peor, ahí como que el problema se acentuó aún más empecé a jugar mucho más, el hecho de estar yo creo sólo, lejos de mi hija, de mi ex señora, yo creo que esas dos cosas fueron peor todavía, yo creo que eso fue...

sentirse sólo, yo creo, y ahí jugué más y jugué más y ahí sí que el hoyo fue mucho más grande.

Y la relación con tus amistades

Emm... es que yo nunca he tenido muchos amigos, nunca he sido de...yo siempre fui de grandes conocidos, pero no de muchos amigos...los pocos amigos que tengo ahora son relacionados a las carreras

Y todavía los mantienes a esos amigos...

Sí, pero nos vemos rara vez, hablamos más por teléfono, pero también re poco porque estoy alejado de jugar entonces a veces nos vemos un día viernes, después que terminan las carreras o a veces un día sábado, pero, pero ya como las carreras no es parte de mi vida, trato de no involucrarme mucho en el círculo de ir a donde están ellos. Trato de que sea en otro lado o después del trabajo, después de las carreras...

¿Y tú crees que el juego de azar te permite generar relaciones sociales de una u otra manera?

Sí, yo creo que, por lo menos las carreras sí, te permite igual tener gente para tirar la talla, para no sentirte solo, emm...Yo creo que encuentras tú un nicho, un lugar, por decirlo así, tuyo, donde tú solamente te entiendes con la gente que está ahí en el fondo, como algo propio, entonces yo creo que igual reemplaza hartas cosas cuando uno está sólo, principalmente yo creo que por ahí va...

Y tú ¿me podrías describir brevemente cómo es el mundo del teletrack o de las carreras de caballo? Tú ibas al hipódromo o jugabas...

No, yo jugaba en sucursal

Y ¿cómo es ese mundo?...

Bueno es que en el fondo en teletrack hay harta gente, hay distintos tipos de individuos, hay gente muy jugadora, hay gente que está ahí, vive su vida, es su

vida el teletrack y hay otros como yo que pasamos, pasamos, pasamos después del trabajo o fin de semanas emm pero hay gente que se la pasa metida ahí todo el día. Y hay gente que te conoce, que te estima, porque igual uno a veces es respetuoso y no genera mayores conflictos con nadie, entonces la gente igual te genera igual amigos o conocidos.

¿Qué sentías cuando apostabas?

En su momento tu no piensas mucho lo que estás haciendo tu vida es jugar o ver quién va a ganar, sacar al ganador no. Pero no, no siempre relacionas lo que estás haciendo siempre. Llega un momento en el que tú dices chuta perdí cincuenta o perdí treinta o perdiste no sé po la mitad de lo que teniai y no sé po han pasado cuatro horas y decís ¡chuta! ya son las siete y no te dai cuenta de la hora...no te das cuenta de otras cosas...no sé po te bloqueas en ese mundo en el fondo. En el momento que tú juegas yo creo que no piensas muchas cosas. Piensas después, cuando pierdes, cuando tienes que cubrir deudas o chuta yo no iba a jugar, traía ochenta y perdis cuarenta o traje cien y perdí ochenta y tú decís ¡chuta! Cómo perdí tanta plata, de dónde más saco y siempre tenía que cubrir cosas, es así. Yo creo que hasta el día de hoy no debe haber nadie en las carreras que te cuente que ha ganado, a lo mejor alguien que tiene muy buenos datos, a lo mejor alguien que tiene caballos, a lo mejor alguien que está metido en un nivel más allá de jugador. La persona que es jugadora pierde siempre o casi siempre. La persona que va por jugar pierde. La persona que va por entretenerse o pasar un rato lo más probable es que pueda ganar, pero la persona que como que lo ve como juego no.

Y tú ¿llegaste a ganar alguna vez?

Sí, si tu ganas pero siempre vas como dando vuelta el dinero, por decirlo así, tu generas deudas después ganas un poco, cubres, ganas, cubres

Y ¿cómo cuanto llegaste a ganar?

Yo creo que lo que más gane en una apuesta fueron dos millones y medio, pero en ese momento yo estaba metido en...no sé pu como en cinco

Y ¿cuánto fue lo que invertiste para llegar a ganar esa cantidad?

No, poco, invertí como cuatro mil pesos, pero debía...estaba metido como en cinco millones, seis millones que debía, entonces los dos millones cuatro no te duraban para pagar ahí, ahí, pero no mucho

O sea esa plata ¿la ocupaste sólo para pagar deudas?

Pague gran parte, no se pu de dos millones cuatro se me fue un millón y medio en pagos, deje quinientos para jugar y el resto para comprar cosas...pero eso fue hace mucho tiempo y en un momento lo típico son el tema de las confianzas, me acudo de un día súper patente, fue... y, ya yo sabía que estaba mal, yo sabía que ya yo tenía un problema...pero ya yo no sé po digo ¡ya! Va a ganar este, súper fácil ¡va a ganar este!.. llega este, llega este...y típico que cuanto tú eres carrerista, tú te das vuelta, tú te buscas un caballo y después dices: no, ¿iré a ganar?, tu dai vuelta la apuesta en vez de poner tres apostai cinco, y me acuerdo de un día muy patente yo estaba ahí, yo ya estaba mal, yo vengo y digo...Me acuerdo que era un día del Derby en Valparaíso y digo ya!, hay una súper festa, que es un pozo acumulado, de un estimado de como cien millones de pesos, y yo dije: yo teniendo algo de plata, yo voy a esa súper festa y fui estudiando la carrera...y dije: ya acá gana el 1 el 5 y el 2 y...esa es la carta 1, 2, 5 y siempre teniendo presente de que tenía que ser súper festa, y llego al Teletrack, me acuerdo a las nueve y media o algo así, porque la carrera era a las diez, o algo así, la primera!...llegue me senté, leí el diario...todo...y empiezo a hacer los caballos y de repente veo al no sé pu al número 3, y lo veo y digo ah! Este va a ganar, esta bonito...y fui a la caja jugué a ganador, esquinela...jugué todo menos super festa, ni trifesta, y no se po gana el 3 segundo llegó el 1, el 5 y el 2 , los tres caballos que yo decía que llegaban le gano al tres por jugada y la super festa dio como cien millones, y nada pu tu deci chuta!: estay toda la noche pensando que

vai a jugar la súper festa al día siguiente y cuando llega el momento, no la juegas y ahí me sentí como los carreristas, que tu empezai a darte vuelta: por qué no aposte...caleta de millones, con eso pagaba cuestiones puta que soy wueon... típica cosa de confianza, está muy patente en todas las carreras.

Si tú vas un día al teletrack o al club hípico o al hipódromo, siempre vay a escuchar a gente lamentándose, siempre, porque no tienen confianza del jugar por gusto, porque están tan metidos en eso que como que no le da una visión de que es pa entretenerse es pa...lo ven como juego, entonces siempre la gente se pasa enojando. Supongo que será lo mismo en el casino. Supongo que será lo mismo en otros juegos también y siempre veí gente que se queda sin ni uno, hay ente que se las juega todas...tienen diez se juegan diez, tienen cien se juegan cien, si hay cincuenta se juegan cincuenta. En el casino debe ser igual y en otros juegos debe ser lo mismo.

Y hoy en día: ¿cuál es tu relación con los juegos de azar?

Mira, si el otro día me jugué un loto porque había un pozo, cuando todo el mundo jugó, pero, no, no yo no juego nada, nada relacionado con...es que nunca he sido muy jugador de jugar loto, o sea no de...a lo mejor si de esas máquinas traga monedas que existían en el centro antes, en una de esas todavía jugaría, tragamonedas, no sé. Pero, pero las carreras no, ya lo tengo como bien claro de que es algo súper complicado, que igual fue parte de mi vida durante siete años, pero como jugador, jugador yo diría unos cinco o cuatro años. Yo empecé a los 23-24 por ahí, pero eran...los primeros dos años era pura entretención después se volvió vicio, es que de a poquito fue siendo tema, de a poquito empezó, después no te das cuenta pu, cuando ganai doscientos y jugabai, no sé pu 30 y después ganabai nose pu cuatrocientos y jugabai cien, en el fondo tu erai estudiante...no se po yo era estudiante antes y no se pu trabajaba en la universidad y ganaba dos cincuenta en los trabajo part tiem o trescientos y claro pu no tenía mayores gastos, en el fondo era pololear y jugar, entonces no había problema, pero cuando después ya te casaste y teni que mantener a una familia ya no podi jugar o

carretarte lo q antes tu antes hacías, yo creo que por ahí va complicado el tema... porque uno no es consciente

Tú me comentaste que cuando ibas a jugar ibas con tu suegro cuéntame ¿el también tenía o tiene un problema con el juego?

No, él juega como hobby, él juega como entretenición, en el fondo el lo maneja para él nunca ha sido tema el juego. Va de repente siempre para el fue tema las carreras, pero nunca se descontrolo yo creo.

Para ir cerrando me gustaría que me hablaras un poco respecto la reflexión que tú haces respecto a lo que te paso

Yo creo que mientras se vea como entretenicion es bueno, cuando tu lo ves como que tienes que ganar!con obligación de ganar! Eh...ya es un problema.

Cuando tu pasas ese paso de, de entretenición a obligación como de apostar! Ya es problemático. Pero siempre que tu veas al juego como algo de entretenición de que es algo asi como ah! Ya! Que entretenido voy a jugar! Si pasa algo bien, o si no también o te dispones de algo para perder y dices oye si pierdo diez no me va a afectar tanto, yo creo que eso lo llevaría como reflexión

Me puedes dar tu opinión respecto a las relaciones sociales que se dan en estos lugares?

Yo creo que tu igual generas como afectos en algunas personas, tu igual puedes llegar a tener un tipo de afecto en gente, pero no...tu tienes claro de que no son 100% amigos, no es un lugar...yo creo que uno genera muchos conocidos, pero amigos amigos reales son pocos, muy pocos, yo tengo uno! De las carreras y tengo otro conocido y ese conocido debe tener un año en las carreras y el lazo que tu hacespuedes hacerlo pero mas que nada lo haces con una persona o dos....conocidos muchos pero...yo creo que igual mucha gente igual en las carreras perdió familia, perdió señora, entonces yo creo que igual para ellos ir a las carreras es como su familia

Y tus amigos qué opinión tienen con respecto a ti y lo que estás pasando ahora

Bueno el que es mi amigo, amigo, él sabe en lo que estoy, él cree que igualmente yo puedo manejar el juego, él no lo ve como que es algo tan, tan complicado, pero igualmente me entiende, igual me aconseja el trata de que yo entienda o entendiera de con el juego yo no podía seguir siendo la misma persona jugadora que era antes, pero pocas personas te lo van a plantear así, uno o dos...los demás te ven como el día a día no más porque cuando tú te vas de las carreras no le importas, le importa uno o dos que son tus amigos, pero los demás...tienen su vida, las carreras son su vida y después se van a su casa dormirán y al día siguiente estay en lo mismo. Es el mismo círculo para muchas personas.

Y ahora en que sientes qué sientes que te benefició y en qué sientes que te perjudicó el juego.

En beneficio nada....ah! si! En beneficio que me di cuenta ahora! Es lo importante que mi familia, en lo importante que es mi hija, en lo importante que fue mi ex señora...eh...y el hecho yo creo de haber perdido mi familia yo creo que es el dolor más grande que yo tengo pero igualmente entiendo de que el juego me permitió a la misma vez darme cuenta ahora! De lo importante que era mi hija y lo importante que era mi señora, pero no hay un beneficio, no es como que el juego me haya dado un beneficio de decir chuta! Gracias a las carreras yo soy mejor persona!

Y beneficios económicos...

No! Menos ni eso, todo lo contrario, las carreras a mi no me dejaban nada!, mi amigo nomas que tengo un amigo, pero...independientemente de eso, no puedo decir yo que mi amistad con el es gracias a las carreras, claro lo conocí ahí pero nuestra amistad va mas alla de las carreras, entonces lo pude haber conocido a él no se pu en una disco, en un partido de futbol o en cualquier otro lado.

Y los amigos que tienes fuera de este círculo de las carreras...que opinan de tu situación?

No todos saben, les he contado a algunos y ellos lo mismo pu..Fuerza! sal de eso! Sigue el tratamiento!, en el fondo puro apoyo.

Bueno muchas gracias por tu testimonio que estés bien

HOMBRE 2

Entrevista sobre el sentido que le otorgan a los juegos de azar aquellos sujetos que presentan una relación problemática con ellos.

Cuéntame un poco ¿cómo fue que te involucraste en esto del juego? ¿Cuál o cuáles fueron los motivos que te llevaron a jugar? ¿Qué pasaba en tu vida en aquél momento? ¿Influyó alguien en eso?

Me involucre con la invitación de amistades, los motivos fueron de carácter espontáneo, un mal momento y pensaba solamente en jugar y jugar y jugar, no tuve influencias exteriores.

¿Qué sentías cuando jugabas?, ¿Qué te producía jugar?

Sentía placer y me olvidaba de mi realidad, me producía placer y olvido de mis obligaciones.

¿Cuánto llegaste a ganar y cuantas veces? ¿Qué sentías cuando ganabas? Las veces que ganabas ¿En qué utilizaste el dinero?

Creas o no nunca gane, ya que me quedaba hasta que perdía lo ganado, nunca gane, nunca gane por lo tanto nunca utilice ganancias del juego.

¿Qué sentías cuando perdías? ¿Cuánto dinero llegaste a gastar jugando?

Cuando perdía solamente realizar mas giros para seguir jugando, perdí todo, familia, casa y mi negocio es decir mi empleo.

¿Has dejado de lado u olvidado otros gastos o responsabilidades económicas por gastar en juego? ¿Has tenido problemas en el trabajo por el juego? ¿Cuáles? ¿Cómo los has solucionado?

Definitivamente deje todo de lado no pague mis cuentas, no pague nada,

¿Qué significó el juego para ti en ese momento? ¿Intentaste dejarlo alguna vez?

Lo era todo, visitaba LAS VEGAS todos los fines de semana y me venia pato, varias veces pero nunca pude.

¿Afecta / afectó el juego la relación con tu familia? ¿Cómo? ¿Qué te ha dicho o dice tu familia al respecto? ¿Qué les respondes tú? ¿Cómo has resuelto eso?

Perdi mi familia, los deje de lado solamente trabajaba para jugar y jugar, estoy tratando a recupéralos poco a poco, lo resolví dejando USA, ahora vivo en Chile alejad

O de todo, mi familia se quedo en USA, yo rehabilitándome en Chile.

Cuando juegas / jugabas ¿Con quién lo haces / hacías?, ¿Vas / Ibas siempre con las mismas personas?

¿Has conocido o conociste personas nuevas en el lugar donde juegas / jugabas?

Si es así ¿cómo es /o fue tu relación con ellas? En la actualidad, ¿mantienes relación con esas personas?

Ya no juego, lo hacía con las mismas personas, felizmente no tengo ninguna relación con ellos, creo que siguen jugando en LAS VEGAS, yo estoy exiliado en Chile.

¿Afecta / afectó el juego la relación con tus amistades, compañeros de trabajo, etc.? ¿Cómo? ¿Qué te han dicho o dicen al respecto? ¿Qué les respondes tú? ¿Cómo has resuelto eso?

Afecto enormemente no me importaba nada, mentía para conseguir mis objetivos, lamentablemente no tengo no ningún tipo de relación ya que tuve que dejar el país para rehabilitarme,

Hoy en día, ¿cómo ves tu relación con el juego? ¿Qué significa ahora? ¿Qué es el juego para ti ahora?

¿En qué sientes que te ha beneficiado o perjudicado el juego?

Nula, mi relación es nula no quiero saber nada al respecto, significa la pérdida total de mi persona y mi divinidad.

Me perjudico mi vida al 100% perdi todo FAMILIA, NIVEL ECONOMICO, DIGNIDAD, VALORES, EN FIN TODO.

MY BEST

M. CAMPOS.

ANEXO N° 3

MATRIZ DE ANÁLISIS DE LAS ENTREVISTAS

Objetivo	Tópico/Categoría	Entrevistados
DESCRIBIR EL SIGNIFICADO QUE LE DAN LOS/LAS INDIVIDUOS A SU RELACION CON EL JUEGO	El juego como algo que "siempre" les ha gustado	<p>A1: "...La verdad es que siempre me gusto ir al casino..."</p> <p>A3: "...a mí siempre me gustó el casino o sea, el juego en general. El casino siempre me atrajo..."</p> <p>A5: "...partiendo, yo creo que siempre me ha gustado el juego, pero de manera social..."</p> <p>A6: "A mí siempre me gusto jugar, de toda la vida (...) Me ha gustado siempre jugar al naipe, cachai? O sea jugadora siempre"</p>
	El juego como entretenición	<p>A4: "Yo a los 12 años empecé a jugar en máquinas de barrio, así por entretenición, solamente como pasatiempo (...)Pero es como la sensación de...como que lo entretenido es estar en la máquina estar jugando y jugando, es estar haciendo otra cosa que te entretenga ...</p> <p>H1: Empezamos a ir como un...hobbie eh...un día sábado ehmm... y así fue durante dos años en que fue entretenición, no había mayores problemas..."</p> <p>"...los primeros dos años era pura entretenición después se volvió vicio..."</p> <p>A1: "...cuando íbamos de vacaciones íbamos con mi mamá un rato, y mi mamá me decía pero hija esto te gusta? Tan fome...me decía...sí le decía: aquí me entretengo pero era, digamos como</p>

		normal...”
	Invitaciones/influencia de terceros como primer acercamiento a los juegos de azar (o casinos?)	<p>A1: “...conocí a unos amigos y empezamos a carretear y empezamos a ir al casino...”</p> <p>A2: “...con vales que me daban para ir al casino y esa fue la primera vez que me involucre y que le tome como el gustito...”</p> <p>H2: “Me involucre con la invitación de amistades...”</p>
	<p>El juego como “vía de escape” de sus problemas</p> <p>Sub categorías: Vía de escape por la Pérdida de un ser querido</p>	<p>A2: “Era una válvula de escape, yo creo que eso”.</p> <p>A4: “...era mi paréntesis, era mi mejor escape o el que yo creía en ese momento que era el mejor, para poder olvidarme de todo y en ese momento no tener problemas...”</p> <p>A1: “...el tema fue que yo perdí a mi mamá hace en dos años atrás...”</p> <p>“...ese momento estuve bien tranquila no me paso nada...paso el tiempo, el mes...y de repente como que empecé a llegar a la casa, no me gustaba. Estaban mis hermanas, pero no estaba mi mamá, así que empecé a sentir que...me empecé a sentir sola y quería ocupar mi tiempo libre en algo...”</p> <p>A3: "el año anterior se había muerto mi papá. Entonces, durante 3 o 4 años yo iba prácticamente todos los días a verlo... "Era como mi refugio y tenía que ir. Y después ya no lo tenía que hacer, estaba mi mamá pero ella estaba bien, no necesitaba la compañía diaria...”</p>

	<p>Vía de escape a Problemas familiares</p>	<p>A4: "...Yo en realidad tenía muchos problemas con mi familia, vivía con mi mamá y papá y como que quería olvidar todo eso, entonces</p> <p>A5: "...Empecé...ya tenía problemas en mi casa, con una de mis hijas, con el matrimonio de mi hija más bien, y no me sentí para nada apoyada por mi marido..."</p> <p>H1: "...Después empecé igualmente a tener algunos problemas en el matrimonio, ehm... nosotros... había posturas que no complementábamos... y yo empecé a jugar más y más y más y más..."</p>
		<p>A1: "...me empecé a sentir sola y quería ocupar mi tiempo libre en algo..."</p> <p>A2: "...yo creo que soledad, tristeza... mucha soledad..."</p> <p>A3: "...Mi ex marido se ponía no sé, a ver los realitys, en esa época empezaron me acuerdo. Mi hijo entre el computador, sus tareas y el que sé yo, me sentía sola po y partí..."</p>

	Vía de escape a la soledad	
	Cuando jugaba me olvidaba de "todo"	<p>A1: "...yo me iba a las diez la mañana y me olvidaba del mundo, solamente en la tragamonedas"...</p> <p>A2: "creo que en el momento de soledad que sentía...porque me olvidaba, me desligaba e eso que sentía"</p> <p>A4: "...yo en realidad me olvidaba de todo cuando estaba ahí. Era como gratificante (...) es estar haciendo otra cosa que te entretenga y que no pensai en nada más."</p> <p>A6: "...por lo menos eso me sucede a mí y a toda la gente a la que yo le he preguntado, y te olvidas de todo. Yo creo que si yo hubiese ido al casino después de que se murió mi mamá se me hubiese olvidado que hasta se murió mi mamá (...) es una cuestión estúpida, que te da la ansiedad porque allá se te olvida todo."</p> <p>H1: "...no te das cuenta de otras cosas...no sé po te bloqueas en ese mundo en el fondo. En el momento que tú juegas yo creo que no piensas muchas cosas."</p> <p>H2: "...me olvidaba de mi realidad (...)y olvido de mis obligaciones."</p>
	Sub categoría:	A1: "me fui al Monticello, ponte tu...un día como a la 1 de la mañana que salimos del póker, que era la

	<p>Perdida de la noción del tiempo al jugar</p>	<p>hora en que generalmente salíamos con mis amigos (...) y no me salí de ahí hasta el otro día en que fueron a buscar...como a las 10 de la noche, no sabía en donde estaba”</p> <p>A5: “yo llegue a pasar noches enteras en el casino, llegaba la mi casa a las 7 de la mañana”</p>
	<p>Sensación de placer al jugar</p>	<p>A1: “...Me sentía bien, me sentía cómoda (...) lo más entretenido era ir a encerrarme en un casino.”</p> <p>A2: “una sensación de pasarlo bien. Me gustaban los ruidos, las luces.”</p> <p>A3: “...era agradable porque me sentía acompañada, acompañada de la máquina, escuchaba ruidos, veía gente nueva, no necesitaba conversar. Era agradable, era un lugar agradable donde estaba tranquilita.”</p> <p>A4: “Pero es como la sensación de....como que lo entretenido es estar en la máquina estar jugando y jugando...”</p> <p>A5: “es nada más que placer. Uno busca en una máquina....los ruidos de la máquina , el hecho de cuando la máquina le caen los 3 monitos que son las 15 jugadas gratis que te dan eso es uno lo que busca.”</p> <p>H2: “Sentía placer y me olvidaba de mi realidad, me producía placer y olvido de mis obligaciones”</p>
	<p>Malestar, angustia y/o culpa al momento de perder</p>	<p>A2: “mal po,mal. Uno se siente mal o sea tú ganas te siente una rato bien pero cuesta irse cuando uno gana porque uno se nutre de esa adrenalina y</p>

		<p>quiere seguir jugando</p> <p>A3: “Una angustia pero horrorosa. O sea, yo creo que nunca disfrute del casino cuando ya me di cuenta que yo estaba jugando (...) Era un desagrado. No es grato.”</p> <p>A4: “... entonces pasar todo el día en la maquina después perderla fue como que me di cuenta que ya de verdad estaba mal y fue...una desesperación, mal.”</p> <p>A5: “Ahí es cuando más sensación de culpa se siente. “no vengo más. Nunca más”</p>
	<p>Descontrol necesidad gastar más dinero para seguir jugando</p>	<p>A1: “.. perdía todo y seguía con lo mismo, sacaba... iba con la tarjeta al cajero y sacaba no se 100 lucas...la línea de crédito murió.”</p> <p>A2: “...uno pierde plata tan rápido más plata te da por gastar porque estás entretenida y no me podía quedar.”</p> <p>A5: “...el ganar es el seguir jugando, porque si uno plata tiene, va seguir jugando y tiene además la idea de qué es lo que pasa: uno se ve que gana y empieza a apostar más grande porque los premios a medida que uno va apostando y va jugando más, los premios son más grandes.”</p> <p>H2: “Cuando perdía solamente realizar más giros para seguir jugando...”</p>

<p>Describir cómo se ha visto afectada su economía por su problema con el juego.</p>	<p>Endeudamiento por el juego</p>	<p>A1: "...y empecé a encalillarme, y empecé a tomar prestamos (...) y...empecé a pedir pu...empecé a pedir préstamos hasta que de repente ya estaba ahogada."</p> <p>"ya no andaba en auto, porque no podía andar en auto, (...)no me lo pasaban tampoco así que llegue a tener 300 pesos pal colectivo, para ir donde una amiga allá lejos, me tuve que ir caminando un día a las ocho de la mañana, para llegar a pedirle cien mil pesos, doscientos mil pesos, lo que me prestara (...) ahí yo ya empecé a pedir a los amigos que yo tenía de antes empecé a pedirles. Esa es la otra pedir plata, llegue a fumar de los últimos cigarros, ya de los más malos yo creo. Empecé a pedir puchos, o sea caí...feo..."</p> <p>A2: "...vendí mi auto para poder costear mis deudas por el juego (...) Uno se pone a jugar y no recuperas nunca la plata y te empiezas a desesperar y comienzas a endeudarte, a pedir prestado ..."</p> <p>A5: "...la entrada mía es un gran aporte para la casa y resulta que empezamos, a la cuenta corriente, se empezó a ir para abajo y nos pasamos en la línea de crédito. Yo decía que la peluquería estaba mala y sin embargo era porque yo me mandaba a cambiar y perdí mucha clientela, porque me iba de la peluquería al casino y se empezó a notar en la falta de dinero."</p>
--	-----------------------------------	--

		<p>H1: "...yo empecé a jugar más y más y más y más... hasta que te mete a un circulo en donde te, te consigues dinero pa' jugar, tratas de cubrir deudas, te encalillas y te vas metiendo en un hoyo más grande...</p>
	<p>Cantidad de dinero jugado o perdido...</p>	<p>A1: "En dos años me perdí como 20 millones"</p> <p>A3: "Cien mil pesos en un día. A veces llevaba diez mil pesos, otras cincuenta mil, o cien .A veces cambiaba dólares me acuerdo que yo empecé a sacar de una cuenta bi personal que tenía con mi marido."</p> <p>A4: "...yo trabajaba y me gastaba todo el dinero del trabajo jugando, no hacía nada más (...) habían días que perdía 100 mil pesos en máquinas de barrio y ahí yo me daba cuenta que estaba mal."</p> <p>A5: "...yo creo que diario, generalmente me iba con 40-50 mil pesos y todos los días"</p> <p>"...mi mamá recibía 130 mil pesos yo lleve 50 mil y gaste 180 mil pesos..."</p>
	<p>Tomar dinero de otras personas para seguir jugando</p>	<p>A2: yo empecé a sacar de una cuenta bi personal que tenía con mi marido (...) Después vendí, o sea, cambiaba esos dólares, hacia cheques falsificados, porque mi marido no se daba cuenta"</p> <p>A5: "...tome un dinero que no era mío, era una pensión de mi mamá (...) le cobre la pensión y me la gaste."</p>
<p>Describir cómo su problema con el</p>	<p>Mentir a la familia por el juego</p>	<p>A1: "...uno se engaña, porque de repente te preguntan a dónde vas?, a la farmacia...y es</p>

<p>juego ha afectado sus relaciones familiares</p>		<p>mentira, yo pescaba el auto y me venía a jugar póker. A dónde estay?, no, estoy en un asado con un amigo, mentira, no estaba, estaba metida en el casino!”</p> <p>A2: “...Igual ahora es complicado porque todo esto te lleva a la mentira, tú partes mintiendo que vas acá, pero no estás, no contestaba el teléfono...”</p> <p>A5: Y vengo y me voy al casino, eso sí con mentiras (...)Ahí quedo la grande porque yo mentí, mi marido me siguió y me pilló de que estaba en el casino”</p> <p>“...Entonces fueron tantas cosas y uno busca mentiras para poder ir al casino porque ya estaba tan vigilada entonces uno miente. Y yo una de las cosas que siempre les dije a mis hijas que la mentira... la persona que es mentirosa también es fácil que robe. Siempre les dije que por dolorosa que sea la verdad siempre por la verdad y yo caí definitivamente en la mentira.”</p> <p>A6: “Lo que a mí me deprime es mi hija. Lo que yo te estoy contando no se lo puedo contar a mi hija porque no me va a creer. Porque si yo digo: voy donde la Anita a comer o a tomar once y ella todo lo relaciona con que yo voy a ir al casino y eso la atormenta”</p> <p>H1: “Ahí hubieron grandes roces con mi papá, con mi ex señora, principalmente, un tema de dinero gastarse dinero que no era para juego, traicionar confianzas, mentir, gastar por acá, conseguirse por</p>
--	--	---

		<p>allá, para pagar...para jugar..."</p> <p>H2: "...mentía para conseguir mis objetivos"</p>
	<p>Quiebre familiar por el juego</p>	<p>A1: "...Mi hermano!, mi hermano yo te digo me iba a buscar. Un día trato de golpearme en la casa, lo que nunca! Pero ya era tanta su desesperación y lloraba y decía pero Por favor Córdala!, Córdala!..."</p> <p>"mi hermano me fue a sacar como 3 veces...fue... las primeras veces fue...ya conversábamos, me lloraba, me decía que cómo podía ser...que había caído en esto...prometía que nunca más pero la verdad es que: ese nunca más no fue pu! (...), nos fuimos al Monticello y no me salí de ahí hasta el otro día en que fueron a buscar(...)y ya de ahí me fueron a buscar y yo en la noche llegue y estaban mis hermanos y me dijeron ya pu una de las dos... eh...te vas! Y haces tu vida por fuera o te internamos!?"</p> <p>A2: "Yo con mis hijas no tengo buenas relaciones por lo del juego (...)no me apoyan, al igual que mi marido que sólo me apoya en el ámbito material pero nunca en la parte emocional"</p> <p>A3: "Mi hijo estuvo bien alejado de mí. (...)Cuando yo empecé a jugar él iba como en cuarto medio. Y en alguna oportunidad él me dijo que había visto, había pasado con un amigo, con un compañero de colegio habían pasado por el casino y había visto el auto. Eso nunca me lo dijo después de muchos años (...) Porque además yo me fui de la casa.</p>

		<p>Entonces, él se daba cuenta que la situación no andaba bien”</p> <p>“...porque mi marido no se daba cuenta. Después me pilló porque saque más plata de lo que podía sacar en un año o en meses. Ahí llego la cuenta y me echó de la casa...”</p> <p>“la única forma para salir de esto fue que mi marido me echara (...) en junio me echaron de la casa. Después me fui a vivir a Santiago, a los pocos días, me fui a vivir con mi hijo que vive solo. Pero me echó porque mi media hermana, que es psicóloga, le dijo que me echara porque le hacía mal, así que me echó. Me tuve que ir”</p> <p>A5: “...Total que empecé a tener problemas con mis hijas, ellas el día que no llegue por primera vez me buscaron en el hospital, en la asistencia, si es que había algún choque”</p> <p>“...Esto me fue acarreado más problemas con mi marido y a la vez conmigo mismo”</p> <p>“...Como fueron tantas veces que llegué a las 7 de la mañana que mi marido me dijo: yo no te digo nada más, tú has de tu vida lo que quieras, esto es de nosotros. Vivimos en el mismo techo pero esto se terminó!. Mis hijas lloraban, mis hermanas de Venezuela me llamaban “Qué estás haciendo con tu vida. Si nos dices que nos quieres tanto, por favor hazlo por nosotras”. Imagínate mi mamá estaba enferma, imagínate que tú estés metida en el casino y cuando vuelvas a casa te digan “Tú</p>
--	--	--

		<p>mamá se fue, y tú dónde estabas?”</p> <p>A6: “...mi hija que ya no confía mucho en mí. Siempre cree que voy a caer y eso es difícil de superar.”</p> <p>H2: “Perdí mi familia, los deje de lado solamente trabajaba para jugar y jugar, estoy tratando a recupéralos poco a poco”</p>
<p>Describir cómo el juego ha afectado su esfera social</p>	<p>“Al casino no se va a hacer amigos”</p>	<p>A1: “no hacíamos ninguna vida social, nadie compartía nada excepto de repente (...) nada ninguna conversación...nada”</p> <p>A3: “Uno no necesita a nadie para ir a jugar.”</p> <p>“Conocer gente no; conversar pero poco”</p> <p>A5: “en el casino uno nunca se hace amigo de nadie. Uno va para estar entre la máquina y uno, nada más”.</p> <p>A6: “...no se interactúa en absoluto. Yo diría que es antisocial porque tú tai jugando, tai entretenido si la persona de lado te habla prácticamente no la pescas”</p>
	<p>Yo iba sola al casino (aislamiento)</p>	<p>A2: “mejor que fuese sola”</p> <p>A3: "a veces iba con amigas pero generalmente sola. Uno no necesita a nadie para ir a jugar."</p> <p>A4: "a veces y finalmente iba sola”</p> <p>A5: “sola, siempre sola”</p>

	<p>No quería que nadie me viera</p>	<p>A2: "la verdad que no quería que nadie me viera en el casino, cada vez entraba más tapada para que nadie me reconociera (...)no quieres que todos sepan que andas en esto"</p> <p>A3: "yo creo que es igual cuando uno pertenece a una secta: uno no dice que pertenece ni que se encontró en tal parte con alguien. Es igual. Es como un secreto. Conocer gente no; conversar pero poco".</p>
	<p>Apoyo de las amistades en su problema</p>	<p>A1: "Ellos estaban muy en contacto con mi familia, se hizo una red (...) Así que a través de esa red de mis amigas y amigos me pudieron internar..."</p> <p>A3: "La mayoría de mis amigas sí me apoyaron"</p> <p>A4: "me apoyaron bastante. De hecho mi mejor amigo es mi apoderado de acá , el me ayuda, me administra mi plata y todo"</p>
	<p>Relación con la maquina</p>	<p>A6: "Para mí era mejor estar con las máquinas que con otras personas compartiendo"</p> <p>"si la persona de lado te habla prácticamente no la pescas porque estás pensando en que la máquina te va a dar te va dar te va dar"</p> <p>"cuando uno es jugador te gusta esa máquina o te gusta esa o te gusta esa otra y no hay más no jugas en otra."</p> <p>"Si la máquina me da, fantástico. La máquina se llama "algo de Troya", me siento ahí y le empiezo a</p>

		<p>decir: ¡ya po señor!</p> <p>Te juro que le hablo a la vieja que esta dibuja en la máquina, ahí me concentro y me salen monedas, y cuando me salen dos comienza a hacer un ruido hasta que salen las 3 monedas .Esa máquina da a 350 mil pesos”.</p> <p>A3: “me sentía acompañada, acompañada de la máquina, escuchaba ruidos, veía gente nueva, no necesitaba conversar”</p> <p>A4: “Pero es como la sensación de....como que lo entretenido es estar en la máquina estar jugando y jugando, es estar haciendo otra cosa que te entretenga y que no pensai en nada más”</p> <p>A1: “no sé, me paso algo tan extraño que...fijate que tú que yo no sentía ganas de ir al baño, no sentía ganas de comer, no sentía sed, puras ganas de fumar y de jugar ahí en la máquina (...)No tomaba líquido, nada...si esta una cuestión...sólo la máquina, o sea...era realmente heavy”</p> <p>A5: “Y como no ...la parte más fuerte que tuve , cuando estaba frente a una máquina, eso choqueo mucho a mis hijas y a mis nietos cuando lo dije por televisión, que yo tuve orgasmos enfrente a una máquina (...)Y eso era el hecho porque el estar metida ahí con la máquina, resulta que uno no orina, verdaderamente uno esta con la vejiga oprimida y la verdad de las cosas cuando me vine a dar cuenta y dije “¡Dios mío qué me pasa!”</p> <p>“Uno busca en una máquina....los ruidos de la</p>
--	--	---

		<p>máquina , el hecho de cuando la máquina le caen los 3 monitos que son las 15 jugadas gratis que te dan eso es uno lo que busca”</p> <p>“No, en el casino uno nunca se hace amigo de nadie. Uno va para estar entre la máquina y uno, nada más”</p>
	<p>Inhibición de las necesidades físicas</p>	<p>A1:“no se po perdía las ganas de ir a hacer pipi, de repente miraba y ya eran las 5 de la tarde y yo no me había movido, me había tomado un café y cigarros no más.”</p>

ANEXO N° 4

Decálogo del Juego Saludable

A continuación te recomendamos algunos consejos que permitirán que tu forma de jugar sea entretenida y saludable, evitando que pongas en riesgo tu bienestar o el de tu familia.

- 1 Recuerda que aunque la gran mayoría de las personas juegan y se entretienen saludablemente, existe un porcentaje de personas a las que les cuesta controlar su forma de jugar, lo que las expone a riesgos y/o a desarrollar una dependencia al juego.
- 2 Cuando vayas a jugar, elige hacerlo principalmente para entretenerte. No juegues sólo para ganar, no puedes asegurar que los resultados que deseas se cumplan.
- 3 Resuelve tus problemas antes de jugar. Si juegas para evadirlos, quizás los olvides por un rato, pero los problemas seguirán ahí.
- 4 Planifica la cantidad de tiempo que invertirás en divertirte. No permitas que el juego te limite en otras actividades importantes de tu vida.
- 5 Si vas a jugar dinero, define con anticipación la cantidad que jugarás. No arriesgues el dinero que necesitas para tus actividades del día a día o para tus proyectos de vida.
- 6 Evita que el juego interfiera en el cumplimiento de tus roles y tus responsabilidades familiares, educacionales y/o laborales.
- 7 Combina el juego con otras actividades individuales, familiares y sociales que te hagan sentir bien. Hay muchas formas de entretenerse.
- 8 Comparte tus experiencias de entretenimiento con quienes te rodean. Cuando el juego es entretenido y saludable no tienes para qué ocultarlo.
- 9 Aumenta tus precauciones si has tenido o tienes problemas para controlar otras conductas -como el beber o el fumar-, si has tenido o tienes problemas de salud mental o si en tu familia existen personas que han tenido problemas de control con los juegos de azar.
- 10 Infórmate de los beneficios y los riesgos de tus opciones de entretenimiento y toma las precauciones para prevenir que se salgan de tu control. El jugar puede ser una conducta entretenida y saludable para todos, si lo hacemos con responsabilidad.

¡Toma el control de tu juego! ¡No dejes que el juego te controle!

Este documento ha sido elaborado por la Mesa de Trabajo Juego Saludable y Ludopatía y cuenta con el apoyo de:

