

LOS JUEGOS DE AZAR.

JUEGO SOCIAL Y LUDOPATÍA

Proyecto de Investigación:

Las Ludopatías en Aragón

Convenio

Universidad de Zaragoza

Diputación General de Aragón

Directora del proyecto:

Ángela López Jiménez

Equipo investigador:

Carmen Elboj Saso

Ana Lorente Tomás

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.

1. Del juego placentero al juego como problema
2. Efectos perversos de la ludopatía
3. La ludopatía como objeto de estudio
4. La metodología utilizada.

CAPITULO I: LOS JUEGOS DE AZAR. AFICIONES Y ADICCIONES DEL URBANITA ARAGONÉS.

INTRODUCCIÓN

1. LOS JUEGOS DE AZAR DEL URBANITA ARAGONÉS

1. Los juegos de azar aquí estudiados
2. La influencia de la familia en las prácticas lúdicas de los encuestados
3. De la simple afición a la vivencia del juego como problema

2. LOS JUEGOS DE AZAR: LA PRAXIS LÚDICA DEL URBANITA ARAGONÉS.

Introducción

1. Los juegos practicados
2. El dinero que se gasta en un solo día
3. Relación de los encuestados con el juego
 - 3.1. El origen del dinero jugado
 - 3.2. Actitud ante el juego. Servidumbres, malestares y problemas de relación

CAPITULO II: LA MIRADA CUALITATIVA

Introducción.

1. El inicio. Del juego social al juego como evasión de lo social
- 2. La experiencia del juego como problema**
3. Juegos, lugares en los que se juega y fuentes de financiación.
4. La rutina del juego como problema.
5. Estrategias de autoconvencimiento.
6. Los sentimientos que provoca
7. La dimensión social
8. Estallido y rehabilitación

CAPITULO III: CONCLUSIONES

1. EL RESULTADO DE LA ENCUESTA.

1. El juego como actividad social
2. El juego como problema
3. Los juegos de azar como problema
4. Los perfiles de los jugadores
5. La mayor censura de la ludopatía en la mujer
6. La ludopatía no respeta la edad
7. Los juegos que son sociales y los que lo son menos
8. La admisión del problema

2. LA MIRADA CULAITATIVA: LOS RESULTADOS DE APLICAR UNA ESTRATEGIA CONVERSACIONAL

1. Los inicios del juego
2. La soledad del ama cautiva en su casa
3. La casa como un país extraño para le varón adulto
4. Un cambio generacional. Los apoyos entre los más jóvenes.
5. Las primeras experiencias en los juegos de azar con apuesta.

6. La difícil administración del tiempo, del dinero y de la verdad
7. La rutinización del juego: hacia la pérdida de lo más querido.
8. la racionalización de la adicción.
9. La última trinchera
10. Los lugares seleccionados para el juego según sexo y edad.
11. Los sentimientos que el juego activa
12. la influencia social del contexto en el juego patológico.
13. la reacción del medio familiar.
14. El estallido
15. La rehabilitación

BIBLIOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN

1. DEL JUEGO PLACENTERO AL JUEGO COMO PROBLEMA

La ludopatía es la adicción al juego. En nuestra sociedad toma, generalmente, la forma de juego de azar con apuesta de dinero. Afecta al jugador y afecta a la sociedad. Las vertientes desde las que puede analizarse el impacto del juego en la sociedad contemporánea son muchas. Hay una vertiente económica que implica la existencia de equipamientos y servicios de juego. Su existencia, su cercanía al usuario, su atractivo, inciden claramente en la creación de las aficiones y de las adicciones. La riqueza que reporta una oferta amplia de equipamientos y servicios de juego, atrae inversiones empresariales y contribuye a llenar las arcas del estado por vía impositiva. Hay una segunda vertiente cultural, que supone el mayor o menor enraizamiento de determinadas prácticas lúdicas en la sociedad. La psicología y la psiquiatría se han interesado por una tercera vertiente: las conductas de las personas adictas al juego, que son contempladas como conductas desviadas de la norma del juego social habitual en cada contexto.

Aquí nos interesamos por la vertiente sociológica. El juego es una actividad humana desarrollada a lo largo de la historia. El juego con apuesta de dinero o bienes, no es sino una forma de jugar como tantas otras, y sabemos de su existencia en gran parte de las culturas que conocemos. Pero la adicción, el descontrol en la actividad lúdica, apostando el dinero que se tiene y el que no, constituye un problema de salud pública. El juego patológico destruye a quien lo practica y deteriora el modo de vida de quienes rodean al jugador. Afecta, así, a la calidad de vida de los ciudadanos, de los jugadores y de su

entorno. Los intereses económicos que están en juego en el ámbito del mercado son importantes. Aunque no se nos escapan, no vamos a estudiarlos aquí. El objeto de este estudio es la condición social del jugador y la envergadura del problema de la ludopatía en Aragón.

Sabemos, en efecto, que el juego patológico es un problema que afecta a un gran número de personas. Datos recientes desvelan que España ocupa el tercer lugar del mundo entre los países que gastan más dinero en juegos de azar¹. En 1999 existían en España más de 300.000 máquinas tragaperras, lo que suponía unos ingresos anuales de más de 350.000 millones de pesetas al año.

Además, aumentan los adictos. Estudios epistemológicos recientes indican una tasa de prevalencia del juego patológico en niños y adolescentes superior a la de las personas adultas. Paralelamente, en los últimos tiempos se ha constatado un incremento progresivo de jóvenes menores de 18 años que demandan asistencia de los especialistas. La adolescencia, como período transicional entre la niñez y la adultez (López 2000) es un periodo crítico en el desarrollo de la personalidad y de los hábitos sociales, de las conductas generales y de los comportamientos lúdicos, susceptible de convertirse en un problema. En efecto, la mayoría de los jugadores patológicos comienzan a jugar antes de los 20 años.

¿A qué se debe que personas aficionadas a los juegos de azar se transformen en ludópatas?. Las causas pueden ser varias. Las hay de carácter personal, social y cultural. Pero la creciente posibilidad de acceso infantil y juvenil a centros y situaciones en las que jugarse libremente el dinero disponible, (muy cerca del domicilio y del centro escolar), sin que los padres, profesores y adultos responsables de la educación en estas etapas de la vida se aperciban del peligro que hacerlo supone, es una de ellas. El libre y fácil acceso a equipamientos y servicios facilitadores del juego con apuesta puede

¹ NO LO ENCUENTRO

llevar a quien ya tiene un problema personal y social, a huir de él jugando. El problema es que, ésta es una huida de la que no se sale inmune.

Los tipos de juegos de azar actualmente legalizados en España, son tantos como en cualquier otro país moderno. Las posibilidades de acceso a equipamientos y servicios de juego son muchas en las ciudades españolas, la oferta de juego con apuesta de dinero es grande. La inconsciencia social de los problemas que acarrea el descontrol en el jugar, también lo es.

Juegos de Azar legalizados en España ²

- Juegos de casino
- Bingos
- Apuestas deportivas (quinielas de fútbol, quiniela hípica, apuestas en las carreras de galgos)
- Loterías (nacional, primitiva, bonoloto, loterías rápidas e instantáneas) y cupones (cupón de la ONCE, cuponazo)
- Juegos de cartas (ej. Póker) y dados de tipo privado y con apuestas por medio
- Máquinas recreativas y juegos mecánicos con posibilidad de ganar dinero (las máquinas tragaperras)
- Concursos con premios en la prensa, radio o televisión; concursos de alimentación y otros

La oferta de los juegos de azar con apuestas, permitida legalmente, es reciente en España. Aunque algunos juegos de azar como las loterías, la

² BECOÑA, E. , 1996a

Lotería Nacional y el cupón de la ONCE, surgieron hace muchos años, no fue hasta 1977 cuando se legalizaron en su conjunto.

A partir de aquí, se fueron legalizando otros juegos de azar como el casino, el bingo, las máquinas tragaperras hasta llegar al gran número de juegos de la actualidad. En nuestro país, y concretamente en Aragón, es muy fácil jugar, debido a la gran oferta disponible. El juego es un vínculo fácil y eficaz para mantener a la población entretenida y, por el contrario, apenas existe información sobre los riesgos que conlleva. Además, el juego tiene una gran aceptación social.

Sabemos que la disponibilidad y el acceso al juego son factores que incrementan el índice de la ludopatía en la población. Se ha comprobado que existe una estrecha relación entre la accesibilidad de los juegos de apuesta y de azar y la tasa de prevalencia del juego patológico. Es decir, a medida que la participación en el juego se extiende a la población en general, también lo hace la incidencia en la ludopatía.

Por tanto, el riesgo de que determinados grupos sociales como son los jóvenes y los adolescentes se conviertan en ludópatas se incrementa debido a las grandes posibilidades de juego que existen.

Tengamos en cuenta, además, que el tiempo social de los adolescentes y los jóvenes es tiempo de encuentro entre coetáneos, mucho de él, especialmente el tiempo de entretenimiento y ocio, tiempo libre de la mirada adulta.

La importancia de la presión social para jugar proveniente del grupo de amigos, compañeros de trabajo, vecinos, ha sido demostrada en diferentes (LÓPEZ 2000). En muchos casos, se busca la integración en el grupo y la ocupación de un lugar central en la red social a través de la participación en el juego. La influencia de la presión de los iguales va acompañada de la limitación de alternativas para pasar el tiempo libre, de tal forma que los salones recreativos llegan a formar parte muy importante de los espacios de encuentro social y de expresión de habilidades entre adolescentes y jóvenes.

A la presión directa y cercana de la red de familiares y amigos, a la facilidad de encuentro y hobbies de los salones recreativos juveniles, hay que añadir la influencia de los valores sociales que asocian la felicidad al consumo. El juego ofrece una oportunidad, aparentemente mejor que otras, de obtener ganancias materiales, jugando uno mismo o incitando a otros a jugar.

El caso es que, si la afición a los juegos de azar con apuesta de dinero crece, y crece con ella la adicción de quienes traspasan la barrera de la simple afición, no aumenta por igual la conciencia social del peligro de la ludopatía, del drama que vive el ludópata. Si bien hay una alerta social creciente hacia las consecuencias personales y sociales relacionadas con el consumo de drogas ilegales (cocaína, heroína, extasis entre otros), no la hay hacia las consecuencias vividas por el ludópata y su entorno. Y por ello, si bien se controla el acceso de los ciudadanos a las drogas, se deja al libre albedrío de cada cual el juego de azar con apuesta de dinero.

2. EFECTOS PERVERSOS DE LA LUDOPATÍA

Las ludopatía tienen efectos perversos en toda la vida de las personas.

Mencionemos algunos de los problemas más comunmente relacionados con la ludopatía:

***Problemas psicológicos:** las alteraciones psicológicas más habituales son la depresión y la ansiedad.

***Problemas físicos:** el continuo estrés que supone mantener y ocultar el juego produce toda una serie de alteraciones físicas, las más frecuentes suelen ser los mareos, dolores de cabeza, dolores musculares, fatiga, insomnio, alteraciones gastrointestinales y sensación de debilidad.

***Problemas familiares:** los familiares son los más perjudicados por la falta de control sobre el juego. Se produce aislamiento por parte del afectado, mentiras, gasto excesivo de dinero, desaparición de dinero y de la venta de objetos personales.

***Problemas escolares:** el absentismo escolar es uno de los factores más importantes, además del bajo rendimiento escolar y de falta de concentración.

***Problemas sociales:** los ludópatas suelen padecer un empobrecimiento de las relaciones sociales, tienden a evitar el contacto con amistades y pierden interés por las actividades que realizaban antes de empezar a jugar compulsivamente.

***Consumo de drogas:** las tasas de incidencia de alcoholismo entre los jugadores patológicos son superiores a las existentes en el total de la población.

*** Problemas legales:** la tendencia a la transgresión de normas es otra de las consecuencias del juego patológico. La comisión de hurtos en casa o fuera del hogar responde a la necesidad de obtener dinero y bienes que jugarse.

3. LA LUDOPATÍA COMO OBJETO DE ESTUDIO.

Conocer los efectos de la ludopatía en el adicto al juego y en la sociedad urbana aragonesa es un objetivo que tiende a comprender las claves de un problema a fin de buscarle solución.

La investigación que aquí presentamos tiene tres ejes de estudio:

- Desvelar la relación de las ludopatías con el juego social como parte de la cultura lúdica.

- Identificar los grupos de riesgo de ser ludópata de la población aragonesa y estudiar cuales son las características, causas y consecuencias de esta situación.
- Detectar las repercusiones sociales, familiares y personales de la ludopatía y ver como éstas afectan a la calidad de vida urbana en Aragón.

Los estudios anteriores al nuestro reflejan la existencia de dos tendencias importantes entre los jugadores patológicos: i) hay una proporción de dos hombres por cada mujer jugadora, ii) los más castigados socialmente por los problemas de juego dada su situación social, personal y económica son los parados, jubilados, amas de casa, jóvenes y adolescentes. No observan diferencias de adicción en función de la clase social sino más bien de la vivencia de la situación familiar y social por cada jugador compulsivo, en interacción con su contexto. El impacto que la ludopatía tiene entre los familiares y amigos, y en los contextos laborales, educativos y, en definitiva, sociales en los que se mueve el jugador patológico y el ludópata, es relevante para las estrategias de salida de la situación que aprisiona a quien la vive. En nuestro estudio hemos prestado atención a estos indicadores sociales para poder comparar nuestra población con la estudiada por otros investigadores y para proporcionar información relevante a quienes tienen que llevar a cabo una buena política social y sanitaria.

4. LA METODOLOGÍA UTILIZADA.

La metodología utilizada tiene dos partes. Una primera centrada en el reconocimiento cuantitativo del problema y una segunda orientada a su comprensión socio-cultural.

Las técnicas utilizadas en esta investigación son cuantitativas (encuesta de opinión) y cualitativas (grupos de discusión, entrevistas personales, observación de lugares y participación en contextos de juego). **La técnica cuantitativa** ha consistido en la realización de una encuesta personal a una muestra representativa de cada una de las capitales aragonesas: Zaragoza, Huesca y Teruel. **Las técnicas cualitativas**, han ahondado en la vivencia del problema mediante el uso de una estrategia conversacional.³

Conviene precisar algo en lo que se refiere a la posibilidad de comparación de nuestro estudio cuantitativo con los realizados por otros investigadores. Si bien hemos aplicado el mismo cuestionario que algunos de los estudios que han precedido al que aquí presentamos, no hemos podido replicar (aplicar el mismo cuestionario a universos poblacionales similares) ningún estudio de ámbito nacional o autonómico que responda a las mismas características poblacionales del nuestro,

A pesar de ello, en lo que se refiere a España, sí hemos podido tomar como referencia los realizados en los años 90 en otras comunidades autónomas: en concreto, en las comunidades de Cataluña, Galicia y Andalucía. Algunos de estos estudios han utilizado el mismo cuestionario que nosotros, el South Oaks Gambling Screen (SOGS), como se indica en el cuadro siguiente. Ello nos ha permitido reflexionar sobre las mismas tipologías de juego y sobre las actitudes desarrolladas por los jugadores en cada una de ellas. Puede constatarse que, a finales de la década hay más jugadores problema y patológicos en Aragón de los que se registraban en estas comunidades a principios de la misma. Pero no conocemos la evolución de la actividad lúdica, social, problemática y adictiva de las comunidades mencionadas, a lo largo de la década.

Cuadro 1.18. Resultados de algunos estudios (%)

Estudio	Jugador patológico	Jugador problema	Muestra	Cuestionario
---------	--------------------	------------------	---------	--------------

³ La mayor parte de los ludópatas escogidos para celebrar los grupos de discusión y los relatos de vida nos fueron proporcionados por AZAJER (Asociación Zaragozana de Jugadores de Azar en Rehabilitación). También hemos realizado observación participante en lugares de juego de azar.

Cayuela (1990)		2,5 (+)	Cataluña	SOGS
Becoña (1991)	1,73	1,60	Galicia	
Legarda y Abreu (1992)	1,67	5,18	Sevilla	SOGS
Becoña (1993)	2,04	1,36	Galicia	SOGS
FAJER (Iruñita) (1996)	1,8	4,4	Andalucía	
López (1999)	2,6	6,6	Aragón	SOGS

(*) El 2,5 es la suma de jugadores problema y patológicos.

Fuera de España, uno de los estudios de prevalencia que, por su buen planteamiento, ha servido de referencia a muchos otros (incluidos algunos de los españoles) es el presentado por Volberg y Steadman en 1988, para la ciudad de Nueva York. Estos autores encontraron una tasa del 1,4% de probables jugadores problema entre los habitantes de la ciudad .

Posteriormente, Volberg en 1993 también con el South Oaks Gambling Screen (SOGS), encontró en Massachussets un 2,3% de jugadores patológicos y un 2,1% de jugadores problema y en California un 1,2% de jugadores patológicos y un 2,9% de jugadores problema. En Quebec, Canadá, encontró un 1,2% de jugadores patológicos y un 2,6% de jugadores problema. La comparación de estos datos con los nuestros *sensu strictu* es imposible, dado la diferente representatividad de las muestras y del año de estudio.

Aplicamos un cuestionario a una muestra de 500 personas mayores de 18 años, habitantes de la ciudad y residentes en cada una de las tres capitales de provincia aragonesas atendiendo a criterios de proporcionalidad en función de la edad, sexo y ciudad de residencia⁴ (ver anexo 1).

La muestra no ha pretendido, por tanto, ser representativa de todo Aragón. Se trataba, más bien, de sondear la emergencia del juego patológico en las tres ciudades más grandes de Aragón: Zaragoza, Huesca y Teruel.

El cuestionario utilizado fue una adaptación del South Oaks Gambling Screen⁵ (SOGS) . Nuestro interés en aplicar este cuestionario radica en que había sido ya utilizado y validado dentro y fuera de nuestras fronteras, con una

⁴ Según datos del Padrón de 1996 facilitados por el Instituto Aragonés de Estadística (IAE).

doble utilidad: por un lado evaluar la dependencia del juego tanto en sujetos normales como en pacientes de centros de rehabilitación, y por el otro comparar los resultados de nuestro estudio con los realizados previamente por otros investigadores. (Ver anexo 2)

En 1987, Lesieur y Blume publican el cuestionario de Juego de South Oaks Gambling Screen (SOGS), que pronto se convierte en uno de los instrumentos más fiables y válidos de los que se dispone actualmente para evaluar el juego patológico.

Este cuestionario consta de 20 items que miden la dependencia del juego tanto en sujetos que empiezan a tener problemas con el juego aunque aún no sean ludópatas, como en adictos pacientes de centros de rehabilitación. Este cuestionario es un instrumento válido y fiable sobre todo para poblaciones de posibles jugadores problema y además es de fácil y rápida aplicación dada la simplicidad y el número reducido de las preguntas. El interés a nivel mundial de este cuestionario está, por tanto, en que el SOGS permite detectar problemas de juego en personas que aún no responden a la categoría de ludópata, también llamados jugadores patológicos y adictos.

El contenido de los items se relaciona, entre otras cuestiones, con las conductas de juego, las fuentes de obtención de dinero para jugar o pagar deudas y las emociones implicadas.

El cuestionario SOGS permite reconocer tres tipologías de población en función de su relación con el juego:

1. *Jugador social*. Juega por entretenimiento o en el marco de una relación social. Tiene control sobre el juego pudiendo abandonarlo cuando quiera porque son otras las actividades que prevalecen y dan más sentido a su vida.

⁵ South Oaks se refiere al lugar en el que se investiga y Gambling Screen se refiere a los juegos de azar con apuesta de dinero.

2. *Jugador problema*. Juega de forma bastante habitual, tiene menos control sobre el juego y le crea problemas ocasionales por lo que se encuentra en riesgo de convertirse en jugador patológico.

3. *Jugador patológico*. Se caracteriza fundamentalmente por la pérdida de control sobre el juego, así como por un deterioro notable de las relaciones personales y sociales. Este es el que también se denomina adicto o ludópata.

El análisis cualitativo se interesa por el conocimiento de la experiencia vivida en el día a día por la población ludópata.

Lo hemos llevado a cabo mediante la aplicación de una técnica conversacional. Hemos celebrado ocho reuniones con 5 grupos de discusión y hemos realizado entrevistas a fin de poder construir tres relatos de vida. Los participantes en los grupos de discusión y en las entrevistas responden a los perfiles de ludópatas identificados en la investigación cuantitativa. El contacto con los grupos de discusión se ha hecho a través de AZAJER ARAGÓN.

El libro consta de dos grandes capítulos de análisis de los hallazgos realizados.

El primer capítulo presenta los resultados de la encuesta de opinión en dos grandes apartados. Uno explora la relación del urbanita aragonés con el juego de azar a través de tres posibles formas de comportamiento: el juego social, el juego problemático y el juego patológico. El segundo desvela las actitudes de los encuestados hacia los diversos juegos de azar que se practican en Aragón.

En ambos casos, se aborda el problema tanto desde la condición social del entrevistado, como desde el contexto cultural que viene configurado por dicha condición. Ello es posible gracias a que la muestra de población elegida viene seleccionada según las variables demográficas de edad y sexo, según el estado civil, el nivel educativo y la situación laboral. Y a que las preguntas del cuestionario favorecen la agrupación de los encuestados por esas variables y por las tres tipologías de jugador explicadas anteriormente.

El segundo capítulo se interesa por el conocimiento de la experiencia vivida en el día a día por la población ludópata. Presenta los resultados del análisis de la experiencia ludópata mediante los relatos elaborados por los grupos de discusión y mediante las historias de vida de algunos ludópata.

Los grandes ejes sobre los que se articulan estos relatos han sido los siguientes: El inicio en el juego, la difícil permanencia, las estrategias de autoconvencimiento, los sentimientos experimentados, el contexto que favorece el juego y el que apoya su abandono, el estallido de impotencia del adicto y la decisión de afrontar la rehabilitación.

El libro finaliza con un capítulo de conclusiones que no pueden ser sino preliminares de una reflexión que debería continuar indagando sobre un problema social y sanitario que empieza a tener un tratamiento cada vez más atento al drama vivido por el ludópata y su entorno social.

CAPÍTULO I:

LOS JUEGOS DE AZAR. AFICIONES Y ADICCIONES DEL URBANITA ARAGONÉS

INTRODUCCIÓN

Este capítulo presenta los resultados de la encuesta de opinión en dos grandes apartados. El primero explora la relación del urbanita aragonés con el juego de azar a través de tres posibles formas de comportamiento: el juego social, el juego problemático y el juego patológico. El segundo desvela las actitudes de los encuestados hacia los diversos juegos de azar que se practican en Aragón.

En ambos casos, se aborda el problema tanto desde la condición social del entrevistado, como desde el contexto cultural que viene configurado por dicha condición. Ello es posible gracias a que la muestra de población elegida viene seleccionada según las variables demográficas de edad y sexo según el estado civil, el nivel educativo y la situación laboral. Y a que las preguntas del cuestionario favorecen la agrupación de los encuestados por esas variables y por tres tipologías de jugador. Las tipologías están elaboradas en función de la relación del jugador con el juego y son las siguientes:

1. El juego de azar como juego social.
2. El juego de azar como juego problemático.
3. El juego de azar como juego patológico: la ludopatía.

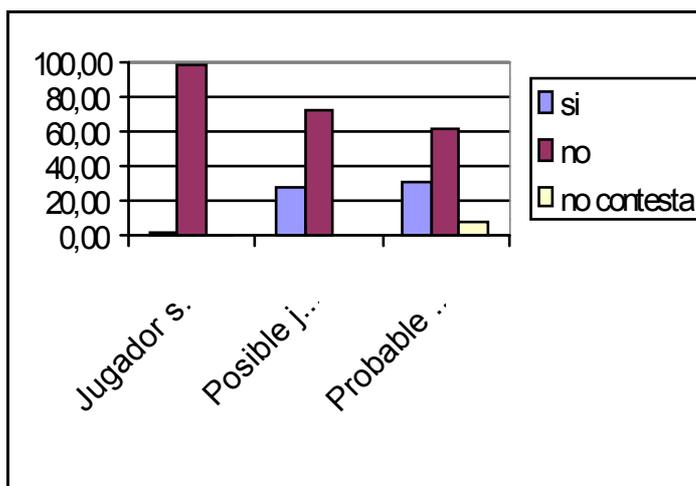
Veamos a continuación como se distribuyen los jugadores urbanos aragoneses entre esas tipologías de jugadores y según las variables demográficas señaladas.

1. LOS JUEGOS DE AZAR DEL URBANITA ARAGONÉS

¿Cual es la distribución porcentual de los jugadores urbanos entre los tres posibles *tipos de jugador* hallados en la encuesta?.

El 90,8% son jugadores sociales, el 6,6% son posibles jugadores problemáticos, y un 2,6% son probables jugadores patológicos. Si sumamos las dos últimas cifras encontramos que un 9,2% de la población está en la situación límite: en el eje de conexión entre el juego social y el juego patológico. Aventuramos que la prevención puede ser aquí fundamental para encauzar el proceso nuevamente hacia el juego social.

Gráfico 1.1. Clasificación de los encuestados en función de su relación con el juego. (%)

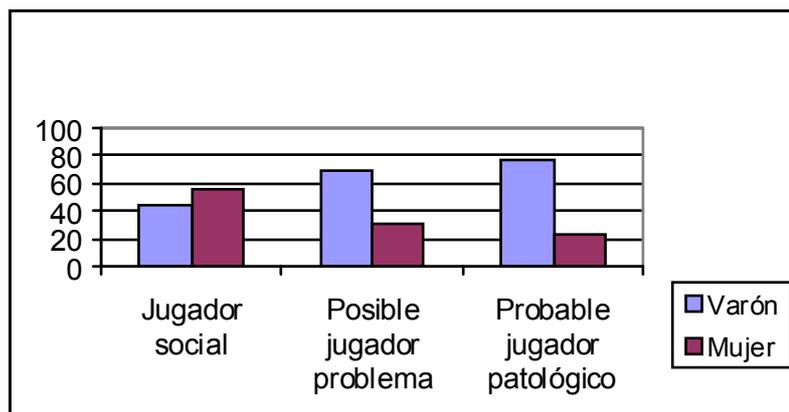


Fuente: Elaboración propia

¿Cómo influyen **el sexo y la edad** en la afición al juego? Lo hacen de manera notoria: es mayor la adicción al juego entre los varones y entre los jóvenes de la cohorte de edad comprendida entre los 20 y los 24 años.

En cuanto al **sexo**, conviene precisar que la muestra de población aquí utilizada tiene un porcentaje de mujeres ligeramente superior al de varones: 52,6% frente al 47,4% de los varones. Pues bien, al distribuir esta población entre las tres tipologías de jugadores encontramos un porcentaje mayor de varones entre los adictos y de mujeres entre las jugadoras sociales: los hombres que mantienen una relación problemática con el juego superan en 39 puntos a las mujeres, diferencia que aumenta entre los que tienen una relación patológica con la actividad. Ellos superan a las mujeres en 53 puntos.

Gráfico 1. 2. Clasificación de los jugadores en función del sexo.(%)



Fuente: Elaboración propia

Si analizamos la población según las **cohortes de edad** podemos observar la alta proporción de jugadores problemáticos y patológicos entre los jóvenes de 20 a 24 años. El 46'15% de los jugadores patológicos y el 51'51% de los jugadores problemáticos tienen menos de 30 años de edad.

Otros grupos de edad en riesgo son los comprendidos entre los 45 y 49 años dentro de los jugadores problemáticos y el de los 55-59 entre los

patológicos. La adicción y la patología se polariza así en dos grupos de población: los más jóvenes y los de más edad.

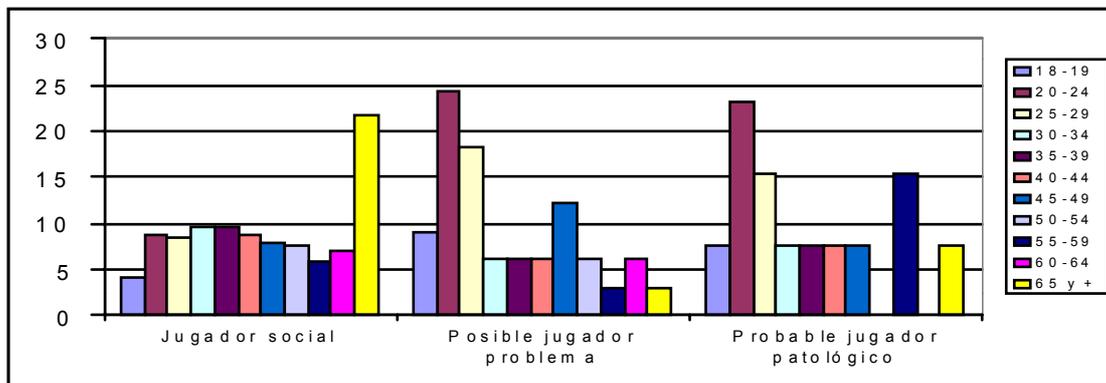


Gráfico 1. 3. Clasificación de los jugadores en función de la edad (%).

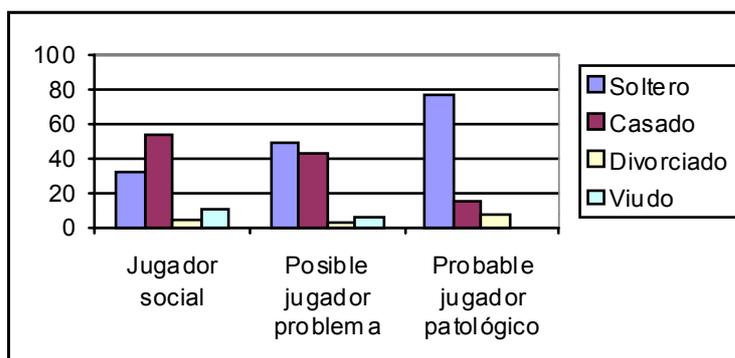
Fuente: Elaboración propia

Hasta aquí hemos visto que son más los hombres que las mujeres, más los jóvenes que los adultos mayores quienes manifiestan su adicción al juego, ¿cómo influye el estado civil, la situación laboral y la educativa en el interés por el juego social en su eventual evolución hacia el juego como problema?

Si analizamos las tipologías de jugador en función del **estado civil**, vemos como el juego se convierte en un problema mayor para la población soltera. Así, el 76,92% de los jugadores patológicos están solteros frente a un 15,38% de casados y un 7,69% de divorciados.

Entre los jugadores problemáticos siguen dominando los solteros, aunque la diferencia porcentual con los casados es menor: los primeros representan el 48,48% y los segundos el 42,42%.

Gráfico 1.4. Clasificación de los jugadores en función del estado civil (%).

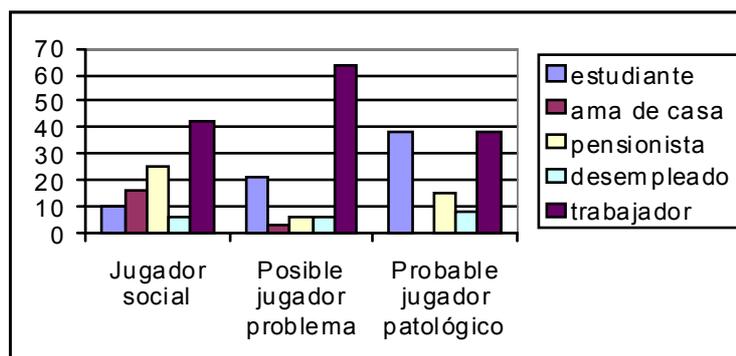


Fuente: Elaboración propia

En cuanto a la **situación laboral**, el 63,63% de los jugadores tipificados como problemáticos son trabajadores, mientras que el 21,21% son estudiantes. Pensionistas y desempleados igualan la cifra del 6,06%. Quedan en último lugar las amas de casa con el 3,03%.

La situación cambia notablemente si tenemos en cuenta la actividad de los jugadores clasificados como patológicos. Los trabajadores reducen su porcentaje al 38,46% mientras que los estudiantes aumentan su proporción igualando a los primeros. Los pensionistas doblan aquí su importancia llegando al 15,38%, seguidos de los desempleados con el 7,69%.

Gráfico 1.5. Clasificación de los jugadores en función de su situación laboral (%)

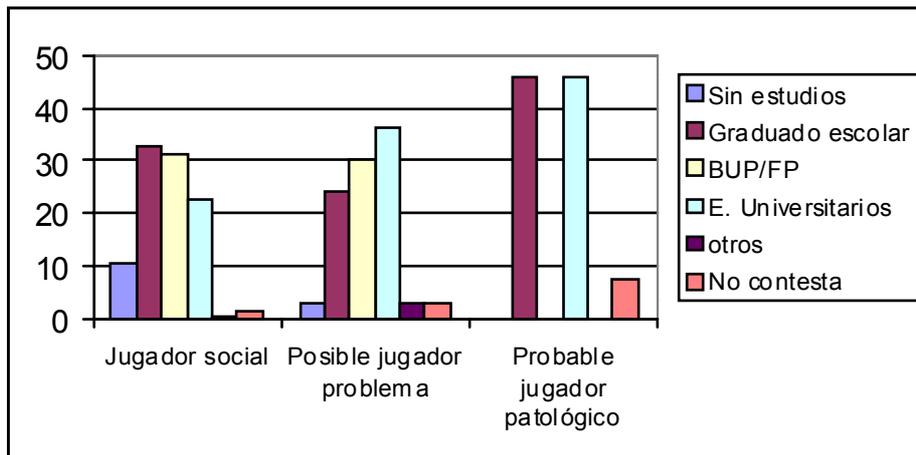


Fuente: Elaboración propia

Analizando el **nivel educativo** de los jugadores problema y de los jugadores patológicos observamos que hay más estudiantes entre los primeros. No aparecen grandes diferencias formativas entre los segundos. Se deduce de ello, que la relación de la población con el juego está más condicionada por el proceso de socialización vivido y por el contexto cultural general en el que aquél tiene lugar, incluida la educación formal, que, estrictamente, por el nivel de educación alcanzado. Y como el proceso de socialización tiene mayor capacidad de moldear los comportamientos en las primeras edades, la relación

de las gentes con el juego viene más condicionada por la edad: aparece una relación problemática entre los jóvenes, de los que una gran parte son estudiantes, y una relación patológica entre los adultos como deterioro de aquélla.

Gráfico 1. 6. Clasificación de los jugadores según su nivel educativo (%)



Fuente: Elaboración propia

Resumamos: hay mayor adicción al juego entre los varones, entre los solteros, entre los jóvenes. Sin un estudio diacrónico, no sabremos si esta adicción juvenil deriva en ludopatía o evoluciona hacia una simple afición o hobby de carácter lúdico.

1. LOS JUEGOS DE AZAR AQUÍ ESTUDIADOS.

Hasta aquí hemos hablado de juegos de azar en general, pero ¿a cuáles nos referimos en particular?

Los juegos de apuesta que contemplamos en este estudio son: cartas con dinero, apuestas con animales, loterías/bono-loto/ONCE/quinielas, casino,

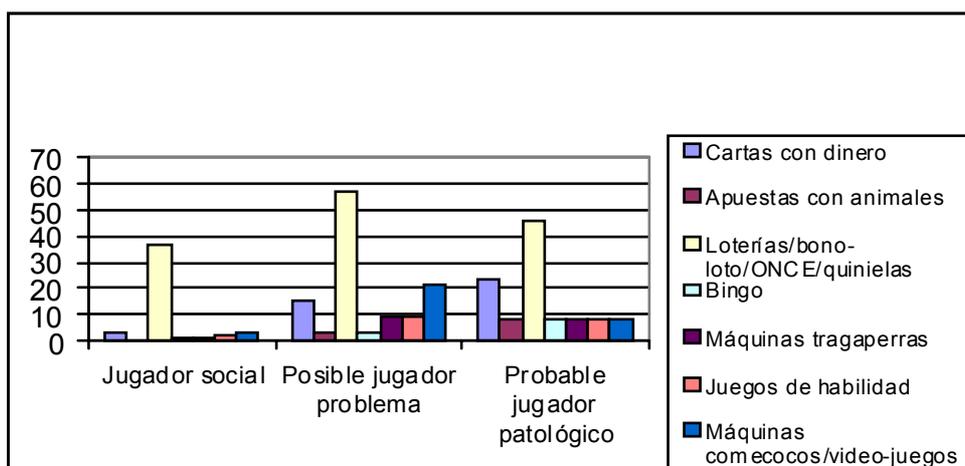
bingo, máquinas tragaperras, juegos de habilidad y máquinas come-cocos/video-juegos.

En la encuesta, se pregunta a la población, cuántos de estos juegos han practicado alguna vez en su vida distinguiendo entre las opciones “nunca”, “menos de una vez por semana” o “una vez por semana”. La pregunta va dirigida a identificar todos los juegos posibles que practica un jugador. Es decir, que no presenta alternativas cerradas.

Los juegos más habituales para todos los jugadores son las loterías, cupones y quinielas. Entre los problemáticos aparecen con porcentajes significativos otros juegos como son: máquinas come-cocos/video-juegos (21,21%), cartas con dinero (15,15%), máquinas tragaperras y juegos de habilidad (9,09%) o apuestas con animales y bingo (3,03%).

Entre los jugadores patológicos se mantiene la tendencia anterior, si bien disminuye la práctica de juegos de habilidad, máquinas tragaperras y máquinas come-cocos/video-juegos, en beneficio de las apuestas con animales, de las visitas a bingos (7,69%) y de las cartas con dinero (23,08%).

Gráfico 1. 7. Clasificación del tipo de jugador en función del juego practicado al menos una vez por semana (%)



Fuente: Elaboración propia

2. LA INFLUENCIA DE LA FAMILIA EN LAS PRÁCTICAS LÚDICAS DE LOS ENCUESTADOS.

Anteriormente se relaciona el juego con la propia estructura demográfica, y se reconoce la importancia del proceso de socialización y del contexto cultural general en el desarrollo de las aficiones y adicciones, ¿cómo influyen las prácticas familiares en las de los jugadores?. Para averiguarlo se pregunta a los encuestados, si conocen quienes de las personas cercanas a ellos juegan o jugaban demasiado a juegos de apuesta. Estas son las respuestas: un 2,4% del total de encuestados responde que su padre o su pareja juegan o han jugado demasiado, un 3,2% lo dice de un hermano, un 9,8% de otro familiar y un 23,6% lo cree de algún amigo o alguien importante para ellos.

Escretemos ahora las respuestas afirmativas en función del tipo de jugador.

Entre los jugadores sociales:

Consideran que juegan demasiado	%
Algún familiar	10
Amigos	20

Entre los jugadores problema

Consideran que juegan demasiado	%
Algún familiar	12,12
Amigos	39,39

Entre los jugadores patológicos

Consideran que juegan demasiado	%
Algún familiar	15,38
Amigos	84,62

Recordemos que, esta pregunta, al igual que la que les interroga acerca de las variantes de juego de azar que practican, permite responder a varias de las alternativas que ofrece. Así, una misma persona puede haber respondido que varios de sus allegados: familiares y amigos, juegan más de lo debido.

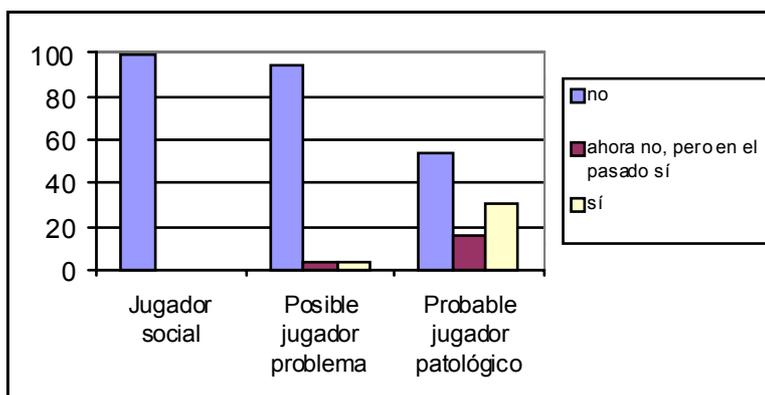
3. DE LA SIMPLE AFICIÓN A LA VIVENCIA DEL JUEGO COMO PROBLEMA.

¿Qué porcentaje de jugadores percibe el juego practicado como problemático?

Un 1% de la población cree que su relación con el juego es problemática y que interfiere o dificulta de algún modo su vida cotidiana, un 0,6% reconoce que, aunque ahora no lo es, lo fue en el pasado.

Por tipos de jugador vemos que existe una coincidencia entre los clasificados por el SOGS como jugadores patológicos y la percepción que ellos tienen de su relación con el juego: un 30,77% de los jugadores tipificados como patológicos declaran que su relación con el juego es problemática. Otro 15,38% cree que lo fue en el pasado.

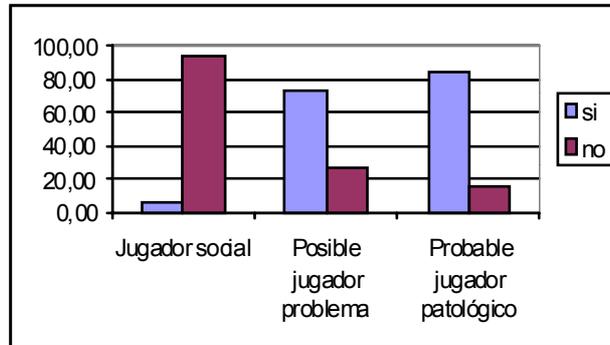
Gráfico 1. 8. Autopercepción de los jugadores de su relación con el juego. (%)



Fuente: Elaboración propia

Sabemos ya que los jugadores reconocen que lo son y perciben que el medio social los ve como tales, ¿influye el control del medio sobre el control propio?. No disponemos de la correlación directa entre ambas variables. Sí podemos aventurar, no obstante, la dificultad de decidir cuando parar de jugar, que afecta a porcentajes notables de la población problemática. En efecto, el 72,73% de los jugadores problema han jugado alguna vez más dinero del que tenían previsto, porcentaje que se eleva al 84,62% en el caso de los ludópatas. Tal cifra nos puede dar una idea de la falta de control que estos jugadores tienen sobre su actividad, más aún si tenemos en cuenta que tan sólo el 5,51% de los jugadores sociales declara haber jugado alguna vez más dinero del que tenía previsto. Además, tanto los jugadores problemáticos como los ludópatas han sido avisados por su entorno cercano de que jugaban de forma descontrolada.

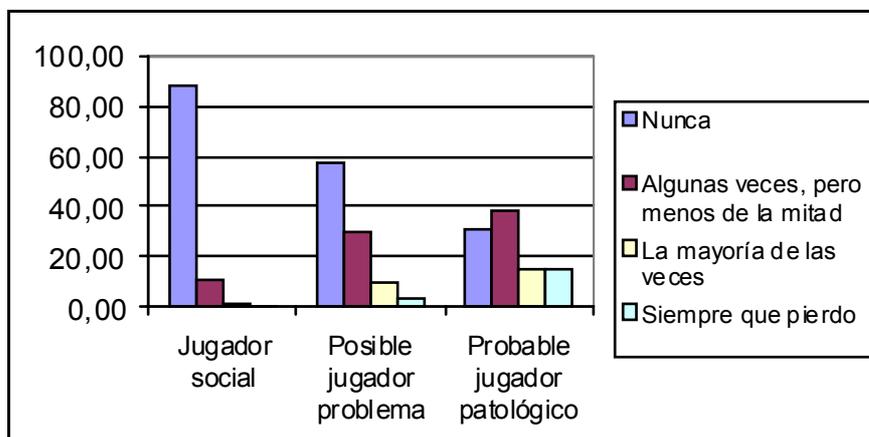
Gráfico 1.10. Jugadores alertados por su medio de su relación con el juego (%)



Fuente: Elaboración propia

Centrémonos en los jugadores adictos. Preguntados por la frecuencia con la que vuelven a jugar con la intención de recuperar el dinero perdido en el juego, nos revelan lo siguiente: el 88,11% de los jugadores sociales responden que nunca vuelven a jugar para recuperar lo perdido, mientras el 0,22% dice hacerlo siempre que pierde. En el caso de los patológicos apenas un tercio dice que “nunca” frente a un 38,46% que intenta recuperar lo perdido algunas veces, un 15,38% que lo intenta la mayoría de las veces, y otro 15,38% que vuelve a jugar siempre que pierde.

Gráfico 1.11. Frecuencia con la juegan para intentar recuperar lo perdido (%)

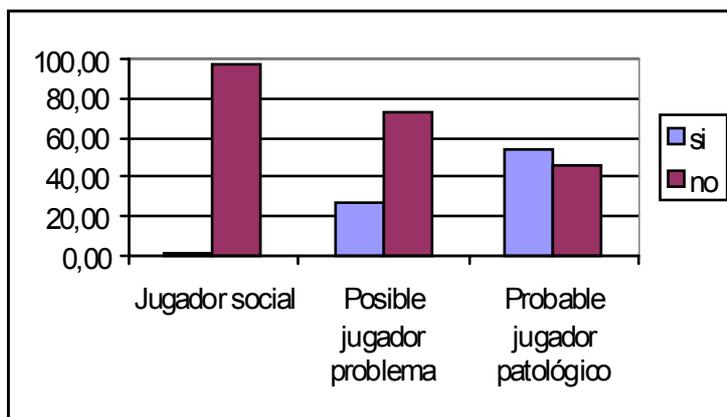


¿Qué sentimientos provoca la adicción al juego?

La adicción al juego provoca sentimientos de culpa, que aumentan a medida que el jugador adicto constata la debilidad de su voluntad de abandonar una práctica que reconoce lesiva, para sí y para su entorno.

Sólo un 1,8% de los jugadores sociales se ha sentido alguna vez culpable por jugar, algo que le ocurre sin embargo al 27,27% de los jugadores problema y al 53,85% de los jugadores patológicos.

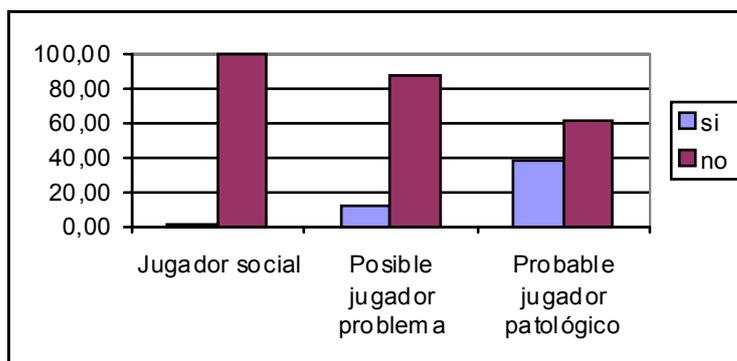
Gráfico 1.12. Se ha sentido culpable por jugar (%)



Fuente: Elaboración propia

La dependencia que produce el juego en algunas personas es importante, y ellas lo saben: el 12,12% de los jugadores problema ha deseado alguna vez dejar de jugar pero no se ha sentido capaz de hacerlo. Comparten este sentimiento el 38,46% de los jugadores patológicos.

Gráfico 1.13. Le gustaría dejar el juego pero no se siente capaz (%)



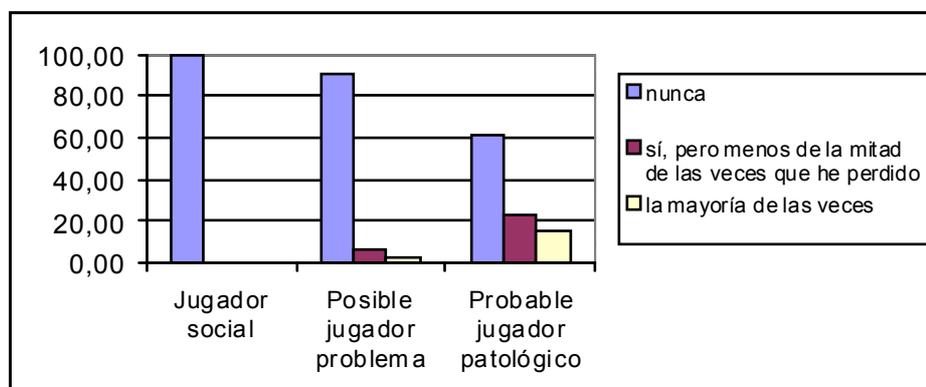
Fuente: Elaboración propia

¿Tienen el juego como problema y el juego patológico incidencia en la red social del jugador?. Está claro que sí y es negativa.

A medida que el vínculo con el juego se hace más fuerte el tejido de la red social se deshilacha. Las mentiras, las discusiones por dinero o los préstamos que nunca se pagan comienzan a formar parte de la vida cotidiana.

Un 23,08% de los jugadores patológicos reconoce haber afirmado alguna vez ganar dinero cuando en realidad lo había perdido, un 15,38% admite haberlo hecho la mayoría de las veces.

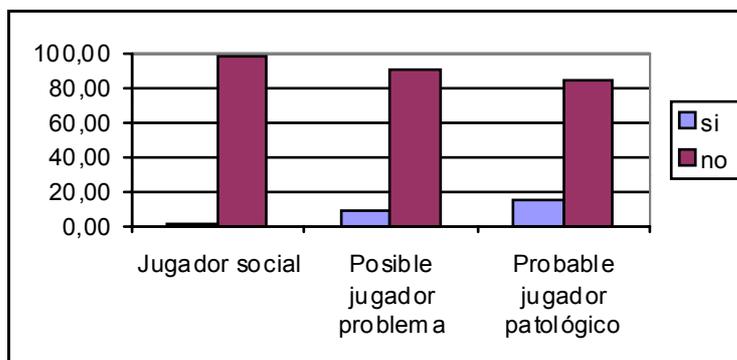
Gráfico 1.14. Ha afirmado ganar dinero cuando lo había perdido (%)



Fuente: Elaboración propia

Un 9,09% de los jugadores problema y un 15,38% de los patológicos ha ocultado alguna vez billetes de lotería, fichas, dinero obtenido en el juego o cualquier otro signo de juego.

Gráfico 1.15. Ha ocultado signos de juego(%)

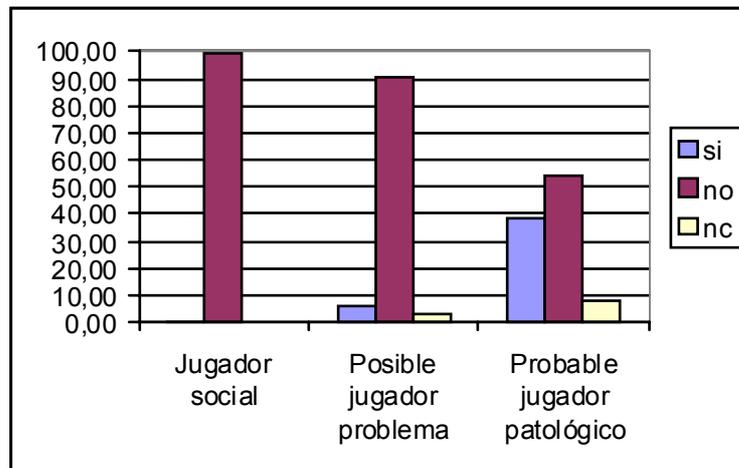


Fuente: Elaboración propia

Sigamos, un 20,6% del total de encuestados reconoce haber discutido alguna vez con las personas con las que convive por la forma de gastar el dinero. Cuando preguntamos si esas discusiones se han centrado en el dinero gastado en juego, encontramos que es así para un 2,64% de los jugadores sociales, mientras que en el caso de los patológicos la cifra llega al 46,15%.

El problema del dinero no reside sólo en cómo se gasta sino en que no se devuelve. El 38,46% de los jugadores patológicos admite que en alguna ocasión no han devuelto dinero prestado a causa del juego. Tal comportamiento deteriora las relaciones sociales con las víctimas de las mentiras del jugador.

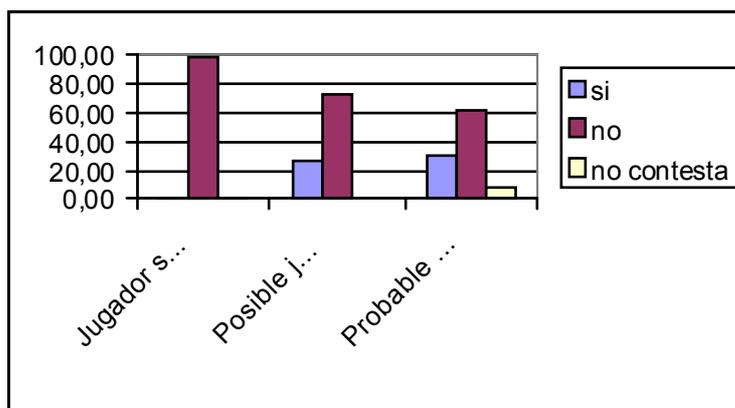
Gráfico 1.16. Ha pedido dinero prestado y no lo ha devuelto a causa del juego (%)



Fuente: Elaboración propia

Pero algo más sucede en la interacción del jugador patológico y su medio: el tiempo de trabajo y de estudio pierde su valor. Un 3,4% de los encuestados admite haber perdido alguna vez tiempo de trabajo o de clase debido al juego. Si lo analizamos por tipo de jugador vemos que es así para un 27,27% de los jugadores problema y un 30,77% de los patológicos.

Gráfico 1.17. Ha perdido tiempo de clase o de trabajo por el juego (%)



Fuente: Elaboración propia

2. LOS JUEGOS DE AZAR: LA PRAXIS LÚDICA DEL URBANITA ARAGONÉS

INTRODUCCIÓN

Hasta aquí hemos explorado tres niveles de relación de los aragoneses con el juego: una relación social, una relación problemática y una relación patológica. Es esta última la que hemos calificado de ludopatía.

Hemos descubierto que el 90,8% de los aragoneses son jugadores sociales. Evidentemente las tradiciones de juego en familia o con amigos a las cartas o al parchís, y las rutinas de las quinielas y las loterías tienen mucho que ver con ello. Decimos por tanto, que el juego social está enraizado en la cultura urbana aragonesa y forma parte de un comportamiento grupal lúdico-festivo.

Parece por ello relevante, analizar la práctica de *juegos con apuestas*, como una actividad más de la vida social.

¿A qué juegan los aragoneses? ¿Cuánto dinero se gastan? ¿De dónde lo sacan? ¿Cómo se comportan a la hora de jugar?.

En la encuesta se detectan los hábitos de nuestros encuestados en relación a unos determinados juegos con apuesta. Veremos cuales han sido sus respuestas en conjunto, por ciudades, sexo y edad a fin de identificar los perfiles de jugador más habituales en Aragón, para cada uno de los juegos de azar, con apuesta de dinero, practicados.

Pasemos al relato de los comportamientos lúdicos que tienen los aficionados a los juegos de azar y de las estrategias desarrolladas por los

ludópatas⁶, de facilitación del juego /ocultación de su práctica al entorno cercano.

Tres son los apartados del análisis que vienen a continuación. El primero explora los tipos de juego, el segundo informa de la cantidad de dinero gastado, y el tercero profundiza en la relación de los jugadores con el juego ya expuesta anteriormente. Seguimos explorando los comportamientos de los adictos, sus sentimientos y su percepción del entorno.

1. LOS JUEGOS PRACTICADOS

Juegos de cartas con apuestas de dinero

Si tomamos los datos generales de las tres capitales de provincia, observamos que el 76'1% de los encuestados afirman no haber jugado nunca a las cartas con dinero, el 19'7% declara hacerlo alguna vez y el 4'2% dice que lo practica con regularidad.

Gráfico 2.1.: Juegos de cartas con apuesta de dinero, total encuestados (%).

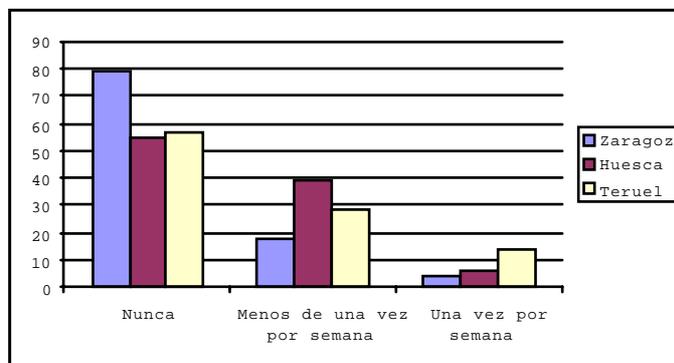
⁶ Los ludópatas representan el 2,6% de la población encuestada.



Fuente: Elaboración propia

Por ciudades, Zaragoza es la ciudad en la que menos se practica este tipo de juego, Huesca recoge el índice más alto de los jugadores ocasionales, y Teruel, con una amplia diferencia, el de los que practican este juego con regularidad.

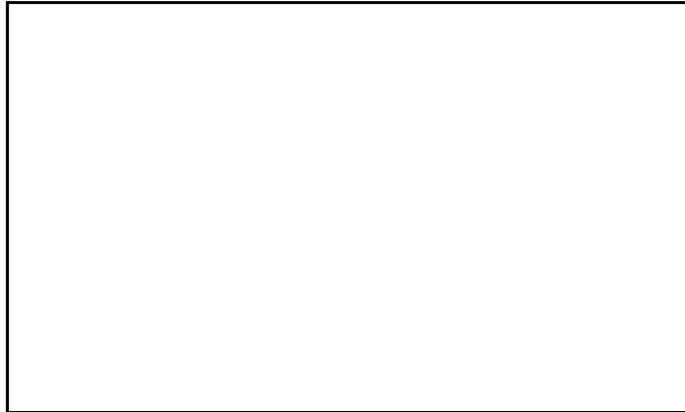
Gráfico 2.2: Juegos de cartas con apuesta de dinero en cada una de las ciudades (%)



Fuente: Elaboración propia

Por sexo los hombres superan a las mujeres tanto en el caso de los jugadores ocasionales como en el caso de los habituales. Un 7,6% de los varones apuestan dinero, regularmente, en el juego con cartas, frente al 1,1% de las mujeres.

Gráfico 2.3: Juegos de cartas con apuesta de dinero en función del sexo (%)



Fuente: Elaboración propia

Por edad, vemos que las franjas de edad que arrojan mayores índices de jugadores habituales son las de mayores de 60 años, hábito que aumenta a partir de la edad de jubilación. Es elevado el porcentaje de jugadores ocasionales entre los menores de 30 años. Entre los jóvenes de 18 y 19 años, el porcentaje es superior al 50%.

Cuadro 2.4: Juego de cartas con apuesta de dinero en función de la edad (%)

	Nunca	Menos de una vez por semana	Una vez por semana	Total
18 a 19 años	43.5	52.2	4.3	100.0
20 a 24 años	64.7	31.4	3.9	100.0
25 a 29 años	66.0	29.8	4.3	100.0
30 a 34 años	76.6	19.1	4.3	100.0
35 a 39 años	80.4	15.2	4.3	100.0
40 a 44 años	61.9	35.7	2.4	100.0
45 a 49 años	80.5	14.6	4.9	100.0
50 a 54 años	83.8	16.2	0.0	100.0
55 a 59 años	93.3	6.7	0.0	100.0
60 a 64 años	85.3	8.8	5.9	100.0
65 años y más	85.0	8.0	7.0	100.0

Fuente: Elaboración propia

Resumamos: un 4,2 de los encuestados afirma practicar este juego con regularidad. El perfil dominante es el de un hombre de más de 60 años.

Juegos de apuesta con animales

Este tipo de juego con apuesta apenas se practica en nuestra comunidad autónoma.

Por ciudades, en la única ciudad que encontramos un hábito de apuesta es en Zaragoza y en un porcentaje tan reducido que no llega ni al uno por ciento. Huesca es el lugar donde habría mayor cantidad de jugadores ocasionales, siendo una práctica totalmente inexistente en Teruel.

Por sexo, según nuestros resultados podemos decir que los pocos que practican esta actividad son en su totalidad varones.

En cuanto a la edad, esos pocos jugadores habituales se encuentran en primer lugar entre los 55 y los 64 años y en segundo lugar entre los 20 y los 24 años. Los jugadores ocasionales varían más, si bien detectamos una mayor respuesta entre la gente de 40 y 44 años.

Resumamos: podemos decir una vez más que este juego no es muy popular en Aragón, pero si por los datos que manejamos debiéramos extraer un perfil para el jugador habitual de apuesta con animales, éste sería el de un hombre de 55 a 64 años.

Juegos con apuesta de loterías/ bono-loto/ ONCE⁷/ quinielas

Entramos aquí al análisis de los juegos que están más enraizados en la tradición de juegos de azar de los españoles.

Por ello, los porcentajes de quienes juegan a este tipo de juegos con apuesta son muy elevados. Concretamente, el 86% de la población encuestada de las tres ciudades admite que juega a las loterías.

La distribución de aficiones dentro de la muestra es muy esclarecedora, el 38,4% dicen que juegan a las loterías, cupones y quinielas con regularidad, un 47,6% lo hacen ocasionalmente y tan sólo un 14% no lo han hecho nunca.

Como conclusión podemos decir que en este tipo de juego es donde se concentran los mayores porcentajes de residentes en Aragón que juegan. La publicidad en los medios de comunicación, la accesibilidad y la cuantía de los premios refuerza una práctica ampliamente extendida y aceptada entre la población.

Gráfico 2.5: Jugadores de loterías/bono/ONCE/quinielas, total encuestados (%)



Fuente: Elaboración propia

¿Cómo se distribuyen los aficionados entre las tres **ciudades** de Aragón?

Zaragoza tiene los índices menores de personas que practican este tipo de juegos. Huesca absorbe proporcionalmente la cifra más alta entre los que juegan menos de una vez por semana 51'5% y Teruel el porcentaje mayor de los que juegan una vez a la semana 47'6%.

Otro dato relevante es el porcentaje de las personas que no han practicado nunca ninguno de esos juegos: Zaragoza alcanza el 15%, y en Huesca y Teruel no llega al 5%,

Gráfico 2.6: Juegos de apuesta con loterías/bono-loto/ ONCE/ quinielas en función de la ciudad (%)



Fuente: Elaboración propia

Las diferencias según **el sexo** no son muy significativas, lo que demuestra que este tipo de juego es practicado tanto en la población masculina como en la femenina: el 42,2% de los hombres juega semanalmente a las loterías, quinielas o cupones, y lo mismo ocurre con un 35.5% de las mujeres. Tan sólo el 12,25 y el 15,6 repectivamente dedaran no jugar nunca.

Gráfico 2.7: Juegos de apuesta con loterías/bono-loto/ONCE/quinielas en función del sexo (%)



Fuente: Elaboración propia

Por edad, encontramos índices muy altos de jugadores habituales en todos los tramos de edad. Los jóvenes de 18 a 19 años, con un 26,1%, son los que arrojan el índice menor: el porcentaje más alto se halla entre los 30 y 34 años con un 51,1% de aficionados.

Entre los jugadores ocasionales destacan los que tienen de 50 a 54 años, con un 62,2%, y los que tienen entre 35 y 39 años, con un 57,4%.

Cuadro 2.8: Juegos de apuesta con loterías/bono-loto/ONCE/quinielas en función de la edad (%)

	Nunca	Menos de una vez por semana	Una vez por semana	Total
18 a 19 años	43.5	30.4	26.1	100.0
20 a 24 años	15.7	47.1	37.3	100.0
25 a 29 años	10.6	46.8	42.6	100.0
30 a 34 años	12.8	36.2	51.1	100.0
35 a 39 años	12.8	57.4	29.8	100.0
40 a 44 años	9.3	46.5	44.2	100.0
45 a 49 años	14.6	41.5	43.9	100.0
50 a 54 años	8.1	62.2	29.7	100.0
55 a 59 años	10.0	50.0	40.0	100.0

60 a 64 años	11.8	44.1	44.1	100.0
65 años y más	15.0	51.0	34.0	100.0

Fuente: Elaboración propia

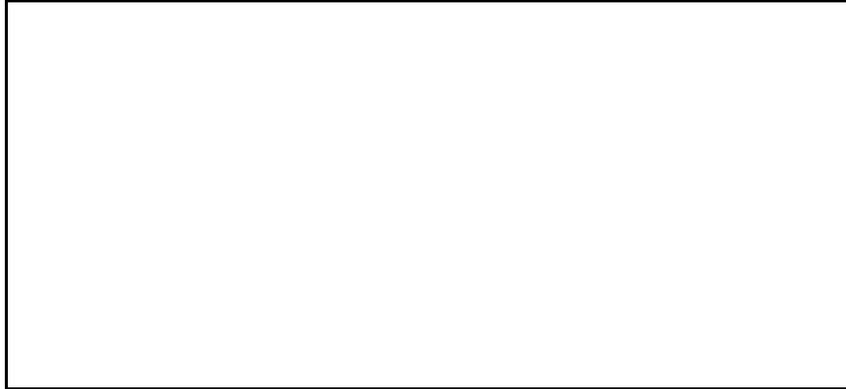
Recapitulemos podemos decir que este tipo de juegos es muy practicado por la población aragonesa, tanto por mujeres como por hombres. El mayor porcentaje de habituales lo encontramos entre los 30 y 34 años, entre la población que calificamos de adulta joven.

Juegos de apuesta en casinos.

Los casinos son lugares que están integrados en la ciudad y que en muchas ocasiones se asocian con un alto status económico y social. Veamos lo que ocurre en Aragón.

El 96% de nuestros encuestados dice que no ha apostado nunca en un casino, un 4% lo ha hecho alguna vez y nadie lo hace habitualmente. No es, por tanto, un tipo de apuesta que tenga mucha repercusión en nuestra comunidad.

Gráfico 2.9: Juegos de apuesta en casinos, total encuestados. (%)



Fuente: Elaboración propia

Por ciudades, el índice más alto de los jugadores ocasionales lo encontramos en Huesca, seguido de Teruel y Zaragoza.

Gráfico 2.10: Juegos de apuesta en casinos en función de la ciudad (%)



Fuente: Elaboración propia

Por sexo, aunque todos son jugadores ocasionales, los hombres duplican a las mujeres.

Gráfico 2.11: Juegos de apuesta en casinos en función del sexo (%)



Fuente: Elaboración propia

Por edad encontramos los porcentajes más altos entre los 30 y 34 años, es decir, entre la población adulta joven.

Cuadro 2.12 : Juegos de apuesta en Casinos según la edad (%)

	Nunca	Menos de una vez por semana	Una vez por semana	Total
18 a 19 años	100.0	0.0	0.0	100.0
20 a 24 años	94.0	6.0	0.0	100.0
25 a 29 años	95.7	4.3	0.0	100.0
30 a 34 años	91.3	8.7	0.0	100.0
35 a 39 años	93.5	6.5	0.0	100.0
40 a 44 años	92.7	7.3	0.0	100.0
45 a 49 años	100.0	0.0	0.0	100.0
50 a 54 años	97.3	2.7	0.0	100.0
55 a 59 años	96.7	3.3	0.0	100.0
60 a 64 años	100.0	0.0	0.0	100.0
65 años y más	97.0	3.0	0.0	100.0

Fuente: Elaboración propia

Conclusión: este tipo de juego no es practicado habitualmente por los aragoneses, con lo cual no existe un perfil de jugador de casino. Si tuviéramos que extraer uno entre los jugadores ocasionales, sería un varón de 30 a 34 años.

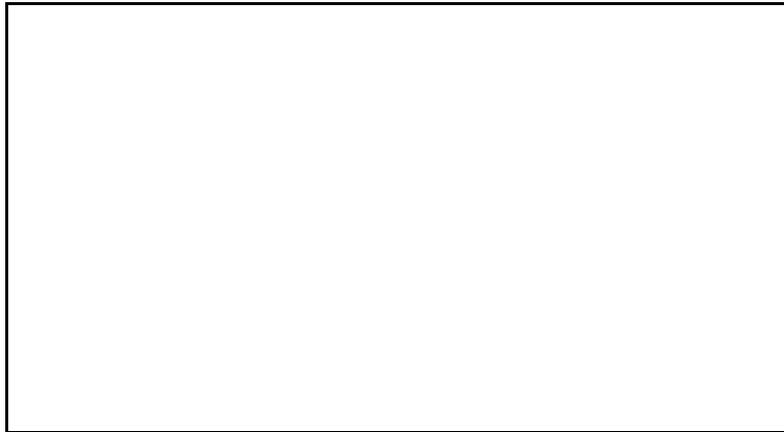
Juegos de apuesta en bingo

Los bingos han proliferado mucho en nuestra sociedad, una opción de ocio más a elegir en la ciudad, tanto es así que es habitual en los periódicos, en la sección dedicada al ocio, encontrar un listado de los bingos a los que se puede acudir a cualquier hora del día o de la noche.

¿Son los bingos lugares frecuentados por los aragoneses?.

El 82'9% de los encuestados respondió que nunca había jugado en un bingo, mientras que el 15'5% respondió que lo hace menos de una vez por semana y el 1'6% declara jugar una vez por semana.

Gráfico 2.13: Juegos de apuesta en bingos, total encuestados (%)

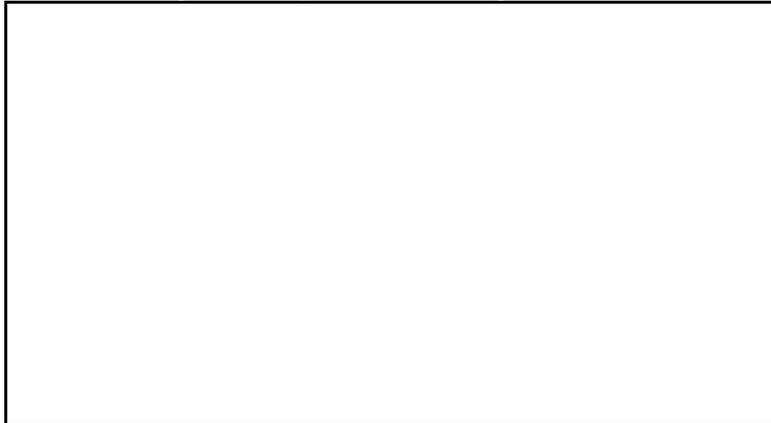


Fuente: Elaboración propia

Por ciudades, cabe destacar que Huesca es la ciudad en la que aparecen mayores porcentajes de juego en esta modalidad. Así el 42'4% declara que van al bingo ocasionalmente y el 6'1% que lo frecuentan una vez a la semana.

En el otro extremo, destaca Teruel, donde el porcentaje de gente que va al bingo una vez por semana es cero. En Zaragoza, el 15% de su población juega al bingo con cierta regularidad.

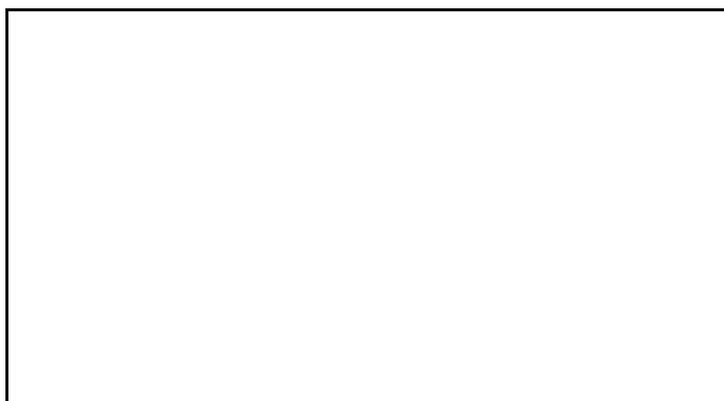
Gráfico 2.14: Juegos de apuesta en bingos en función de la ciudad (%)



Fuente: Elaboración propia

Por sexo, un 2,1% de los hombres afirma apostar en los bingos con regularidad, frente al 1,1% de las mujeres. Entre los jugadores ocasionales los hombres también superan a las mujeres (18,7% frente a 12,6%)

Gráfico 2.15: Juegos de apuesta en bingos en función del sexo (%)



Fuente: Elaboración propia

Por edad, entre los jugadores habituales destacan los que tienen entre 60 y 64 años seguidos de los que tienen entre 30 y 34 años. Entre los

jugadores ocasionales destacamos a los que tienen entre 35 y 39 años, seguidos a distancia de los que tienen entre 25 y 34 años.

Cuadro 2.16: Juegos de apuestas en bingos en función de la edad (%)

	Nunca	Menos de una vez por semana	Una vez por semana	Total
18 a 19 años	100.0	0.0	0.0	100.0
20 a 24 años	80.4	19.6	0.0	100.0
25 a 29 años	74.5	23.4	2.1	100.0
30 a 34 años	70.2	25.5	4.3	100.0
35 a 39 años	67.4	32.6	0.0	100.0
40 a 44 años	81.0	19.0	0.0	100.0
45 a 49 años	90.2	9.8	0.0	100.0
50 a 54 años	78.4	21.6	0.0	100.0
55 a 59 años	86.7	10.0	3.3	100.0
60 a 64 años	94.1	0.0	5.9	100.0
65 años y más	92.0	6.0	2.0	100.0

Fuente: Elaboración propia

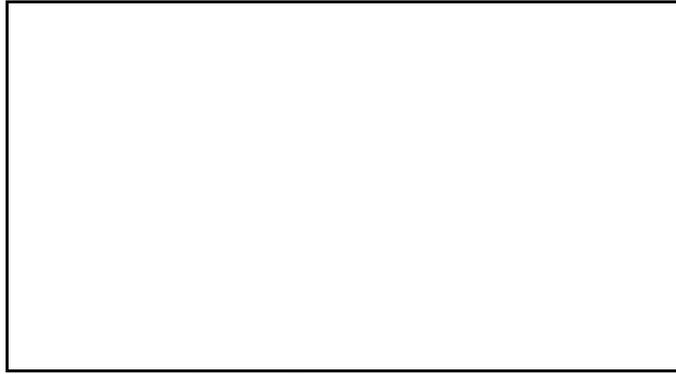
Conclusión: En torno al 17% de la población aragonesa declara frecuentar los bingos, aunque sea de forma esporádica. Son los hombres quienes lo hacen en mayor medida y las edades de las personas que practican con mayor insistencia este tipo de juego están entre 30 y 50 años..

Juego de apuesta con máquinas tragaperras

Las máquinas tragaperras son habituales en cafeterías y bares, ámbitos de encuentro y recreo muy populares entre los españoles. ¿cuál es la frecuencia de su uso?

El 87'1% de los encuestados declara que no ha jugado nunca con máquinas tragaperras, el 10'9% lo hace ocasionalmente y sólo el 2% confiesa hacerlo habitualmente.

Gráfico 2.17: Juegos de apuesta con máquinas , total encuestados (%)

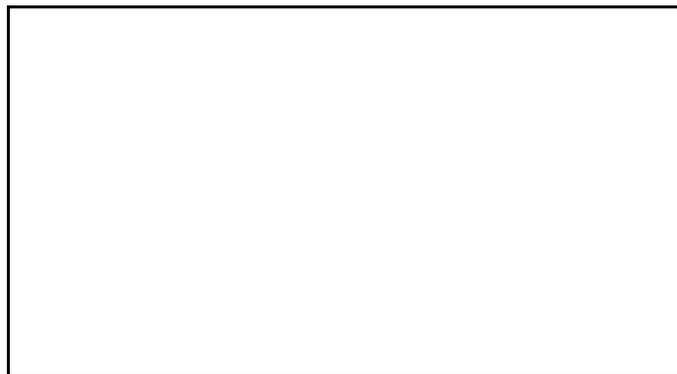


Fuente: Elaboración propia

Por ciudades, Huesca muestra el mayor porcentaje con mucha diferencia, entre los que afirman jugar con máquinas tragaperras menos de una vez por semana: el 39'4% de los oscenses entrevistados. También destaca por tener el porcentaje más bajo entre los que no han jugado nunca a este juego: el 60'6%.

En el extremo contrario está Zaragoza, ciudad donde el 2'3% de los encuestados afirma jugar con cierta frecuencia.

Gráfico 2.18: Juegos de apuesta con máquinas tragaperras en función de la ciudad (%)

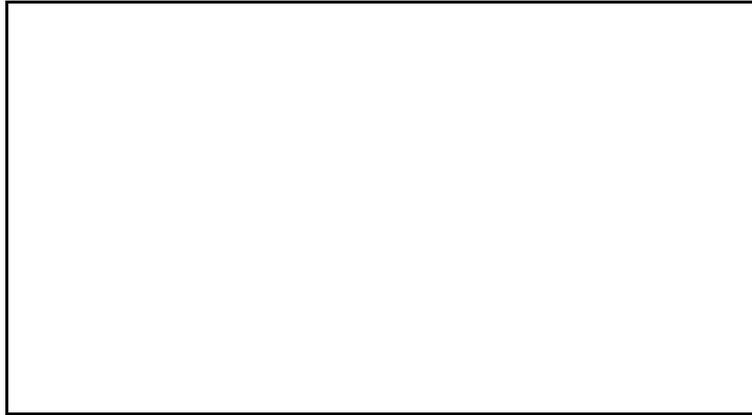


Fuente: Elaboración propia

En cuanto al sexo, los hombres son los que en mayor medida juegan a las máquinas tragaperras. Ninguna mujer reconoce hacerlo con regularidad, mientras que el 4,25 de los hombres afirma jugar semanalmente. En la misma

línea, tan sólo un 3,45 de las mujeres se considera jugadora ocasional, frente al 19,1% de los hombres.

Gráfico 2.19: Juegos de apuesta con máquinas tragaperras en función del sexo (%)



Fuente: Elaboración propia

Por edad, encontramos los porcentajes más altos de jugadores entre los jóvenes de 18 y 19 años. Un 8,75% juega semanalmente, mientras un 26,1% lo hace de vez en cuando.

Otro grupo a destacar entre los jugadores habituales es el situado en el intervalo de edad que va de los 45 a los 49 años (4,9%); entre los jugadores ocasionales el grupo destacable es el de los jóvenes entre 25 y 29 años (23,4%).

Cuadro 2.20: Juegos de apuesta con máquinas tragaperras en función de la edad (%)

	Nunca	Menos de una vez por semana	Una vez por semana	Total
18 a 19 años	65.2	26.1	8.7	100.0
20 a 24 años	84.3	13.7	2.0	100.0
25 a 29 años	76.6	23.4	0.0	100.0
30 a 34 años	87.2	10.6	2.1	100.0
35 a 39 años	82.6	15.2	2.2	100.0
40 a 44 años	85.7	14.3	0.0	100.0
45 a 49 años	87.8	7.3	4.9	100.0
50 a 54 años	91.9	5.4	2.7	100.0
55 a 59 años	96.7	3.3	0.0	100.0
60 a 64 años	91.2	5.9	2.9	100.0
65 años y más	94.9	4.0	1.0	100.0

Fuente: Elaboración propia

Como conclusión, podemos decir que el perfil del jugador de máquinas tragaperras es de un hombre de 18 a 19 años .

Juegos de apuesta de habilidad (bolos)

El 86'5% de las personas encuestadas aseguran que nunca han jugado a los bolos, el 11'3% lo hace ocasionalmente y el 2'2% con regularidad.

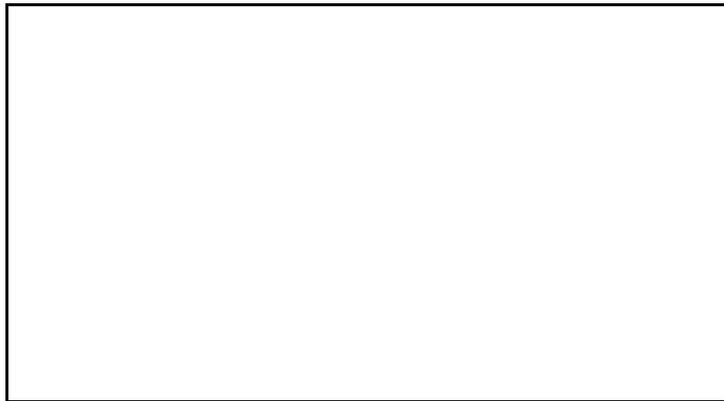
Gráfico 2.21 : Juegos de apuesta de habilidad (bolos), total encuestados (%)



Fuente: Elaboración propia

Por ciudades, la población de Teruel es la que más practica este tipo de juego, tanto habitualmente (4,8%) como ocasionalmente (14,3%). La ciudad donde menor incidencia tiene este juego es en Zaragoza.

Gráfico 2.22: Juegos de apuesta de habilidad (bolos) en función de la ciudad (%)



Fuente: Elaboración propia

Por sexo domina el sexo masculino, un 2,6% de los hombres juega habitualmente frente al 1,9% de las mujeres. El 14,5% lo hace ocasionalmente frente al 8,45 de las mujeres.

Gráfico 2.23: Juegos de apuesta en juegos de habilidad (bolos) en función del sexo (%)



Fuente: Elaboración propia

Por edad encontramos los porcentajes más altos entre los menores de 24 años tanto entre los jugadores habituales como entre los ocasionales. Como contrapartida, encontramos los porcentajes más altos de los que no han practicado nunca este juego a partir de los 45 años. Podemos decir que es un juego mayoritariamente de gente joven.

Cuadro 2.24: Juegos de apuesta con juegos de habilidad (bolos) en función de la edad (%)

	Nunca	Menos de una vez por semana	Una vez por semana	Total
18 a 19 años	60.9	30.4	8.7	100.0
20 a 24 años	66.7	25.5	7.8	100.0
25 a 29 años	82.6	15.2	2.2	100.0
30 a 34 años	83.0	12.8	4.3	100.0
35 a 39 años	76.1	23.9	0.0	100.0
40 a 44 años	88.1	9.5	2.4	100.0
45 a 49 años	95.1	4.9	0.0	100.0
50 a 54 años	97.3	2.7	0.0	100.0
55 a 59 años	96.7	3.3	0.0	100.0
60 a 64 años	91.2	5.9	2.9	100.0
65 años y más	98.0	2.0	0	100.0

Fuente: Elaboración propia

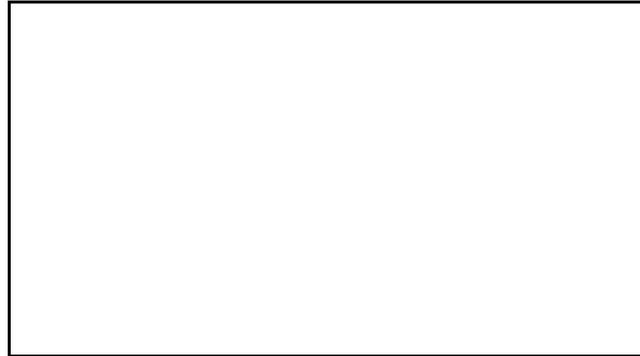
Conclusión: es un tipo de juego que no tiene muchos apostadores habituales en nuestra comunidad. En cuanto a un “posible perfil”, podemos decir que lo da un hombre con una edad comprendida entre 18 y 24 años.

Juegos de apuesta con máquinas come cocos/video-juegos

De la clasificación de juegos con apuesta que hemos hecho aquí, este tipo de juegos es el más reciente y el más practicado por la gente joven. Hoy en día existen locales dedicados exclusivamente o bien combinados con otros, a esta clase de juegos. ¿Cómo afecta a nuestra población?

El 82% de la población aragonesa declara que nunca ha jugado con máquinas come cocos y máquinas de video-juegos. El 13'7% lo hace ocasionalmente y el 4'2% con regularidad.

Gráfico 2.25: Juegos de apuesta con máquinas come cocos/vídeo-juegos, total encuestados (%)



Fuente: Elaboración propia

Por ciudades, Huesca es la ciudad donde más se practica este juego. Si bien posee el número más bajo de los jugadores habituales (3%), y el más alto de los jugadores ocasionales (30,3%).

Teruel es, sin embargo, la ciudad donde menos se practicaría. Si bien tiene el porcentaje más alto de los jugadores habituales (4,8%) no hemos registrado ningún jugador ocasional.

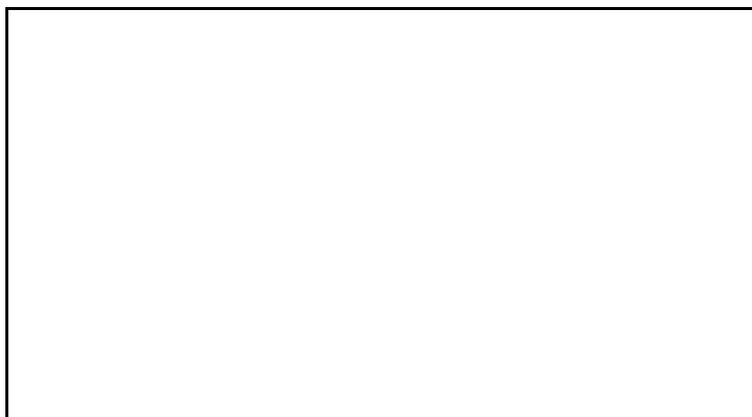
Gráfico 2.26: Juegos de apuesta con máquinas come cocos/vídeo-juegos en función de la ciudad (%)



Fuente: Elaboración propia

Este tipo de juegos es poco practicado tanto por mujeres como por hombres. Así los datos lo confirman: entre los varones el 76'5% no ha jugado nunca, el 16'7% lo hace menos de una vez por semana y el 6'8% lo hace una vez por semana. Los datos referentes a la totalidad de las mujeres nos muestra como el 87% nunca ha jugado, el 11'1% menos de una vez por semana y el 1'9% lo hace una vez por semana.

Gráfico 2.27: Juegos de apuesta con máquinas come cocos/vídeo-juegos en función del sexo (%)



Fuente: Elaboración propia

Entre las personas que dicen que juegan a las máquinas come-cocos y video-juegos con apuesta, son los tramos de edad más jóvenes los que tienen los porcentajes más elevados, para ser a partir de los 40 años casi inexistente la práctica de este tipo de juego.

Cuadro 2.28: Juegos de apuestas con máquinas comecocos/vídeo-juegos en función de la edad (%)

	Nunca	Menos de una vez por semana	Una vez por semana	Total
18 a 19 años	43.5	34.8	21.7	100.0
20 a 24 años	47.1	39.2	13.7	100.0
25 a 29 años	68.1	25.5	6.4	100.0
30 a 34 años	70.2	23.4	6.4	100.0
35 a 39 años	84.8	13.0	2.2	100.0
40 a 44 años	85.7	11.9	2.4	100.0
45 a 49 años	95.1	4.9	0.0	100.0
50 a 54 años	97.3	2.7	0.0	100.0
55 a 59 años	100.0	0.0	0.0	100.0
60 a 64 años	91.2	5.9	2.9	100.0
65 años y más	99.0	1.0	0.0	100.0

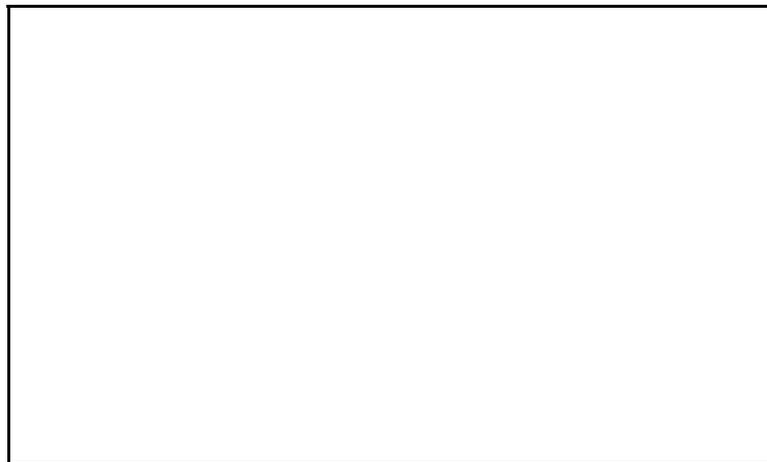
Fuente: Elaboración propia

Concluiremos diciendo que el perfil de la persona aragonesa que juega a este tipo de juego es un hombre con una edad no superior a los 40 años.

EL DINERO QUE SE GASTA EN UN SOLO DÍA.

El 12'4% de la población aragonesa, declara no haber jugado nunca con dinero, el 44'8% no haber apostado en un solo día más de 1000 pesetas y el 34'6% haberse jugado entre 1000 y 5000 pesetas. Son muy pocos los jugadores que superan estas cantidades y apenas llega al 0'4% el porcentaje de quienes se han gastado en un día más de 50.000 pesetas.

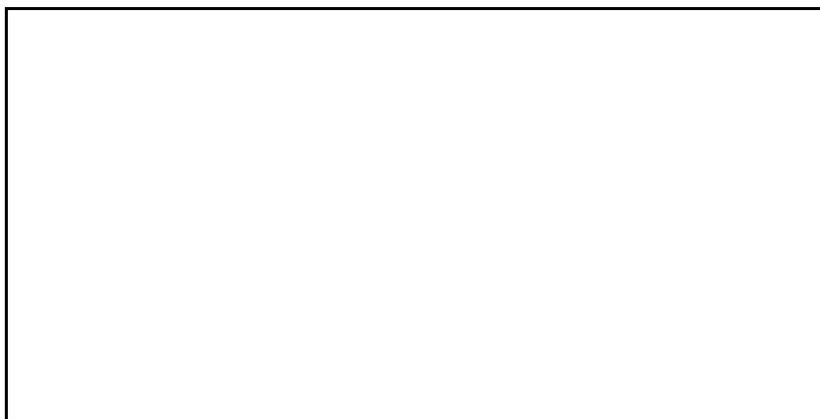
Gráfico 2.29: Mayor cantidad de dinero gastado en un solo día, total encuestados (%)



Fuente: Elaboración propia

El análisis de las tres ciudades deja ver que hay más ciudadanos que arriesgan cantidades de dinero superiores a las 50.000 pesetas: concretamente, el 4'8%.

Gráfico 2.30: Porcentajes de dinero gastado por los habitantes según ciudades .



Fuente: Elaboración propia

Por sexo, las mujeres jugadoras declaran gastar menos, como puede observarse en el gráfico siguiente.

Gráfico 2.31 : Mayor cantidad de dinero gastado en jugar un sólo día en función del sexo (%)



Fuente: Elaboración propia

Por edad solamente declaran haber gastado más de 50.000 pesetas en un día las personas con edades comprendidas entre los 50 y 59 años. Otros porcentajes significativos son el número de jugadores de 30 a 34 años que han

apostado entre 10.000 y 50.000 pesetas , y el de los jóvenes de 18 y 19 años que han jugado entre 5.000 y 10.000, cantidad nada despreciable si se tiene en cuenta los ingresos nomales de un adolescente.

Cuadro 2.32 : Mayor cantidad de dinero gastado en jugar un sólo día en función de la edad (%)

	Nunca he jugado dinero	Menos de 1.000 pts	Entre 1.000 y 5.000	Entre 5.000 y 10.000	Entre 10.000 y 50.000	Más de 50.000 pts	Total
18 a 19 años	17.4	43.5	34.8	4.3	0.0	0.0	100.0
20 a 24 años	7.8	62.7	25.5	2.0	2.0	0.0	100.0
25 a 29 años	10.6	44.7	40.4	2.1	2.1	0.0	100.0
30 a 34 años	6.4	53.2	29.8	2.1	8.5	0.0	100.0
35 a 39 años	8.5	34.0	48.9	6.4	2.1	0.0	100.0
40 a 44 años	4.7	58.1	27.9	7.0	2.3	0.0	100.0
45 a 49 años	17.1	31.7	43.9	7.3	0.0	0.0	100.0
50 a 54 años	10.8	35.1	37.8	5.4	8.1	2.7	100.0
55 a 59 años	10.0	46.7	33.3	3.3	3.3	3.3	100.0
60 a 64 años	14.7	38.2	38.2	2.9	5.9	0.0	100.0
65 años y más	21.0	42.0	29.0	6.0	2.0	0.0	100.0

Fuente: Elaboración propia

Sea cual sea el tipo de juego con apuesta del que hablemos, la cantidad más habitual de gasto es inferior a las 5.000 pesetas en un solo día .

Cuadro 2.33 : Dinero gastado por tipo de juego practicado al menos una vez por semana (%).

	Cartas	Animales	Loterías/ quinielas	Bingo	Tragaperras	Maquinas comecocos	Juegos de habilidad
Menos de 1000	28,6		50	12,5	10	57,1	54,5
1000 y 5000	33,3	66,7	37	37,5	40	23,8	36,4
5000 y 10000	14,3	33,3	6,3	12,5	20	14,3	9,1
10000 y 50000	23,8		6,3	37,5	30	4,8	

Fuente: Elaboración propia

Recapitulemos, para la gran mayoría de la población, las cantidades de dinero jugadas por día oscilan entre las 1.000 y las 5.000 ptas. Las personas mayores juegan cantidades menores y las mujeres gastan menos que los varones. Hay que tener en cuenta que hay más mujeres mayores que hombres.

3. RELACION DE LOS ENCUESTADOS CON EL JUEGO

3.1. El origen del dinero jugado.

En la encuesta dábamos varias opciones de respuesta: de la casa, de la pareja, de la familia, de los bancos, de las tarjetas de crédito, de prestamistas, de venta de acciones o propiedades, pago con cheques falsos y línea de crédito en los bingos. Antes de analizar las respuestas, debemos tener en cuenta lo siguiente:

1. Las respuestas no son excluyentes, una persona puede conseguir dinero de diferentes maneras a la vez.
2. El porcentaje de ludópatas sobre la población general es del 2,6% y el de jugadores problemáticos del 6.6%. Son estos jugadores los que mas necesitan recurrir a fuentes alternativas para conseguir dinero, de ahí que los porcentajes que aparecen en el cuadro siguiente se asemejen en gran medida a los de estas tipologías de jugadores.
3. Solo hemos incluido en las tablas aquellas opciones en las que alguno de los encuestados respondía afirmativamente

En cuanto al sexo, las diferencias más significativas de obtención del dinero son las que se refieren a la solicitud de ayuda económica de la pareja

(más mujeres que hombres) y al uso de cuentas bancarias y utilización de tarjetas de crédito (más hombres que mujeres).

Si tenemos en cuenta que los jugadores problemáticos y los ludópatas son, entre los varones, en su mayoría varones solteros, y entre las mujeres sobre todo las casadas. Si tenemos en cuenta, así mismo, la dependencia económica que las mujeres amas de casa tienen de sus esposos o compañeros, estos datos adquieren mayor sentido.

El 60% de los que recurren a los bancos y cajas de ahorros son varones frente al 40% que son mujeres. Todos ellos son trabajadores. De los varones que recurren a las tarjetas de crédito, el 40% son estudiantes y el 60% trabajadores. Las pocas mujeres que recurren a esta vía son trabajadoras.

Sólo el 0,8% de los hombres nos dice que acude a prestamistas y son, en su mayoría, estudiantes.

Cuadro 2.34: De donde consiguen el dinero para jugar. (% de los hombres o mujeres que responden afirmativamente a cada una de las preguntas)

	Hombre	Mujer
Casa	37,6	36,1
Pareja	0,8	1,5
Otros familiares	1,7	1,5
Bancos y cajas de ahorro	1,3	0,8
Tarjetas de crédito	2,1	0,4
prestamistas	0,8	0

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 2.35: Personas que obtienen el dinero para jugar de la casa.
(%)



Fuente: Elaboración propia

Si observamos la ocupación de los jugadores, podemos darnos cuenta que las personas que más juegan son trabajadores activos. Como en esta categoría hay más varones, son más los trabajadores varones que extraen del hogar el dinero que requieren para su apuesta. El análisis cualitativo desvela que las amas de casa tienen más dificultades de uso del dinero del hogar puesto que éste es dinero controlado y acuden a préstamos o deudas para financiar su adicción de manera más discreta. La discreción acaba, en efecto, cuando la deuda o el préstamo aumenta y no encuentran como pagar aquélla o devolver éste.

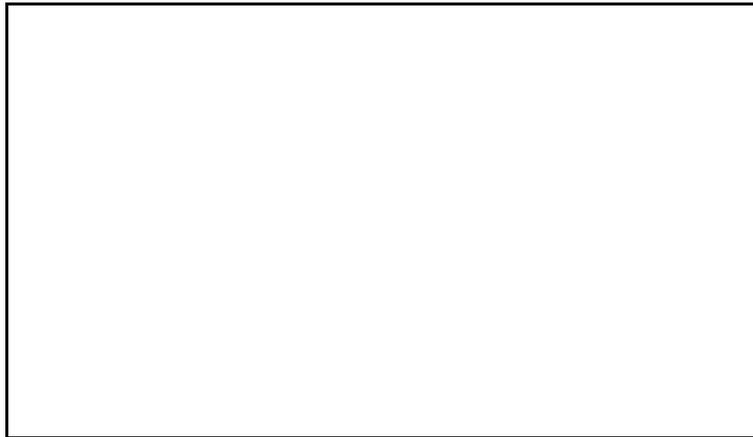
Gráfico 2.36: Consiguen el dinero para jugar de la casa en función de la profesión (% sobre sexo)



Fuente: Elaboración propia

De los que recurren a la pareja para conseguir dinero dos tercios son mujeres. La mitad de éstas son amas de casa. Estos datos refuerzan los hallazgos anteriores.

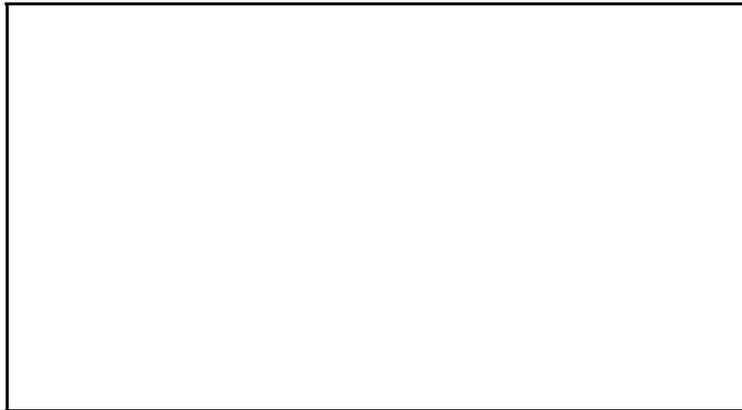
Gráfico 2.37. Personas que reconocen obtener dinero para el juego de la pareja (%)



Fuente: Elaboración propia

No hay una gran diferencia numérica entre los hombres y las mujeres que buscan dinero entre sus familiares. Sí encontramos diferencias cuando nos remitimos a la situación laboral de los que piden dinero prestado para jugar. Tres cuartas partes de los hombres son estudiantes y el resto son pensionistas. En el caso de las mujeres, la mitad son trabajadoras. La otra mitad se distribuye entre estudiantes y desempleadas.

Gráfico 2.38. Personas que reconocen obtener dinero para el juego de otro familiar (% del sexo)



Fuente: Elaboración propia

Resumamos:

- 1. No hay diferencia numérica importante entre hombres y mujeres a la hora de conseguir el dinero de casa o de otros familiares. Sí existe en cambio un predominio femenino, entre quienes acuden a su pareja para encontrarlo. Los hombres se apoyan más en sus cuentas bancarias, utilizan sus tarjetas de crédito, y en el caso de los estudiantes, hay quien recurren a los prestamistas.**
- 2. Por profesiones, vemos como los trabajadores y estudiantes recurren a casi todas las vías posibles de acceso al dinero que constan en la encuesta, mientras que pensionistas, amas de casa y desempleados obtienen su dinero de la red familiar.**

3.2 . Actitud ante el juego. Servidumbres, malestares y problemas de relación.

Una vez conocidas las prácticas de juego con apuesta de los jugadores problemáticos y de los ludópatas, intentamos conocer la consciencia de los jugadores, tanto de su servidumbre personal hacia las prácticas de juego, como

los sentimientos que tal reconocimiento produce y la influencia de la actividad en la vida social.

En cuanto al ejercicio de la voluntad personal para decidir cuándo jugar y cuándo parar encontramos los siguientes datos:

Un 15,2% de los varones y un 9,1% de las mujeres reconocen haber jugado alguna vez más de lo que tenían previsto. Les ha ocurrido a un 18,8% de los solteros, un 7,8% de los casados, un 15,8% de los divorciados y un 10,2% de los viudos.

Si relacionamos el sexo con el estado civil, observamos que los hombres solteros y divorciados tienen menos control del juego que las solteras y divorciadas, mientras que se da el fenómeno contrario entre las casadas y viudas, (en cualquier caso hay menos ludópatas entre los viudos y las viudas)

Gráfico 2.39. Han jugado alguna vez más de lo que tenían previsto.(%)



Fuente: Elaboración propia

En relación a los **sentimientos** del jugador hacia su juego descontrolado, encontramos que le produce un malestar expresado en términos de culpa.

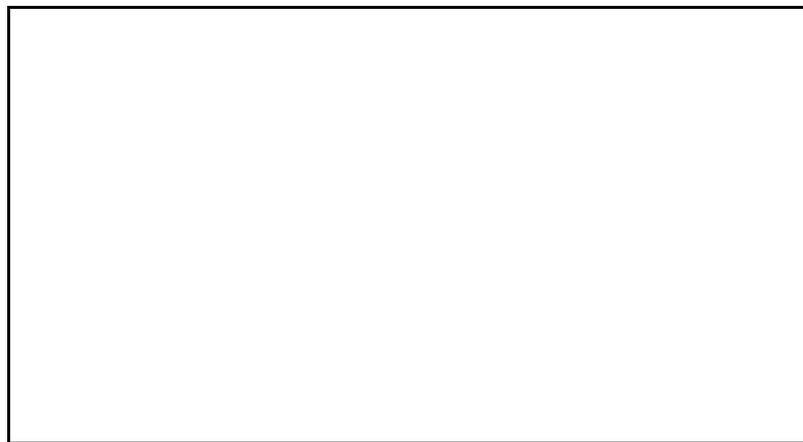
Los sentimientos de culpa afectan a gran parte de estos jugadores, con algunas diferencias en razón del sexo, el estado civil y la ocupación del jugador.

En efecto, si bien la adicción al juego en el hombre es superior a la de la mujer, manifiestan más mujeres que hombres sentirse culpables de jugar en

estas condiciones. Así, de las personas que afirman sentirse culpables por jugar o por lo que les ocurre cuando juegan, el 64% son hombres, cuando representan el 76,92% de los jugadores patológicos, y el 36 % mujeres, cuando suponen el 23,08% de los jugadores patológicos.

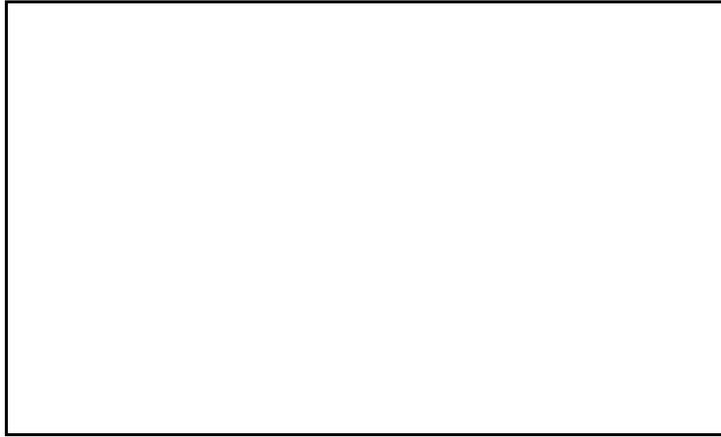
Por estado civil, y si bien la adicción es mayor entre los solteros que entre los casados, el reconocimiento de culpabilidad es superior en los segundos. Los viudos, que no llegan a la ludopatía aunque tienen una relación problemática con el juego, sienten también mayor culpabilidad de practicarlo que los divorciados. Algo similar ocurre entre divorciados y viudos: a pesar de no encontrar ningún viudo que sea jugador patológico mientras que los hay entre los divorciados, son superiores los porcentajes de los que se sienten culpables entre los primeros que entre los segundos. Y puesto que hay más viudas que viudos, aquellas contribuyen al porcentaje de mujeres que se sienten culpables.

Gráfico 2.40: Clasificación de los jugadores en función del estado civil.



Fuente: Elaboración propia

Gráfico 2.41. Personas que se han sentido alguna vez culpables por jugar o por lo que les ocurre cuando juegan, en función del sexo y el estado civil.



Fuente: Elaboración propia

Si analizamos la relación entre sentimiento de culpa y ocupación profesional, vemos como aquél es mayor entre la población trabajadora (52%), aunque no hay que olvidar que son los jugadores más habituales. Destaca sin embargo el bajo sentimiento de culpa que invade a los estudiantes, (dan los mismos porcentajes que los pensionistas (16%) aunque el número de jugadores es mucho mayor. Lo mismo ocurre con amas de casa y desempleados, igualan su porcentaje de culpa en el 8%, cuando la adicción es porcentualmente mayor entre los desempleados.

Cuadro 2.42: Clasificación de los jugadores en función de su actividad profesional



Fuente: Elaboración propia

Veamos que ocurre si cruzamos las variables ocupación laboral y sexo. Entre los hombres el mayor malestar se encuentra entre los trabajadores (56%), seguidos de los estudiantes (18%), de los desempleados y de los pensionistas (12%). De los porcentajes de mujeres que más sufren por su adicción, aparecen, en primer lugar las trabajadoras (44%), seguidas de las amas de casa y pensionistas (22%), por último, las estudiantes (11%).

Abandonar el juego no es fácil, así lo manifiestan los encuestados al admitir que les gustaría dejarlo pero se sienten incapaces de hacerlo. Puestas así las cosas ¿quiénes ven más difícil parar? Un 60% de los que quieren dejar de jugar pero sienten que no pueden son hombres, un 40% mujeres. Por estado civil, el 80% son solteros y el 20% restante casados. Si combinamos las dos variables, encontramos que entre los solteros no hay diferencia por sexos, mientras que entre los casados son los hombres los que se declaran incapaces de parar en porcentajes más altos.

Cuadro 2.43. Les gustaría dejar de jugar pero sienten que no pueden (%)

	SOLTERO	CASADO	DIVORCIADO	VIUDO	TOTAL
VARON	40	20			60
MUJER	40				40
TOTAL	80	20			100

Fuente: Elaboración propia

Por profesión, son los estudiantes los que manifiestan esta tendencia paralizadora en mayor medida que los trabajadores. Si diferenciamos por sexos, encontramos que las mujeres a las que les gustaría abandonar el juego sin éxito son estudiantes (75%) y desempleadas (25%). Mientras que en el caso de los hombres, el 50% son pensionistas, el 33,3% estudiantes y el 16,7% restante trabajadores.

Cuadro 2.44. Porcentaje de personas a las que les gustaría dejar de jugar pero no se sienten capaces de hacerlo, en función del sexo y la profesión.

	varón	mujer	total
estudiante	20	30	50
pensionista	30		30
desempleado		10	10
trabajador	10		10
TOTAL	60	40	100

Fuente: Elaboración propia

¿Influye el juego en la interacción social?. La respuesta es positiva. Las personas que se percatan de la adicción del jugador tratan de hacérselo saber y lo censuran por ello.

De ahí que el jugador problemático, y más aún el ludópata traten de ocultar su compulsión a jugar y desarrollen una estrategia de mentir para no recibir la desaprobación de parientes y amigos.

Se oculta el juego y, cuando se reconoce, se intenta convencer a los demás de que se ha ganado dinero aún cuando se haya perdido. A medida que se tiene menos fluidez económica, se pide dinero prestado, se discute por dinero (no se devuelve el dinero prestado y se huye del acreedor) y, finalmente, el tiempo, el trabajo y las relaciones humanas pierden valor frente a la compulsión de jugar. Tanto los datos de la encuesta, como las declaraciones de los grupos de jugadores a los que hemos entrevistado dejan ver la angustia con la que el jugador asiste al deterioro de las relaciones sociales con sus familiares y amigos. No se pierde la consciencia de lo que se hace, y se sigue haciendo para evitar pensar en ello. En estas circunstancias, el suicidio pasa por la mente de muchos jugadores, mientras siguen inmersos en la espiral de mentiras, discusiones y engaños.

A título de ejemplo, un 23,6% de los hombres ha discutido alguna vez por la forma de gastar el dinero, y lo mismo le ocurre al 18,1% de las mujeres. Sin embargo la proporción varía si esas discusiones se centran en el juego, aquí las mujeres (7,5%) casi igualan a los hombres (8%).

El 28,8% de los solteros reconoce haber discutido alguna vez por el uso que hacen del dinero. Lo mismo le sucede a un 16,5% de los casados, un 36,8% de los divorciados y un 8.3% de los viudos. Nuevamente los porcentajes varían si centramos esos conflictos en el juego, entonces, los que menos problemas tienen son los solteros (7,3%) y casados (6,8%), manteniendo divorciados (27,3%) y viudos (5,6%) una proporción relativamente mayor.

Si combinamos las variables sexo y estado civil podemos observar como el porcentaje de los varones solteros que reconoce discutir sobre la forma en que gasta el dinero en juego es muy alto, del 35,8% que ha tenido alguna vez discusiones por la forma de gastar el dinero, el 70% las ha centrado en juego. Algo parecido podemos decir de las mujeres casadas.

Cuadro 2.45. Personas que han discutido alguna vez con las personas con las que conviven por la forma de gastar el dinero, en general, y, entre éstos, los que han centrado la discusión en el juego (%)

	SOLTERO		CASADO		DIVORCIADO		VIUDO	
	Por dinero	Por juego						
VARON	35,8	70	54,2	10	2,2	20	7,8	0
MUJER	27,1	10	54,8	70	3,8	10	14,3	10

Fuente: Elaboración propia

Por ocupaciones, los varones que más discuten por el dinero que gastan en juego son los estudiantes, seguidos de los trabajadores. En el caso de las mujeres son las amas de casa y pensionistas las que más deben afrontar este problema.

Cuadro 2.46. Personas que han discutido alguna vez con las personas con las que conviven por la forma de gastar el dinero en el juego (% de los que reconocen discutir por la forma de gastar el dinero).

	varón	mujer
estudiante	40	10
ama de casa		40

pensionista	10	40
desempleado	20	
trabajador	30	10
TOTAL	100	100

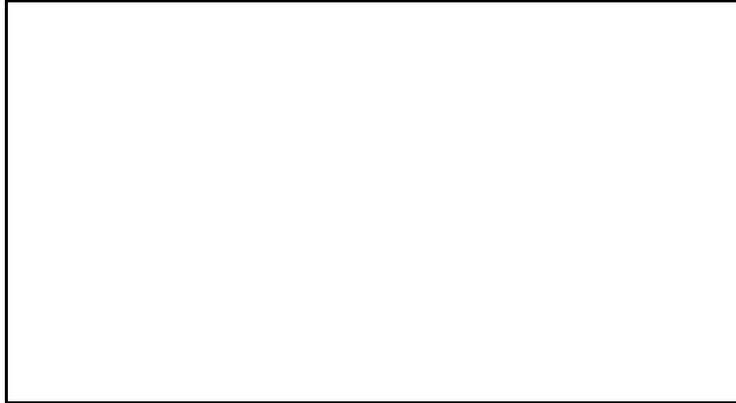
Fuente: Elaboración propia

Como conclusión podemos decir que aunque por motivos de juego discuten por igual mujeres y hombres, éstos suelen ser solteros y estudiantes o trabajadores, mientras que las mujeres son mayoritariamente casadas pensionistas o amas de casa.

El tiempo de trabajo y de estudio pierden su valor. Un 5,1% de los hombres admite haber perdido tiempo de trabajo o estudio por jugar, frente al 1,9% de las mujeres. Por estado civil, lo admiten un 7,6% de los solteros, un 1,2% de los casados y un 2,1% de viudos. Estos porcentajes están tomados sobre el total de la población, recordemos que de ella, el 6,6% declara prácticas que los sitúa en la categoría de jugadores problemáticos y el 2,6% declara prácticas que los colocan en la categoría de ludópatas.

Si relacionamos el sexo con el estado civil hallamos que, el 6% de las mujeres que pierden tiempo de trabajo o estudio son solteras, un 20% casadas y un 20% divorciadas. Entre los hombres el 83,3% son solteros, el 16,7% casados.

Cuadro 2.47. Personas que han perdido tiempo de trabajo o de clase debido al juego, en función del sexo y estado civil.



Fuente: Elaboración propia

Recapitulemos, pierden más el tiempo laboral y familiar los hombres que las mujeres. Éstos aprenden a combinar responsabilidades y adicción como una estrategia más para ocultar ante los próximos, la obsesión que les invade. Y como un mecanismo más de atenuar la culpabilidad que les atenaza.

CAPITULO II: LA MIRADA CUALITATIVA

INTRODUCCIÓN

El juego como acto lúdico y social forma parte de nuestra cultura. Jugar al parchís o a las cartas, comprar un boleto para un sorteo o rellenar una quiniela, son actividades que están presentes en el tiempo de recreo e interacción de las gentes de nuestro entorno desde la infancia.

Pero el juego social puede derivar en juego patológico para quienes se ven sometidos a su práctica de manera incontrolada. ¿Cuándo y por qué ocurre esto?.

Este segundo capítulo narra la experiencia vivida en el día a día por la población que juega de manera compulsiva. Se parte de los relatos elaborados por los grupos de discusión y de las historias de vida de algunos ludópatas.

Hemos hablado con una muestra de aquéllos que están en rehabilitación. Hombres y mujeres de diferentes edades y situaciones, nos han explicado su experiencia.

Los grandes ejes sobre los que se articulan estos relatos han sido los siguientes: El inicio en el juego, la difícil permanencia, las estrategias de autoconvencimiento, los sentimientos experimentados, el contexto que favorece el juego y el que apoya su abandono, el estallido de impotencia del adicto y la decisión de afrontar la rehabilitación.

1. EL INICIO. DEL JUEGO SOCIAL AL JUEGO COMO EVASIÓN DE LO SOCIAL.

Es tal el momento en que eres consciente de que te da igual todo lo que tienes alrededor... o en el momento en que la única esperanza que ves, lo único que ves que te puede solucionar es un golpe de suerte, la esperanza esa que te intentan vender con las loterías... y en el caso de las máquinas tragaperras.. pues lo mejor es buscar... en el momento en que empiezas a olvidarte de todo y a sentirte bien... bueno no eres consciente de que estás bien.. sino de que tu cabeza no está dándole vueltas absolutamente a nada... estás delante de tus lucecitas y ya está (Grupo de varones trabajadores de 18-30 años)

Para la mayoría de los ludópatas el juego ha formado parte de su vida desde la infancia, como una forma más de esparcimiento social. Sin embargo, la falta de habilidades sociales, las carencias afectivas, la dificultad de hacer frente a problemas vividos ha condicionado el tránsito desde la actividad socialmente compartida hasta su ejercicio solitario, compulsivo, irrefrenable.

El juego es el refugio de los solitarios (Grupo de varones trabajadores de 30-45 años)

Marcajes de la infancia o de tal posiblemente sí en cuanto a configuración de carácter que te hacen ser débil, contentar a las personas, no decir nunca lo que piensas, estar siempre a expensas de los demás, no tener autoestima, no tener poder de decisión, no afrontar todo esto cuando va sumado, pero hay una cosa muy importante, el núcleo familiar. (Grupo de amas de casa de 45-60 años)

Para los ludópatas, el juego es una vía de escape como lo pueden ser tantas otras: la droga, el alcohol, el trabajo; todo es o puede ser en un momento dado un refugio, una huida. La diferencia está en las consecuencias, el lugar a donde lleva un camino u otro, pero todas esas vías de escape se convierten en adicciones, y el inicio siempre es el mismo: buscar una salida a los problemas personales.

Yo empecé con 14 años y fue pues, tu tienes una serie de complejos, de miedos, de ilusiones frustradas y para intentar evadirte de todo eso porque te sientes mal lo que intentas es apaciguar esa ansiedad, ese malestar llámese juego, llámese drogas, llámese alcohol, tabaco o el que trabaje mucho por ejemplo. Cada persona tiene su adición, en sí las adicciones son todas iguales pero por ejemplo un drogadicto está peor visto que un ludópata y un ludópata se ve mucho peor que un tío que trabaja 16 horas. Tiene los mismos problemas pero los han encaminado hacia esos... (Grupo de varones estudiantes de 18-30 años)

Si a mí me hubiera dado por estudiar mucho para mis padres hubiera sido un hijo modelo y seguiría teniendo los mismos problemas que tengo ahora, pero mis padres se hubieran sentido super orgullosos de mí (Grupo de varones estudiantes de 18-30 años).

¿Por qué los jugadores problema y los ludópatas han buscado el refugio en el juego y no en otro tipo de adicciones?.

Porque han ido concentrando su energía en una actividad conocida, potenciada socialmente, que les gustaba y a la que han ido dedicando cada vez más tiempo hasta perder el control.

El juego es muy accesible, no hay que ir muy lejos de casa para encontrar un puesto de loterías, unos recreativos, un bar donde haya alguna máquina tragaperras. El juego va adornado de una aureola de suerte y ¿quién no quiere tener suerte?, los miles de concursos y sorteos, la publicidad a veces, nos incitan a buscar la suerte, y que bonito es cuando consigues un pedazo. Para muchas personas ese premio es sólo un momento más del día o de la vida, para unas pocas es el último cartucho, la solución mágica a una situación que viven como desesperada.

Socialmente está muy bien visto tener suerte... tener buena suerte... porque es que además para cualquier cosa te hacen un sorteo... y es que no es lo mismo decir esto me lo he comprado yo. Que fijate que suerte he tenido que esto me ha tocado. (Grupo de varones trabajadores de 18-30 años)

¿Por qué hay más ludópatas que drogodependientes? Pues porque el juego es más accesible, hay más alcohólicos que drogodependientes porque el alcohol es mucho más accesible (Grupo de varones trabajadores de 18-30 años)

Hemos dicho que se busca el juego como una forma de evadir los problemas o las carencias personales, ¿de qué problemas estamos hablando? ¿existen rasgos comunes?

Hay rasgos que son muy claros entre nosotros. Entre nuestro colectivo... falta de personalidad ... inmadurez ... falta de comunicación, de diálogo. (Grupo de varones trabajadores de 18-30 años).

Podemos hablar, en primer lugar, de personas con una carencia grande de autoestima, con dificultades de comunicación, que sienten soledad, incapaces de superar los problemas, desilusionadas o frustradas, y en algunos

casos simplemente con falta de objetivos en la vida o con la sensación profunda de enfrentarse a un futuro incierto.

A mí el tema del juego me ha gustado, como le gusta a más gente, sólo que yo llevaba una serie de problemas el no quererme a mi misma, el sentirme sola, incomprendida.. que no servía para nada, el sentimiento de inutilidad vamos y el no saber enfrentarme a los problemas, no decir nunca nada, yo estar metida en mi mundo y nadie más. (Relato de mujer estudiante de 18-30 años)

Yo me metí en la carrera, no era la ilusión de mi vida y no es que me desagrade pero tampoco es una cosa que me llene ... yo de joven tenía muchas ilusiones de cambiar la sociedad, de cambiar el mundo no sé qué no sé cuantas, y cuando ves toda la sociedad, en lo que te rodea, yo por lo menos me deprimí y cuando caes en lo que caes.. (Grupo de varones estudiantes de 18-30 años)

Observamos, en segundo lugar, que, para la mayoría de estos jugadores, los problemas vividos son obstáculos insalvables. Ante la incapacidad de superar esos contratiempos por sí mismos, y ante la dificultad de pedir ayuda a los demás, optan por refugiarse en una actividad que no les resuelve el problema, pero que los aleja momentáneamente de él.

A la mayoría que somos ludópatas nos ha pasado eso, que no afrontamos las cosas (Grupo de varones trabajadores de 45-60 años)

Nos refugiamos en el juego que es donde no tenemos problemas, claro en la vida normal los pocos que hay, si son laborales no los sabemos resolver y si son sociales nos pasa idénticamente igual (Grupo de varones trabajadores de 45-60 años).

Estos problemas pueden ser de diferente índole, conflictos laborales, situaciones difíciles en el hogar, fracasos sentimentales.

*Empecé un trabajo en el cual me trataban muy mal y en vez de decirle a la jefa lo que sentía me iba al juego y me refugiaba en él.
(Relato de mujer trabajadora de 18-30 años)*

En mi familia ha habido muchos problemas ... Yo soy homosexual ...una hermana mía es heroinómana.. La primera vez que tuve una enganchada con el juego fue cuando tuve una relación que todavía no he llegado a superar del todo cuando yo tenía 20 ó 21 ... era la primera relación que tenía con una chica y fue cuando salió todo el tema de mi hermana ...Por aquél entonces incluso bebía un poco más (Relato de mujer trabajadora de 30 a 45 años)

En tercer lugar está el aislamiento. La inseguridad que provoca el no poder compartir los problemas con las personas próximas, el no tener alguien que escuche, que apoye, lleva a buscar alternativas solitarias y marginales que cada vez van a dificultar más esa deficiente o carente comunicación.

Me sentía sola por dentro, arrastraba la poca comunicación en casa que yo no tenía porque yo no contaba mis problemas. (Relato de mujer estudiante de 18-30 años)

Yo no estaba bien conmigo misma, tenía problemas de incomunicación en casa... luego problemas con los amigos... yo creo que eso viene influyendo desde la infancia... Todo te lo vas guardando, luego tienes malas relaciones en el colegio con los amigos, llegas a la universidad y empiezas de cero.... No eres una persona capaz de comunicarte contigo misma, si te ridiculizaron en el colegio lo llevas por dentro, no eres capaz de enfrentarte con nadie...yo esos traumas los llevaba dentro y no los había

solucionado, había aprendido a mal vivir con ellos. (Relato de mujer estudiante de 18 a 30 años)

En cuarto lugar, la incompreensión que encuentran en sus familias, o simplemente el hecho de no poder compartir nada, ningún sentimiento, ningún problema, ninguna vivencia importante, se acentúa con la huida. Y la causa de la huida es el miedo a defraudar, a causar dolor a las personas a las que se quiere. Para no soportar el silencio de la incomunicación se refugian en el ruido de las máquinas o de las voces que cantan los números en el bingo.

Estamos solos, que somos islas... te engañas muchas veces dices pues si en mi familia se habla, sí pero a la hora de la verdad cada uno lleva su esquema en la cabeza... La falta de comunicación. (Grupo de amas de casa de 45-60 años)

Problemas de comunicación, problemas en el entorno familiar y no estoy hablando de familias desestructuradas sino que hay falta de comunicación. (Grupo de varones estudiantes de 18-30 años).

(Con la familia) Yo no he hablado nunca desde que tenía 15 años y nos veíamos

No poder desahogarme (...) demasiados problemas hay en mi casa ya (...) yo como voy a darle el disgusto a mi madre de decirle no es que mire yo soy homosexual, pues es más fácil coger y hacerte la responsable cuidadora, y como eso es mentira y tu sigues teniendo muchísimos problemas pues terminas jugando como terminas metiéndote un pico. (Mujer trabajadora de 30-45 años)

En quinto lugar, falla la relación con los amigos. Por unas u otras causas descubren que no pueden contar con los amigos, encuentran en ellos el

mismo muro que con la familia, las mismas carencias, la misma imposibilidad de abrirse y compartir los problemas.

Hay mucha gente que se da cuenta luego que realmente no tenía amigos sino que tenía gente con la que estaba, simplemente conocidos (Grupo de varones estudiantes de 18-30 años)

En la facultad juegas a las cartas porque no tienes con quien hablar. (Grupo de varones estudiantes de 18-30 años)

En sexto lugar, si a la falta de comunicación se unen los sentimientos de inferioridad ante la imposibilidad de ganar afectos, la propia estima se ve seriamente alterada. En estas condiciones no se sabe pedir ayuda.

Tenía un complejo de inferioridad horroroso. (Relato de mujer trabajadora de 30 a 45 años)

He tenido problemas de autoestima toda mi vida. (Grupo de amas de casa 45-60 años)

Necesitas descargar en algo, véase juego alcohol. para sacar tus carencias afectivas, tus carencias de autoestima. (Grupo de varones estudiantes de 18-30 años)

Hay otros problemas vividos que desequilibran la interacción armoniosa con el medio. Uno de ellos, recurrente, es el de la pérdida de un ser querido, al que se encontraban fuertemente unidos.

La segunda enganchada fuerte fue cuando la muerte de mi padre Yo ahí no podía hacer nada, murió de cáncer. (Relato de mujer trabajadora de 30 a 45 años)

Lo que agrava mi problema es la muerte de dos familiares que he tenido muy queridos. (Relato de mujer trabajadora de 18-30 años)

Un segundo es la soledad del ama de casa, que nos describen como una soledad física, real, tangible que agranda y nutre el vacío existencial que van sintiendo. Ellas no tienen un lugar de trabajo fuera del hogar, un lugar donde ejercer una actividad distinta ni una interacción personal. Son muchas horas las que deben pasar solas.

El mundo del ama de casa es un mundo muy solitario, solitario y desagradecido. Mujeres que te casas con toda la vida y con toda la plenitud a cuidar de tu marido y de tus hijos y encuentras, llega un momento que te encuentras aislada porque tú te has quedado parada en una cierta parte del camino. (Grupo de amas de casa de 45-60 años)

Que ellos han trabajado que tienen una vida por delante que tú sólo les sirves para llegar a casa y tener las cosas pues en realidad son fundamentales porque en esta vida se puede tener mucho de todo pero si no tienes un refugio donde realmente te encuentres satisfecho no tienes nada, entonces la mujer, yo en mi caso empecé a jugar porque me sentía muy sola y muy discriminada y muy utilizada y muy manipulada. (Grupo de amas de casa de 45-60 años)

Su trabajo no es reconocido ni valorado, ni económicamente, ni de un modo afectivo. Han dedicado toda su juventud, su vida al cuidado de las personas a las que quieren, pero no encuentran en los familiares a los que atienden ni reconocimiento ni agradecimiento. Los hijos crecen y se van. El marido trabaja. Ellas descubren que están solas, que son las únicas de la familia que no tienen una vida al margen de la casa, y para ellas, la mayoría de las veces, es una casa vacía. Ellas deben estar para los demás, deben cuidar a todos, pero nadie está para ellas. Podríamos decir que el grado de soledad, de frustración y de carencia afectiva entre estas mujeres es muy alto.

Llegas a una edad en que te planteas realmente si lo que has hecho ha merecido la pena, si tienes unos hijos, has creado una familia, has conseguido una cierta posición económica, que bien pero dices no tengo nada más porque no compartes nada con los hijos (Grupo de amas de casa de 45-60 años)

Te has tenido que limitar a vivir lo que has vivido en tu casa ... A criar a los hijos...Los hijos crecen. (Grupo de amas de casa de 45-60 años)

¿Cuándo se producen las primeras experiencias?. Las primeras experiencias ya se producen en la infancia.

Desde chiquita a mí me llamaba el juego, el sonido de las máquinas, el jugar una partida de cartas... (Mujer estudiante de 18-30 años).

El juego te empieza a llamar desde pequeño porque tienes las cartas, los juegos... la consola de pequeño que te pegas 5 horas jugando. (Grupo de varones estudiantes de 18-30 años).

En general se comienza a jugar con placer. La iniciación juvenil viene muchas veces de la mano de los videojuegos, consolas y ordenadores.

Hay un dato importante entre los jóvenes varones, parece que sus primeras salidas en pandilla tienen como destino los recreativos, centros puramente lúdicos, en los que sin embargo es frecuente que terminen apostando a cualquier tipo de juego. En estos lugares pueden ver como cruzando una puerta existe otro tipo de juego distinto al del video juego. Sólo franqueando una puerta, pueden apostar dinero con facilidad pese a la normativa vigente que les prohíbe practicarlo.

Con 12 años te vas todos los días a los recreativos. (Grupo de varones estudiantes de 18-30 años)

Yo creo que empiezan antes con videojuegos y con máquinas de cinco duros de karate kid y con el ordenador, ahora mucho más con el ordenador (...) los futbolines y las cartas (...) la cuestión es que jugando a eso estás en el ambiente de los recreativos y sólo cruzando una puerta normalmente en los recreativos ya estás en las máquinas tragaperras. (Grupo de varones estudiantes de 18-30 años)

¿Cómo se pasa del juego controlado al incontrolado?. ¿Cómo son esas primeras experiencias de tránsito?. Puede ser una experiencia más compartida con amigos, y que luego, en función de la situación personal del jugador se disfruta como una actividad social o deriva en una patología.

Yo me enganché con un amigo, es una acto social en el primer momento, uno no va por ahí y se echa 40.000 pts el primer día, pues empiezas a echar algo, haces la típica tontería con los amigos. El problema es que claro cuando una persona está mal, a mí me gusta más el juego y me engancha más el juego, a un amigo mío le gustaban más las drogas y se fue hacia las drogas. (Grupo de varones estudiantes de 18-30 años)

Con amigos pues sí jugaba en casa a las consolas pero luego empiezas a jugar sola más bien sola ... A los recreativos, empecé con 17 ó 16. (Relato de mujer trabajadora 18-30 años).

Pueden comenzarse en solitario, en estos casos suele ser ya una manifestación de que algo no funciona por lo que el paso a la ludopatía aquí es quizás más rápido.

Mi marido no estaba en todo el día en casa, no venía ni a comer, no venían los hijos ni a comer, no venía nadie, entonces el decir voy a probar, voy a ver a la máquina, a echar una moneda, luego vas un día al bingo. (Grupo de amas de casa de 45-60 años)

Me metí en mayor medida en el tema del juego por el bingo.. yo entré allí un día por casualidad. ...Iba sola... no había aprendido a llevar una buena relación de amistad ... en un momento dado que yo iba sola por la calle, dije, ¡pues voy a entrar allí!. ...Un día pase por allí y la sensación que tuve fue totalmente distinta a la que sentía fuera del bingo, allí todos éramos iguales, a nadie le importaba quien eras, de donde eras, si tienes amigos o no. entonces yo allí estaba bien ... me sentía querida, me sentía comprendida, porque te decían pues quedamos mañana... allí nadie se paraba a juzgarme ... para mí era salir de todos mis problemas y meterme allí, y no tenía ningún problema allí, y era el sitio donde más a gusto estaba. (Mujer estudiante de 18-30 años)

Tanto si se comienza acompañado como solo, el juego patológico deriva en ejercicio solitario. Porque se reconoce que esta forma de jugar es censurable, y porque no se quiere el sometimiento a la crítica o a la interrupción involuntaria del juego, el jugador acaba huyendo del contexto habitual para eludir el control social

Podríamos decir que el tránsito entre el juego social y el problemático se da en el momento en que se evita la compañía, en el que se oculta, en el que el juego pasa a ser definitivamente una actividad solitaria.

Si iba con alguien de los que normalmente iba me iban a ir diciendo, macho... ten cuidado no sé que... allí fue cuando realmente preferí jugar sólo. (Grupo de varones trabajadores de 18-30 años)

Empiezas a jugar solo cuando te das cuenta de que lo que haces socialmente está mal visto. (Grupo de varones trabajadores de 18-30 años)

2. LA EXPERIENCIA DEL JUEGO COMO PROBLEMA.

Cuando estás metido en el juego no tienes vida, no tienes amigos ni tienes familia, ni tienes nada de nada, solamente tienes mentiras por todos sitios. (Grupo de varones trabajadores de 45-60 años)

Cuando ya decides que tienes que parar y ves que no puedes pues es un sentimiento de culpabilidad, un nerviosismo, una ansiedad, unas ganas de por ejemplo yo he pensado más de una vez abro la ventana y me tiro y se acabó. (Relato de mujer trabajadora de 30-45 años).

Por lo expuesto hasta aquí queda claro que la adicción no es algo que aparezca de la noche a la mañana. Es un proceso y no siempre es fácil saber cuando el juego es una patología. Nuestros informantes reconocen algunas señales. Se es adicto cuando se pierde el control del tiempo y del dinero empleado en jugar, cuando se dejan de lado las responsabilidades personales y sociales, cuando es el juego el que domina la vida.

En el momento en que dejas de hacer otras cosas que te gustaría hacer o que tienes que hacerlas. (Grupo de varones trabajadores de 18-30 años)

Mira la ludopatía cuando empiezas a mentir y cuando empiezas a contar y cuando empiezas a quitar dinero... estás dependiendo de eso y mientes, coges dinero ... en el momento que tienes algo de

dinero vas a la máquina y luego te das cuenta porque empiezas a robar dinero. (Grupo de varones estudiantes de 18-30 años)

Llega un momento en que estás tan desesperado que piensas que las cosas que haces los demás no se van a dar cuenta, pero es porque estás desesperado que piensas, tengo que hacerlo y tengo que hacerlo... lo voy a hacer y los demás seguro que no se dan cuenta, y entonces ya... desde dejar de quedar con los amigos durante mes y medio hasta mangar dinero en el trabajo pensando "no se van a dar cuenta", y ese es el momento cuando estás metido y bien metido, cuando piensas que los demás no se van a dar cuenta . (Grupo de varones trabajadores de 18-30 años).

Custer⁸ señala que hay tres fases en el proceso de adicción, una de ganancia, en la que aunque haya pérdidas se cree que se puede volver a ganar. Una segunda de pérdida, en la que el jugador se endeuda y aparecen los problemas con el entorno, y la tercera en que el juego aumenta de forma frenética y el mundo del jugador se desmorona.

Todos nuestros informantes llegaron a la tercera fase. Ahí lo más importante es jugar, ya da igual ganar o perder, no importa el tiempo que se invierta, ni siquiera si es algo que realmente apetezca hacer.

Yo creo que hay tres etapas, la primera vas a por el dinero, la segunda vas a recuperar el dinero que has perdido y la tercera que ya te da igual que te toque o no te toque porque si te toca vas a la máquina de al lado o incluso la vas a volver a meter a la misma. (Grupo de varones trabajadores de 18-30 años)

Llega un momento que yo estaba jugando al guiñote por jugar ¡que me aburría!, y estaba allí, estaba metido en ello, no tenía ni ganas,

⁸ Citado por Prieto, M. 1999

me daba igual ganar que perder, el caso era jugar. (Grupo de varones trabajadores de 30-45 años)

En esta fase el dinero no tiene más valor que el de permitir jugar el mayor número de partidas posibles. Se invierte mucho dinero para obtener premios de muy poco valor. El premio es lo de menos, lo importante es poder jugar una y otra vez. Es más, ganar puede ser un problema en el sentido de que el juego pierde su aparente razón de ser.

Si me salía el premio me jodían porque tenía que dejar de jugar. (Grupo de varones trabajadores de 30-45 años)

Recuerdo que una vez canté un bingo de 40.000 pts a primera hora de la tarde, me gasté las 40.000 ptas del bingo más 40 que yo llevaba en el bolso. (Grupo de amas de casa de 45-60 años)

Yo muchas veces para sacar 10.000 he ido a jugarme 50.000. (Grupo de varones estudiantes de 18-30 años)

En esta fase, el tiempo también pierde su valor, en el sentido de que todo el tiempo posible se dedica al juego. Aún así todo el tiempo empleado parece escaso.

Si un día me salía por la tarde al bar a tomar el café pues ya se liaba la cosa en lugar de subir a las 7 subía a las 9, después a las 10, después ya no subía en tos la noche hasta la hora de ir a trabajar. (Grupo de varones trabajadores de 45-60 años)

El día de Santa Águeda no comí, a las 3 y media estaba en el bingo y salí a las 4 de la madrugada y lo único que hacía era trasladarme de uno a otro. (Grupo de amas de casa de 45-60 años)

Lo difícil es encontrar el equilibrio entre cumplir con el trabajo, con el juego y conseguir el tiempo y el dinero necesario. Un informante nos contaba como tuvo que buscar una fórmula: alternaba dos tipos de horas extra, unas eran de trabajo para conseguir dinero, otras eran de juego para gastarlo.

Lo más difícil es encontrar el equilibrio entre cuantas horas tienes que trabajar y cuantas horas quieres jugar porque llega un momento en que tienes que hacer un montón de trabajo y de horas extra para poder jugar porque si te pegas 20 horas trabajando ya no tienes tiempo para poder jugar... yo me acuerdo que en mi caso si que hubo un tiempo en el que era decir esta semana hago horas extra y la siguiente no... una si y otra no, entonces la semana que hacía horas extra casi no jugaba y la semana que no hacía horas extra pues todo el tiempo que tenía libre me lo pegaba gastándome el dinero que había ganado la semana anterior. (Grupo de varones trabajadores de 18-30 años)

3. JUEGOS, LUGARES EN LOS QUE SE JUEGA Y FUENTES DE FINANCIACIÓN.

¿Qué juegos son los más practicados por los jugadores adictos; aquéllos que se realizan en los espacios habitualmente ocupados por hombres y mujeres y según sus grupos de edad?.

Nuestros informantes varones se inclinan más por las máquinas tragaperras y las cartas (juegos de bar) mientras que las mujeres juegan más al bingo, al que pueden entrar cuando se sale de compras en los horarios previos y posteriores a la comida de mediodía.

Máquinas tragaperras ... Es más accesible ... En ningún bar ni en ningún recreativo te piden un carnet ... Es más fácil esconderse, te vas a un barrio que no te conoce ni dios... te pones a jugar y ya está. (Grupo de varones trabajadores de 18-30 años)

Máquinas ... A mi entrar en el bingo me daba mucha más vergüenza que entrar al bar, porque una vez que estaba frente a la máquina, sólo veía la máquina ... En el bingo puede conocerte alguien. (Grupo de varones trabajadores de 30-45 años)

¿Dónde juegan los jugadores que ocultan su afición incontrolada?.

Juegan lejos de casa, saben que lo que hacen no es correcto, o al menos va a ser objeto de crítica por lo que no quieren ser descubiertos.

Yo jugaba donde no me conocían ... porque mi entorno no se tenía que enterar de mi vergüenza. (Grupo de varones trabajadores de 30-45 años)

Yo sabía que en una máquina no podía echar, que o echaba 5.000 o no echaba nada y entonces lo que pasa es que sabes que con un amigo no puedes echar 5.000 pts, porque él no va a estar aguantando todo el rato, y segundo porque te da vergüenza porque te das cuenta de lo que estás haciendo, yo no he ido a jugar a un bar, yo jugaba en sitios donde había gente jugando como yo. (Grupo de varones estudiantes de 18-30 años)

Hay excepciones en las que los jugadores realizan su actividad cerca de casa, pero lo hacen con pánico a ser descubiertos.

Muchas veces habéis contado que os ibais a sitios lejos de casa, yo jugaba en unos recreativos que tengo debajo de mi casa y eso sí, cuando salía de los recreativos salía acojonado siempre con que ahora me pilla mi padre, me pilla mi madre". (Grupo de varones estudiantes de 18-30 años).

También hay ocasiones en las que la necesidad de jugar es tan grande que ya no les importa que los descubran, en ese momento el grado de descontrol y de adicción es muy alto.

Yo he jugado a máquinas y a bingos, bueno en los bares no mucho, yo más bien me iba a los minicasinos y allí parece que estás más aislado y no te ve la gente pero yo he jugado hasta en el bar del mercado donde le había pedido a la charcutera que me dejara 10.000 pts que se alas iba a pagar al día siguiente y me ponía a jugar allí que estaba la otra tomándose su café y viéndome. (Grupo de amas de casa de 45-60 años)

¿De donde se saca el dinero que se gasta en el juego?

Cada vez se pasa más tiempo jugando, por lo que se necesita más dinero para jugar y para cubrir las pérdidas. Se saca dinero de todos los lugares, se roba a la familia, se vende todo lo que se puede, se piden préstamos.

Yo no tenía hora de llegar a casa ni medida con el dinero, yo he llegado a empeñar joyas de mi hija. (Grupo de amas de casa de 45-60 años)

Habían ido al extracto de cuentas y me vieron todo lo que había sacado y me descubrieron la colección de monedas de casa que había vendido y las joyas que las había vendido. (Grupo de varones estudiantes de 18-30 años)

Te humillas, te degradas, pero te acostumbras a humillarte y a degradarte y luego, a mi no me daba vergüenza ir a un banco a pedir un préstamo ni a pedirle a este o al otro, no me daba ninguna. (Grupo de varones trabajadores de 30-45 años)

Un juego practicado en tales condiciones genera varias estrategias disolventes de las buenas relaciones con el entorno:

i) El jugador miente. El juego compulsivo es un acto solitario y clandestino, el jugador no quiere que nadie se entere de la actividad que realiza, por lo que para ocultar el tiempo que emplean en el juego, así como el dinero que gasta, falsea la realidad conscientemente.

En principio empiezas por poco desde luego, pero conforme va pasando el tiempo pues cada vez tienes más problemas si no solucionas los anteriores, todo eso también lleva a un círculo de mentiras, engaños, manipulaciones...porque si te preguntaban en casa donde has ido, pues a la biblioteca. (Mujer estudiante de 18-30 años).

Somos unas personas muy embusteras, muy mentirosas, yo ahora pienso en los tiempos en los que estaba metida en el juego y digo pero cómo podía mentir y lo rápida que era. (Grupo de amas de casa de 45-60 años)

Es una mentira en todos los ámbitos, en el trabajo, en las tiendas, en casa, en la familia, te vas retirando, te vas aislando y te quedas solo entonces viene la bajada. (Grupo de amas de casa de 45-60 años)

ii) El jugador se obsesiona. El juego lo absorbe todo, lo inunda, lo invade, está en lo más profundo del subconsciente. Se vive por y para el juego, incluso se sueña con el juego.

Yo vivía únicamente para el juego, dormía y soñaba con los numeritos del bingo, porque me pegaba allí el día, y soñaba con eso, y me levantaba y decía, me voy al bingo, pero antes he de conseguir dinero, a ver como lo hacemos, entonces era vivir, vivir por el bingo. (Mujer estudiante de 18-30 años)

Yo he cantado bingo (en la cama). (Grupo de amas de casa de 45-60 años)

Yo me acostaba y hacía transacciones bancarias. (Grupo de varones trabajadores de 30-45 años)

iii) El jugador pierde. Jugar cada vez requiere más tiempo, más dinero, más mentiras... Como es un acto solitario y escondido, se deja a un lado a los amigos, la familia, la pareja, los estudios, a veces hasta el trabajo.

El juego va ocupando la vida entera, despojándola de todo lo que le sea ajeno. No solo se pierde el contexto, lo que rodea al jugador, sino que el juego también lo va limando por dentro, lo limita, lo vacía, con el juego se pierden sobre todo sentimientos y emociones.

Con el juego perdí mi familia, perdí amigos, no pensaba más que en el juego. No tenía comunicación ni con mis hijas ni con mi mujer ni nada porque cuando estás metido en el ambiente este del juego no tienes capacidad de pensar para nada, evitas problemas y evitas todo, solamente vives para jugar. (Grupo de varones trabajadores de 45-60 años)

Los pocos amigos que tenías los vas dejando de lado porque no llevan tu ritmo de vida, y están en un ambiente en el cual te sientes sola, que no sirves para nada y fuera de lugar, también vas desestructurando toda tu familia y tu vida familiar. (Relato de mujer estudiante de 18-30 años)

Llevaba un año trabajando en un buen puesto de trabajo y lo perdí. (Grupo de varones trabajadores de 18-30 años)

iv) El jugador adquiere otras adicciones.

Por la ansiedad que produce jugar, el jugador tiende a fumar y a beber más.

La bebida no siempre conduce al alcoholismo, a veces es simplemente una excusa para poder jugar o una manifestación más de la inseguridad que empuja al juego.

Para hacer un examen me tomaba siempre algo antes porque me quitaba mucho el nerviosismo y lo hacía más tranquilo, entonces la cuestión no es alcohólico de que necesitas el alcohol constantemente porque yo necesitaba el alcohol pero el problema es de la inseguridad no es del alcohol diario. (Grupo de varones estudiantes de 18-30 años)

Cuando estás jugando a las máquinas recreativas bebes por cambiar (dinero) (...) Usas la excusa... y la cerveza a lo mejor ni la bebes. (Grupo de varones trabajadores de 30-45 años)

Otras veces es una manifestación más del descontrol y el abandono con el que se lleva la vida.

Yo jugaba y bebía, pero los últimos meses cuando dejé de beber se me acentuó más el juego, la ansiedad... (Grupo de varones trabajadores de 45-60 años)

(En el bingo) te quedas hasta las tres de la mañana que entras tomándote una cerveza, te pides otra y otra y acabas... es un círculo, todo es un círculo, fumas muchísimo, yo he llegado a fumarme 3 ó 4 paquetes en un día. (Grupo de amas de casa de 45-60 años)

v) La última trinchera del jugador.

En un primer momento el juego parece el refugio donde protegerse de todos los problemas, pero como hemos visto, al final, el juego termina siendo el problema mayor. Como consecuencia de la adicción al juego todos los problemas se acentúan, sin embargo los ludópatas siguen buscando en esta actividad el consuelo, estableciéndose así un círculo del que es imposible salir.

Me cambiaba el humor, si sales del bingo y te has gastado mucho dinero llegas a casa diciendo... madre mía!, aquí me va a dar algo como me pillen, también cuando venía algún problema en casa, alguna discusión con alguien también saltas más, y dices que me voy, y me iba al bingo que allí es donde resolvía todos mis problemas ... empiezas a robar y eso ya es...empiezas a quitar poco en casa, pues 20 duros, luego ya re vas involucrando y cada vez que está más a gusto en el tema del juego, cada vez son más problemas los de fuera, por lo cual vas al bingo, y luego se van acumulando por lo cual más tiempo al bingo, por lo que llega un momento en que estas las 24 horas del día, porque había días en que me levantaba a las 9 de la mañana y me acostaba a las once de la noche, y había estado el día en el bingo... porque comía en el

bingo, cenaba en el bingo. (Relato de mujer estudiante de 18-30 años)

4. LA RUTINA DEL JUEGO COMO PROBLEMA.

El juego ya es una parte más de la actividad diaria que se desarrolla en función del tiempo que dejan las demás, procurando estirar este tiempo lo más posible. Podemos decir que el día se vive con ansiedad, por jugar y por no ser descubierto.

A jugar se va con estrés y miedo, porque los jugadores no quieren ser descubiertos. Es por eso que lo hacen solos, para que nadie lo sepa ni los controle.

La sensación de ir al bingo pues horrible, tienes vergüenza de que alguien te vea entrar, encima eres joven, esperas un momento en que no pase nadie por la acera, y luego cuando estás esperando, piensas si habrá alguien conocido... y también te ponías en una mesa apartada. (Relato de mujer estudiante de 18-30 años)

Nos gusta ir a jugar solos así no tienes a nadie al lado que pueda decir basta. (Relato de mujer trabajadora 18-30 años)

Una vez que se está jugando las sensaciones son distintas. Por un lado la tranquilidad que proporciona estar jugando: ya o existe ni importa nada más, en ese momento se olvidan todas las tensiones y problemas. Por otro lado la ansiedad que produce ser descubierto fortuitamente por algún conocido.

Pero una vez que ya estabas allí y entrabas en la mecánica del juego ya te daba igual quien entrara, quien se sentara en tu mesa, incluso te sentabas en el centro de la sala porque ya estabas metida y ya no tenías problemas, todos íbamos a lo mismo y éramos iguales y la sensación allí muy buena. (Relato de mujer estudiante de 18-30 años)

Yo he estado en bares mirando a la puerta constantemente para ver si entraba alguien y me reconocía sabiendo que estaba allí, que iba a estar 2 horas y que lo más seguro es que al final pasara alguien que me conociera y ha entrado gente y “qué haces” no que ahora justo en este momento (los cambios del café) y yo estar completamente avergonzado. (Grupo de varones estudiantes de 18-30 años)

Una vez que se termina de jugar, vuelve otra vez el miedo, la angustia, pero ahora ya no solo a que descubran el juego, es también la deuda y la culpa.

Al salir... lógicamente el miedo, que no me vea alguien conocido, y luego al llegar a casa a santiguarme en le ascensor cada vez, porque decías habrán mirado la libreta o no... se habrá dado cuenta, mi abuela habrá llamado diciendo que le falta dinero.. o mi hermano se habrá dado cuenta que le había quitado dinero del sobre, a mi madre del monedero...entonces dices.. me muero como se den cuenta, y cada vez que sonaba el teléfono decías que no sea mi abuela, que no diga nada, que no sea mi madre que ha visto la tarjeta... entonces era una tensión constante. (Relato de mujer estudiante de 18-30 años)

Te dejas x y luego sales de los recreativos y piensas dos minutos que desgraciado soy, llegas a casa y sigues maquinando lo primero

para que no te pillen y al día siguiente estas maquinando en ir al mismo sitio. (Grupo de varones trabajadores de 18-30 años)

Se juega todo lo que el tiempo y el dinero permiten. Unos rascan todas las horas que pueden al trabajo, otros descuidan completamente su actividad hasta abandonarla, pero la mayoría buscan una combinación para evitar que se note.

Yo me movía desde las diez de la mañana hasta la una de la mañana me iba a jugar y después me iba a trabajar, salía de trabajar primero me metía en un bar del trabajo me tomaba algo y jugaba a la máquina, después cogía iba a unos recreativos llamaba a mi casa y ponía la excusa de que mira me he enredado no voy a comer, entonces me quedaba hasta las cuatro de la tarde jugando, salía del trabajo a las 7 de la tarde o las 8 y me iba a jugar, cerraban los recreativos donde me iba y me iba a los de Paseo Independencia (llegaba a las once de la noche todos los días) (Mujer trabajadora de 18-30 años)

Mañana máquinas toda la mañana desde las 10 hasta las 2, por la tarde bingo. (Grupo de amas de casa de 45-60 años)

Empiezas un día y dices bueno un día que más me da, llevas una, dos semanas sin ir a clase, vas a una clase, vas a dos, pero al final ya dices bueno que más da si llevo dos meses y al final tu vida es sales, quedas a tomar café, puedes estar hablando media hora pero al final acabas jugando a las máquinas, a las cartas, a lo que sea, pasas la tarde ... yo nunca he dejado una partida por ir a clase. (Grupo de varones estudiantes de 18-30 años)

5. ESTRATEGIAS DE AUTOCONVENCIMIENTO

Se generan estrategias de autoconvencimiento para sí mismo y para los demás. Entre las primeras, se citan, sobre todo, cuatro:

i) El juego es algo que entretiene, que divierte, es una actividad lúdica.

Jugaba porque me gustaba, porque me apetecía jugar, porque no había cosa que más me gustara que sentarme en una mesa de póquer. (Grupo de varones trabajadores de 30-45 años)

Me podía pegar 20 horas y no me dolía la espalda cuando me levantaba, trabajando sí que me dolía la espalda. (Grupo de varones trabajadores de 30-45 años)

ii) Con el juego se evaden los problemas, jugando no hay preocupaciones ni situaciones desagradables a las que enfrentarse.

Iba al bingo y pasaba sin pensar... me hacía olvidar todo lo mal que yo estaba. (Relato de mujer trabajadora de 30-45 años).

iii) El jugador se autoconviene de que el juego es una actividad que se puede controlar, por lo tanto se puede dejar en el momento que se desee.

Al principio dices que eres una persona que lo puedes controlar... y aguantas un tiempo sin jugar, pero llega un momento en que no has resuelto tus problemas, no te has enfrentado a nada, sigues igual, tu vida, y necesitas volver al único sitio donde te evades, donde compartes lo mismo que todos, no tienes ningún problema y no tienes que resolver nada, y vuelves otra vez, vuelves a quitar

dinero.. las mentiras, hasta que te vuelven a pillar. (Relato de mujer estudiante de 18-30 años).

iv) El juego cuesta dinero, y muchas veces supone pérdidas importantes, pero igual que se pierde se puede ganar, por lo que se juega para recuperar lo perdido.

Decías, a ver solo voy a jugar la última vez para recuperar el dinero que he perdido y devolverlo, y si lo recuperabas te lo gastabas otra vez, y si no lo recuperabas al día siguiente a recuperarlo otra vez, que te ponías mil excusas para decir que ya no juego más pero yo era incapaz de controlarlo. (Relato de mujer estudiante de 18-30 años)

Las más citadas entre las segundas son las siguientes:

i) Para poder jugar muchas veces se contrae una deuda, por lo que se juega para poder devolverla.

En lo único que pensaba cuando terminaba de jugar es como poder pagar la deuda que debo. ... Nunca lo puedes pagar. (Relato de mujer trabajadora de 18-30 años)

ii) como los demás no se dan cuenta del problema, parecen ignorarlo, o lo consienten con el silencio, el jugador tampoco afronta el problema.

Yo siempre entraba cantando, era el escudo y entraba cantando se me quedaban todos mirando mi marido es que estaba más en la inopia o no se quería dar cuenta o no se atrevía a preguntar y yo... venga que voy a hacer la cena tatatatata. (Grupo de amas de casa de 45-60 años)

iii) Ante la vivencia de un entorno “hostil”, que no deja de producir situaciones desagradables, el ludópata se refugia en el juego.

Te han dejado 4 asignaturas o has tenido una discusión con tu novia o con tus padres estás todo el rato dándole vueltas, pues lo más fácil es entrar a unos recreativos, coger 20.000 pts, empiezas a echar y lo único que quieres es que te toque pasta y en ese momento no piensas y cuando sales de los recreativos estás pensando en que te acabas de gastar 20, 30, 40 o 200 mil pts y al día siguiente recuperas lo del día anterior y ya está. (grupo de varones estudiantes de 18-30 años).

6. LOS SENTIMIENTOS QUE PROVOCA

Los jugadores entrevistados distinguen bien entre dos situaciones distintas productoras de sentimientos diferentes: los que se tienen antes de huir del medio y los que se albergan cuando el jugador es consciente de que ha emprendido la huída.

Se vive el primer momento con euforia.

La cuestión es que estás generando adrenalina mientras estás jugando, no piensas en otra cosa, te crea una sensación de euforia. (Grupo de varones estudiantes de 18-30 años).

Una vez producida la tensión entre el jugador y su medio (o la anticipación de que se va a producir) se viven momentos de vergüenza, ansiedad y miedo, por no querer ser descubiertos.

Siempre es una vergüenza, yo no quería que nadie lo supiera.

(Relato de mujer estudiante de 18-30 años)

El problema es la ansiedad que te produce cuando acabas la partida de poder echar otra y querer echar otra ... entonces, eso tienes que saber decir hasta aquí. (Grupo de varones trabajadores de 30-45 años)

Se busca la soledad porque ya no se sabe estar con los otros.

No era feliz, estaba todo el día deprimida, ya no me arreglaba... adelgazaba, porque comía en el bingo, incluso cenar ya no cenaba, cualquier cosa que te decían mandabas a todo el mundo a hacer gárgaras... no eras capaz de aguantar una conversación, en una reunión familiar parece que estabas nerviosa y ansiosa por irte. (Mujer estudiante de 18-30 años).

Poco a poco, el yo desaparece, se oculta detrás de los demás, detrás del juego, detrás de sí mismo, el yo no es querido ni valorado.

No me sentía una persona a la cual debieran de querer, no me sentía con derecho, no me valoraba. (Relato de mujer estudiante de 18-30 años)

Antes te preocupas de tu padre, de tu madre, de tu novio, de tu hermano, de no sé quién, y tu dónde estabas, en ningún lugar jugando a la máquina, porque preocuparte de tanta gente te acaba agonizando te acaba estresando y te acaba haciendo daño a ti misma. (Relato de mujer trabajadora de 18-30 años)

Llegado el jugador a esta etapa, el juego lo domina todo. La obsesión por jugar y la ansiedad por encontrar el espacio, el tiempo y la autonomía se apoderan del jugador.

Yo me alejaba de la gente que me quería.. yo lo que quería era juego y que me dejara la gente en paz. (Relato de mujer estudiante de 18-30 años)

Llegabas a casa no dormías pensabas como ocultar la deuda, pensabas en donde voy a jugar mañana para poder tapar esa deuda y no pegabas ojo en toda la noche, te ponías a llorar a solas, nerviosa, pero una vez que estabas jugando ni estabas nerviosa, ni estabas llorando ni nada, estabas en tu salsa, aunque luego ya, al principio te pones a jugar porque te toque, pero luego te da igual juegas pues porque juegas punto, yo ya ni esperaba que me tocara ya me daba igual. (Relato de mujer trabajadora de 18-30 años).

Llegados a este punto, los jugadores se ven consumidos por los sentimientos de culpa, saben que lo que hacen socialmente no es correcto, se sienten mal por el abandono que han hecho de todo, de todos y de su propia vida

A mis padres yo nunca se lo diría porque me sentía culpable y por no defraudarles. (Grupo de varones estudiante s de 18-30 años)

Es el momento en que se empieza a desear poner fin a la situación. La ayuda exterior puede ser aquí crucial

Dejé aquella época de juego porque me causaba mucha ansiedad, no debía dinero pero había perdido a mis amigos porque no los había cuidado y estaba totalmente sola. (Relato de mujer trabajadora de 30-45 años).

Es un bajón que te ves todas las puertas cerradas, que no sabes a quién pedir ayuda, que te da vergüenza pedir ayuda porque dices jolín yo que todo el mundo me quiere o me quería y ahora resulta que la gente parece que pasa de mí, te ves un bicho raro, te ves una mala persona ... (Grupo de amas de casa de 45-60 años)

7. LA DIMENSIÓN SOCIAL

Hemos dicho repetidas veces que el juego está legitimado socialmente. Es más, un número considerable de juegos de azar con apuestas de dinero son presentados en las campañas publicitarias que nos incitan al consumo como alternativas posibles de enriquecimiento rápido, capaces de resolver nuestros problemas económicos. Los jugadores entrevistados expresan vivamente su percepción de tales estímulos:

El juego no está mal visto hasta que se dispara como problema, cuando no te puedes quitar de una máquina o te llevas tres tiras en el bolsillo en lugar de llevar un décimo. Jugar no está mal visto y nos ametrallan con mucha información para que compremos o para que vayamos al juego. (Grupo varones trabajadores de 18-30 años).

Esta sociedad sigue viendo el juego como un vicio y no como una enfermedad. (Grupo de varones estudiantes de 18-30 años).

De ahí que se de el tránsito desde el juego social al juego solitario. Se empieza como diversión compartida y se acaba huyendo del entorno cuando la diversión se muda en adicción y la aprobación social se torna en rechazo.

Es recurrente entre nuestros entrevistados la declaración de que, es precisamente cuando el juego se convierte en problema cuando prefieren jugar en lugares alejados de su contexto habitual, en contextos donde nadie les pueda reconocer:

Empiezas a jugar solo cuando te das cuenta de que lo que haces está mal visto socialmente. (Grupo varones trabajadores de 18-30 años)

En los años que llevo jugando a mí no me ha visto jugar nadie de mi familia, ni mi novia. Nunca entraba en los bares de mi barrio. (Grupo varones trabajadores de 18-30 años)

¿Dónde van a jugar los que huyen de su entorno cercano?. A aquellos lugares en los que pueden pasar desapercibidos: el bingo, porque se juega en un local cerrado al que se va exclusivamente a jugar, las máquinas tragaperras de bares alejados del entorno porque se puede entrar y camuflarse entre los que acuden al local para tomar algo con los amigos

El juego en solitario evita, en el momento de jugar, los problemas de mala conciencia y las recriminaciones de parientes y amigos:

Nos gustaba ir a jugar solos porque así no tenías a nadie al lado que te pudiera decir basta. (Relato de mujer estudiante de 18-30 años)

Nunca jugaba delante de otra persona, siempre jugaba solo, así nadie me podía decir nada y preguntar cuanto había gastado. (Grupo varones estudiantes de 18-30 años)

¿Es el juego igual en el ámbito rural que en ámbito urbano?

Evidentemente existen diferencias, en la ciudad puede uno evadirse y pasar más desapercibido que en el pueblo, es más fácil perderse entre la gente y ser una persona anónima.

En la ciudad es más fácil esconderse ya que en el pueblo estás en un ambiente que te conoce todo el mundo y cuando juegas a extremos que es un verdadero problema creo que es más problemático ya que todo el mundo te conoce y puede dar la voz de alarma. En la ciudad puedes jugar, no toda la vida, pero sí durante mucho tiempo. (Grupo varones trabajadores de 18-30 años)

Sin embargo, todos coinciden que aunque en los pueblos es más difícil ocultarlo, tanto los que viven en la ciudad como en los pueblos, acaban trasladándose a zonas diferentes de su contexto social, familiar y laboral.

Y es que, dirán, la sociedad y el entorno más cercano, sea cual sea, no se relacionan con ellos como con personas que tienen una adicción y una enfermedad sino como “viciosos”:

Cuando te ven en un bar y empiezas a cambiar y a cambiar... entonces la gente te mira y piensa: fijate éste es un vicioso. (Grupo varones trabajadores de 18-30 años)

Así se ponen en marcha estrategias de juego que funcionan con los mismos mecanismos reticulares de la sociedad cercana pero en procesos inversos a los que se generan en ésta.

Quiere decirse que, los jugadores tienen sus redes, sus lugares, sus tiempos y sus preferencias para jugar. Unas y otros se activan cuando están desactivados los de la sociedad cercana y a la inversa. Juegan menos los fines

de semana porque es más fácil levantar la sospecha del entorno cuando todo el mundo ocupa los espacios de ocio y los domésticos. Juegan más durante la semana, cuando los demás trabajan o estudian.

De lunes a viernes no entraba en casa y el sábado y domingo no salía de casa porque el ambiente de entre semana no estaba.
(Grupo de varones trabajadores de 45-60 años)

Los descubrimientos anteriores dejan ver que la relación del jugador compulsivo con el juego afecta a las relaciones familiares y personales. La razón es clara, el juego comienza siendo una evasión para convertirse en una adicción que genera una absorción total. En tales condiciones el jugador deja de lado tanto las relaciones familiares y personales como las aficiones y actividades de las que anteriormente era responsable .

Es en este momento cuando se apercibe de que el juego ya constituye para él un problema:

Cuando dejas de hacer cosas que tú deseas hacer y no las haces por el juego eso ya es un problema (...) efectivamente, ya sea sexo, trabajo,... el límite está allí cuando no llegas a hacer otras cosas que tú quieres hacer (...) lo que te absorbe... lo que ya no puedes controlar. (Grupo de varones trabajadores de 18-30 años)

Llega un momento que estás tan desesperado que piensas que los demás no se van a dar cuenta, piensas que debes hacerlo y lo haces (...) entonces empiezas a dejar de quedar con los amigos hasta mangar dinero del trabajo pensando que no se van a dar cuenta. (Grupo de varones trabajadores de 18-30 años)

El problema del juego en este estadio afecta a toda la familia. El ambiente familiar cada vez se hace más insostenible conforme la adicción se hace mayor y la unidad familiar llega incluso a romperse.

La etapa cuando vas minando es cuando el ambiente es turbio, allí todo son mentiras,.. todo engaños y engaños, intentar taparte, falsearte delante de demás, mostrarte una persona totalmente distinta a como eres,.. buscas la aceptación porque sientes que no vales nada. (Grupo de varones trabajadores de 18-30 años)

El ambiente familiar que se crea es turbio, te mosqueas por cualquier cosa, no admites nada, estás totalmente hundido y no admites que te venga chillando nadie, te muestras agresivo. (Grupo varones trabajadores de 18-30 años)

Cuando tienes una discusión saltas más y dices: me voy, y me iba al bingo que era donde resolvía todos mis problemas. (Relato de mujer de 18-30 años).

Las condiciones del deterioro en las relaciones familiares y sociales varían según la posición ocupada por el jugador compulsivo en la unidad familiar y en el contexto social. Al contrario, la situación vivida por los jugadores en este contexto sirve de detonante para su adicción al juego.

Veamos como afecta a las amas de casa, a los padres de familia, a los hijos de familia y a la pareja su relación con la familia. Veámoslo para cada caso.

¿Cómo afecta a las amas de casas ludópatas su situación familiar?

Para las amas de casa la familia es todo su mundo y es precisamente cuando se sienten solas o cuando ven como la familia ya no les necesita

cuando recurren al juego para huir de ese sentimiento de soledad y de vacío que les persigue.

Yo tengo una hija que tiene 20 años y a mi hija después de haber vivido lo mío en su casa, en su entorno y te puedo decir que soy una mujer que mi casa nunca ha estado desordenada, ni ha estado sucia, ni nada de nada (...) pero luego me marchaba tenía muchas horas libres. (Grupo de mujeres amas de casa de 45-60 años)

El mundo del ama de casa es un mundo muy solitario, solitario y desagradecido, mujeres que te casas, con toda la vida por delante y con toda la plenitud, a cuidar de tu marido y de tus hijos y te encuentras un momento que te encuentras aislada porque te has quedado parada en una parte del camino. (Grupo de mujeres amas de casa de 45-60 años)

Has creado una familia, has conseguido cierta posición económica pero dices, no tengo nada más porque no compartes nada con los hijos aunque no sean malas personas ellos llevan su ritmo. (Grupo de mujeres amas de casa de 45-60 años)

Además sienten cómo la familia nos les apoya y cómo no aceptan tener una madre o una esposa ludópata, no existe para ellas la oportunidad de equivocarse.

Me fui de casa muy mal y muy sola, las únicas que me apoyaron en ese momento fueron mis hermanas, mi marido y mis hijos no se movieron de casa, ninguno vino a buscarme (...) esto me dolió muchísimo que no se movieran por mí. (Grupo de mujeres amas de casa de 45-60 años).

A mí me ha llevado a destrozarse una familia, yo tengo una hija con 23 años estudiante, le partió mucho su vida, el pensar que tenía una madre que no era digamos "normal" yo tenía una adicción, la gente piensa que somos unos viciosos y lo que no sabe nadie es que tenemos una enfermedad. (Grupo de mujeres amas de casa de 45 a 60 años).

¿Cómo afecta a los padres de familia ludópatas su situación familiar?

Tradicionalmente, los hombres han tenido una vida social autónoma, y en muchos casos independiente, de la de la familia. Las razones que alegan estos hombres cabeza de familia en relación al juego son muy diferentes a las expuestas por las mujeres amas de casa. No tienen que salir de casa para escaparse de la soledad, justamente es el juego quien les aleja de su familia y de sus casas.

Mi mujer se mosqueaba conmigo, llegaba a las 4 de la mañana, a las cinco de la mañana. Me cabreaba con ella y me largaba de casa y me iba y no iba a dormir, iba directamente a trabajar. Faltaba de trabajar para ir a jugar. Pedía adelantos y me iba, todo eso no lo sabía mi mujer. (Grupo de varones trabajadores de 30-45 años).

Mi familia lo del juego no lo sabía, lo único que pensaban es que bebía. (Grupo de varones trabajadores de 45-60 años)

Tuve un contratiempo con mi hija, le eché la culpa a ella cuando la tenía yo (...) entonces tuve una discusión con mi hija el sábado y me fui a jugar. (Grupo de varones trabajadores de 45-60 años)

¿Cómo afecta a los hijos de familia ludópatas su situación familiar?

Las familias no suelen pensar que los comportamientos extraños observados en sus hijos se deban a su adicción al juego, por desconocimiento del problema

Te vas y te vas, al fin y al cabo los padres en principio no desconfían de los hijos a no ser que les des ya unos motivos y conforme más grandes se hacen los problemas más tiempo inviertes en el bingo que es donde te evades de todo. (Relato de mujer estudiante de 18-30 años)

A mis padres lo que más les mataba era no saber lo que estaba ocurriendo, si saben que estás jugando pues ya no piensan en más cosas, pero si no lo saben pueden pensar que estás metida en drogas, en una secta,... en cualquier cosa. (Relato mujer estudiante de 18-30 años)

¿Cómo afecta a a la persona su situación familia con su pareja?

En los siguientes testimonios existe un denominador común: el uso del juego como estrategia para no afrontar los problemas de falta de diálogo, de distanciamiento y de ocultación entre las parejas. A lo largo de todas las conversaciones se aprecia lo difícil que es reconocer situaciones que preocupan y que no se sabe bien como afrontar sino es mediante la evasión.

El era una persona que siempre me ha querido mucho pero yo me alejaba de la gente que me quería (...) él me quería ayudar pero a mí me agobiaba. (Relato de mujer estudiante de 18-30 años)

Mi marido nunca me ha prestado la atención que necesitaba, sólo pensaba en trabajar, no me trataba mal ni nunca nos ha faltado de nada pero ya está. (Grupo de amas de casa de 45-60 años)

Con mi mujer nunca he tenido comunicación, lo único que le he dicho a mi mujer siempre: te entrego el sobre y no me calientes el bollo. Esta ha sido la única comunicación con mi mujer y mi hijo. (Grupo de varones trabajadores 45-60 años)

El juego también aparece como una escapatoria a los desencuentros amorosos:

La primera vez que tuve una enganchada con el juego fue cuando tuve una relación que todavía no he llegado a superar del todo, yo tenía 20 años y se acabó esa historia. (...). La segunda enganchada fue cuando la muerte de mi padre, yo estaba muy unida a mi padre, era pasión el uno por el otro y estábamos en las mismas, yo ahí no podía hacer nada, entonces otra vez me refugié en el juego. (Relato de mujer trabajadora de 30 a 45 años)

Veamos lo que sucede en el contexto social: con los amigos, en el medio laboral y según la condición de género.

¿Cómo afecta el juego a las relaciones con los amigos?

En este punto el consenso es unánime, el juego te aleja de los círculos de amigos, el juego absorbe y avergüenza de tal manera que los jugadores renuncian de hecho a su anterior vida social.

Las amistades las pierdes, las pierdes porque las vas cambiando, porque no quieres que se enteren de que juegas y pierdes, pierdes muchos amigos en el camino porque los sableas. (Grupo de varones trabajadores de 30-45 años)

La amistad la vas perdiendo, a veces te llaman y no quedas con ellos porque te vas a jugar. (Grupo de varones trabajadores de 30-45 años).

¿Y en el trabajo?

La actitud hacia el trabajo también cambia. El único objetivo que les mantiene en el puesto de trabajo es ganar dinero para poder jugar, llegando en algunos casos a hacer horas extras para tener más dinero para jugar. En otras ocasiones lleva a producir absentismo laboral, retrasos, incumplimientos, despidos e incluso situaciones de robo de dinero para poder jugar.

Llega un momento en que tienes que hacer un montón de trabajo y de horas extras para poder jugar. Durante un tiempo, la semana que hacía horas extras casi no jugaba y la semana que tenía libre me gastaba todo el dinero que había ganado la semana anterior. (Grupo de varones trabajadores de 18-30 años).

Cuando trabajaba como repartidor intentaba hacer los repartos lo más rápido posible para sacar media hora e irme a jugar siempre, era todos los días y al final siempre tenía que terminar con alguna excusa al jefe: me he entretenido, un atasco,. (Grupo de varones trabajadores de 18-30 años).

¿Trata la sociedad por igual a los jugadores, sean éstos hombres o mujeres ?

La respuesta es negativa. Se censura más la conducta ludópata femenina que la masculina. De ahí que la mujer se refugie en locales menos expuestos a la luz pública. De ahí que, “*el bingo esté lleno de amas de casa*”.

Lo que pasa es que socialmente ves a un hombre jugar... pero ves a un ama de casa con la bolsa al lado y la gente ya va a saco (...) se dice que tendría que estar en casa con el marido dándole la comida (...) esto es que la sociedad es machista. (Grupo de varones trabajadores de 18-30 años).

Yo iba al bingo porque me sentía más segura, sabía que las personas que estábamos allí éramos todas iguales, una mujer sola en un bar echando en una máquina nunca ha estado bien vista. (Grupo de amas de casa de 45-60 años).

¿Es importante el entorno para salir del juego?

Para un ludópata el mundo que le rodea es muy importante, tanto para ayudarlo a salir como para romper con él y poder salir de esa situación.

Para superarlo no, para empezar sí (..) ya no te digo la ayuda pero sí un empujón que te metan dentro de la sala (...) Hay gente que se ha recuperado con ayuda de la familia y gente que no. (Grupo de varones trabajadores de 18-30 años).

El entorno si es necesario romperlo lo rompes. Todo depende de los factores que te han conllevado a jugar... es tu entorno familiar o

lo que te rodea cada día. (Grupo de varones trabajadores de 18-30 años).

¿Afecta haber tenido antecedentes familiares a la hora de jugar?

Aunque no tiene porque existir una relación directa entre haber tenido antecedentes y el ser ludópata, si que es cierto que las personas que han tenido familiares jugadores reconocen su influencia en su relación con el juego. Se repiten situaciones que les son conocidas:

Yo he tenido un aprendizaje ahora que lo pienso y, por ejemplo, desde pequeña yo ya he visto juego en mi casa a un nivel totalmente normal, o sea, ir a un bar y yo me acuerdo cuando era pequeña había boletos en los bares y mi padre a lo mejor siempre cogía boletos y yo tenía mucha suerte y me lo repetían: ¡qué suerte tiene esta pequeñaja!. (Relato de mujer de 30 a 45 años).

Mi padre era alcohólico y mi marido es alcohólico y a mí esta situación me llevó a jugar (Grupo de mujeres amas de casa de 45-60 años).

Si que me influenció el que yo desde pequeña viera a mi padre a las tres de la mañana llegar a casa después de jugar. (Relato de mujer trabajadora de 18-30 años).

8. ESTALLIDO Y REHABILITACIÓN

El momento climático de vivencia del problema suele ser clave para el inicio de la retirada del juego. Y este momento suele ir relacionado con la tensión familiar producida por la crisis económica ocasionada por el jugador: *hay un problema económico que explota y entonces todo se descubre* (Grupo de varones 18-30 años).

Sólo cuando el juego conlleva un problema económico, por ejemplo porque debas la hipoteca del piso, mientras no debas dinero allí nadie se entera, porque siempre puedes poner una excusa, el trabajo, un accidente,.. el problema surge cuando hay problemas económicos que hagan explotar y allí salta todo (Grupo de varones trabajadores de 18-30 años).

La familia es en la mayoría de los casos quien descubre el problema, quien decide que hay que afrontar el deterioro de la economía doméstica y busca una solución al mismo :

En mi caso fue que tenía una cartilla abierta conjuntamente con la novia hasta que mi madre preguntó por el dinero de la cartilla (..) la sacaron y no había nada, yo llegué del trabajo y me encontré a mis padres y a mi novia (..) me dijeron que había que buscar una solución y que allí estaban ellos tanto mis padres como mi novia. (Grupo de varones trabajadores de 18-30 años).

Mis hijos se daban cuenta que estaba jugando, entonces llegó un tope que el mayor (..) buscó un detective privado (...) entonces fue cuando salió y ya no me quedó otro remedio porque somos unas personas muy mentirosas. (Grupo de mujeres amas de casa de 45-60 años).

Quitaba dinero de la tarjeta de crédito, mi madre tenía la impresión de que era yo quien estaba quitando dinero pero yo lo negué (...) mi

madre lo denunció a la policía y descubrieron a través de los videos del cajero que era yo. (Relato de mujer estudiante de 18-30 años).

¿Temen los ludópatas ser descubiertos por sus familias?

Temen y desean ser descubiertos. En todas las conversaciones que hemos tenido se manifiesta el deseo de ser descubiertos por las personas más allegadas. Ellos no se atreven a desvelar su adicción porque sienten vergüenza, pero todos coinciden en que lo que más desean es acabar con esta situación, y en que el descubrimiento de su problema inicia la solución al mismo. Por parte de la familia y allegados, la resistencia a aceptar que tu pareja, tu hijos o tu mejor amigo sea un ludópata hace que sólo las situaciones límite hagan aflorar el problema:

Las maletas en la puerta o yo. Si el segundo día me hubiera dicho: pues no hay... cuando te metes en las redes del juego tú no eres el único responsable. Las responsabilidades tienen que ser compartidas entre todos los que te rodean. (Grupo de varones trabajadores de 30-45 años)

Tenía ganas de que me pillaran, en el momento lo pasas mal pero a los dos días me alegré un montón. (Grupo de varones trabajadores de 30-45 años).

Llegó en momento que mi mujer me dijo una tarde: ¿qué pasa?, ¿has jugado?. Y a mí se me abrieron las puertas del cielo y le dije: pues sí he vuelto a jugar. Pero si no sale esa conversación pues no se lo hubiera dicho aunque tenía muchas ganas. (Grupo de varones trabajadores de 30-45 años).

Si no es a través de la familia, ¿cómo sale a la luz el problema?

Bien por confesión personal o del medio laboral.

En algunas ocasiones son los propios afectados los que confiesan a la familia su problema. Sucede cuando se encuentran en situaciones extremas, personales o económicas:

Fui yo la que le dije a mi marido vete e ingrésame, porque yo llegué a pensar que algo me fallaba en la cabeza. (Grupo de mujeres amas de casa de 45-60 años).

Yo cuando fui la primera vez tenía dinero y podía haber seguido jugando y mintiendo. (...) me podía haber hundido más, pero sentía que ya no tenía fuerzas. (Grupo de varones trabajadores de 18-30 años).

En ocasiones es en el lugar de trabajo donde se descubre el problema porque falta dinero en la empresa, por incumplimiento con el trabajo, por falta de rendimiento. También se da el caso, los menos, en que lo descubren los amigos y hacen estallar el problema:

Mis padres se enteraron porque me pillaron en la empresa (...) me pillaron robando en el trabajo, yo realmente fui a la asociación porque estalló sino probablemente estaría en los recreativos, normalmente hay un detonante, salta la chispa y explota. (Grupo de varones trabajadores de 18-30 años).

En el fondo, la deuda de la tarjeta visa fue lo que me salvó, a mí nadie sabía nada y tampoco quería que lo supieran y ya llega un momento que algunos amigos lo sabían y hablé con el médico de

cabecera (..) y me informó de la asociación y muy bien pero cada vez que lo recuerdo.... (Relato de mujer trabajadora de 30 a 45 años).

Rehabilitación: la respuesta del entorno

La rehabilitación, pasar página, ser mujeres y hombres nuevos, contar sin tapujos sus experiencias y tener ilusión en proyectos personales, familiares o laborales ha sido en todos los grupos y relatos un proyecto recurrente.

La conclusión a la que llegan es doble. En primer lugar, el juego como enfermedad tiene solución. En segundo lugar, el verdadero problema que hay que resolver es el que les puso en el disparadero, el que les condujo al juego compulsivo. Todas las personas coinciden en que el juego es una forma de evadirse de los problemas, por lo tanto, hasta que no se solucionen aquéllos es difícil dejar de jugar.

De ahí que la familia sea tan importante en el proceso de rehabilitación, apoyo necesario para la labor profesional de los terapeutas. Ahora bien, . no todos los grupos reciben el apoyo familiar tan necesario para su recuperación. ¿Quiénes lo tienen más difícil?

Las amas de casa son el grupo que insistentemente declaran que no reciben de su familia el apoyo necesario, se sienten solas en muchos momentos pero no dudan en seguir luchando para salir, la asociación de jugadores en rehabilitación es su única ayuda:

Hay terapias de familia y hay terapias de hijos, en mi caso no ha acudido nadie, no lo echo en cara pero la ayuda familiar es muy importante, no sólo porque te ayuden a ti sino porque ellos mismos descubren cosas que ni siquiera se les hubiera pasado por la

imaginación y que tú en casa no lo puedes decir porque eso lleva a una rueda de discusiones. (Grupo de mujeres amas de casa de 45-60 años).

La opción de mi marido sigue siendo la misma: o lo acepto o me voy de casa y como yo sigo queriendo tener una familia y como yo me encuentro en disposición y con fuerzas de afrontar esas cosas porque aquí lo único que se pretende es que afrontes las cosas tal y como son que no te crees falsas ilusiones (Grupo de mujeres amas de casa de 45-60 años).

Para la familia es muy difícil aceptar que una madre pueda fallar y tener un problema como es el juego. En el momento que ven que están cambiando piensan que el problema está solucionado y que ya no volverán a caer, se despreocupan e incluso se les cuestionan que las terapias que reciben sirvan para algo:

Ellos como personas han ido dos veces, mi hijo una y mi hija otra y no les parece válido, vale lo respeto, la que tiene que ir soy yo, por eso sigo yendo. Mi marido fue un tiempo y desde luego siempre ha estado en la sombra pero hasta el momento en que le dejé de preocupar porque sabía que tenía la seguridad de que yo no iba a volver al juego porque como me conoce y llevamos muchos años casados. En ese momento que el se relaja es costoso porque sigues teniendo el problema. (Grupo de mujeres amas de casa de 45-60 años).

Y un día le dije a mi marido mira, parecía que le molestaba que yo fuera a las terapias, ahora ya no le molesta porque hablé y le dije: mira contigo o sin ti yo saldré de esto. (Grupo mujeres amas de casa de 45-60 años).

Para la mayoría de las mujeres amas de casa fue la soledad la que les llevo al juego y es precisamente este vacío y soledad el que siente en su rehabilitación.

A mí de una de las cosas que más me afecta fue decir qué voy a hacer con las horas que yo me pegaba en el bingo y jugando a las máquinas porque yo por las mañanas jugaba a las máquinas por las tardes me iba al bingo. (Grupo mujeres amas de casa, 45-60 años).

¿Cuales son los objetivos de la rehabilitación para los jugadores?

Con la rehabilitación las personas intentan recuperar aquellas cosas que dejaron y que les gustaría volver a hacer. En el caso de los jóvenes, volver a la facultad es una de sus prioridades. Los estudiantes universitarios son uno de los grupos que sufren mayores desórdenes en sus vidas anteriores, saben que nadie les controla, que no tienen que fichar, ni llevar un salario a casa, ni cuidar de una familia, con lo que el tiempo que han dedicado al juego lo han perdido en sus estudios:

He vuelto otra vez a la facultad y con una dinámica de estudio, de vida y de persona, porque me di cuenta de que había dejado los estudios no porque no pudiera sino porque sino estudiaba no podía aprobar, no iba a clase y no hacia nada, aunque mis padres pensaban que iba a clase, a la biblioteca, a casa de una amiga a estudiar,... (Relato de mujer estudiante de 18-30 años).

Los ludópatas saben que les costará recuperar la confianza de los demás y sobretodo de sus familias, les preocupa mucho esta situación pero todos confían en que lo conseguirán.

Es muy difícil cambiar tus actitudes después de tanto tiempo, es difícil que tu familia vuelva a confiar en ti después de todas las mentiras y engaños que han soportado, pero lo importante es trabajar cada día y que vean que lo intentas. (Grupos de varones de trabajadores de 45-60 años).

Hacer que los demás confíen en ti, eso es muy difícil y eso cuesta mucho porque siempre has estado mintiendo, siempre has estado engañando y claro... (Grupo hombres de 30-45 años).

Son conscientes de que el camino de la rehabilitación no es sencillo y que fácilmente pueden sufrir recaídas, muchos de ellos las han sufrido, por eso es tan importante la ayuda de la familia y del grupo:

Si no hubiera visto al compañero efectivamente no hubiera dicho que había vuelto a jugar. (Grupo varones, 45-60 años).

Reconocen todas las cosas que se han perdido, el juego les absorbía de tal forma que no entraba en su cabeza más que el juego y la manera de conseguir dinero para jugar. Los padres de familia se dan cuenta de que mientras estuvieron jugando la familia prácticamente no existía para ellos y ahora tratan de recuperarla gracias al apoyo que ésta le presta, cosa que las amas de casa no reciben:

Para mí la vida comenzó cuando entré en la asociación. Porque yo había perdido a mi familia, había perdido a mi hijo y había perdido todo. (Grupo de varones trabajadores de 45-60 años).

Ahora me dicen: ahora tenemos padre. Mi mujer dice: ahora tengo un marido como tiene que ser. (Grupo de varones trabajadores de 45-60 años).

CAPÍTULO III: CONCLUSIONES

1. EL RESULTADO DE LA ENCUESTA

1. EL JUEGO COMO ACTIVIDAD SOCIAL.

Los juegos de azar, en cuanto juegos de apuestas, están ampliamente extendidos entre la población aragonesa. Jugar es una actividad enraizada en la cultura popular española y aragonesa y la practica la inmensa mayoría de la gente. Son múltiples las variedades que pueden jugarse. Hay juegos que vienen animados por su contenido lúdico-colectivo: los juegos de cartas, de damas o de parchís, en los que el ganar o perder dinero, siempre en mínimas cantidades, es sólo un acicate más para mantener la chispa del encuentro social. Los hay que, además, avivan en el jugador el deseo de ganar un premio, de romper con las rutinas de la vida cotidiana, de hacerse rico y de exhibir ante los demás la buena estrella: como en las loterías, y de exponer el saber hacer, como en las quinielas o en las apuestas. Claro que, dirán los muy aficionados al fútbol, también se pueden perder unas quinielas por negarse a poner en situación desventajosa al equipo que concita todas las aficiones y querencias, aunque su derrota esté más que cantada por sus últimas actuaciones. La complicidad de la red de amigos con los que se juega, la magia de la suerte, siempre disfrutada en compañía, aviva entre los aragoneses el placer de sumergirse en el azar y la comprobación, casi siempre en cabeza ajena, de que puede salirse bien parado de tal experiencia. Para 9 de cada 10 encuestados, en las tres capitales de provincia: Zaragoza, Huesca y Teruel, el juego con apuestas es simplemente eso, un hobby más, una afición

compartida, una ruptura con las rutinas de la cotidianeidad. Todos ellos se declaran jugadores.

2. EL JUEGO COMO PROBLEMA

Sin embargo, el juego de apuestas se convierte en un problema para un 6,6%, se transforma en una ludopatía para un 2,6%. Es decir que, para 1 de cada diez aragoneses, su afición a los juegos de apuesta trasciende aquél contenido lúdico, mágico, social. Deviene práctica incontrolable, adicción.

No hemos encontrado en el ámbito nacional un estudio similar al que hemos hecho en Aragón, ni por su envergadura ni por la época de su ejecución. Hay, no obstante, estudios parciales realizados en los años 90 en otras comunidades autónomas como la gallega, la andaluza y la catalana. De la comparación realizada, sólo podemos deducir que el porcentaje de aragoneses para los que el juego es un problema supera al de españoles habitantes de las otras comunidades.

Nos han servido como referencia para nuestro estudio algunas investigaciones hechas en los EEUU y de las que queda constancia en el informe. Como replicamos aquí las mismas preguntas que se hicieron allí previamente, podemos observar que son más los aragoneses que en 1999 podemos situar en la categoría de jugadores problema y ludópatas, que los que aparecieron como tales en las investigaciones realizadas en Nueva York, en 1988: 1.4% de jugadores problema; en Massachussets en 1993: 2,3% de jugadores patológicos y 2,1% de jugadores problema. Los datos de California y Quebec para el mismo año daban porcentajes del 1,2% para los patológicos y del 2,9 2,6% respectivamente para los jugadores problema. No podemos avanzar más en ese análisis comparativo sin salvar las distancias temporales y culturales, y sin igualar otras variables relativas a la existencia y envergadura de los juegos de azar con apuesta en las ciudades estudiadas. Sólo conviene

preguntarse la relación existente entre la cultura del juego y las infraestructuras específicas que facilitan determinadas prácticas de apuesta, la conexión entre la actividad ludópata y los problemas psico-sociales no resueltos en la vida urbana, individual y social.

3. LOS JUEGOS DE AZAR COMO PROBLEMA

Los jugadores aragoneses reconocen en la encuesta que se juegan el dinero que destinan a tal fin y que se lo apuestan con cierta frecuencia. Si sólo se juegan lo que tienen para jugar, ¿por qué decimos que los juegos de azar practicados son un problema para uno de cada diez aragoneses?.

Porque su afición es tal, que le destinan el dinero que tienen y el que no poseen. Como bien reconocen en los relatos individuales y colectivos de su peripecia, los ludópatas nos dirán que su obsesión por jugar se apodera de su voluntad y de su iniciativa. Viven para el juego y pierden el control de su vida, de sus relaciones, de sus tiempos y de los contenidos con los que llenar el día a día. Jugar se convierte en una actividad compulsiva. El 88% de los jugadores compulsivos dedaran que volvieron a jugar para recuperar lo perdido y, sin saber como, entraron en una dinámica imparable. Para obtener el dinero que abra vía a su deseo, los ludópatas trabajan horas extras, hacen sisas en el presupuesto familiar, se gastan sus ahorros y los de los demás, piden prestado y roban. Para justificar las ausencias del hogar y del trabajo en las horas de juego, disimulan, mienten, ocultan su afición, excusan vanamente sus ausencias en los sitios donde se les requiere, mantienen una doble vida. Como muchos de ellos expresaron recurrentemente, ni comen, ni duermen, se obsesionan con la búsqueda del dinero y con el logro de un espacio propio, alejado de su ámbito de vida y trabajo: un espacio incómodo pero en el que nadie pide cuentas.

Y así se introducen en una tela de araña de la que no se escapa: o se juega para ganar porque hay que seguir ganando, o para recuperar lo perdido, o simplemente para no dejar de hacerlo. Y ganar no es siempre una meta ansiada. Hay quien sufre si obtiene un premio pronto porque la suerte ha reducido su justificación para seguir jugando.

Por ello, parece claro que, más importante que la cantidad de dinero que se juega cada cual son las condiciones autoimpuestas y las servidumbres adquiridas para seguir jugando. El ludópata penetra en un mundo de ocultamiento de su adicción que enrarece su interacción con quienes le rodean y dificulta su salida del círculo vicioso en el que se introduce cada vez más sólo.

Porque la soledad del ludópata es grande. Se siente a salvo mientras nadie descubre su secreto. Sabe que el juego descontrolado es socialmente reprobable pero no se lo reconoce a sí mismo mientras nadie lo increpe por jugar. Sólo cuando los familiares y amigos lo encaran y le enfrentan con su realidad, se abre para él un camino, molesto, pero eventualmente conducente a su liberación. Claro que, no siempre el ludópata está dispuesto a dejar de serlo ni la familia le acompaña en la difícil travesía.

4. LOS PERFILES DE LOS JUGADORES

¿Qué perfil podemos hacer del jugador social, del jugador problema, del ludópata?. Podemos decir que así como jugadores sociales son todos y más las mujeres, jugadores problema y ludópatas los hay en ambos sexos y de todas las edades aunque se registran más porcentajes entre los jóvenes y entre los varones. Recordemos que la encuesta se aplica a una muestra de población compuesta por los mayores de 18 años. El perfil más extendido del adicto al juego, a partir de esta edad, es el de un hombre joven, soltero, trabajador en activo en primer lugar y estudiante a continuación. Ahora bien,

que haya más ludópatas varones no oculta las ludopatías femeninas, ni la relativa mayor hostilidad social hacia algunas de sus poseedoras.

5. LA MAYOR CENSURA SOCIAL DE LA LUDOPATÍA EN LA MUJER

¿Cómo se manifiesta la agresión hacia las ludopatías femeninas?. Se evidencia en la falta de apoyos. Comprobamos que las familias están dispuestas a colaborar activamente en el tratamiento terapéutico de sus miembros más jóvenes, sean estos mujeres u hombres, sin excepción entre los padres o las madres de familia. Observamos una voluntad grande de acompañamiento femenino en el itinerario terapéutico de sus esposos. Pero encontramos poca disponibilidad al acompañamiento de la madre y esposa, en la totalidad de los miembros de la familia, como si le negaran el refuerzo que se brinda a los demás o dieran por sentado que puesto que cayó sola en la trampa sola debe salir de ella. Constatamos en repetidas ocasiones que los familiares que apoyan a las madres y esposas, lo hacen a regañadientes y abandonan antes que los que acompañan a los más jóvenes de la unidad familiar. A su vez, se da en las mujeres, y más aún en las amas de casa, un constante disimulo (exitoso en un principio) de su adicción y acentuada consciencia de la reprobación social que aquélla produce. Permanece a flor de piel, un vago o preciso sentimiento de culpa impulsor del engaño. De ahí que, proporciones importantes de aquéllas amas de casa dispuestas a curarse no esperan contar con el apoyo familiar de la misma manera que lo brindan cuando se cambian las tornas, es decir cuando son las esposas y madres las que ayudan a sus hijos y maridos a curarse de la ludopatía.

6. LA LUDOPATÍA NO RESPETA LA EDAD

Nos hemos preguntado, si la ludopatía es más un fenómeno juvenil o adulto. La respuesta es clara. La fase iniciática se corresponde con la adolescencia y se refuerza en situaciones de dificultad personal con el entorno. No quiere decirse con ello que sólo se inicie en la juventud. Lo que quiere decirse es que la conducta convulsiva y recurrente en el juego patológico de los adultos, encuentra manifestaciones lejanas en la adolescencia propia y es imitada por los niños y adolescentes cercanos al adulto adicto.

Los comienzos parecen coincidir con los primeros escauceos infanto-juveniles, vía grupo de amigos, en el juego social. Una vía habitual es la apuesta en los futbolines del bar o salón recreativo. El 46,65% de los ludópatas y el 51 % de los jugadores problema en nuestra encuesta, tienen menos de 30 años. Para algunos de los jóvenes, el juego social se transformará en juego solitario cuando canalicen sus frustraciones por una vía de la que sus compañeros no llegan ni a darse cuenta, dada la huida a lugares no frecuentados por el grupo de pares hasta que ya es tarde. De ahí la importancia de la prevención de una actividad que prolifera en momentos de fragilidad personal, antes de que se torne en esdavidud.

7. LOS JUEGOS QUE SON SOCIALES Y LOS QUE LO SON MENOS

Hasta aquí hemos centrado el análisis en las víctimas de la adicción y hemos dicho que las separa de los jugadores sociales la brecha que pone distancia entre los juegos participativos y los solitarios. ¿Cuáles son unos y otros?.

Juegos sociales son las loterías y las quinielas, que dejan de ser practicados por los ludópatas cuando no producen placer inmediato, el juego de cartas con dinero, y las diferentes apuestas. Pueden serlo todos los que siguen, pero éstos pasan a ser los juegos frecuentados por los ludópatas : las máquinas come cocos, los videojuegos, las máquinas tragaperras, los juegos de habilidad, los bingos y las apuestas de animales. Salvo los dos últimos, todos los demás están ampliamente extendidos entre los jóvenes adictos, quienes también incursionan en el juego de cartas con dinero y en las apuestas. Los bingos son los más frecuentados por las mujeres y, en Aragón apenas se apuesta con animales. Los jugadores patológicos, considerados globalmente, han mostrado sus preferencias por los juegos de cartas con apuesta. Una vez más se demuestra que se entra a la patología por lo que para el común de la población es una actividad más del tiempo libre y de su uso social popular. Apenas aparecen datos estadísticos de utilización del casino. Evidentemente la ausencia de este tipo de infraestructuras o su lejanía del centro de las ciudades y su elitismo, por tanto, han mantenido su actividad en cotas muy bajas dentro de la autonomía aragonesa.

8. LA ADMISIÓN DEL PROBLEMA

¿Admiten los ludópatas la problematicidad de su relación con el juego?. Sí pero pocos. Lo hacen un tercio de los que de hecho la tienen. El reconocimiento se hace inevitable cuando el juego interfiere la vida familiar y social y cuando altera el equilibrio personal. Ahora bien, incluso los que no la admiten declaran haber recibido llamadas de atención del entorno, que reacciona con preocupación u hostilidad cuando experimenta tales ingerencias.

La encuesta, las entrevistas y los grupos de discusión dan cuenta de la negativa incidencia que tiene la adicción en la red cercana, que se puede

resumir en dos grandes direcciones de pérdidas: una de ellas es la pérdida de confianza del entorno. La otra es la pérdida de sentido de la vida.

Porque el ludópata miente, sisea, pide préstamos que nunca devuelve y roba, porque se ausenta del medio laboral y desaparece cuando se le busca, espera, desea y necesita, por todo ello, pierde la confianza de los que le rodean. Y a consecuencia de ello, le abandona la confianza en sí mismo.

Porque el ludópata acopia pérdidas: de tiempos de trabajo, de estudio y de ocio, de vida cotidiana en su contexto, de amigos y de redes cercanas. Por todo ello su vida carece de sentido y si la familia no puede librarse de él o ayudarlo a solucionar el problema, percibe como un *sin sentido* la vida con él, o ella.

2. LA MIRADA CUALITATIVA: LOS RESULTADOS DE APLICAR UNA ESTRATEGIA CONVERSACIONAL.

Hasta aquí figuran las principales conclusiones que ha deparado la encuesta aplicada a la población general de las tres ciudades aragonesas: Zaragoza, Huesca y Teruel. Pero en nuestra investigación nos hemos interesado también por el conocimiento de la experiencia vivida en el día a día por la población ludópata.

Como queda claro en la exposición metodológica del estudio, hemos celebrado 8 reuniones con 5 grupos de discusión y 3 relatos de vida, que responden a los perfiles de ludópatas identificados en la investigación cuantitativa. El contacto con los grupos de discusión se hizo a través de AZAJER ARAGÓN. Los grandes ejes sobre los que se articula el relato de los grupos han sido los siguientes: El inicio en el juego, la difícil permanencia, las estrategias de autoconvencimiento, los sentimientos experimentados, el contexto que favorece el juego y el que apoya su abandono, el estallido de impotencia del adicto y la decisión de afrontar la rehabilitación.

En primer lugar, se hacen constar las conclusiones generales y en segundo lugar las que atañen sólo a alguno de los perfiles específicos.

1. LOS INICIOS DEL JUEGO.

¿Qué es lo que transforma un ciudadano corriente en un ludópata o un jugador social en otro patológico?. La necesidad de huir de una situación problemática.

La evasión de la realidad aparece recurrentemente como necesidad, en los discursos de todos los grupos, sea cual fuere la historia de los comienzos. Se empieza a jugar por gusto, dirá el jugador social, por facilidad de acceso a los recreativos y a las máquinas tragaperras de los bares, dirán los jóvenes, por oportunidad de encontrarse con un bingo en el camino al mercado dirán las amas de casa. En todos los casos hubo un primer estímulo facilitador de la actividad que se vuelve problemática sin que quien la inicia se de cuenta. Es bastante corriente, en el recuerdo de infancia de muchos ludópatas, la admiración que sus familiares y amigos les demostraron como *seres tocados por la suerte*. Evocan con nostalgia sus manos infantiles, reclamadas por sus parientes para comprar los billetes de lotería y los boletos de las tómbolas, para repartir las cartas en los juegos de mesa o para manipular las máquinas tragaperras. Y hay quien reconoce, que intentó recuperar como adulto aquellos dones mágicos que aureolaron su infancia, para atraer hacia los suyos los premios que otorga el azar y hacia sí la estima de los suyos. Porque, argullen nuestros entrevistados, son los adultos quienes introducen a los niños en el juego social, con entusiasmo y por rutina cultural: la mano blanca infantil atrae hacia sí la mirada caprichosa del dios que reparte la suerte, se dice incluso "*que Dios reparta la suerte*". También son los adultos quienes rechazan a la persona ludópata, a quien es incapaz de mantener bajo control una actividad tan lúdica y fácilmente controlable para los demás.

¿Qué razones han conducido al ludópata a serlo?. La que dan nuestros informantes es, esencialmente, la propia incapacidad de afrontar los problemas que les depara la vida: problemas agazapados en el perfil de su personalidad y en las exigencias del contexto. Los perfiles de la personalidad que favorecen la evasión son **la incapacidad de comunicación, la baja autoestima y la carencia de habilidades sociales.**

Todos ellos sitúan al ludópata en una posición social de aislamiento que se acentúa a medida que la soledad se adueña de la voluntad de vivir.

Los problemas sociales que los ahora ludópatas no pudieron afrontar tienen que ver con el amor, la muerte y la integración social. En la esfera del amor mencionan tanto las rupturas sentimentales de pareja como la falta de afecto familiar. En la esfera de la vida, refieren la muerte de algún ser querido y en el ámbito de la integración social aluden a los problemas laborales.

2. LA SOLEDAD DEL AMA CAUTIVA EN SU CASA.

Tras la soledad compartida por todos hay una experiencia colectiva de la que queremos dar cuenta: el aislamiento del ama de casa. Son muy expresivas las introspecciones femeninas en las rutinas cotidianas que las conducen al juego compulsivo. En tales rutinas hay siempre un elemento de decepción con el rol social desempeñado en un espacio que se convierte en lugar de cautividad. Las mujeres viven la frustración de la función social del ama de casa, que entorpece, o anula, su propio crecimiento personal: la minusvaloración social del trabajo doméstico y el vacío de una vida entregada a los demás sin que ello conlleve la potenciación del propio crecimiento, se manifiesta en todas las esferas de la sociedad pero comienza en el medio más cercano. Lo que para las mujeres es inmolación de su propia vida, y como tal tiene costes importantes para su florecimiento personal, para los familiares cercanos es una obligación que, como tal, debe cumplirse con rigor sin esperar nada a cambio. Dirán las amas de casa que la dedicación en vida y a plenitud a la familia sólo deja frustración y vacío cuando cada uno de sus miembros emprende su camino de autoperfeccionamiento. Describen con gran viveza los largos tiempos-esfuerzo de limpieza, cuidado y atención del hogar y de la familia, tiempo

ausente de reconocimiento que torna en confort ajeno la propia incomodidad. La soledad, en el caso de las amas de casa, no es sólo mental. Es también física. Viven la intensidad de toda una vida en el espacio reducido, aprisionador de su libertad, del piso-vivienda. Allí no hay correspondencia entre la inmensidad de su función y la parquedad del reconocimiento social a la misma.

La frustración del rol no carece, por tanto, de sólido fundamento. Para ellas, un fallo es consecuencia de un error que puede subsanarse. Para *su* familia, un fallo es una claudicación intolerable de una responsabilidad que imprime carácter a toda la institución familiar. El rol de madre-esposa es de tal envergadura que sus atribuciones y exigencias superan a las de cualquier otro habitante del hogar: la esposa-madre es la que logra que todos progresen y la que frustra tal progreso si falla en su función. De ella se espera la inmolación, es la medicina milagrosa que todo lo cura. Y así, en el caso de que adquiriera el *vicio* del juego patológico, es tal el miedo que los demás miembros de la casa tienen a perder el bienestar que la mujer ha desplegado en la casa-familia que sus habitantes la penalizan más que a cualquier otro miembro de la misma que pudiera incurrir en la misma adicción.

¿Y como se intensifica la penalización?. De dos maneras. Por un lado, la madre-esposa ludópata es culpabilizada por las pérdidas de equilibrio que sufre cualquiera de los otros familiares. Y por otro, la familia en pleno se niega a sí misma responsabilidad alguna en la terapia rehabilitadora de la ludópata. Sencillamente, se niegan a ver y si ven, como en el caso de la medicina caducada, se la da por inservible y se la tira. Coincidirán gran parte de las mujeres entrevistadas en que, para sus familias, la voluntad que antaño pusieron en jugar debe ser contrarrestada ahora con una más firme decisión de abandonar el juego, sin que ello suponga pérdidas de tiempo, o aumentos de trabajos, para ningún otro miembro de la unidad familiar. Pocas serán, así, las amas de casa que cuenten con el apoyo y el acompañamiento de los suyos en el período

rehabilitador. Es más, el tiempo dedicado a curarse corre peligro de ser visto como tiempo de abandono del hogar. La incorporación a las actividades terapéuticas de la asociación de apoyo, en este caso de AZAJER, puede llegar a ser interpretada con suspicacia, como si de inmersión en una secta se tratara. Las amas de casa ludópatas nos dirán que, una vez decididas a superar su adicción al juego, tienen que aprender a hacerlo por sí mismas, con apoyo o sin apoyo familiar, contando con la comprensión de los suyos o, en la mayoría de los casos, a pesar de su incompreensión.

3. LA CASA COMO UN PAÍS EXTRAÑO PARA EL VARÓN ADULTO

El estreno varonil en la actividad lúdica compulsiva parece combinar su ausencia de rol activo en la dinámica cotidiana del hogar con la aprobación social del bar como espacio familiar masculino y sustitutivo de la casa. La cultura española fomenta la presencia masculina en los bares a cualquier hora del día o de la noche, en solitario o acompañados, y la presencia selectiva de las mujeres en horarios y en compañía. Quiere decirse, que para los hombres el ir al bar forma parte de la *costumbre* que legitima su vida social exterior a la vivienda en la que las mujeres tienen su forma *tradicional* de estar: un estar empeñado en el logro del confort colectivo.

Así los varones pueden quedarse en un bar, echando una partida de cartas, leyendo el periódico, tomando un café o manipulando una máquina tragaperras como la cosa más natural del mundo. No necesitan huir a otros ámbitos, pasan más desapercibidos en el propio y, en caso de dificultades, sólo tienen que frecuentar bares alejados de los que visitan sus parientes y amigos.

Conviene llamar la atención sobre la condición masculina en cuanto comporta exigencias de rol doméstico contrapuestas a las femeninas y productoras, a su vez de frustración y de vacío. Dirán nuestros entrevistados, especialmente aquéllos que pertenecen a sectores populares de población, que fueron educados en concebir la casa como un lugar extraño en el que sólo se ocupaba un espacio-tiempo de restauración, de sosiego y de reposo. Por lo demás, la casa es de las mujeres como lo es la obligación de mantenerla y de atender a las necesidades de quienes viven en ella. No han sido *cosa de hombres* las responsabilidades domésticas de otra índole: en concreto declaran desconocer si sus hijos tienen problemas escolares, laborales o amorosos, *“ni si la hija tiene un exámen mañana o el hijo ha reñido con la novia, eso es cosa de la madre”*, si el piso mismo en el que habitan tiene problemas que hay que solucionar: *“eso es cosa de la mujer”*, si el dinero no alcanza, *“eso depende de que la mujer sepa administrar bien lo que le das”*.

Los hombres han recibido el impacto de la fuerza centrífuga con la que se les invita a encarrilar sus emociones y su vida social fuera de casa como parte de su cultura de género. Rechazan, no obstante, otra parte de esta misma cultura: sólo se aguarda de ellos que financien a la familia a toda costa, o como ellos lo expresan: *“del hombre sólo se espera que trabaje como un bestia y ponga el dinero encima de la mesa.”*

Pero sí tienen reproches que hacer a sus esposas y que tienen que ver con sus expectativas masculinas para con los omnímodos deberes, y conocimientos, de la mujer en su condición de esposa. Culpabilizan a sus mujeres de haberles dejado llegar tan lejos en su adicción al juego, de no haberles parado los pies enérgicamente a tiempo, de no encarar la situación y decirles lo que hay que hacer en esos casos. Sus reproches nos descubren una nueva función del ama de casa: la de educar al varón por métodos expeditivos y autoritarios, o, en sus propias palabras: la de *enderezarlo, sujetarlo, ponerlo firme*. La llamaremos función sargento.

La mujer debe ejercer la autoridad sobre el varón para que cumpla con su obligación económica, abandonada por la adicción al juego y si no lo hace también es culpable de la dejadez masculina de sus cometidos. Declaran que si la esposa les hubiera increpado con energía y les hubiera aplicado un castigo ejemplarizante, por ejemplo *“echando al marido de casa si no deja de jugar”*, ellos, los entrevistados, hubieran salido de la trampa mucho antes de lo que lo hicieron. Basan en su experiencia la afirmación de que el hombre, sólo cuando es llevado a una situación límite *admite escamienta o pide ayuda*. Porque, lo que el varón más teme, es ser echado de casa y perder los beneficios que su matrimonio le ha reportado. Y ¿cuáles son éstos?. Antes dábamos ya un testimonio descamado: a la esposa-madre-hija-nuera le incumbe que la casa funcione con lo que ello supone de atención a las tareas domésticas y de cuidado físico, psicológico y social de los miembros de la familia. Ahora añadimos un nuevo testimonio, esta vez explícito y brutal, de la función sexual de la esposa.

Entre los mayores de 45 años es recurrente el comentario de que ellos se evadían de la casa para jugar y que el juego era su único vicio: *“no te vas de putas porque..si ya la tienes en casa!”*. De ahí que el abandono del juego pasa por la decisión femenina de no aguantar más al adicto en casa y de poner en marcha varios tipos de mecanismos. En primer lugar, debe aplicar sanciones propias de una cultura autoritaria. Atañiría, así, a la mujer el ejercicio de una autoridad tradicional y jerárquica, frente a un hombre exento de compromisos por su condición animal: ánima viva, aliento vital y naturaleza desbordada. La literatura popular abunda en fábulas, burlas y chirogotas esbozadoras todas ellas de un varón domado por la mujer en su doble condición: la mujer del Evangelio que ni come ni duerme pero siempre hila (o en la simbología moderna, que le pone las zapatillas-bridas al marido en cuanto entra a la casa) y la mujer sargento que espera a su varón trasnochador en el zaguán de la casa para atizarle con la escoba o con cualquier otro instrumento que encuentre a mano.

En segundo lugar, debe inducirle a rehabilitarse. En tercer lugar, debe acompañarle en el período terapéutico, para asegurar su constancia y evitar su desfallecimiento. Reconocerán nuestros entrevistados que, una vez comenzada la terapia, han descubierto los grandes placeres de la vida y, el más indiscutible, es su participación activa en la vida familiar. Ahora empiezan a relacionarse con una esposa redescubierta como acompañante empática y enérgica de sus pasos rehabilitadores, y con unos hijos y parientes comprensivos de su enfermedad. Dirán varios, con el consenso general, que con la rehabilitación no sólo afrontan los males de fondo que les conducían al juego patológico, sino que, además, se les ha revelado la casa como lugar de afectos, de emociones y de interacción social. Ahora descubren lo que se habían perdido.

Vimos más arriba que las amas de casa entraban solitarias en el proceso rehabilitador. Vemos ahora que los hombres entran acompañados y que la terapia no sólo les sirve para recuperarse de una patología, sino también para modernizar su cultura de género en lo que se refiere a su imbricación en la vida doméstica de su propio hogar. Pero lo que no cambia en ambos casos, es la atribución de funciones cuasi infinitas al rol social de la mujer-esposa y madre: no cambia la plenitud de significaciones y obligaciones adosadas al rol que la sitúan en el difícil lugar de quien todo lo debe. Como dicen los varones en un momento: una familia funciona si la mujer funciona. Y como de ella se espera la inmolación, es la medicina milagrosa que no puede caducar porque, si lo hace, ya nada cura. Y en ese caso se abandona y tira.

En el caso que nos ocupa, queda claro que los costes de la adicción recaen siempre sobre la mujer, sea como víctima o como acompañante de la víctima. Ninguna terapia parece conducir a buen puerto sin su colaboración.

4. UN CAMBIO GENERACIONAL. LOS APOYOS ENTRE LOS MÁS JÓVENES.

La división de roles sociales, de expectativas tan diferenciadas para cada rol y de obligaciones y tareas de hecho, se hace más tenue entre la gente más joven. Cambia, también, la asunción de responsabilidades masculinas en el proceso de rehabilitación de la mujer sea ésta la hermana, la amiga, la novia o la compañera, la esposa o la pareja de hecho. Hemos observado que la ludopatía femenina es asumida con sensibilidad, preocupación, atención e implicación por parte de los jóvenes varones, quienes participan de parecida manera a las mujeres en el acompañamiento terapéutico de las afectadas.

5. LAS PRIMERAS EXPERIENCIAS EN LOS JUEGOS DE AZAR CON APUESTA

Encontramos varias claves de inicio en el juego. En primer lugar hay un gusto de partida, al que cada cual da rienda suelta según sean las infraestructuras y servicios lúdicos más acordes con su edad y cultura generacional y de género.

En segundo lugar, se transita suavemente del juego social al aislado, salvo en el caso de las mujeres que pueden perfectamente lanzarse a la práctica del juego solitario como adolescentes o adultas, bajo los efectos de un estado de ánimo deprimido o angustiado y del recuerdo de aquella buena suerte infantil que sus padres y amigos saludaron con entusiasmo cuando eran niñas y explotaron hasta la saciedad. Con el juego se aspira a recuperar la confianza de la gente más cercana, perdida en los avatares del presente.

Ya sumidos en el estado de jugadores solitarios se evitan los lugares frecuentados por los próximos y se evita su compañía, para no tener que admitir ante nadie lo que hacen, para eludir su control o enfado, por vergüenza de hacerlo.

A mayor anonimato en la práctica compulsiva mayor descontrol de la propia vida. Llega el momento en el que el juego domina la vida del jugador que deja de cumplir con sus tareas habituales, que abandona otros hobbies, que se sumerge en actividades conducentes a conseguir el dinero necesario para seguir jugando.

6. LA DIFÍCIL ADMINISTRACIÓN DEL TIEMPO , DEL DINERO Y DE LA VERDAD

La permanencia en el juego no es fácil. A mayor número de infraestructuras y servicios mayor facilidad para el ocultamiento.

Ya hemos dicho que los hombres juegan en bares, a las cartas y en las máquinas tragaperras, las mujeres en los bingos y los adolescentes traspasando la puerta de los recreativos que conduce a la sección adulta, allí donde se manipula dinero. Recordemos, además, que todos buscan pasar desapercibidos. Tras estas premisas, diremos que el uso del dinero atraviesa por tres fases. Una primera en la que se juega por ganar dinero. Una segunda en la que se intenta recuperar lo perdido. Y una tercera en la que ya nada importa: se juega por jugar.

Afirman nuestros entrevistados que ni el tiempo ni el dinero tienen ya valor si no es en función de la cantidad de juego que pueden asegurar. Se trata de jugar el mayor tiempo posible. Y como sólo se compra tiempo con dinero hay que dar tiempo a su búsqueda. ¿De donde sacarlo? De donde se pueda. Para los trabajadores el dinero sale del sueldo ordinario o del extraordinario obtenido con horas extras. Claro que, las horas de trabajo se restan de las de juego. De ahí que haya que lograrlas de las de familia y ocio e incluso de las de sueño y descanso. Para los estudiantes y para las amas de casa, el dinero sale de la economía familiar, eventualmente de préstamos de los amigos, las mujeres piden dinero en el mercado o dejan a deber la compra. Todos tienen la tentación y algunos acaban vendiendo propiedades propias o ajenas, robando a los familiares. Sumergidos en tal dinámica, cultivan el disimulo, el engaño y la mentira. La huida de la realidad se les vuelve en contra. Acaban perdiendo su contacto con la misma.

7. LA RUTINIZACIÓN DEL JUEGO: HACIA LA PÉRDIDA DE LO MÁS QUERIDO

Ya hemos hablado de una gran pérdida, la del control de sí mismos. Otras le siguen. Se pierde a la familia, a los amigos, los estudios y el trabajo. Se pierden los afectos, las emociones, las sensaciones y la vida. ¿Por qué?. Porque el día a día del jugador compulsivo viene marcado por la urgencia de sacar horas de todas partes para dedicarlas a su adicción, con marcadas diferencias de estrategia entre las amas de casa y los demás jugadores. Todas las estrategias tienen como meta el lograr que los familiares no se aperciban de la ludopatía de sus protagonistas, por muy distintas que sean. Las amas de casa mantienen la rutina doméstica que les impone el rol social

como mecanismo garante de la normalidad de su vida mientras que los hombres en general y las mujeres jóvenes que aún no han entrado en la categoría de amas de casa, abandonan sus respectivos roles con mayor celeridad, ocupados como están en la extracción del máximo de tiempo disponible para el juego de los otros tiempos: de trabajo, estudio, ocio y descanso.

La costumbre varonil de vivir fuera de casa gran parte de sus experiencias vitales impulsa a los hombres a dirigir sus pasos a lugares públicos, cada vez más alejados de los espacios familiares.

La soledad del ama de casa le permite irse al bingo al tiempo que se va a la compra, pide dinero prestado, deja a deber lo que adquirió en el mercado y mantiene la apariencia de que todo marcha igual hasta que se produce la entrada en el agujero negro que hace estallar la situación. En esos momentos, y tal vez, por la disciplina adquirida en el largo proceso de simulación de una conducta falsa, el ama de casa ejercita su voluntad de escapar del torbellino autodestructivo.

La mayor facilidad de eludir el control del medio debilita en el hombre su voluntad de abandonar el agujero en el que se sumerge como si nada más pudiera hacerse. Todos los grupos entrevistados creen que el varón no sale sólo del problema, de ahí que increpe a la esposa por *“no sacarle a tiempo”*. Carece de disciplina y tiene un más débil sentimiento de responsabilidad hacia su situación, en analogía con su menor responsabilidad hacia todo lo que sucede en su medio familiar.

Mientras, la mujer saca fuerzas de su propia cultura de género: dar más que recibir, aceptar su máxima responsabilidad en cuanto sucede en su medio familiar, hábito de buscar soluciones individualmente a los problemas de todos y disciplina doméstica, para intentar curarse con la ayuda de la institución terapéutica con o sin la colaboración de su familia. Y todos dicen vivir en la angustia como forma de estar: al irse a jugar por el temor a ser interrumpidos en su camino, al salir del local donde jugaron por el horror

ante lo perdido, por la culpabilidad de haberlo hecho y en todo momento por miedo a ser descubiertos.

8. LA RACIONALIZACIÓN DE LA ADICCIÓN

Los ludópatas se autojustifican mientras juegan con argumentos defensivos ante sí mismos y ante los demás.

Ante sí mismos:

1. Lúdicas: el juego divierte y entretiene
2. De escape: se aplazan, evitan o niegan los problemas
3. De fe en su capacidad de controlarse: pueden dejar de jugar cuando quieran
4. Exculpatorias: sólo lo hacen para recuperar lo perdido

Ante los demás:

1. Reactivas: al jugar vuelven la espalda a un mundo que se la volvió a ellos primero.
2. Justificativas: recuperarán su prestigio cuando devuelvan lo que tomaron prestado o robaron, y recuperen lo que empeñaron o vendieron.

9. LA ÚLTIMA TRINCHERA

Cuando ya todo parece perdido, cuando “*ya no tienes nada, sólo mentiras*”, se pueden producir dos tipos de efectos. O una reacción de entrar

en el agujero negro de la compulsión sin más camino que el que conduce a la enajenación total o a la muerte social, o el giro que invierte la tendencia del torbellino e impulsa la salida del agujero negro para adentrarse de nuevo en la vida. El momento es crucial. Describen nuestros informantes con gran viveza, como entraron en un torbellino que *“se te lleva”* y donde no se ve más salida de la situación que seguir jugando más y más, como si el proceso autodestructivo se acelerara sin remedio. Ahí es cuando la capacidad de reacción de la familia, de seguimiento, es importante. Ahí es también cuando las amas de casa mayores de 45 años experimentan su debilidad en cuanto tienen que invertir la tendencia autodestructiva a pesar de la indiferencia y el rechazo de sus maridos e hijos que creen que dejar de jugar es algo que no requiere ni tratamiento ni seguimiento alguno *“tan simple como decidir parar y punto”*.

En efecto, ante la pérdida de contacto con el entorno y del respeto de sí mismo y de los suyos, el adicto se sumerge en un agujero negro. Cuando ya se pierde el gusto por vivir, viene la obsesión del suicidio real o simbolizado en la cada vez más convulsiva entrega al juego, muchas veces acompañado de la bebida. Como dirán algunos, se pierde hasta el apetito y, entonces, *“ya no tienes que comer, sólo tienes que beber”*. Pero el juego y la bebida compulsivos son caminos de autodestrucción, tanto como son peticiones desesperadas de ayuda. La enérgica actuación de los familiares y amigos, conduciendo al adulto a la desintoxicación real y simbólica acaba siendo bienvenida. A partir de este momento la decisión de abandonar el juego es una apuesta por la vida y por la integración social y familiar.

10. LOS LUGARES SELECCIONADOS PARA EL JUEGO SEGÚN SEXO Y EDAD

Los comienzos del juego con el que se pretende salir de la enajenación experimentada en la vida cotidiana conducen a las mujeres amas de casa a lugares distintos que aquéllos frecuentados por los hombres de su misma edad. Ellas se refugian en los bingos: lugares también cerrados, protegidos de la mirada del paseante urbano, discretos como la casa misma y en los que su presencia sólo es evidente para quienes practican el mismo juego. Por el contrario, los varones tienden a sumergirse en una actividad social compartida con otros coetáneos de su mismo sexo en los lugares legitimados para su encuentro y relación: las partidas de cartas y las máquinas tragaperras de tascas, bares y pubs, lugares en los que pueden pasar más desapercibido, incluso jugando sólo y desde los que puede elaborarse la coartada perfecta si son descubiertos: entraron a tomar café, quedaron con un amigo, fueron a leer el periódico, o algo similar. No forma parte del arbitrario cultural español que las mujeres hagan su vida en el bar.

Los jóvenes cuentan, también, con lugares acordes con la subcultura juvenil de marcha grupal por la ciudad infanto-adolescente.

Las primeras salidas juveniles de tiempo ocioso, libres de la mirada adulta se realizan a partir de los 11 ó 12 años. En estas salidas en grupo hay una actividad habitual que es el juego en los salones recreativos. Relatan los adolescentes, y más aún ellos que ellas, que el salón recreativo es un espacio privilegiado para adquirir la adicción, dado que el tránsito del juego sin dinero al juego con dinero se puede hacer con sólo cruzar una puerta del mismo salón y sin que los adultos que actúan en su sección correspondiente se den por enterados. Dirán los jóvenes, también, que para los padres es tan corriente ver a sus hijos *enchufados* al video juego, a las consolas y al ordenador que les pasa desapercibido el sutil traspaso de la barrera que separa al jugador habitual del compulsivo. Y si se aperciben de ello, tampoco le dan importancia. Es tanto así, que muchos padres se sorprenden al saber que sus hijos salen de casa para jugar en solitario y que para hacerlo piden dinero prestado o roban las cantidades que requieren.

Las chicas juegan menos pero cuando lo hacen, asumen desde sus primeros escauceos, comportamientos más solitarios.

11. LOS SENTIMIENTOS QUE EL JUEGO ACTIVA

Nuestros entrevistados describen varias fases sentimentales.

La primera se caracteriza por el placer de divertirse. Es una fase eufórica. En la segunda se manifiestan los miedos de estar atrapados y de ser descubiertos. Es una etapa ansiosa. Le sigue una tercera depresiva ante la soledad en la que se han sumergido: se pierde el hábito y la habilidad de estar con los demás. Y se llega a una cuarta de *mea culpa* por haberse dejado llegar a tal estado: se cree que ya no se puede salir de donde se está: uno se ha convertido en un ser sin voluntad, sometido y controlado por el instinto de jugar. Se cree que el salir de allí costaría mucho a los suyos: no sólo la personalidad del jugador está quebrada y enferma sino que las deudas adquiridas son insalvables. Se siente, en fin, un ser inútil sin derecho a ayuda. Ahí es cuando muchos jugadores empiezan a pensar en quitarse de en medio para liberar a sus familias de sí mismos y su propia introspección y silencio, o sus maniobras de asegurar a su familia para proteger su futuro, alerta a aquélla de un posible proyecto de suicidio. En ambos casos, para los entrevistados, su propio deterioro actuó como un grito de socorro, que favoreció su acercamiento a las instituciones públicas y privadas, Azajer es aquí fundamental, animados por sus familias, en la mayor parte de los casos, o por amigas, en el caso de un buen número de amas de casa.

12. LA INFLUENCIA SOCIAL DEL CONTEXTO EN EL JUEGO PATOLÓGICO

Son varios los jóvenes ludópatas, que en los relatos individuales o en los grupos de discusión, han reconocido la existencia entre sus familiares, y más aún entre sus amigos, de la ludopatía. Se iniciaron con él o siguieron sus pasos. El efecto imitación de otro adicto y el efecto contagio de compañero son así importantes para la incursión en el juego patológico. Ellos nos hablaron de la facilidad con la que se juega en las máquinas tragaperras de los bares siendo menor de edad. La minoría de edad no sólo no es un obstáculo para entrar al local, aunque nadie les expenda bebidas alcohólicas, sino que camareros atentos siguen el itinerario del jugador hasta que le llega la suerte. Luego le quitan el dinero ganado arguyendo la minoría de edad del jugador. Este, desprovisto de las ganancias obtenidas sigue practicando, ya no para obtener otro premio que sabe le será quitado, sino para recuperar lo que perdió. Dieron cuenta los jóvenes, también, de la facilidad con la que entraron en la sección adulta de los salones recreativos, en la zona reservada al juego con dinero, sin que ninguno de los adultos presentes se diera por enterado. Apostar dinero, en los juegos habituales de la ciudad contemporánea. Es fácil para los menores de edad y los 13 años suele ser una edad habitual de inicio.

Pero ¿Son estos signos reales de laxitud adulta? Parece ser que sí si nos atenemos a la ausencia de campañas preventivas del juego patológico desde la escuela y a la falta de presión social para que se emprendan.

En efecto, asistimos a una creciente puesta en marcha de campañas de prevención del sida, del consumo de alcohol y drogas, de orientación sobre el comportamiento social y antiviolen to. Pero la ignorancia de los padres y de los educadores respecto a las consecuencias nocivas de la ludopatía es notable. Hemos encontrado a niños ludópatas que contaron a la psicóloga del colegio lo que percibían como un problema, para encontrar una respuesta indulgente de la misma del tipo: *“no te preocupes, será una afición pasajera, ya se te irá”*.

Precisamente por la imbricación del juego social en nuestra cultura, es difícil para el ciudadano corriente, ver la barrera que separa una actividad mágico-lúdica tal como la lotería y las quinielas o los juegos de cartas con apuesta, todos ellos muy extendidos, de lo que constituye una conducta patológica.

Más aún si, como decimos, el ludópata torna en un juego solitario (la máquina tragaperras y el bingo son casos paradigmáticos), lo que para el jugador social es garantía de integración social. No es casualidad, por tanto, que haya más patología lúdica entre los solteros y entre los varones: 3 de cada cuatro ludópatas. Su propia libertad de pasar desapercibido refuerza la adicción. Recordemos que la figura del *voyeur* urbano, del mirón que puede penetrar en todos los espacios públicos y clubes privados sin objeción de horario nocturno o diurno, sigue siendo masculina.⁹ Y esto nos conduce a otra pregunta ¿es la ludopatía una actividad estrictamente urbana?

Desde luego que no. Está enraizada en el juego social y es una manifestación extrema y descontrolada de aquél, como ya hemos dicho. Sin embargo, hay que reconocer que la ciudad, potenciadora del anonimato y liberadora del control social extremo del pequeño habitat rural, facilita el camuflaje del jugador.

13. LA REACCIÓN DEL MEDIO FAMILIAR.

¿Afecta siempre el juego a las relaciones familiares?. La evidencia empírica que tenemos demuestra que sí. A mayor adicción al juego peor clima familiar. Las razones son contundentes. Por parte del jugador se da tal descuido del medio, salvo en el caso de las esposas-madres: el dejar de ocuparse de los otros, el dejar de interesarse por las cosas, el perder vivacidad, que se quiebra la relación con el medio. Por parte de la familia, es

tal la sensación de pérdida, de desconfianza, de decepción que pronto la incomunicación se adueña de los contactos entre el jugador y su medio. La familia estigmatiza, mira a otro lado y el jugador rehuye el contacto para no ser increpado u hostilizado.

Podemos observar distintos comportamientos, no obstante según quien sea el miembro de la familia afectado por la patología.

Ya hemos expuesto antes las diferencias de edad y de sexo. Abundemos un poco más.

En el caso de la amas de casa. Viven su adicción con sensación de vacío psicológico y social. La incomunicación es abierta: nadie viene a la casa, la pareja deja de salir junta, los hijos dejan de respetar la autoridad materna. Serán las amigas y los hermanos los que se muestren más sensibles y dispuestos a ayudar.

En el caso de los hombres padres de familia. Viven su adicción huyendo del hogar. También pierden su autoridad ante los hijos pero encuentran en la mayoría de los casos el apoyo de sus mujeres y la comprensión de sus hijos, que son quienes le ayudan a rehabilitarse y a volver al hogar.

En el caso de los hijos hay una perplejidad inicial: nadie cree que tras un niño o un adolescente jugador haya una conducta patológica y cuando la familia se enfrenta al problema pasa de no darle importancia a no saber que hacer: pensaban que tener al niño o adolescente jugando servía para prevenirle de adoptar otras conductas contempladas como más peligrosas, tales como emborracharse, drogarse o delinquir. Una vez reconocido el problema, la familia entera, la madre a la cabeza, se vuelca en su rehabilitación.

En el caso de las parejas jóvenes, hay un reconocimiento de que se empezó a jugar por dificultades de convivencia, falta de diálogo y de entendimiento. Asumida la existencia del problema lo afrontan en común.

El contexto social que rodea a la familia es también importante.

Hay una clara relación entre ausencia de cultura participativa e incursión en tan solitaria como velada actividad. De ahí que jueguen más quienes experimentan situaciones sociales límite, en su trabajo, en su paro, en su jubilación, en fin, en la angustia personal del vivir problemas no resueltos.

Dos razones más explican el despiste, real o simulado, con el que la sociedad ignora la problemática del, de la, ludópata. Una primera tiene que ver con el tipo de daños causados por la patología. Estos son de carácter psicológico y familiar. Como tales, pasan desapercibidos en el ámbito público por la confluencia de la voluntad del jugador y de una familia empeñada en que no trascienda. Es decir que, la actitud vergonzante de uno y otra, individuo y familia, sumerge la experiencia en el terreno de la más estricta privacidad, hasta que la situación resulta inmanejable.

La segunda tiene que ver con el tipo de víctimas que la patología produce, y con el impacto que tales víctimas tienen en el estado y en el mercado: los ludópatas sufren su adicción aislados o en familia. Y mientras sufren, llenan las arcas del estado y las del mercado del juego con apuestas. Extrañas víctimas que no arrastran tras sí, en su caída la de ningún negocio, ni causan inseguridad ciudadana, ni aumentan los costes de las políticas sociales preventivas como cualquier otra de las patologías sociales hacia las que estamos más sensibilizados: los consumos de drogas por ejemplo.

Los ludópatas se cuecen en su propio jugo y, en el peor de los casos, hierven con ellos sus parientes y amigos más cercanos. Y mientras ellos se deterioran psicológicamente, y mientras se arruinan sus familias, los creadores de infraestructuras y los proveedores de servicios de juegos de azar con apuesta se enriquecen y el estado recauda. Vistas así las cosas, habrá que

reconocer que el ludópata beneficia al mercado y, por el momento, su recuperación no grava al contribuyente.

14. EL ESTALLIDO

En la mayoría de los casos, el problema sale a la luz en el ámbito familiar. Y las dificultades económicas provocadas por el ludópata son como la gota de agua que desborda el vaso. Por parte de los jugadores, si bien actúan para no ser descubiertos, sienten alivio cuando lo son, más aún si ello sucede en su entorno familiar antes que en el laboral. Afirmen varios de nuestros informantes que dan las gracias por haber sido descubiertos, y hay quien dice gráficamente que *“se le abrió el cielo”* cuando al fin *“estalló la tormenta en casa”*.

Cuando es la empresa del trabajador la que desvela la situación suele ser causa de despido. Es minoritario el caso de quienes lo descubren por sí mismo y se ponen en manos de un terapeuta.

15. LA REHABILITACIÓN

La rehabilitación comienza cuando ya el jugador acepta que su forma de jugar es enferma y que hay que salir al paso de las causas que le han llevado a jugar así. ¿Cómo salir de la situación?. Por la combinación de tres variables: la propia actitud personal, la voluntad familiar de aceptación del problema y de disposición a acompañar al adicto en la solución del mismo, y la ayuda profesional. Ya hemos dicho anteriormente que la colaboración de

la familia es fundamental y que no todos los miembros de la misma reciben su soporte por igual. Sin embargo, es tan evidente a los ludópatas como a los terapeutas que el apoyo de los suyos facilita mucho las cosas: la familia entera se reestructura y reorganiza cuando entiende lo que pasa y ve salidas posibles. La red social que retiene al jugador y le guarda las espaldas previene y protege de la recaída y tira del enfermo cuando su voluntad se debilita.

¿En qué consiste la ayuda terapéutica de los familiares?. Es amplia, pero hay un factor del proyecto sobre el que llamamos muy especialmente la atención. Nos cuentan los hombres y mujeres ludópatas, participantes en nuestros grupos de discusión, que parte de la terapia utilizada con ellos se centra en ayudarles a controlar el dinero que gastan, y que habitualmente se va en el juego. La buena ayuda que un familiar puede brindar en su acompañamiento consiste en regular su gasto, en pedirle cuentas de lo gastado, y en controlar sus pequeñas cantidades de libre disposición, en efectivo o mediante boletos de intercambio. La firmeza, la paciencia, el afecto del acompañante son así partes esenciales del impulso, de la disciplina y convicción que el ludópata tiene que ejercer sobre sí mismo, probablemente, durante el resto de su vida.

Pues bien, varias esposas y madres manifestaron en los grupos de discusión su enérgica voluntad de salir de la situación tanto si sus maridos les ayudan como si no lo hacen.

Y es que la situación de las amas de casa, recordemos, adquiere características especiales entre los ludópatas. En efecto, así como entre los varones adultos parte de su desánimo se traduce en abandono de sus tareas habituales, en las mujeres, más aún en las amas de casa se traduce, por el contrario, en un cumplimiento estricto de sus responsabilidades. La estrategia del cumplimiento estricto tiene varias causas.

La primera es la responsabilidad adquirida, evidentemente, pero ésta se refuerza con la necesidad de ocultamiento de la adicción a los ojos de los

familiares y amigos, que se logra por el cuidado en no levantar sospechas con comportamientos desequilibradores de la vida familiar y con el entusiasmo que se pone en demostrar que todo va bien en la casa incluso cuando se ha perdido en el juego el dinero de la compra doméstica y hay que improvisar menús con recursos reducidos por tales pérdidas.

Diremos, para finalizar, que queda manifiesta la importancia de contemplar las ludopatías como problemas de salud pública, y que, como tales, requieren un tratamiento integrado en la política sanitaria de la comunidad autónoma.

ANEXOS

ANEXO 1:

DISTRIBUCIÓN DE LA MUESTRA

POR EDADES Y SEXOS

	TOTAL	HOMBRES	MUJERES
18-19	23	12	11
20-24	50	26	25
25-29	47	24	23
30-34	47	23	24
35-39	46	23	24
40-44	43	21	22
45-49	41	20	21
50-54	37	18	19
55-59	30	14	16
60-64	34	16	18
65-	101	40	60
TOTAL	500	237	263

POR CIUDADES

HUESCA	33
TERUEL	21
ZARAGOZA	446
TOTAL	500

ANEXO 2:

CUESTIONARIO DE JUEGO DE SOUTH OAKS (S.O.G.S.)

Lesieur y Blume (1987)

Traducción y adaptación Angela López (1999)

P-1 Ciudad : (1)
Zaragoza ...1 Huesca2 Teruel3

P-2 Estado civil: (2)
Soltero/a:1 Casado/a:2 Divorciado/a:3 Viudo/a: 4

P-3 Sexo: (3)
Varón....1 Mujer.... 2

P-4 Edad: (4)
18 a 19 años ... 1 20 a 24 años ... 2 25 a 29 años ... 3 30 a 34 años ... 4
35 a 39 años5 40 a 44 años ... 6 45 a 49 años ... 7 50 a 54 años ... 8
55 a 59 años ... 9 60 a 64 años ...10 65 años y más ..11

P-5 Situación laboral: (5)
Estudiante:1 Ama de casa:2 Pensionista3
Desempleado: cobra desempleo 4 no cobra desempleo ... 5
Trabaja:
 Por cuenta propia 6
 Por cuenta ajena: Fijo tiempo completo7
 Fijo tiempo parcial8
 Fijo discontinuo9
 Eventual tiempo completo ..10
 Eventual tiempo parcial11
 _____12

P-6 Nivel educativo: (6)
Sin estudios 1 Graduado escolar .. 2 BUP/FP 3
Diplomado 4 Licenciado5 Doctor 6
_____7

P-7 Ingresos mensuales: (7)

- 1 ...menos de 50.000 pts
- 2 ...entre 50.001 y 100.000 pts
- 3 ...entre 100.001 y 150.000 pts
- 4...entre 150.001 y 200.000 pts
- 5...entre 200.001 y 250.000 pts
- 6...más de 250.000 pts

P-8 Indique, por favor, cual de los siguientes tipos de juegos con apuesta ha practicado en su vida. señale para cada clase de juego una de las siguientes respuestas:

	Nunca	Menos de una vez por semana	Una vez por semana	
(8)	1	2	3	Cartas con dinero
(9)	1	2	3	Apuestas con animales
(10)	1	2	3	loterías/bono-loto/ONCE/quinielas
(11)	1	2	3	Casino
(12)	1	2	3	Bingo
(13)	1	2	3	Máquinas tragaperras
(14)	1	2	3	Juegos de habilidad (bolos)
(15)	1	2	3	Máquinas comecocos/video-juegos
(16)	1	2	3	_____
(17)	1	2	3	_____
(18)	1	2	3	_____

P-9 ¿Cuál es la mayor cantidad de dinero que ha gastado en jugar en un solo día? (19)

- | | |
|------------------------------|----------------------------|
| 1 ... nunca he jugado dinero | 2 ... menos de 1.000 pts |
| 3 ... entre 1.000 y 5.000 | 4 ... entre 5.000 y 10.000 |
| 5 ... entre 10.000 y 50.000 | 6 ... más de 50.000 pts |

P-10 ¿ Algunas de las siguientes personas cercanas a usted juegan o han jugado demasiado a juegos de apuesta?

	SI	NO
(20) Mi padre	1	2
(21) Mi madre	1	2
(22) Un hermano	1	2
(23) Un abuelo	1	2
(24) Mi cónyuge o pareja	1	2
(25) Otro familiar	1	2
(26) Un amigo o alguien importante para mí	1	2

P-11 Cuando usted juega dinero, ¿con qué frecuencia vuelve a jugar para recuperar lo perdido? (27)

- 1 ... nunca
- 2 ... algunas veces, pero menos de la mitad
- 3 ... la mayoría de las veces que pierdo
- 4 ... siempre que pierdo

P-12 ¿Ha afirmado usted alguna vez haber ganado dinero en el juego cuando en realidad había perdido? (28)

- 1 ... nunca
- 2 ... sí, pero menos de la mitad de las veces que he perdido
- 3 ... la mayoría de las veces

P-13 ¿Siente usted que su relación con el juego es problemática? ¿Que interfiere o dificulta de algún modo su vida cotidiana? (29)

- 1 ... no
- 2 ... ahora no, pero en el pasado sí
- 3 ... sí

P-14 Si ha contestado que sí ¿En qué?

	SI	NO
(30) En la relación con mi pareja	1	2
(31) En la relación con mi familia	1	2
(32) En la relación con mis amigos	1	2
(33) En los estudios	1	2
(34) En el trabajo	1	2
(35) En mi tiempo de ocio	1	2
(36) En mi salud	1	2
(37) En mi equilibrio personal	1	2
(38) _____	1	2
(39) _____	1	2
(40) _____	1	2

P-15 ¿Ha jugado alguna vez más dinero de lo que tenía previsto?

- (41) SI...1 NO...2

P-16 ¿Le han criticado por jugar con dinero o le han dicho alguna vez que tenía un problema con el juego, a pesar de que usted cree que no es cierto?

- (42) SI...1 NO...2

P-17 ¿Se ha sentido alguna vez culpable por jugar o por lo que le ocurre cuando juega?

- (43) SI...1 NO...2

P-18 ¿Ha sentido alguna vez que le gustaría dejar de jugar pero se cree incapaz de ello?

(44) SI...1 NO...2

P-20 ¿Ha ocultado alguna vez a su pareja, a sus hijos o a otras personas cercanas billetes de lotería, fichas de apuestas, dinero obtenido en el juego u otros signos de juego?

(45) SI...1 NO...2

P-21 ¿Ha discutido alguna vez con las personas con las que convive sobre la forma de gastar el dinero?

(46) SI...1 NO...2

P-22 (Si ha respondido que si a la pregunta anterior). ¿Se han centrado alguna vez las discusiones de dinero sobre el juego?

(47) SI...1 NO...2

P-23 ¿Ha pedido en alguna ocasión dinero prestado a alguien y no se lo ha devuelto a causa del juego?

(48) SI...1 NO...2

P-24 ¿Ha perdido alguna vez tiempo de trabajo o de clase debido al juego?

(49) SI...1 NO...2

P-25 ¿A quién ha pedido o de donde ha obtenido dinero?

	SI	NO
(50) del dinero de casa	1	2
(51) a mi pareja	1	2
(52) a otros familiares	1	2
(53) de bancos y cajas de ahorros	1	2
(54) de tarjetas de crédito	1	2
(55) de prestamistas	1	2
(56) de venta de acciones u otro	1	2
(57) de la venta de propiedades personales o familiares	1	2
(58) de la firma de cheques falsos o de extender cheques sin fondos	1	2
(59) de línea de crédito en el bingo	1	2

ANEXO 3:

PUNTUACIÓN DEL SOGS

Las puntuaciones de este cuestionario están determinadas por el número de preguntas que revelan una respuesta “de riesgo”.

Items que puntúan positivamente: .

- Items 1 a 26: No miden la patología.
- Item 27: La mayoría de las veces que pierdo
 - Siempre que pierdo
- Item 28: Sí, pero menos de la mitad de las veces que pierdo
 - La mayoría de las veces
- Item 29: Ahora no, pero en el pasado sí
 - Sí
- Items 30 a 40: No miden la patología
- Item 41: Sí
- Item 42: Sí
- Item 43: Sí
- Item 44: Sí
- Item 45: Sí
- Item 46: No mide la patología
- Item 47: Sí
- Item 48: Sí
- Item 49: Sí
- Item 50: Sí
- Item 51: Sí
- Item 52: Sí
- Item 53: Sí
- Item 54: Sí
- Item 55: Sí
- Item 56: Sí

- Item 57: Sí
- Item 58: Sí
- Item 59: No mide la patología.

Sobre un máximo de 20 puntos consideramos que:

- Jugador social es aquel que obtiene menos de 2 puntos.
- Posible jugador problemático, aquel que obtiene 3 ó 4 puntos.
- Posible jugador problemático, el que obtiene 5 o más puntos.

BIBLIOGRAFIA

ARBINAGA, F. (1996) "Conductas de juego con apuestas y uso de drogas en una muestra de estudiantes adolescentes de la ciudad de Huelva" en *Análisis y modificación de la conducta*. Vol. 22, N° 85. Pp.577-601.

BECOÑA, E. (1993) *El juego compulsivo en la Comunidad Autónoma Gallega*. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia. Servicio Galego de Súde.

BECOÑA, E. (1993) "The Prevalence of Pathological Gambling in Galicia (Spain)" en *Journal of gambling studies* . Vol. 9(4). Pp. 353-369.

BECOÑA,E; FUENTES,M.J. (1995) "El juego patológico en Galicia evaluado por el South Oaks Gambling Screen" en *Adicciones*. Vol. 7, N° 4. Pp. 423-440.

BECOÑA,E; LABRADOR, F; ECHEBURUA, E; OCHOA, E; VALLEJO, M.A. (1995) "Slot Machine Gambling in Spain: An Important and New Social Problem" en *Journal of gambling studies*. Vol. 11(3). Pp. 265-286.

BECOÑA, E. (1996a) *La ludopatía*. Madrid: Santillana.

BECOÑA,E; LORENZO, M.C.; FUENTES, M.J. (1996b) "Pathological Gambling and Depression" en *Psychological reports*. N° 78. Pp. 635-640.

BECOÑA, E. (1996c) "Prevalence Surveys of Problem and Pathological Gambling in Europe: The Cases of Germany, Holland and Spain" en *Journal of gambling studies*. Vol. 12(2). Pp. 179-192

BECOÑA,E. (1997) "Pathological Gambling in Spanish Children and Adolescents: an emerging problem" en *Psychological reports*. N° 85. Pp 275-287.

CASTRO RODRIGUEZ, J. (1999) "Estudio de la proporción de jugadores patológicos en un grupo de menores, mediante South Oaks Gambling Screen. El problema de los falsos positivos" en *Revista electrónica de psicología* Vol.3, N° 1.

DICKERSON,M. (1993) "Aproximaciones alternativas a la medición de la prevalencia del juego patológico" en *Psicología conductual* Vol. 1, N° 3. Pp 339-349.

ECHEBURÚA,E; BÁEZ,C.; FÉRNANDEZ-MONTALVO, J.; PÁEZ,D. (1994) "Cuestionario de juego patológico de South Oaks (SOGS): validación española." en *Análisis y modificación de la conducta* Vol. 20, N° 74. Pp.769-791

ESCOHOTADO, A. (1993) "Ludopatías" en *Claves de razón práctica* N° 30. Marzo. Pp. 20-24.

FERNÁNDEZ-MONTALVO, J.; ECHEBURÚA, E. (1997) *Manual práctico del juego patológico. Ayuda para el paciente y guía para el terapeuta*. Madrid: Pirámide.

LESIEUR, H.R.; BLUME, S.B. (1987) "The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A New Instrument for Identification of Pathological Gamblers" en *The American journal of psychiatry*, Vol. 144, N° 9. Septiembre.PP.. 1184-1188.

LÓPEZ, A. (2000) "Ritos sociales y liturgias juveniles de espera" en LÓPEZ, A. *El arte de la calle. De jóvenes, cultura y compromiso*. Zaragoza: Prames.

LÓPEZ, A. (2001) *Zaragoza ciudad hablada. Memoria colectiva de las mujeres y los hombres*. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza.

PRIETO URSUA, M. (1999) *Para comprender la adicción al juego*. Bilbao: Desclée de Brouwer.

RODRIGUEZ-MARTOS, D. (1989) "Estudio piloto estimativo de la prevalencia de juego patológico entre los pacientes alcohólicos que acuden al Programa DROSS" en *Revista española de drogodependencia* Vol. 14, N° 4. Pp. 265-275.

SECADES,R.; VILLA,A. (1998) *El juego patológico. Prevención, evaluación y tratamiento en la adolescencia*. Madrid: Pirámide.

VILLA,A.; BECOÑA,E.; VAZQUEZ,F.L. (1997) "Juego patológico con máquinas tragaperras en una muestra de escolares en Gijón." en *Adicciones* Vol. 9, N° 2 pp. 195-208.

VILLORIA LÓPEZ, C. (1999) "Estudio piloto sobre la percepción social del juego de azar entre los universitarios: factores ambientales en el juego patológico" en *Revista electrónica de psicología* Vol.3, N° 1, enero.