LUDOPATÍA

La Ludopatía es un trastorno reconocido por la Organización Mundial de la Salud (OMS) desde 1992, en su clasificación Internacional de Enfermedades. Sin embargo, ya en 1980 en el Manual Diagnóstico y Estadístico (DSM_III) de la Asociación Americana de Psiquiatras (APA), se planteaba su definición y algunos criterios diagnósticos. Es decir, el juego patológico existe hace muchos años, incluso siglos atrás, como un trastorno del comportamiento relacionado a la actividad de apostar de manera habitual y se describía como una conducta de juego inadaptada, persistente y recurrente, que altera la continuidad de la vida personal, familiar o profesional.

Si entendemos el comportamiento como la expresión de la psicología del individuo, la Ludopatía es un trastorno del mismo, que consiste en la pérdida de control en el juego, tanto en la decisión de dejar de jugar cuando se está apostando, como en mantenerse sin apostar definitivamente. Estas dificultades en la mayoría de los casos siguen un modelo adictivo, que no solo mantiene el trastorno sino que también conlleva distorsiones de pensamiento, emocionales y comunicacionales que repercute, inevitablemente en las relaciones y vínculos del jugador.

El juego patológico o Ludopatía es una enfermedad crónica, una adicción, que si bien no puede ser curada, si puede tratarse y controlarse.

Paso a paso

El jugador se inicia generalmente en una situación social: con amigos, familiares o compañeros de trabajo, con quienes apuesta a la máquina, va a celebrar un evento festivo al bingo o al casino, sigue un modelo de tradición familiar jugando combinaciones de fechas a la lotería, por ejemplo.

En un plazo entre 2 meses y cinco años, muchos de estos jugadores pasarán a ser jugadores habituales, aún siendo pocos los premios que les hayan tocado, interpretando que no pierden mucho, o quizás que en el bar, bingo o casino, tienen un círculo de relaciones satisfactorias, entre otros razonamientos, mantendrán el convencimiento de que la situación de juego no se les escapa de las manos.

Este nivel de juego se puede mantener, según cada caso particular, más o menos a escondidas, pero supone una afectación directa en las relaciones afectivas y de confianza que comportará recurrir repetidamente al engaño, sea mintiendo o escondiendo la existencia del dinero con que juega. Se mantiene la preocupación por no ser descubierto, el deseo o la necesidad de recuperar, de quitarle importancia al problema, de poder con la máquina, con otros jugadores o con los beneficiarios de la actividad, y el convencimiento de que puede controlarlo o dejarlo cuando quiera, con las mismas estrategias de cerrarse en sí mismo que lo han culpabilizado y avergonzado. Todo ello mantendrá al jugador en la estructura adictiva que ha ido desarrollando a nivel psicológico.

Todo el esfuerzo y la represión que pueda asumir en sus intentos por dejar de jugar, fácilmente acabarán en un intento de demostrarse a sí mismo que vuelve a controlar, a ser una persona "normal" y que el trastorno no tiene, justamente en esos momentos de recaída, la importancia que tenía anteriormente, porque ya hacía semanas, meses o años que no jugaba.

Volver a recaer es fácil y aparecen episodios donde a menudo aumenta la intensidad, en función de:

- La disponibilidad de dinero del jugador y el control que existe a nivel familiar.
- La intensidad con que se actualizan las ilusiones de control o la incapacidad para recuperar la conciencia en situaciones de recaída.
- Los problemas cotidianos o eventos vitales que acentúen el aislamiento y la negación del problema, utilizando el juego como una manera de refugiarse o huir de los problemas

Será más fácil que el jugador se descubra por insolvencia, acumulación de deudas, desesperación o a veces por casualidad, a que pueda pensar y actuar de manera eficaz frente el trastorno.

Www.ludopatia.org.

¿Qué hacer desde la familia frente a la ludopatía?

Lo primero que debe hacer es enfrentarse con el enojo, con la angustia, con la desilusión, con la reacción que esto le genera, pero nunca negarlo, relativizarlo, minimizarlo. La negación es un mecanismo de defensa del aparato psíquico.

De modo que aceptar, no con alegría, desde ya, pero aceptar es el primer paso en el camino de la recuperación del ludópata. El familiar debe acercarse, preguntarle, escucharlo y acompañarlo. Con "acompañarlo" me refiero a pedir ayuda profesional, comprometerse él también con el tratamiento, con las indicaciones terapéuticas. Acompañarlo sosteniendo los límites (por ejemplo, en el manejo del dinero) evitando ubicarse como cómplice, y fundamentalmente comprendiendo que la recuperación de ésta como de cualquier adicción es un camino largo, trabajoso, con logros y con recaídas.

Débora Blanca. En ¿Qué es la ludopatía? Documento de la Subsecretaría de Atención a las Adicciones, Ministerio de Desarrollo Social de la Provincia de Buenos Aires

LUDOPATÍA

Su relación con otras adicciones

La primera diferencia, obvia, es que en la adicción al juego no hay sustancia tóxica; los efectos no son producidos porque la persona ingiera algo, sino por el jugar. Digámoslo de otro modo: irrumpe el impulso, el jugador necesita imperativamente satisfacerlo y la satisfacción no la otorga una sustancia sino el juego. Esto tiene una consecuencia directa: es más difícil detectar la adicción al juego que la adicción a un tóxico.

Otra diferencia fundamental es que jugar es legal. La única restricción es la edad, pero a partir de los 18 años cualquier persona tiene posibilitado el acceso a una sala de juegos o casino. Esta diferencia es sustancial y convoca a pensar entre otras cosas, en la regulación que podría ejercer el Estado.

El lugar del dinero como medio para sostener la adicción al juego es otra diferencia respecto de otras adicciones. Con la progresión de la compulsión, el dinero es cada vez más necesario ya que al perderlo debe ser recuperado, pero sólo en el casino. Quiero decir, el jugador le pide al juego que le devuelva el dinero que lleva perdido, y al ser esto imposible (porque no puede retirarse a tiempo o porque si gana sigue jugando hasta perderlo todo) comienza a apostar dinero que tenía otro destino. Dinero que era para pagar el colegio de los hijos, para pagar la luz, dinero de una herencia que estaba guardado, dinero de los ahorros familiares, de la empresa donde trabaja, etc. Estas situaciones que lo acorralan son las que generalmente llevan al jugador a pedir ayuda: cuando lo descubren, cuando los engaños comienzan a hacer agua, cuando aparecen llamados de prestamistas, despidos de los lugares de trabajo, etc.

Por último, nombraría como otra diferencia el lugar predominante que el pensamiento mágico tiene en los adictos al juego; pensamiento mágico que se traduce, por ejemplo, en la certeza de triunfar por sobre el azar, de decodificar las leyes del mismo. En este sentido, estudiar las jugadas, los números, anotarlos, tal vez durante meses, con la creencia del triunfo.

No es la cantidad de dinero que juega lo que define a un jugador compulsivo, sino es la adhesión que tiene al juego, la relación que establece con el mismo.

Débora Blanca. En ¿Qué es la ludopatía? Documento de la Subsecretaría de Atención a las Adicciones, Ministerio de Desarrollo Social de la Provincia de Buenos Aires.

Sitios recomendados

www.jugadoresanonimos.org.ar

www.jug-anon.org.ar Para familiares y amigos de jugadores compulsivos.

www.ludopatia.org.

www.adictosaljuego.com.ar

Prevención y responsabilidad social

Si bien cuando una persona tiene una predisposición a conductas adictivas, poco se puede hacer desde afuera, también es cierto que en el tema de la ludopatía la implementación obligada en los lugares de juego de leyes que hagan obstáculo a la adicción podrían ser determinantes.

Sabemos que no es suficiente con el cartel que dice "El jugar compulsivamente es perjudicial para la salud". Como medida de prevención no funciona, el jugador ya sabe esto, y cuando está en carrera de juego no le importa.

Creo que el Estado tendría que decidir hacer algo en relación a por ejemplo, que ningún cajero automático existiera en casinos o salas de juegos. Cuando el jugador pierde el dinero que llevó si tiene acceso directo sin ninguna duda, sacará más dinero y lo perderá. Distinto es si tiene que salir a la calle, caminar. Aunque salga del casino con la intención de buscar más dinero para seguir jugando, este corte que implica el salir puede detener el impulso.

Lo mismo sucede en relación al corte que implicaría un horario de apertura y de cierre. Los pacientes reconocen que el descontrol era menor cuando debían irse del casino porque cerraba y volver en otra ocasión. Son límites externos que organizan algo muy desorganizado del lado del jugador.

Respecto del cigarrillo, las Salas de juego no deberían ser excepción respecto de la prohibición de fumar. Es muy común la combinación de adicciones: cigarrillo-juego, juego-alcohol. Si el jugador estuviera obligado a salir o ir a otro sector para fumar, esto opera como incomodidad y a veces funciona como límite.

Hay algo que deseo marcar especialmente, es determinante que funcione el Mecanismo de autoexclusión. Es sabido que en muchos lugares de juego no es respetada, en principio por el jugador, pero esto está relacionado con su patología. Lo grave es que el pedido de autoexclusión no lo respeta el casino o sala de juego y la persona puede volver a entrar a jugar. Este mecanismo debe funcionar, debe haber un control auténtico de esto y no "de mentirita". Que la autoexclusión se cumpla es total responsabilidad de las salas de juego, sin ninguna duda; sin embargo desde el Estado se podría comenzar a pensar de qué modo intervenir para garantizar su total funcionamiento.

Débora Blanca. En ¿Qué es la ludopatía? Documento de la Subsecretaría de Atención a las Adicciones, Ministerio de Desarrollo Social de la Provincia de Buenos Aires.

LUDOPATÍA

La Ludopatía es un trastorno reconocido por la Organización Mundial de la Salud (OMS) desde 1992, en su clasificación Internacional de Enfermedades. Sin embargo, ya en 1980 en el Manual Diagnóstico y Estadístico (DSM_III) de la Asociación Americana de Psiquiatras (APA), se planteaba su definición y algunos criterios diagnósticos. Es decir, el juego patológico existe hace muchos años, incluso siglos atrás, como un trastorno del comportamiento relacionado a la actividad de apostar de manera habitual y se describía como una conducta de juego inadaptada, persistente y recurrente, que altera la continuidad de la vida personal, familiar o profesional.

Si entendemos el comportamiento como la expresión de la psicología del individuo, la Ludopatía es un trastorno del mismo, que consiste en la pérdida de control en el juego, tanto en la decisión de dejar de jugar cuando se está apostando, como en mantenerse sin apostar definitivamente. Estas dificultades en la mayoría de los casos siguen un modelo adictivo, que no solo mantiene el trastorno sino que también conlleva distorsiones de pensamiento, emocionales y comunicacionales que repercute, inevitablemente en las relaciones y vínculos del jugador.

El juego patológico o Ludopatía es una enfermedad crónica, una adicción, que si bien no puede ser curada, si puede tratarse y controlarse.

Paso a paso

El jugador se inicia generalmente en una situación social: con amigos, familiares o compañeros de trabajo, con quienes apuesta a la máquina, va a celebrar un evento festivo al bingo o al casino, sigue un modelo de tradición familiar jugando combinaciones de fechas a la lotería, por ejemplo.

En un plazo entre 2 meses y cinco años, muchos de estos jugadores pasarán a ser jugadores habituales, aún siendo pocos los premios que les hayan tocado, interpretando que no pierden mucho, o quizás que en el bar, bingo o casino, tienen un círculo de relaciones satisfactorias, entre otros razonamientos, mantendrán el convencimiento de que la situación de juego no se les escapa de las manos.

Este nivel de juego se puede mantener, según cada caso particular, más o menos a escondidas, pero supone una afectación directa en las relaciones afectivas y de confianza que comportará recurrir repetidamente al engaño, sea mintiendo o escondiendo la existencia del dinero con que juega. Se mantiene la preocupación por no ser descubierto, el deseo o la necesidad de recuperar, de quitarle importancia al problema, de poder con la máquina, con otros jugadores o con los beneficiarios de la actividad, y el convencimiento de que puede controlarlo o dejarlo cuando quiera, con las mismas estrategias de cerrarse en sí mismo que lo han culpabilizado y avergonzado. Todo ello mantendrá al jugador en la estructura adictiva que ha ido desarrollando a nivel psicológico.

Todo el esfuerzo y la represión que pueda asumir en sus intentos por dejar de jugar, fácilmente acabarán en un intento de demostrarse a sí mismo que vuelve a controlar, a ser una persona "normal" y que el trastorno no tiene, justamente en esos momentos de recaída, la importancia que tenía anteriormente, porque ya hacía semanas, meses o años que no jugaba.

Volver a recaer es fácil y aparecen episodios donde a menudo aumenta la intensidad, en función de:

- La disponibilidad de dinero del jugador y el control que existe a nivel familiar.
- La intensidad con que se actualizan las ilusiones de control o la incapacidad para recuperar la conciencia en situaciones de recaída.
- Los problemas cotidianos o eventos vitales que acentúen el aislamiento y la negación del problema, utilizando el juego como una manera de refugiarse o huir de los problemas

Será más fácil que el jugador se descubra por insolvencia, acumulación de deudas, desesperación o a veces por casualidad, a que pueda pensar y actuar de manera eficaz frente el trastorno.

Www.ludopatia.org.

¿Qué hacer desde la familia frente a la ludopatía?

Lo primero que debe hacer es enfrentarse con el enojo, con la angustia, con la desilusión, con la reacción que esto le genera, pero nunca negarlo, relativizarlo, minimizarlo. La negación es un mecanismo de defensa del aparato psíquico.

De modo que aceptar, no con alegría, desde ya, pero aceptar es el primer paso en el camino de la recuperación del ludópata. El familiar debe acercarse, preguntarle, escucharlo y acompañarlo. Con "acompañarlo" me refiero a pedir ayuda profesional, comprometerse él también con el tratamiento, con las indicaciones terapéuticas. Acompañarlo sosteniendo los límites (por ejemplo, en el manejo del dinero) evitando ubicarse como cómplice, y fundamentalmente comprendiendo que la recuperación de ésta como de cualquier adicción es un camino largo, trabajoso, con logros y con recaídas.

Débora Blanca. En ¿Qué es la ludopatía? Documento de la Subsecretaría de Atención a las Adicciones, Ministerio de Desarrollo Social de la Provincia de Buenos Aires

LUDOPATÍA

Su relación con otras adicciones

La primera diferencia, obvia, es que en la adicción al juego no hay sustancia tóxica; los efectos no son producidos porque la persona ingiera algo, sino por el jugar. Digámoslo de otro modo: irrumpe el impulso, el jugador necesita imperativamente satisfacerlo y la satisfacción no la otorga una sustancia sino el juego. Esto tiene una consecuencia directa: es más difícil detectar la adicción al juego que la adicción a un tóxico.

Otra diferencia fundamental es que jugar es legal. La única restricción es la edad, pero a partir de los 18 años cualquier persona tiene posibilitado el acceso a una sala de juegos o casino. Esta diferencia es sustancial y convoca a pensar entre otras cosas, en la regulación que podría ejercer el Estado.

El lugar del dinero como medio para sostener la adicción al juego es otra diferencia respecto de otras adicciones. Con la progresión de la compulsión, el dinero es cada vez más necesario ya que al perderlo debe ser recuperado, pero sólo en el casino. Quiero decir, el jugador le pide al juego que le devuelva el dinero que lleva perdido, y al ser esto imposible (porque no puede retirarse a tiempo o porque si gana sigue jugando hasta perderlo todo) comienza a apostar dinero que tenía otro destino. Dinero que era para pagar el colegio de los hijos, para pagar la luz, dinero de una herencia que estaba guardado, dinero de los ahorros familiares, de la empresa donde trabaja, etc. Estas situaciones que lo acorralan son las que generalmente llevan al jugador a pedir ayuda: cuando lo descubren, cuando los engaños comienzan a hacer agua, cuando aparecen llamados de prestamistas, despidos de los lugares de trabajo, etc.

Por último, nombraría como otra diferencia el lugar predominante que el pensamiento mágico tiene en los adictos al juego; pensamiento mágico que se traduce, por ejemplo, en la certeza de triunfar por sobre el azar, de decodificar las leyes del mismo. En este sentido, estudiar las jugadas, los números, anotarlos, tal vez durante meses, con la creencia del triunfo.

No es la cantidad de dinero que juega lo que define a un jugador compulsivo, sino es la adhesión que tiene al juego, la relación que establece con el mismo.

Débora Blanca. En ¿Qué es la ludopatía? Documento de la Subsecretaría de Atención a las Adicciones, Ministerio de Desarrollo Social de la Provincia de Buenos Aires.

Sitios recomendados

www.jugadoresanonimos.org.ar

www.jug-anon.org.ar Para familiares y amigos de jugadores compulsivos.

www.ludopatia.org.

www.adictosaljuego.com.ar

Prevención y responsabilidad social

Si bien cuando una persona tiene una predisposición a conductas adictivas, poco se puede hacer desde afuera, también es cierto que en el tema de la ludopatía la implementación obligada en los lugares de juego de leyes que hagan obstáculo a la adicción podrían ser determinantes.

Sabemos que no es suficiente con el cartel que dice "El jugar compulsivamente es perjudicial para la salud". Como medida de prevención no funciona, el jugador ya sabe esto, y cuando está en carrera de juego no le importa.

Creo que el Estado tendría que decidir hacer algo en relación a por ejemplo, que ningún cajero automático existiera en casinos o salas de juegos. Cuando el jugador pierde el dinero que llevó si tiene acceso directo sin ninguna duda, sacará más dinero y lo perderá. Distinto es si tiene que salir a la calle, caminar. Aunque salga del casino con la intención de buscar más dinero para seguir jugando, este corte que implica el salir puede detener el impulso.

Lo mismo sucede en relación al corte que implicaría un horario de apertura y de cierre. Los pacientes reconocen que el descontrol era menor cuando debían irse del casino porque cerraba y volver en otra ocasión. Son límites externos que organizan algo muy desorganizado del lado del jugador.

Respecto del cigarrillo, las Salas de juego no deberían ser excepción respecto de la prohibición de fumar. Es muy común la combinación de adicciones: cigarrillo-juego, juego-alcohol. Si el jugador estuviera obligado a salir o ir a otro sector para fumar, esto opera como incomodidad y a veces funciona como límite.

Hay algo que deseo marcar especialmente, es determinante que funcione el Mecanismo de autoexclusión. Es sabido que en muchos lugares de juego no es respetada, en principio por el jugador, pero esto está relacionado con su patología. Lo grave es que el pedido de autoexclusión no lo respeta el casino o sala de juego y la persona puede volver a entrar a jugar. Este mecanismo debe funcionar, debe haber un control auténtico de esto y no "de mentirita". Que la autoexclusión se cumpla es total responsabilidad de las salas de juego, sin ninguna duda; sin embargo desde el Estado se podría comenzar a pensar de qué modo intervenir para garantizar su total funcionamiento.

Débora Blanca. En ¿Qué es la ludopatía? Documento de la Subsecretaría de Atención a las Adicciones, Ministerio de Desarrollo Social de la Provincia de Buenos Aires.