

Índice

Introducción	Pág.
Introducción.....	6
1- Las Relaciones Públicas y su función social	
Las Relaciones Públicas y su función social.....	10
2- La patología: Ludopatía	
2.1 Descripción.....	14
2.2 Efecto.....	24
2.3 Causa.....	28
2.4 Contexto.....	31
3- Técnicas de Tratamiento	
3.1 Procesos de Recuperación	34
3.2 Técnicas de Tratamiento.....	39
3.3 Recaída y Mantenimiento.....	43
4- Historia de los juegos de apuestas en el mundo y en Argentina	
4.1 Industria del juego.....	48

5- Propuesta organizacional

5.1 Filosofía corporativa.....	57
5.2 Misión.....	57
5.3 Visión.....	58
5.4 Valores.....	58
5.5 Cultura Corporativa.....	60
5.6 Nombre de la Organización.....	61
5.7 Identidad Visual.....	62
5.8 Gama Cromática.....	62
5.9 Tipografía.....	63
5.10 Isologotipo.....	63
5.11 Pies de página.....	65
5.12 Web institucional.....	66
5.12.1 Brochure institucional.....	68
5.12.2 Acerca de Apostar a la Vida.....	68
5.12.3 Quienes somos.....	69
5.12.4 Misión, visión y valores.....	70
5.12.5 Que hacemos.....	70
5.12.6 Como lo hacemos.....	71
5.12.7 Para quienes los hacemos.....	72
5.12.8 Especialistas.....	72
5.13 Imágenes.....	72
5.4 Contacto.....	72

6- Campaña de Concientización

6.1 Objetivos.....	73
6.1.1 Objetivos generales.....	73
6.1.2 Objetivos particulares.....	73
6.2 Estrategia.....	74
6.3 Mensaje clave.....	75
6.4 Públicos de la organización.....	75
6.5 Desarrollo de la campaña.....	79
6.6 Fondos para la campaña.....	79
6.7 Acciones.....	80
6.8 Calendarización de la campaña	87
6.9 Presupuesto.....	88

Conclusiones

Conclusiones.....	89
-------------------	----

Referencias Bibliográficas

Bibliografía

Índice de figuras

Figura N°1: Isologotipo versión color.....	64
Figura N°2: Isologotipo versión Blanco y Negro.....	65
Figura N°3: Zócalo de página institucional.....	65

Índice de tablas

Tabla N°1: Calendarización.....87

Tabla N°2: Presupuesto general.....88

Introducción:

A lo largo de los siglos, los juegos han estado presentes en la vida de las sociedades. Podríamos decir que la historia del juego es tan antigua como el hombre mismo. La adhesión por esta clase de recreación lúdica siempre fue un factor que ocupó la vida de los antepasados del hombre. Existen registros históricos que establecen la aparición de los juegos antes que la del dinero como moneda de pago inclusive. Según la historiadora francesa Violane Vanoyeke en su libro: *Los verdaderos inventos egipcios*. Esta civilización, fue la primera en crear un juego de mesa. Los egipcios lo llamaron "Senet". Este juego se basaba en sacar piezas de un tablero antes de que lo hiciera el adversario. La referencia conocida más antigua al Senet está reflejada en una pintura en la tumba de Hesy, durante la dinastía III (2650 a.C.).

Según el matemático venezolano Jose Maria Cagigal en su libro *Obras Selectas de José María Cagigal* (1996) el juego es: "Una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión" (p. 184). A lo largo de la historia el juego, se convirtió en una actividad donde no solamente la inteligencia del jugador determinaba las probabilidades de ganar o perder sino también comenzó a intervenir el azar. A partir de la invención de nuevos juegos esta variable comenzó a tener más preponderancia. Según su definición de la Real Academia Española (2011), se lo denomina como: "la causalidad presente en diversos fenómenos que se caracterizan por causas complejas y no lineales. Dependiendo del ámbito al que se aplique" (p. 256). Poco a poco se fueron desarrollando juegos en donde no solo la inteligencia del jugador predominaba al mismo, sino también las probabilidades fortuitas hacían obtener la victoria o la derrota.

Los juegos no solamente eran utilizados como un noble entretenimiento, sino también como juegos en donde aparecen las apuestas. Esta particular clase de juegos exige

proporcionar algún bien material para la obtención de otro mejor, en el caso de la victoria o la pérdida del mismo en la derrota. En la antigüedad no solamente se apostaban bienes materiales, donde la suerte o las probabilidades intercedían, sino que también la pasión de los apostadores, llevaba a apostar sus propiedades, sus esposas, la amputación de alguno de sus miembros o hasta también la propia libertad o la de alguno de sus seres queridos (La Adicción al juego, ¿No va más? p. 24).

Proyectándonos a nuestra actualidad los juegos de apuestas son un entretenimiento legalmente aceptado en la mayoría de los países del mundo. Durante el último siglo el advenimiento de estructuras faraónicas dedicadas a las apuestas ha ido en aumento. Desde principios del siglo XX los casinos e hipódromos han desarrollado un auge estructural majestuoso. Esta clase de espacios se establecían no solamente para la recreación y sino también para formalización de vínculos sociales. En aquellos tiempos los casinos e hipódromos eran lugares destacados por su finura y extravagancia elitista. Todo aquel que deseaba entrar debía estar vestido de gala, ya que la misma actividad lo ameritaba. Para fines de los años '50 los casinos comenzaron a revertir su postura elitista. Para aquel tiempo la famosa "clase media", comenzó a acceder a estos paseos recreativos. Si bien estos establecimientos estaban socialmente aceptados en la Argentina (campo en el cual se desarrollara este trabajo de investigación), solo existían determinados lugares en donde las personas podían acceder a ellos. En la ciudad de Buenos Aires se destacaba el Hipódromo de Palermo. Así también como el de la Ciudad de la Plata y el de San Isidro en la zona norte del conurbano bonaerense. Por otra parte quienes deseaban probar su suerte en mesas de ruleta o Black Jack (entre otros juegos), debían movilizarse a la ciudad de Mar de la Plata, famosa por su majestuoso casino en la zona central de dicha ciudad. Es por eso que la característica notable de estos ejemplos dan la pauta de que: quien deseaba invertir su dinero en juegos de apuestas, debía movilizarse obligatoriamente hasta estos determinados lugares y eso provocaba, para

ciertas personas con bajos recursos o con dificultades para el transporte, un inconveniente para poder visitarlos.

Ya para comienzos de los años noventa, los gobiernos de aquel entonces, comenzaron a proporcionar progresivamente licencias para la apertura de casas de juegos de apuestas. Las autoridades que proporcionaban esta clase de permisos sabían que de esta manera iban a canalizar una buena alternativa para poder obtener mayores beneficios impositivos sobre establecimientos en los que se recauda diariamente tanto dinero.

Es por eso que poco a poco en la ciudad de Buenos Aires comenzaron a establecerse los bingos.

El viejo concepto del bingo como juego de abuelas encerradas en una casa había quedado muy atrás, ya que esas mismas abuelas comenzaron a movilizarse a estos lugares y tenían justificaciones suficientes para hacerlo: los espacios eran grandes, las formas de llegar eran económicas y seguras, el valor de los cartones era accesible, y los premios eran por demás generosos y atractivos. Pero no solamente este sector pasivo de la sociedad, visitaba y sigue visitando en la actualidad los bingos; sino también jóvenes y adultos frecuentemente convertían estos espacios en un lugar de encuentro y esparcimiento.

Así también como los bingos, los casinos comenzaron a desarrollarse con mayor ímpetu en los últimos 15 años. La apertura del afamado casino flotante en el mes de Noviembre del año 1999, fue una verdadera novedad para la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Con esta nueva apertura los no debían trasladarse más a la ciudad de Mar del Plata si deseaban probar su suerte apostando al número de sus sueños, sino que ya lo tenían a pocos minutos de sus domicilios.

Años más tarde, el 21 de diciembre de 2006, en Mar del Plata, fue lanzada la nueva marca Casinos de la Provincia de Buenos Aires con el objetivo de potenciar la

competencia comercial de estas casas de juego y brindar una clara identificación con el Gobierno provincial.

Así como el viejo Casino Central de Mar del Plata, se abrieron salas de juego como: el Casino del Mar en la ciudad de Mar del Plata, Necochea, Monte Hermoso, Sierra de la Ventana, Pinamar, Valeria del Mar, Miramar, Mar de Ajo, Tandil y Tigre. Estos espacios no solamente ofrecían los típicos juegos de casino, sino también máquinas electrónicas, espectáculos, servicios de bar y restaurante. Es por eso que poco a poco la ciudad de Buenos Aires y la Provincia, se han convertido en un verdadero paraíso lúdico. A esta altura de las circunstancias el impacto de los casinos, bingos e hipódromos ha provocado que se encuentren a distancias cortas de cualquier persona que desee visitarlos. Es por eso que gracias a la gran oferta lúdica que existe en estos tiempos, una gran cantidad de personas se han vuelto adictas a esta clase de actividades convirtiéndolos en verdaderos ludópatas.

La ludopatía no es un fenómeno actual sino que siempre existió, pero se le otorga en la actualidad una mayor trascendencia, en ya que es muchas más la cantidad de gente que comienza a padecer esta patología epidémica. Según la Asociación Argentina de Jugadores Anónimos la cantidad de consultas telefónicas durante los últimos diez años se ha triplicado. A partir de definiciones científicas se puede denominar ludopatía a un trastorno psicológico en la que el individuo se ve impulsado irremisiblemente a jugar, descartando conscientemente las consecuencias que este impulso enfermizo le traerá en el futuro. La psicología lo determina como un trastorno del control de los impulsos y es por esa causa que la American Psychological Association, lo considera como una adicción. Según JA Gray (1987): "(...)este término hace referencia en que en situaciones de incertidumbre o de ambigüedad, un individuo debe determinar que procedimientos de acción debe tomar para lograr determinado objetivo, aunque cometa errores, o solo dar

los pasos que considere y evalué como correctos, minimizando de esa forma los errores” (p.95).

Este proyecto de graduación está enmarcado en la categoría “proyecto profesional” ya que en el mismo, a partir de la presentación e investigación del tema seleccionado, se desarrollara una campaña de concientización relacionada a esta problemática social. El objetivo principal de este trabajo será: analizar el crecimiento que posee la ludopatía a lo largo de los últimos años y proporcionar una campaña de concientización activa. La misión de este proyecto de grado se concentra en poder darle una trascendencia mayor a la que hoy posee este tema.

En la actualidad la ludopatía sigue siendo un término poco utilizado por el común de la gente. Al mismo tiempo son pocas las personas que saben determinar con exactitud la etimología del término. Es por estos motivos que es sumamente necesario tratar esta problemática, ya que si bien existe literatura científica sobre su conceptualización teórica, también es cierto que existe una gran falta de investigación al respecto. Este trabajo de investigación proporcionara contenido útil y al alcance de cualquier persona que desee conocer sobre el tema.

Este trabajo estará estructurado en distintos capítulos, en donde cada uno de ellos tocara un aspecto específico de esta problemática.

En el primer capítulo se desarrollara el papel que cumplen las relaciones públicas con respecto a las distintas problemáticas sociales. El proyecto de graduación basara su análisis sobre autores que hayan desarrollado esta temática, planteando conceptos y teorías para trabajar este campo de acción.

El segundo capítulo, basará su desarrollo en poder determinar con exactitud las características de este trastorno de los impulsos. Se llevará a cabo un análisis exhaustivo sobre las características propias de esta patología, qué efectos causa en la salud de las

personas, cuáles son los motivos por los cuales se desarrolla esta enfermedad y qué relación se encierra con el contexto actual.

El tercer capítulo constará de un análisis de las distintas formas de recuperación y tratamiento que pueden acceder los afectados a este problema. Se describirá desde que punto de vista psiquiátrico se ve la enfermedad y cómo son los métodos que se ponen en práctica para mejorar el control de los impulsos, a una persona con estas características. A su vez se analizará como son los métodos de control sobre los impulsos, posteriormente al desarrollo de una práctica terapéutica.

El cuarto capítulo será un espacio de investigación retrospectivo, sobre cómo fue la mutación de los establecimientos de juego de apuestas en la Argentina. Se investigará como fue el paso del tiempo en materia lúdica, conociendo qué juegos de azar eran populares en el pasado, cómo estos se relacionaban en las sociedades y como es la situación actual.

Por último, el quinto capítulo, se concentrará en el objetivo principal de este proyecto profesional. En esta sección se desarrollará la campaña de concientización sobre la ludopatía. Esta estará acompañada con el detalle de todas las acciones que se llevarán a cabo para ponerla en práctica. Así también cuál será el público al que se le dirigirá, las tácticas y estrategias, la calendarización y cuáles serán los métodos que se utilizarán para poder controlar los resultados de esta campaña de concientización.

Los capítulos aquí presentados conformarán la estructura de una investigación integradora sobre una patología social que convive en la actualidad con la sociedad. Este proyecto ayudará a los lectores que se interesen en la materia, a entender cuáles son los efectos que llevan a un jugador compulsivo a perder todo lo que posee con el objetivo de seguir apostando. Cuáles son los efectos que esto trae aparejado, que análisis del contexto se puede hacer en relación a este dilema, y cómo son las técnicas de tratamiento y recuperación.

Todas estas herramientas conducirán al lector a comprender y conocer de qué manera se puede ayudar a alguien que convive con este trastorno psicológico y garantizar la importancia que esto debe tener en la sociedad.

1- Las Relaciones Públicas y su función social

Desde los comienzos de las civilizaciones modernas, los seres humanos han compartido una característica propia. Este común denominador de la humanidad, se basa específicamente en las necesidades propias de las personas y las que poseen en relación a su contexto. Según la teoría de la pirámide de Maslow, o jerarquía de las necesidades humanas, propuesta por Abraham Maslow en su obra: Una teoría sobre la motivación humana (1943), conforme se satisfacen las necesidades más básicas (parte inferior de la pirámide), los seres humanos desarrollan necesidades y deseos más elevados (parte superior de la pirámide). Maslow define cinco niveles en esta serie de necesidades jerárquicas: en principio las necesidades básicas, como beber, comer, respirar aire puro, descansar, etc. El segundo conjunto de necesidades se relacionan con la seguridad y protección. Esto incluye la seguridad física y psicológica, seguridad de ingresos y estabilidad económica y seguridad de tipo moral, familiar y de propiedad privada. El tercer grupo de necesidades se relaciona con la afiliación y afecto. Los individuos necesitan ser aceptados, asociados y hacerlo partícipes de la sociedad en la que están inmersos. El cuarto grupo de necesidades individuales son aquellas que desarrollaremos más adelante con mayor profundidad. Estas se relacionan con el Reconocimiento social. Esta necesidad se relaciona con el autoestima de los individuos, ya que es la necesidad del equilibrio en el ser humano, que se constituye como el pilar fundamental para que el individuo se convierta en el hombre de éxito que siempre ha soñado, o en un hombre abocado hacia el fracaso, el cual no puede lograr nada por sus propios medios. Por último el quinto grupo de necesidades individuales se relaciona la Autorrealización. Esta es la necesidad psicológica más elevada del ser humano, se halla en la cima de las jerarquías, y es a través de su satisfacción que se encuentra una justificación o un sentido válido a la vida mediante el desarrollo potencial de una actividad.

Volviendo al cuarto nivel de la teoría de Maslow, todas y cada una de las personas aprecian ser reconocida por algún logro o actividad, por sus valores o creencias, o por la ética de su comportamiento, entre otros factores. Es por eso que la gran mayoría de los seres humanos buscan ejecutar acciones que los dejen en una buena posición de valoración para ellos mismos y principalmente para su propio contexto.

Las empresas y las organizaciones a su vez, buscan los mismos objetivos. Esto no responde a ninguna rareza ya que esas mismas organizaciones y empresas están comandadas por personas que buscan el reconocimiento social, pero en este caso se da a través de las propias organizaciones. A sí mismo, se puede determinar que todo este reconocimiento que los individuos desean obtener se da mediante a un elemento que permite dar a conocer todas estas acciones, y este elemento no es más ni menos que: la comunicación. Según el libro Auditoria de Comunicación (2010): “ (...) la comunicación se basa específicamente en la búsqueda del otro y el fenómeno de compartir (...) ” (p.106). Esto prevalece en los sistemas comunicacionales ya que todo acto que hagan las personas será destinado específicamente a compartirlo con otro individuo y lograr así legitimar sus actos mediante esa comunicación. Cabe resaltar que no siempre se busca que las acciones queden legitimadas ya que el emisor poseerá una intencionalidad previamente atribuida.

En muchos casos estas acciones debiesen ser bien comunicadas y poder enaltecer cuales fueron los aportes de estas personas u organizaciones, para con la comunidad con la que conviven y así lograr con ellas, mejorar su propia imagen. Toda esta labor fundamental está a cargo de un grupo de personas que maneja los factores comunicacionales de las empresas y organizaciones. Esto específicamente es parte del trabajo de los relacionistas públicos.

Las Relaciones Públicas existen, y articulan su actividad con otras actividades interdisciplinarias, para brindarle una comunicación estructurada a cualquier tipo de acción organizacional.

A su vez los licenciados en Relaciones Públicas deben poder llegar a sus públicos y obtener un voto positivo de lo que ese organismo realice, si es este su objetivo. Si bien no es un requisito ineludible realizar buenas acciones para la comunidad de una organización, es una inversión favorable para lograr una imagen positiva.

En los últimos tiempos las campañas de bien público por parte de las empresas, han tenido un alto nivel de aceptación por parte de sus públicos. Si bien la misión de las empresas es lucrar mediante las actividades principales que realizan, desarrollar esta clase de acciones favorecerá a la imagen de las mismas.

Una empresa que es socialmente responsable de sus actividades y aporta información y beneficios a la sociedad, será mejor valorada que aquellas que no lo hacen, o por lo menos causaran una mirada diferente por los públicos. Para la SCG (Social Capital Group), la responsabilidad social representa, por un lado, el compromiso inalienable de un conjunto de valores como la solidaridad y la equidad. Por otro lado, representa también una herramienta de alto impacto para el desarrollo de proyectos del sector privado en armonía con las comunidades y organizaciones sociales de una región.

Por ejemplo una empresa de origen argentino como: Rivadavia S.A. la cual su principal actividad se basa en la manufacturación de productos de papelería, posee una campaña de bien público que se centra en difundir que todas las líneas de productos que produce, están desarrollados con materiales reciclables. Esto favorece a que los públicos ponderen a "Rivadavia", como una empresa que es responsable por su propia actividad y que no genere un alto impacto en el medio perjudicial en el medio ambiente. Ya que es sabido que la tala indiscriminada de árboles para la manufacturación de esta clase de productos, en el mundo, es uno de los principales flagelos ecológicos existentes.

A nivel mundial las organizaciones pueden estar calificadas bajo las normas ISO (Organización Internacional de Normalización), son famosamente conocidas las normas ISO 9000. Estas destacan a todas aquellas empresas que a través del tiempo mantuvieron una trayectoria de calidad en el desarrollo productivo. Próximamente este organismo internacional, designara las normas ISO 26000. Estas normas próximas a publicarse serán un documento que pretenderá universalizar todo lo que respecta a la responsabilidad social empresarial. Entre los atributos que estas normas destacaran para calificar a una organización será mediante:

- la contribución al desarrollo sostenible, incluyendo la salud y el bienestar de la sociedad; que la organización tome en consideración las expectativas de sus partes interesadas, cumpla con la legislación aplicable y sea coherente con la normativa internacional de comportamiento; y esté integrada en toda la organización y se lleve a la práctica en sus relaciones.

A si mismo también organizaciones no gubernamentales (ONG), trabajan con la comunicación de acciones que van en contra de flagelos que perjudican a la sociedad y trabajan contra ellos para concientizar y mejorar aspectos de los mismos. Si bien estas organizaciones no buscan lucrar con esta actividad, formalizan lazos sociales de mayor compromiso con la sociedad ya que trabajan para esa misión específica.

Es por estos motivos que las relaciones públicas poseen dentro de su cartera de actividades un rol preponderante a la hora de hablar de acciones comunicacionales de tipo social. Estos profesionales deben conocer y estructurar todas aquellas acciones que proporcionen una mirada superadora a un aspecto social, natural, político o económico, que en la actualidad puede llegar a fomentar un elemento perjudicial para la sociedad. Si bien debemos reconocer y hacer hincapié en que esta no es la actividad principal que caracteriza a un relacionista público, si debemos ver que en el contexto actual en el que vivimos formaliza una de sus tareas fundamentales.

2-La patología: Ludopatía

2.1 Descripción

Las adicciones o la alteración del control de los impulsos, son uno de los flagelos más distintivos que poseen los grupos sociales a nivel psiquiátrico. Muchas veces los sociólogos o psicólogos identifican a las adicciones como problemáticas generadas a partir de la falta de factores importantes para los individuos como el amor de su familia, el dinero, la seguridad, etc. Para poder entender este fenómeno, es inevitable realizar un análisis desde un punto de vista académico. En primera instancia determinamos que una adicción, según el punto de vista psiquiátrico del ATLAS report of headache disorders and resources (2011) es: " (...) una enfermedad física y psicoemocional en donde un individuo posee una dependencia hacia determinada actividad, sustancia o relación (...) ". Toda adicción esta materializada por los deseos que consumen los pensamientos y comportamientos (llamado abstinencia), del adicto y estos actúan en aquellas actividades diseñadas para conseguir la sensación o efecto deseado para comprometerse en la actividad deseada.

Esta clase de fenómenos traen aparejadas grandes problemáticas en la vida personal de los adictos ya que ellos al sentirse esclavos de su propia enfermedad, deterioran las relaciones personales con la sociedad que los rodea.

Toda actividad compulsiva que genere un perjuicio para cualquier individuo y en la que no se pueda ejercer un control, se la considera en la actualidad una adicción. Ya sea a cualquier factor como: el sexo, las drogas, el alcohol, el juego, entre otras.

A su vez esta clase de adicciones pueden desembocar en factores como los antes nombrados, son claramente un síntoma que responde a un trastorno negativo en el manejo de los impulsos. Según JA Gray (1987): "(...) el termino impulso, se refiere en que en situaciones de incertidumbre o de ambigüedad, un individuo debe determinar que

procedimientos de acción debe tomar para lograr determinado objetivo, aunque cometa errores, o solo dar los pasos que considere y evalué como correctos, minimizando de esa forma los errores (...)"(p. 59).

El fenómeno de la impulsividad no descarta a ninguna persona por distinta que sea su personalidad. Diferentes individuos actúan de manera impulsiva ante determinado tipo de estímulos y no ante otros, muchas personas no tienen paciencia para los problemas de ingenio y los encarar desde métodos de ensayo y error pero nunca tienen exabruptos en situaciones interpersonales, mientras que muchos pacientes con cuadros de personalidad límite, por ejemplo, responden de forma abrupta o violenta ante cualquier comentario por parte de un familiar que los hace sentirse frustrados, mientras que paralelamente pueden ser completamente analíticos y pacientes en actividades intelectuales.

Para muchas personas que viven de forma muy impulsiva les es recomendado realizar terapia psicológica o verse sometidos a psicofármacos para poder bajar los impulsos, ya que gracias a ellos, estas personas obtienen malos resultados en sus vidas personales.

Si bien el trastorno de los impulsos puede hacerse ver mediante a las adicciones, este trabajo de investigación se basara en profundizar el trastorno de los impulsos con relación a los juegos. Específicamente en los cuales el protagonista de los mismos apueste su dinero y con ese acto su integridad física y psicológica.

El juego está relacionado con una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de quienes participan en él. En muchos casos, se utiliza como herramienta de aprendizaje. Los juegos se diferencian tanto del trabajo como del arte, pero en muchos casos estos no poseen una diferenciación demasiado clara.

El filósofo e historiador holandés Johan Huizinga en su libro Homo Ludens (1938) advierte:

(...) El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente

obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente (...)(p.46).

Este filósofo pronuncia la siguiente frase: "Para jugar verdaderamente el hombre, cuando juega, ha de volver a convertirse en niño" (p.92).

Toda actividad lúdica se basa en una acción de recreo, diversión, esparcimiento, en donde adultos y niños juegan para poder descubrir el mundo que los rodea. Todo juego es un método de aprendizaje que prepara tanto a los hombres como a especies animales para su vida adulta. El problema de estos se focaliza cuando pasan de ser un simple divertimento a una adicción a los mismos, que genera en las personas una cuestión de vida o muerte. La ludopatía es una palabra derivada de griego que significa: juego patológico. Fue Moran en 1975 quien denominó a la enfermedad como juego patológico. El juego compulsivo es una enfermedad emocional, reconocida por la Organización Mundial de la Salud desde 1980, de naturaleza progresiva que no puede curarse, pero puede detenerse. Por un lado la clasificación de los trastornos mentales realizados por la Organización Mundial de la Salud (CIE-10) determina en el diagnóstico de esta patología los criterios vertidos por la Asociación de Psiquiatría Americana (APA).CIE – 10:

- 1- Tres o más episodios de juego sobre un período de al menos un año.
- 2-Continuación de estos episodios a pesar del malestar emocional personal y la interferencia con el funcionamiento personal en la vida diaria.
- 3- Incapacidad para controlar las urgencias a jugar, combinado con una incapacidad de parar.
- 4- Preocupación mental con el juego o las circunstancias que lo rodean.

También menciona tres criterios para realizar un diagnóstico diferencial:

- 1- Un juego social habitual
- 2- Un juego excesivo en enfermos maníacos.
- 3- El juego en el trastorno disocial de la personalidad.

Por otro lado el DSM IV es la cuarta edición de un manual diagnóstico y estadístico que se usa como herramienta diagnóstica en Psicología y Medicina, especialmente a la hora de elaborar informes. Esta provee una clasificación de los trastornos mentales con el propósito de proporcionar descripciones claras de las categorías diagnósticas, para que los clínicos y los investigadores puedan diagnosticar, estudiar e intercambiar información y tratar los distintos trastornos. Esta establece como patología ludopática a las siguientes acciones F63.0: Juego Patológico. [321.31] (1995):

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

1. Preocupación por el juego (por ejemplo preocupación por revivir experiencias pasadas de juego, compensar ventajas entre competidores o planificar la próxima aventura o pensar formas de conseguir dinero con el que jugar).
2. Necesidad de jugar con cantidades crecientes de dinero para conseguir el grado de excitación deseado.
3. Fracaso repetido de los esfuerzos para controlar, interrumpir o detener el juego.
4. Inquietud o irritabilidad cuando intenta interrumpir o detener el juego.
5. El juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas o aliviar la disforia (por ejemplo, sentimientos de desesperanza, culpa, ansiedad, depresión).

6. Después de perder dinero en el juego, se vuelve otro día para intentar recuperarlo (tratando de cazar las propias pérdidas)
7. Se engaña a los miembros de la familia, terapeutas u otras personas para ocultar el grado de implicación con el juego.
8. Se cometen actos ilegales, como falsificación, fraude, robo o abuso de confianza, para financiar el juego.
9. Se han arriesgado o perdido relaciones interpersonales significativas, trabajo oportunidades educativas o profesionales debido al juego.
10. Se confía en que los demás proporcionen dinero que alivie la desesperada situación causada por el juego.

El adicto al juego presenta una característica distintiva: el no va a ganar, va a jugar. La prueba de ello es que cuando gana determinada cantidad de dinero con la cual puede cubrir sus pérdidas no se retira, sino que sigue jugando hasta perderlo todo. A su vez siente culpa pero recién cuando se retira allí piensa en el dinero perdido, en los hijos, en la familia en las deudas contraídas. El jugador jurará no volver y al día siguiente estará jugando nuevamente.

En 1991 los psicólogos Lesieur y Rosenthal, publicaron en la revista de psicología de la Universidad de Barcelona las fases sobre el desarrollo ludopatico:

La primera fase o estadio se denomina *fase de ganancia* donde el jugador gana y sus apuestas van aumentando progresivamente. La segunda etapa es la *fase de pérdida*. Donde el juego es utilizado como estrategia para recuperar las pérdidas, es allí donde comenzarán los préstamos a familiares, amigos, compañeros de trabajo, bancos, tarjetas de créditos, prestamistas, fuentes legales e ilegales. La tercera fase

se la denomina: *fase de desesperación*. Esta es la continuación del cúmulo de pérdidas y deudas. Continuará pidiendo prestado dinero aunque no habrá devolución del mismo. Se incrementará el tiempo y dinero jugado pero el optimismo se desvanece por primera vez debido en la situación en que está. En la última *fase de desesperanza o agotamiento* el jugador ya sabe que va a perder pero este pensamiento no le impide seguir jugando. (p.16).

La epidemia ludopática es un fenómeno sumamente difícil de estudiar, ya que es una patología oculta. Los pacientes ludópatas son muchos, pero se pierden en la cantidad de jugadores que entran en una sala de juego a diario, por lo tanto hay que estar muy entrenados para detectarlos. En cuanto a las edades, según una meta-análisis publicada en *Canadian Journal of Public Health* realizado por Harvard Medical School, en mayo de 2001, que reunió 180 estudios durante los últimos 25 años, los pacientes adolescentes en grupos de ludópata y de jugadores sub-clínicos eran significativamente superiores a los adultos en ambos grupos. Concluyen los autores que el grupo de los adultos crece en forma acelerada, y que el entendimiento, la prevención, el tratamiento y el seguimiento de esta patología sobre todo en los adolescentes (sub-clínicos) es una excelente oportunidad para mejorar los niveles de los problemas que esta patología le trae a la Salud Pública. Según este, los adolescentes son cada vez más adictos (no sólo al juego) pero también crece en los adultos y esos adultos cuyas economías se destruyen, pronto serán jubilados y jubilados adictos al juego. Ya que la tercera edad es frágil desde el punto de vista médico, tendremos jubilados con menos recursos, en peor situación económica, psíquica y física.

Durante muchos años este objeto de estudio ha quedado relegado en las investigaciones psico-sociológicas de nuestro país. Cabe resaltar, que a partir de la investigación al campo científico local, solamente la división de promoción y protección de la salud del

Hospital Dr. Teodoro Álvarez, aporta desarrollos científicos sobre esta psicopatología en su área de epidemiología. Este hospital es el único agente estatal que se encarga de esta temática. A partir de la visita de pacientes que concurren voluntariamente, derivados o traídos por la familia, se realizó un estudio retrospectivo observacional para conocer cuáles son las características de este grupo social que concurre con esta problemática. Se tomaron las últimas 200 historias clínicas de pacientes con trastornos ludopático, que iniciaron asistencia en este servicio, desde 1° de marzo del año 2004, hasta el último paciente ingresado (número 200) ingresado el 10 de marzo del año 2005. A partir de este estudio estos fueron los datos arrojados:

- El 75 % de los pacientes en tratamiento son hombres mientras que el 25 % son mujeres.
- El 80 % de los pacientes tanto hombres como mujeres tienen entre 40-65 años y el 20% se sitúa entre 20 a 40 años.
- Con respecto a la población masculina los lugares de azar más concurridos son el casino y el hipódromo. En cambio en la población femenina el lugar más frecuentado es el bingo y las máquinas tragamonedas.
- El nivel socioeconómico que pertenecen los pacientes tanto mujeres como hombres es de clase media.
- Con respecto al nivel educativo el 90% de la población ha terminado el secundario; el 50% ha estudiado una carrera universitaria o terciaria.
- El 75% son casados (hombres-mujeres), el 10% están separados, el 5% soltero, 5% viudo y otro 5% vive en pareja.

- El 10% de mujeres con intento de suicidio, un 15% en hombres y un 22% con ideas de suicidio en ambos sexos.

- Otras adicciones: el 90% son fumadores activos. El 5% de las mujeres han tenido problemas con el alcohol mientras que en la población masculina es del 15%. Un 10% de hombres y un 26% de mujeres manifestaron compras compulsivas y el 10% consumo de drogas en su juventud.

- En los hombres la edad de inicio al juego oscila entre los 15 y 20 años, en cambio en las mujeres empezaron más tardíamente entre los 30 y 40 años.

Este informe realizado por el Hospital Álvarez, es muy importante a la hora de conocer el perfil de un jugador patológico por lo menos en la región de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Los datos nos demuestran que en primera instancia la ludopatía es un trastorno que mayoritariamente afecta a hombres en relación a las mujeres y que la gran mayoría de ambos grupos están entre los 40 y 65 años de edad. A su vez es claramente evidente la relación que existe entre los lugares que transitan los hombres en comparación a las mujeres. En el primer caso los varones optan por ir a casinos e hipódromos ya que ambos juegos están relacionados a este grupo. Más adelante, en este trabajo de investigación, desarrollaremos la retrospectiva historiográfica ligada a que a principios del siglo XX los establecimientos de apuestas como los antes nombrados eran estrictamente concurrido por hombres y es por ese motivo que las encuestas lanzan estos resultados en relación a quienes mayoritariamente lo visitan. Las mujeres eran mal vistas dentro de esa clase de establecimientos. Es por eso que con el advenimiento de los bingos y las máquinas tragamonedas, como fenómeno de fines del siglo XX y principios del XIX, el sexo femenino encontró su lugar en esta clase de establecimientos. Por otro lado en cuanto al nivel socioeconómico de los encuestados, marca que quienes están inmersos en esta patología poseen un nivel de ingresos medios que les permite mantener

su juego patológico. A su vez es notable el dato que marca que el 90% de las personas tienen nivel de estudios secundarios y el 50% estudios universitarios o terciarios. Esto muestra que si bien muchas personas son profesionales y conocen o tienen tendencia en reconocer la adicción estos caen igual en esta patología. Es preocupante también conocer los datos relacionados al suicidio. Si bien ambos sexos presentan de manera fehaciente intentos de suicidio es relevante el dato que el 22% de los encuestados tienen ideas suicidas. Esta es una de las consecuencias más preocupante de esta patología. Ya que la desenfrenada voracidad con la que la ludopatía arrastra a la quiebra económica y social, provoca también optar por la última opción de escape para las personas que es el mismo suicidio. También es notable relacionar la patología ludopática con la adicción al cigarrillo. Los datos arrojados marcan que el 90% de los encuestados son fumadores activos. Lo que demuestra a su vez que el 90% de los encuestados no solamente vierten su incontrolable impulsividad en el juego sino también en otras adicciones nocivas como el cigarrillo y en menor medida el alcohol, las compras compulsivas y las drogas. Por último es relevante detallar el dato en relación a la edad de iniciación de los hombres y las mujeres en el juego. Es probable que la iniciación de los hombres al juego (entre 15 – 20 años) sea la que arrojan los resultados de la investigación ya que como antes se menciono el juego está ligado desde sus comienzos a una edad primariamente masculina. Por otro lado las mujeres se iniciarían más tarde (30 – 40 años) ya que son este target generacional al que apuntan los juegos como los bingos y tragamonedas en su mayoría.

Llevando la temática a otro contexto, la asociación Jugadores Anónimos, es la organización no gubernamental más destacada de este campo en nuestro país. Esta organización trabaja no solo a nivel local sino también internacionalmente. Jugadores Anónimos comenzó su trabajo en Estados Unidos, tras un encuentro casual de dos hombres durante enero de 1957. Ambos tenían en común una historia dramática debido a

su obsesión por el juego, razón por la cual, empezaron a reunirse en forma regular y ninguno de los dos volvió a apostar. Para lograrlo usaron como guía otros principios espirituales que ya habían utilizado miles de personas que estaban en proceso de recuperación de otras adicciones compulsivas. Ellos sintieron que para mantener su propia abstinencia era de vital importancia transmitir a otros jugadores compulsivos el mensaje de esperanza.

En Argentina funciona desde el 24 de octubre de 1985, desde entonces, Jugadores Anónimos ha crecido constantemente y están surgiendo nuevos grupos por todo el país, contando a la fecha con más de 70 grupos. El trabajo de esta organización la desarrollaremos con más profundidad en el próximo capítulo, pero es pertinente mencionar que esta entidad ayuda sin ningún tipo de financiamiento estatal, sino que es una organización independiente.

Habiendo analizado en profundidad la descripción de este fenómeno, este trabajo de investigación llevara a cabo con mayor exhaustividad su descripción relacionada a cuáles son las causas específicas por las cuales las personas caen en esta clase de flagelos y así también qué relación tiene esto con el contexto en el cual están inmersos. Todos y cada uno de los ludópatas deberían tener cuenta que como muchos ludópatas recuperados mencionan: los casinos, bingos, tragamonedas, hipódromo o cual sea la clase de lugar de apuestas donde se encuentren, solamente estas brindaran la sensación de sentirse ganador por momentos. Todo el dinero que se gane en las apuestas es un mero préstamo que este establecimiento te brindara, pero que solamente durara el tiempo que transcurra desde la vez en que se recibió la ganancia hasta el instante donde se apuesta nuevamente. Ya que siempre la casa tiene las mayores posibilidades de ganar, es por eso que el juego no solo es una recreación sino un negocio redondo.

2.2 Causas

Habiendo determinado que es exactamente el fenómeno que trata este proyecto de graduación, es importante también, contextualizar que causas son las que lleva a los ludópatas a convertirse en verdaderos adictos al juego. A continuación se desarrollarán algunas de esas causas a partir de una entrevista con la Licenciada en Psicología Ana Laura Moreira especialista en patologías de los impulsos.

En principio la falta de control por sobre los impulsos de un ludópata se produce cuando ya no poseen nada más importante que el hecho de ir a jugar. Estos no poseen familias porque quizá la perdieron a causa del juego o por otros factores. No poseen dinero e intentan en el juego salvar su situación económica a través de las apuestas; sin darse cuenta que lo único que están haciendo con este esto es socavar más profundamente el "pozo" en el que están inmersos. Otros llevan su vida en relación a la actividad lúdica, ya que no tienen una ocupación laboral estable y toman el juego como su propio trabajo.

El segundo pilar que lleva a las personas a abocarse a esta clase de adicciones se basa en que la gran mayoría de estos individuos no poseen objetivos, ni incentivos para su vida personal. Muchas de estas personas se encuentran en estados de depresión por la falta de objetivos personales tanto laborales, profesionales, como también sentimentales; y se concentran en esta ocupación adictiva para llenar ese vacío.

La licenciada, comenta, que es recurrente en su consultorio tratar a personas de edades posteriores a los 60 años las cuales poseen problemas con el juego. Esto se da, según ella, ya que las personas al poseer una edad cerca de lo que se dé la tercera edad comienzan a perder los objetivos fundamentales de la vida. A partir de esto, estas personas quedan retiradas de los grupos sociales y encuentran un refugio lúdico en las salas de apuestas.

Según una investigación de la Revista Argentina de Neuropsiquiatría (2001) los adictos al juego atraviesan una serie de etapas antes de convertirse en verdaderos ludópatas. La primera sería en donde la persona comenzaría a visitar centros de apuestas por curiosidad, para conocer lugares nuevos, tan promocionados por las publicidades. A estas personas se las puede denominar como: jugador social o jugador ocasional.

La segunda fase de este camino hacia la adicción, se determina a partir de que el individuo ya conoce el lugar y descubrió un espacio de placer y confort. En el mismo ocupó un tiempo libre y de recreación aparentemente sana. No generó riesgo porque hubo control del gasto en apuestas y se deja la posibilidad de ganar algún excedente que le permita seguir jugando o llevar a su casa. No implica abandonar las obligaciones de trabajo, ni familiares ni de tipo social. Se invierte un tiempo limitado pero se empiezan a reiterar las visitas al lugar del juego. A esta fase, se denomina al pre adicto como: Jugador habitual.

La tercera fase de este camino se da cuando la frecuencia y las relaciones sociales que se generan en el lugar aumentan. Se crea un nuevo grupo de pertenencia. En esta etapa es cuando se invierte más tiempo, dejando de lado las actividades que habitualmente realizaba. La cantidad de dinero invertido en apuestas aumenta y se empieza a mentir, a ocultar a la familia y a su grupo social esta visita habitual al centro de apuestas. Por otro lado cuando se debe reconocer de que uno como jugador visitó el centro de apuestas, no se lo objetiviza como: "fui a jugar", sino como fui a cenar o ver un show y de paso aposté algo de dinero. Se empieza a hablar aunque en bajas dosis de sentir "que te sube la adrenalina". En esta fase se denomina al individuo como: Jugador habitual excesivo o jugador excesivo.

La última etapa es la más problemática de este proceso. En esta es cuando se pierde el sentido o el valor del dinero y el tiempo invertido en el juego. La idea de ganar está siempre presente, pero pasa a un nivel secundario, ya que si no gana no importa. El objetivo es seguir jugando y mientras tenga resto o dinero no se retira. Por otro lado si tiene a quien pedirle prestado seguirá jugando. No es poco común que el jugador refiera que fue a su casa 3 o 4 veces para buscar más dinero y jugarlo. En estos casos ese dinero ya puede no ser propio, y la persona está envuelta en préstamos que a su vez le generaran mayores inconvenientes en el futuro. Comienza el descontrol, el problema familiar y social. El juego se convierte en un trastorno y puede generar problemas legales, sociales y de salud. La patología emocional ya existe, el juego la domina. La adicción está instalada, el individuo perdió su libertad ya que el juego comanda toda su rutina diaria. La persona juega en forma obsesiva, sin control de sus impulsos, aunque con distintas connotaciones según los casos. Es en esta fase cuando al individuo se lo denomina: Ludópata. Es de suma importancia En el transcurso de estas etapas es donde el paciente debería ser detectado para evitar llegar a la ludopatía.

Por otra parte es de mayor relevancia tener en cuenta la responsabilidad del mal uso de los medios de comunicación a la hora de promocionar centros de apuestas. En la actualidad la sociedad se ve bombardeada, muchas veces, por la gran cantidad de publicidades nocivas que transmiten ideas de "facilismo" en la cotidianeidad de las rutinas sociales. Esto puede estar ligado por ejemplo a la alimentación. Cotidianamente se promocionan productos fáciles y rápidos de cocinar que no aportan buenos nutrientes para la salud, pero la idea de fácil y rápido lo hace convincente para el público comprador. Lo mismo sucede con los centros de juego y eso lo convierte en una de las causas de este flagelo. Tanto en la televisión como en publicidades graficas o radiales de los centros de apuestas, presentan a estos lugares como verdaderas mecas de la diversión plena.

Muchas veces tanto casinos, hipódromos o bingos incitan a los potenciales apostadores a concurrir a sus establecimientos, no con la idea de jugar sino de obtener diversiones alternativas. Desde centros de juegos faraónicos como Las Vegas en Estados Unidos se trata de expandir las atracciones de los casinos con recitales, espectáculos teatrales o hasta mismo parques de diversiones. Lo mismo ocurre en la actualidad en la República Argentina. Casinos como Trilenium en la localidad de Tigre promocionan sus servicios recreativos, con la idea de concurrir a sus salas de baile, restaurantes con chefs internacionales, o centros de compras. Otro ejemplo es el casino de la ciudad de Victoria en la provincia de Entre Ríos. Sus principales acciones publicitarias se basan en convocar a los apostadores a espectáculos y hospedarse en su lujoso hotel. Cuando es franco el mensaje que invita a los visitantes a jugar y no a disfrutar meramente de un espectáculo. Por otro lado también uno de los mensajes publicitarios que poseen una parte dudosa son los oficiales del Instituto Provincial de Lotería y Casinos de la Provincia de Buenos Aires. En muchos casos las publicidades se basan en comunicar que el juego ayuda al estado a reinvertir ese dinero en causas sociales. Este mensaje tapa lo nocivo del juego y lo transforma en un medio por el cual, benévolamente, esta entidad recauda fondos para beneficios de bien público. Si bien lo cual es cierto, esto esconde al mismo tiempo algo más nocivo que benévolo.

En conclusión se debe tener en cuenta que las causas de este flagelo son diversas y los individuos deben conocerlas. A partir de tener noción de las mismas la sociedad estará al menos más alerta a no caer en esta clase de adicciones, que corrompe con los principales pilares de la vida social y económica y llevan a las personas a mantener una rutina sana y sin dependencias que lo perjudiquen tanto individualmente como colectivamente.

2.3 Efectos

Si bien ya se ha desarrollado anteriormente cuáles son las causas de esta adicción, es necesario también, conocer cuáles son los efectos que genera. Las consecuencias que un jugador crónico debe padecer, se centran específicamente en la incomodidad o científicamente llamado síndrome de abstinencia que estos individuos transitan cuando no están en un contexto lúdico. Según el anuario del centro de recuperación ludopática Jugadores Anónimos de la Republica Argentina el síndrome de abstinencia es:

El conjunto de reacciones físicas o corporales que ocurren cuando una persona con adicción a una sustancia o actividad como en este caso, deja de consumirla o de realizarla.

Este síndrome también puede presentarse en algunas patologías psicológicas como la dependencia emocional, donde no se depende de una sustancia o droga, pero sí de afecto desmedido o dependencia hacia otra persona, presentando el individuo somatización (es decir, proceso por el cual se transforman o convierten problemas emotivos o psicológicos en dolores físicos)

Aunque los síntomas varían en forma e intensidad de acuerdo con el producto empleado y el tiempo que lleva desarrollándose la dependencia, en todos los casos se deben a que se ha alterado el funcionamiento normal del sistema nervioso.(p.6)

Los adictos al juego se caracterizan por desempeñar sus vidas con normalidad, siempre y cuando puedan estar dentro de un ambiente en donde la emoción gire en torno a una apuesta. Si esto no ocurre las personas caen en el síndrome de abstinencia ya que su propia fisiología neuronal los oprime a seguir llevando a cabo la actividad ligada a la desenfadada capacidad de controlación de sus impulsos. Posteriormente a ello este fenómeno no solo acarrea problemáticas referentes a interno del individuo sino también problemáticas a los órdenes: sociales y monetarios entre otros.

En principio los ludópatas contraen consecuencias generadas por esta actividad que afectan sustancialmente en sus actividades privadas. En primer lugar, estos individuos comienzan por contraer problemáticas en su vida social. Estos tienden a postergar su vida amorosa y de amistades, con el objetivo primordial de poder aprovechar más horas de juego incontrolable. Quienes se ven encerrados en esta problemática progresivamente tienden a quedarse solos y sin personas que acompañen sus actividades ya que se vuelven insostenibles. Las largas horas de juego hacen que tanto familiares como amigos se vean postergados en la prioridad de estos individuos. Si bien en un principio quienes tienen relación con el ludópata pueden acompañar y alentar estas actividades como una forma de encuentro recreativo y social, a la postre se dan cuenta que esto sobrepasa la línea de recreación y comienza a volverse una adicción. Es por este proceso que el ludópata progresivamente comienza a perder sus lazos sociales tanto de su núcleo familiar como de su núcleo de amistades.

La segunda problemática destacada de este flagelo social es la monetaria. Para poder jugar se necesita ineludiblemente dinero, es por este motivo que si estos individuos no poseen un buen pasar económico, se ven en la difícil situación de tener que buscar soluciones rápidas para conseguir dinero y reinvertirlos automáticamente en sus apuestas. Poco a poco las personas comienzan por gastar parte de sus ingresos en el juego y finalizan por invertir todo o casi todo de ello en las apuestas. A su vez cuando se ven en la difícil situación de no tener ya más dinero que gastar, pasan a un segundo estamento aun más problemático que el primero: este se basa en el empeño o venta de objetos personales. Recurrir a esta alternativa es una de las variables más rápidas y accesibles. Las personas ponen a la venta cualquier tipo de bien con el que puedan sacar una gran cantidad de dinero como: relojes, anillos, electrodomésticos, vehículos, casas, etc. Esto agrava aún más la situación de enfermo ya que no solamente posee una

adicción sino que poco a poco la misma lo va despojando de sus efectos personales más valorados e imprescindibles para su propia vida.

El tercer estamento de esta vorágine se relaciona en acudir a préstamos. Los préstamos son procesos de endeudamiento progresivo que lleva al jugador adicto, a pedir plata a agentes oficiales como agencias de crédito, y no oficiales como prestamista que financiaran los mismos con intereses muchas veces usurarios. Esto no hace más que agravar la situación del adicto ya que no solamente sus ingresos y sus bienes se ven perjudicados sino también que el problema ahonda aun mas su profundidad ya que se contraen deudas con terceros que no serán benévolo a la hora de la cobranza.

Si bien lo que se ha venido mencionando se desarrollara posteriormente en el siguiente capítulo, es acertado citar el ejemplo del Casino Central de la ciudad de Mar del Plata. Al estar ubicado en una zona comercial de dicha ciudad; frente al mismo existe desde hace ya muchos años la famosa galería 2001. En ella se encuentran abiertos durante las 24 horas del día, negocios de compra de oro, alhajas y relojes que hacen a su vez de casas de empeño. Más allá de que esta actividad en la Argentina esté prohibida por ley, estos locales le proporcionan a los apostadores el dinero suficiente para que puedan seguir gastándolo en sus apuestas, tomándoles en contraposición sus objetos personales. A su vez, dentro de centros de juego, existen los famosos: prestamistas, de los quienes hablábamos anteriormente. Estos individuos desarrollan su actividad, prestando dinero de forma absolutamente informal, a costas de un pago posterior sumado a intereses usurarios. Si bien debemos destacar que no son todos los casos en los que un ludópata llega a estos términos, es de vital importancia plantear estas situaciones reales que se viven, en esta clase de ambientes, en forma diaria y sin que exista ninguna intervención de la justicia para frenar estas actividades ilegales.

A lo largo de la vida de un ludópata, terminan con todos los órdenes normales de su rutina diaria. Sus horarios giran en torno a salir a jugar, su vida social queda devastada, sus

ahorros se ven dilapidados, entre otras consecuencias. Si bien los efectos pueden llegar hasta a veces el propio suicidio de quienes padecen esta epidemia, este proyecto de graduación basara, no solo su investigación a remarcar cuáles son sus consecuencias sino también a reconocer cuales son los caminos hacia la detención de esta problemática.

2.4 Contexto

El contexto en el que los ludópatas se encuentran es también uno de los factores preponderantes en el estudio de esta patología. Es el contexto el que le permite al jugador crónico desarrollar su adicción, y es notable como en nuestro país ha crecido considerablemente, durante los últimos años, la cantidad de salas de apuestas en existencia. Este factor es uno de los más nocivos a la hora de analizar la actualidad de esta epidemia en nuestro país, ya que haciendo un análisis precario sobre el contexto se puede decir que: al haber más cantidad de casinos, bingos o tragamonedas, responde a la directa proporcionalidad de la cantidad de apostadores que ocupan esos lugares en estos establecimientos. Según datos obtenidos por el ente regulador de los juegos de apuestas en la Argentina: Lotería Nacional. Durante los últimos cinco años, se han abierto 22 nuevos casinos y bingos en el territorio nacional. Estas grandes aperturas ponen énfasis en las atracciones principales de las mismas como: las maquinas tragamonedas, ruletas americanas, Black Jack, punto y banca, dados, póker, bingo y juegos electrónicos los cuales son los que popularizan a estos centros de apuestas y atraen a mas clientes. Todos estos mega emprendimientos inmobiliarios deben ser sustentados por la cantidad de gente que diariamente los visita y sin ninguna duda el gran crecimiento de los mismos marca una tendencia hacia a dónde va el juego hoy por hoy en la Republica Argentina. Uno de las mayores atracciones que en la actualidad tienen estos grandes establecimientos son las maquinas tragamonedas. Estas maquinas proponen al jugador arriesgar una cantidad mínima de dinero que comienza por los 10 centavos por tiro. Este

ejemplo, hace a los jugadores principiantes entrar en las apuestas, de manera muy tibia ya que si el resultado fuese de negativo este no estaría perdiendo una gran cantidad de dinero. Pero poco a poco la conformidad por dar y recibir poco dinero va llegando a convertirse en disconformidad y es allí cuando las apuestas comienzan a crecer y el camino del jugador comienza a emprenderse.

Internacionalmente son famosamente conocidos los centros de apuestas como: Las Vegas o Atlantic City en los Estados Unidos o Monte Carlo en Mónaco. Estas son ciudades que giran en torno al juego y formalizan su principal atracción a la hora de buscar turistas de todo el mundo. Como antes decíamos la gran cantidad de Casinos que existen en Argentina se ha ido incrementando, pero este fenómeno no solo afecta a provincias con gran porcentaje demográfico como Buenos Aires o Santa Fe. Sino que poco a poco en nuestro país, las provincias más reacias a la instalación de nuevos casinos y bingos han comenzado a otorgar las licencias necesarias para la instalación de esta clase de espacios. Esto sucede porque si bien como destacábamos antes más cantidad de gente es la que acude a estos lugares, también es ineludible para los representantes estatales de las distintas latitudes de este país negarse a abrir estos locales, los cuales no solamente atraen a turistas y residentes sino que también benefician a las provincias con grandes cantidades de dinero por el cobro de impuestos. Este punto es también destacable a la hora de hablar sobre el contexto en el que estamos. Las provincias se ven altamente beneficiadas cuando esta clase de lugares abren y poseen un éxito moderado. Es indudable que internacionalmente, como antes mencionábamos, los hoteles casino enaltecen a centros turísticos de toda índole, porque no solo ofrecen diversión sino también hospedaje. Todos estos centros turísticos reciben más cantidad de gente, proporcionan trabajo a los residentes de aquellos lugares, y alientan a que más personas u empresas proveedoras de bienes y servicios se radiquen en estas aéreas. Pero al mismo tiempo producen un gran factor negativo que es el que

nos importa remarcar, y este se relaciona a acercar el juego compulsivo a las personas. En conclusión el contexto en el que los apostadores conviven en la actualidad de nuestro país, no es para nada alentador en materia de combatir esta epidemia. Muchas veces se podría inferir que a los propios gobiernos tanto provinciales como nacionales, no les interesaría reconocer que este flagelo lleva a las personas a convertirse en verdaderas enfermas por su adicción. Si bien tanto los inversionistas como quienes otorgan las licencias para que estos establecimientos se radiquen lo hacen con un propósito de crecimiento, también deberían proactivamente impulsar campañas que informen sobre cuáles son las consecuencias o peligros que esta clase de actividades podría ocasionar si no se lo toma de manera consciente. Es por ese motivo que el objetivo principal de este proyecto de graduación, se basa en brindar información académica en el que nos manejamos para conocer exhaustivamente cual es la realidad con respecto a la adicción a los juegos de apuestas en la Argentina.

Capítulo 3 Técnicas de tratamiento

Procesos de Recuperación

La recuperación de las adicciones y específicamente en este caso de la ludopatía, se lo podría denominar como un proceso, mediante el mismo, quien padece esta enfermedad detiene de manera total o parcial su adicción y produce cambios de positivos en su rutina de vida. El tratamiento contra una adicción se podría definir como una serie de pasos u actividades de tipo psico-clínicas estructuradas. Estas se utilizan para poder ayudar al paciente a reconocer su adicción y detenerla de manera activa. De esta manera el adicto podrá lentamente mantener su recuperación sostenida ya que para las adicciones no hay cura absoluta sino un mantenimiento de la misma. El objetivo primordial de la recuperación de cualquier tipo de adicciones es el mejoramiento de la calidad de vida del individuo. Quien padece una adicción, en su fuero interior, no pretende seguir con ese estilo de vida. Sino que es su enfermedad quien produce una dependencia de la misma y este proceso mental debería ser modificado. Según el sociólogo inglés Anthony Giddens en su libro Sociología (1982) enuncia en relación a las adicciones que:

Cuando el papel de la tradición en las sociedades avanzadas se contrae, se introducen nuevas lógicas de comportamiento, más abiertas y reflexivas. La autonomía y la libertad pueden sustituir el poder intrínseco de las tradiciones, que es su significado social. Esta ausencia de pautas produce un aumento de las adicciones y las compulsiones. Ésta es una relación que se expande no sólo en los ámbitos de las sustancias tóxicas adictivas, sino a otras áreas de actividad. Estas áreas están menos estructuradas por la tradición y la costumbre y por ello las nuevas pautas no tienen porqué estar limitadas por las estructuras sociales en base a la experiencia. Sin embargo, la adicción no es consecuencia directa de la plena libertad de actuación, sino de la combinación de ésta con la ansiedad. La adicción puede modificar la identidad

del individuo. La libertad para ser objeto de uso virtuoso tiene que estar basada en la capacidad de juicio y en la posesión de información completa. De cualquier otro modo, no se es libre sino arbitrario.

En toda clase de tratamientos contra una adicción, estará delimitada por un periodo estimado de tiempo que se establecerá según la predisposición a la recuperación por parte del paciente. Es aquí donde entran en evidencia las intenciones del individuo sobre su propia adicción y como este se maneja en relación a ella. Un proceso de recuperación no se detiene en una sola serie de procesos psico-clínicos en un tiempo determinado, sino que muchas veces estos procesos se repiten a lo largo de toda la vida.

El objetivo principal de todo tratamiento es asistir a los pacientes a lograr su pronta recuperación. A su vez si bien es importante por parte del paciente obtener su propia voluntad contra su enfermedad, también es un pilar fundamental la intervención de su círculo social. La familia como núcleo social primario es quien debe apoyar positivamente la recuperación del adicto. Es necesario que de manera corporativa la familia influya en quien posee una adicción, como en este caso la ludopatía, a alejarse de ella y recobrar nuevamente los hábitos normales de cualquier persona. En muchos casos las familias de manera no intencionada, son las que, en muchos casos, llevan a las personas a las adicciones o por lo menos no ponen énfasis en detectar que algo falla con alguno de sus componentes.

Principalmente a la hora de tratar una enfermedad, de las características de una adicción, se basan como antes se ha dicho, en la intervención profesional de médicos y psicólogos. En muchas ocasiones son los adictos quienes dan el primer paso, para contactarse con esta clase de profesionales. A veces cuando esta enfermedad lleva a las personas a situaciones límite, como en este caso puede ser perder todo el dinero en una apuesta, los individuos toman conciencia por ese instante de que están inmiscuidas en un

problema de adicciones y recurren a solicitar ayuda. Es en ese instante cuando cualquier profesional debería tomar cartas en el asunto para poder brindarle la mayor información posible, para que quien padece esta enfermedad reconozca de manera consciente de que posee un problema grave y que si bien puede ser difícil la recuperación es posible.

En muchas ocasiones los testimonios de los adictos, proporcionados por la organización Jugadores Anónimos, presentan una marcada desesperanza por parte de ellos mismos a la hora de enfrentar un proceso de recuperación. Suele suceder que el adicto proyecta como una tarea imposible la futura mejoría de su enfermedad. Lo cual es una absoluta disonancia con la realidad ya que tanto los estudios psicológicos como psiquiátricos han avanzado mucho durante las últimas décadas para prestar el correcto diagnóstico de su enfermedad y actuar en consecuencia. Es también destacable hablar sobre que en muchas ocasiones los adictos al enfrentarse con su propia enfermedad, son conscientes que el proceso de recuperación será arduo y extenso. Es por eso que en esos casos algunos pacientes recurren a farsantes o falsos especialistas que proponen soluciones mágicas para la recuperación de las adicciones, sin tener que pasar por el duro camino de una recuperación médica. Esta clase de individuos se aprovechan de la desesperación de las familias y actúan impunemente, llevando a los pacientes a desarrollar técnicas vulgares que no guardan relación con procedimientos científicos probados.

Para la adicción al juego como a cualquier otro tipo de adicción compulsiva, no existe una recuperación rápida, mágica o que asegure un 100% de efectividad. Esa manera de proceder sería irrisoria. Simplemente el proponer una, determina en el individuo una ignorancia clara sobre el objeto de estudio. Además este proceso mental en el que se aboca a esta clase de soluciones mágicas, es uno de los componentes más nocivos de la propia enfermedad. El llamado facilismo o la obsesiva impulsividad de encontrar el arreglo

rápido para la propia vida es uno de los factores más peligrosos que el individuo posee para consigo mismo.

Volviendo al desarrollo del método para el control de las adicciones, el mismo debe tener características básicas. En primer lugar este método debe guardar cuatro componentes fundamentales en su desarrollo, debe ser: conductiva, integrativa, sistémica y estratégica. Este conjunto de factores se deben coaccionar a la mayor cantidad de estamentos sociales de la persona que convive con esta enfermedad. Con esto se refiere al orden: personal, familiar, laboral, social, etc. Se debe tratar a la persona de manera absoluta y sin dejar ningún cabo suelto. Una de las claves de los tratamientos de recuperación se basa en los cambios psicosociales de los individuos. Estos puntos son determinantes y deben tener la mayor cantidad de energía puesta en ellos. Cuando a los individuos con ludopatía o cualquier otro tipo de adicciones se los aleja de los efectos nocivos de cierto tipo de compañías que lo influyen a seguir jugando, estos presentan una marcada mejoría, ya que sin ellos no estará el enfermo pendiente a las actividades de sus amigos o compañeros de juego y este factor no influirá negativamente en su proceso de recuperación.

También es importante remarcar que no solamente la conducta y la rutina del individuo deben ser modificadas, sino que también existen diferentes métodos terapéuticos que pueden y deberían ser utilizados de manera integraría para combatir este proceso contra las adicciones. Se debe tener en cuenta cuales son las necesidades específicas de la persona que tienen esta necesidad y actuar a favor de ello. Nunca se deberían utilizar esta clase de acciones terapéuticas, y con esto nos referimos a suministrarle a la persona psicofármacos, como una solución total a la adicción. Porque si bien los fármacos podrían modificar fisiológicamente el estado de incontrolabilidad de los impulsos por parte del individuo, también estos le causaran una nueva adicción a los mismos. Los fármacos a su

vez causan dependencia y lo que se necesita es no pasar de una adicción como en la que en este proyecto de graduación se trata, a otra mucha más nociva como son los psicofármacos o drogas.

Se puede decir que no existen tratamientos mejores o peores en relación de uno con el otro. Cada persona posee distintas necesidades y cada proceso de tratamiento posibilita diferentes vías de recuperación según el diagnóstico de los profesionales en relación al paciente. Cada posible tratamiento es individual y se basa específicamente en tres pilares fundamentales: la severidad del proceso de adicción, los detalles individuales de la persona a tratar y la situación actual del funcionamiento psico-social en la que se encuentra.

En conclusión, los diferentes métodos para la recuperación de las adicciones y en este caso la adicción al juego, es un proceso que debe ser visto de manera integral. No se debería pensar solamente que el juego es el único factor que produce esta dependencia por parte de las personas. Sino que al juego se lo debería ver como un síntoma producido por otras causas que ahondan en lo profundo de la personalidad humana. Es por eso que durante los tratamientos que se desarrollaran más adelante, como también en las explicaciones que antes fueron mencionadas. Se debe revisar con más ímpetu cuales son las verdaderas causas por las cuales una persona se vuelca a una adicción. Muchas veces estas respuestas las encontramos en el propio núcleo social de las personas, o por sus relaciones laborales, profesionales o de cualquier otra índole. Quien esté dispuesto a restablecer su control sobre sus propios impulsos deberá saber que este proceso es arduo y dificultoso, tendrá una sola dependencia a la hora de encontrar el éxito y esta reside en la fuerza de voluntad del propio individuo. Es él quien con su propia capacidad de cambio deberá encontrar poco a poco las riendas de su propio bienestar. Ya que como anteriormente también se ha comentado, la adicción al juego desbasta todo aquello que la

persona tiene, y con esto se puede referir a lo económico, social, intelectual, etc. Lo importante es reconocer que en esta batalla no todo está perdido y que con el apoyo de la familia o el círculo social más cercano al individuo se podrá modificar la relación de este con el juego. Así se podrá adoptar nuevas o antiguas formas de vida y de esta manera se mejorara gradualmente la calidad de vida de los propios enfermos y de sus propias familias que también se ven afectadas por esta difícil enfermedad.

3.2 Etapas de recuperación

Enfrentar un proceso de recuperación en relación a una adicción es uno de los pasos más difíciles de dar para un adicto. No solamente porque como antes se menciona, una recuperación lleva a la persona a comprometerse totalmente con este proceso, sino también por que deberá alejarse de la rutina cotidiana de de la adicción que lo enferma. En muchos casos las personas al tener tan internalizado la idea de jugar compulsivamente, se les hace muy difícil cortar con esta forma de vida. Es por eso que para poder comenzar a limpiar su vida de acciones que lo perjudique deben enfrentarse a tratamientos arduos y estrictos para liberarse este flagelo q los afecta. Los adictos al juego tienen tres caminos distintos por tomar según él diagnostico que un profesional estime de ellos.

Existen variables en este sentido y son las siguientes: los adictos al juego pueden entrar en grupos de autoayuda como los que ofrece en nuestro país la asociación no gubernamental, Jugadores Anónimos. Estos grupos de autoayuda son modalidades de tratamiento con un éxito comprobado a lo largo de los años y siempre son muy recomendables especialmente en la etapa de mantenimiento que próximamente se explicara. Estos grupos de autoayuda ofrecen una modalidad de recuperación basados

en un plan balanceado, compuesto por: asistencia a grupos de adictos y seguimiento profesional. Se puede decir que es una de las terapias más efectivas en aquellos individuos que no necesitan ser internados por su afección. La dinámica que ofrecen los grupos de autoayuda se basa en la coordinación de un profesional a cargo o bien pueden desarrollarse a partir de la autogestión. De todas maneras, la esencia de los mismos consiste en que el proceso de recuperación se construya sobre la participación conjunta de distintas personas pero con respecto a una problemática en común, que todos los miembros del grupo tienen, como en este caso el juego adictivo. Dentro del grupo se trata de compartir las experiencias de vida en forma abierta para lograr la auto identificación del uno con el otro. Este punto es esencial ya que se necesita que nadie piense que solo ese individuo atravesó distintas experiencias traumáticas en relación a su adicción, sino que muchas veces las historias tienen mucho en común en relación a la una con la otra. Cuando un individuo se suma a un grupo debe saber que asume un compromiso consigo mismo y con el grupo que lo acompaña. Este será un factor que contribuirá a ser responsable con el proceso de recuperación. Es destacable mencionar que no solamente los grupos de autoayuda contribuyen positivamente en los individuos sino que también estos están al alcance de aquellas personas que no cuentan con los recursos económicos necesarios para pagar un tratamiento individualizado, ya que la mayoría de estos encuentros son absolutamente gratuitos y reciben a toda clase de personas.

El segundo método más utilizado son las terapias individuales. Estas están a cargo de psicólogos o psiquiatras especializados en el campo de la recuperación de adicciones y llevan a cabo métodos como los desarrollados por el científico social Gorski. Este método se llama: "modelo evolutivo de la recuperación" (1985). Este proceso se desarrolla a partir de varias etapas que a sí mismas estarán asociadas a una serie de actividades que consolidaran a que el proceso de recuperación siga su curso. En primera instancia, la

primera etapa se la denomina: Transición. Es en esta etapa donde la tarea básica se basa en dejar de lado la necesidad imperativa de jugar compulsivamente. Esto produce en el individuo el primer paso del proceso y uno de los más importantes, ya que en esta se basan los cimientos de todas las próximas tareas de la recuperación. En segunda instancia, la etapa siguiente de este proceso, Gorkski la denomina como: estabilización. Esta etapa del proceso basa sus esfuerzos en recuperar todo aquello que se perdió producto de la adicción. Si bien en este caso el dinero invertido en el juego es imposible de recuperar, este proceso ayudara a consolidar nuevamente las relaciones sociales que el paciente probablemente haya perdido o dañado con sus seres queridos, producto de su juego compulsivo. Así también recuperar su rutina de trabajo, académica o de cualquier índole. La tercera etapa del proceso se la denomina como: recuperación temprana. Esta etapa del proceso apunta a que el paciente re programe sus impulsos internos. Este paso si es bien concebido ayudara al individuo a poder recuperar el control de sus impulsos en relación a su adicción, cambiando sus pensamientos, sentimientos y actitud a la hora de la acción adictiva. El cuarto paso de este proceso se lo denomino como: recuperación media. Es en este punto donde se trataran de desarrollar los cambios más contundentes en relación al adicto con su adicción. El individuo deberá recuperar de manera total la rutina de vida que fue transgredida por su enfermedad. Y de esta manera deberá apuntar a balancear su estilo de vida, como lo era antes de entrar en este proceso adictivo. La cuarta etapa de este proceso se la nombra: recuperación avanzada. Es en esta etapa en donde el paciente deberá encontrar el porqué de su adicción y resolver en la medida de lo posible cuales fueron sus asuntos emocionales y familiares pendientes que lo llevaron a abocarse a una adicción. Estos pueden provenir de diferentes etapas de su vida como la crianza, niñez, adolescencia, etc. La última etapa de este proceso puede ser aquella más difícil para el individuo con esta clase de afección. A esta etapa se la llama: mantenimiento. Es en ella cuando el individuo tratara de mantener su problemática fuera

de su rutina normal recuperada. Es en este punto donde la persona consolidara el éxito o el fracaso de este proceso ya que solamente él estará frente a su adicción y tendrá la opción de optar por seguir adelante con ella o sacarla de su vida por un largo tiempo. Se debe aclarar que estos procesos son implementados con pacientes que verdaderamente tienen problemáticas serias en relación a su adicción al juego o a cualquier otro tipo de factores. Estas etapas no se desarrollan de forma ordenada sino que muchas veces se sobreponen una con otras. No existe una determinación exacta que separe una etapa con la otra, pero es importante determinar un protocolo de acción para que el profesional pueda iniciar el proceso de recuperación por algún punto.

La tercer vía de recuperación que los adictos al juego poseen es la internación en clínicas psiquiátricas. Es esta tercera opción la cual tienen la persona como así también la familia del individuo. Cabe decir que la internación se produce solamente en aquellos casos en donde el juego compulsivo afecte de manera directa la integridad física y emocional de la persona de su círculo social, en un punto el cual no pueda llegar a tener retorno. Muchas clínicas de salud mental poseen sectores especializados para esta clase de afecciones y son coordinadas por profesionales experimentados en el campo. En cuanto al tratamiento que reciben las personas dentro de estas clínicas se debe decir que es más estricto y estructura. Allí dentro la persona está confinada a seguir las órdenes de los profesionales y mantenerse dentro de la misma por un periodo de tiempo determinado por la gravedad del cuadro y el tiempo de recuperación de paciente. En relación a las anteriores dos vías de recuperación (grupos de autoayuda y terapias individuales), esta suele ser la más costosa de las tres. Esto ocurre porque la persona debe vivir dentro de la clínica y esta por demás claro que se la debe mantener.

En conclusión los métodos de recuperación para esta clase de adicción suponen un camino de mucho trabajo para quienes necesitan sacarse de encima este flagelo que

tanto los afecta. Cada persona como así también cada familia deberá poner un estricto énfasis en identificar cual es el método más seguro y efectivo se debe elegir para el proceso de recuperación. No todas las personas son iguales y no siempre los procesos más endebles son los más convenientes porque en muchos casos se podría inferir en la falta de seguimiento de los mismos. Es por eso que queda en la responsabilidad de las personas optar por el camino que intuyan más efectivo y tratar de lograr el mejor resultado posible.

Toda tarea de recuperación no estará completa si no se presta la debida atención al mantenimiento que el adicto debe desarrollar de su propia enfermedad, es por eso que en el próximo segmento de este capítulo desarrollaremos el fenómeno de la recaída y el mantenimiento de la misma.

3.2 Recaída y Mantenimiento

Como todo tipo de enfermedad psicológica, los pacientes están expuestos a las llamadas: recaídas. A la palabra recaída se la podría denominar como una serie de acciones que van en contra de los patrones de comportamiento y pensamientos típicos de la adicción activa. Estas si bien ya se hubiese superado, vuelven de nuevo a su actividad y hace retroceder al individuo al estado de compulsión desmedida que poseía antes de su proceso de recuperación. A sí mismo para poder hablar sobre este término un individuo debería haber estado en un proceso de recuperación previo y con cambios claros de su conducta. Este proceso de su enfermedad, post recuperación, es absolutamente natural y todos los pacientes están sujetos a ella. Si bien las recaídas no son inevitables o no sería apropiado tenerlas, dentro del proceso de recuperación se tiene en cuenta que en cualquier momento podría ocurrir. En el caso que compete a este trabajo de investigación, una recaída podría ser: que el adicto al juego haya pasado durante un lapso prolongado de tiempo, fuera de un contexto en donde haya juegos de apuestas y este en esta

llamada recaída, se vea tentado a hacerlo y termine incursionando en la misma. Académicamente a este ejemplo se lo podría explicar de la siguiente manera: el individuo con problemas de adicción al juego lleva sosteniendo un prolongado tiempo en estado de abstinencia sostenida. Hasta que en un punto la adicción se manifiesta nuevamente. Este proceso se desarrolla a lo largo del tiempo y puede manifestarse con un conjunto de sintomatias o cambios, que en realidad son regresiones de los viejos patrones de conducta y pensamiento los cuales ya se habían superado. Comúnmente este desarrollo psicológico, está compuesto por pequeñas decisiones de acción de tipo riesgosas en la que el individuo opta por accionar y que combinadas una con las otras van llevando a desarrollar un sendero en el que se desemboca en la dicha recaída. Aquellas pequeñas decisiones, también llamadas "decisiones de riesgo relativo". Son en lo aparente bajas en importancia, pero su resultado es acumulativo y van llevando al adicto hacia un marco imposible de resistir.

Más allá que este proceso de recaída es un lapso peligroso y agotador para el individuo con esta clase de padecer, también se la debería tomar como una experiencia de aprendizaje para quien esta en este proceso. Posteriormente a la recaída ludopática, la persona tomara aun más conciencia de cuales son aquellas cosas que hace bien y cuáles no tanto. La persona que está atravesando previamente una recaída puede comenzar por sentir diferentes emociones y optar por conductas perdidas post recuperación. En principio las personas que están por caer en una recaída de su enfermedad retornan a los pensamientos obsesivos en relación a su actividad compulsiva. En este caso la persona vuelve a pensar acerca de visitar un casino, bingo o hipódromo por ejemplo. Posteriormente comienzan por desafiar al proceso de recuperación y tentarse por concurrir a salas de juego o relacionarse con aquellas personas que también están inmersas en la misma enfermedad pero todavía no se han recuperado. Siguen por

descuidar totalmente su recuperación y dejan de hacer las actividades ligadas a esto, cambiándolas por visitas a centros de apuestas. Se aíslan y pierden el contacto con aquellas personas que contribuyeron en su recuperación como psicólogos, psiquiatras o grupos de autoayuda. Se irritan fácilmente con aquellas personas más cercanas que desean ayudarlos. Que son aquellas mismas quienes comienzan a identificar este cambio de actitud para con su recuperación y al tratar de reencausarlas nuevamente, los adictos se tornan violentos. Comienzan a tener sentimientos depresivos o de ansiedad ya que se dan cuenta que han caído nuevamente en el pozo de donde habían salido. Esto muchas veces ocurre también por que los adictos pierden grandes cantidades de dinero y esto les produce un gran vacío por no poder recuperarlo. Esto a su vez les provoca un cierto resentimiento y producen muchas discusiones y conflictos con su propia familia. A su vez esto provoca insomnio, falta de concentración, obsesión por el dinero y su seguridad económica, etc.

Los antes nombrados son algunos de los síntomas relacionados al la recaída por el juego compulsivo. Estos síntomas se viven de forma diferente y con intensidades distintas, según el individuo y su propia enfermedad. Lo peligroso de estas recaídas es la propia rebeldía del enfermo para que quienes lo acompañan en el proceso de recuperación. Es prioritario que en estos casos cuando ocurren, no solamente los familiares actúen sino también los profesionales. Son ellos quienes tienen la podestá académica y profesional para saber cómo proceder en estos casos.

Si bien estos procesos como antes decíamos son propios de cualquier enfermo que posea este mal, el mantenimiento fuera de las adicciones queda en cada individuo. Las personas para poder mantenerse alejadas de su adicción deben cumplir a rajatabla cada una de las indicaciones que los profesionales tutores le han comendado. Deben de tener en su cabeza que solamente siguiendo los métodos aprendidos durante la recuperación

estarán fuera de su enfermedad y que si bien solamente depende de ellos esta elección de vida, tanto sus familiares como amigos deben ayudarlo día a día. Por que las adicciones es una batalla diaria que el adicto libra y que nunca acabara por hacerlo hasta el fin de sus días.

Capítulo 4: La industria del Juego

4.1 La Industria del juego

La industria del juego es una de las actividades económicas más redituables que existen. Si bien los juegos de azar siempre fueron actividades que se llevaron a cabo en ámbitos privados, cuando los primeros establecimientos públicos comenzaron a establecerse en las diferentes latitudes del mundo, estos comenzaron a cobrar gran popularidad. Según el libro *Beat the Dealer* de Edward O. Thorp (1963) las casas de juegos de apuestas se comenzaron a instalar a principios del siglo XIX tanto en Europa como en los Estados Unidos de Norteamérica. En aquel entonces estas casas de apuestas eran muy diferentes a lo que hoy en día conocemos como casinos modernos. En aquel entonces en Europa los juegos que ofrecían estas casas eran acotados y la entrada era muy selecta. Las personas que concurrían a las casas de juegos provenían de los altos niveles de la sociedad de aquel entonces y aun así no todos tenían el prodigioso derecho a la admisión. La etimología de la palabra casino proviene del italiano "casa". Esta palabra indicaba un espacio en el campo donde las personas tenían lugar para reunirse y pasar tiempo de ocio desarrollando reuniones sociales, bailando, jugando, etc. Por ejemplo se puede citar el caso significativo del casino de Montecarlo en Mónaco. Este casino fue uno de los pioneros en grandes estructuras edilicias que albergaban el juego de apuestas regularizado. Este fue inaugurado en el año 1856 cuando el príncipe Florestan I, dos años antes de su inauguración, legalizo el juego en todo el principado. Al inaugurar el casino, el príncipe le concedió la concesión para poder operar las salas de juego durante 50 años a François Blanc en el año 1861.

Del otro lado del océano Atlántico, en los Estados Unidos de Norteamérica, las casas de apuestas eran notablemente diferentes. Por ejemplo en el lejano oeste las salas de juego

eran lugares marginales donde concurrían toda clase de personas. Tal como el cine de Hollywood lo ha plasmado en tantas oportunidades, las salas de juegos eran lugares de reunión para bandoleros, trabajadores, campesinos o marginales de la sociedad. En este caso todo aquel que tuviese dinero y esté dispuesto a arriesgarlo en una apuesta era bienvenido. Así también estos salones de juego compartían sus instalaciones con las famosas casas de citas. Estos lugares proporcionaban al público masculino la oferta sexual de prostitutas que habitaban esos espacios. Cuentan los documentos historiográficos del lejano oeste, que las casas de apuestas tenían por lo general dos plantas. En el primero se encontraban las mesas de juegos en las que el póker era la atracción más popular de aquel entonces. Allí también se encontraban las barras donde los concurrentes tomaban un trago. Por otro lado, en el segundo nivel de los famosos salones, se encontraban las habitaciones donde las mujeres ejercían la prostitución. Era frecuente que las mujeres que buscaban potenciales clientes, lo hicieran desde el piso de arriba siguiendo las jugadas de los distintos apostadores. Al ver como ellos ganaban o perdían, tentaban a los clientes a reinvertir su dinero en los propios servicios de las señoritas. Claro está que siempre se estilaba elegir a quienes más ganaban, porque con el fulgor de su victoria ellos se verían tentados a festejarlo con la compañía de una mujer. Esto en contraposición, demuestra como las diferentes culturas sociales tanto de Europa como de América, tomaron a la industria del juego de diferentes formas pero siempre desde un punto de vista mercantil, ya que el juego es y será un negocio redondo.

Progresivamente los dueños de estos salones de juego comenzaron a darse cuenta que si reinvirtiesen sus ganancias en espacios más distinguidos como los que en Europa ya se habían establecido, podrían llegar a grandes apostadores con mayores sumas de dinero y dejar de perder el tiempo con aquellos marginales que transitaban los salones. Poco a poco comenzaron a establecerse espacios más refinados y similares a lo que hoy

podríamos reconocer como un casino moderno. A su vez fue notable la aparición de los famosos casinos flotantes o riverboats. Estas eran enormes embarcaciones donde dentro de las mismas se desarrollaban juegos de apuestas a lo largo de los diferentes ríos de aquel país. Esta clase de espacios tan característicos, fueron desarrollados por los mismos empresarios del juego, los cuales se veían imposibilitados a establecerse en tierra firme, ya que en algunos estados de su país esta actividad estaba y está penado por la ley. Cuando los inversionistas comenzaron a darse cuenta de la rentabilidad que poseía esta característica forma de brindarle juego y confort a los apostadores prosiguieron por construir mejores y más grandes embarcaciones que circundaban todos los grandes ríos de aquel país. Estos a su vez se construían rápidamente y se destruían aun con mayor facilidad ya que cuando la ley del estado detectaba esta actividad hacia todo lo posible para incautar los barcos y llevar presos a quienes los dirigían. Un hito histórico para la historia del juego en los Estados Unidos de Norteamérica fue la concepción de la ciudad de Las Vegas. Hasta las primeras décadas del siglo XX, Nevada era un estado en donde no había mucho más que algunos manantiales de agua dulce y grandes extensiones de tierra que no eran explotadas ya que allí la gran mayoría es desierto. Cuando se comenzaron a desarrollar los trazados ferroviarios en aquel lugar, se comenzaron a desarrollar pequeños pueblos en los cuales vivían todos los trabajadores que construían los ferrocarriles. La ciudad comenzó a desarrollarse y poco a poco con la llegada de más trabajadores para construir la presa eléctrica de Hoover en el año 1930, el gobierno del estado de Nevada legaliza los juegos de apuestas. Diez años más tarde se comienza a desarrollar el primer hotel casino de Las Vegas: el Flamingo. Las Vegas comenzaron a desarrollarse con el dinero que provenía de la ilegalidad de los grupos mafiosos de la costa este de los Estados Unidos. Estos grupos reinvertían en la ciudad que poco a poco iba creciendo y obtenía mayor popularidad. Ya para los años cincuentas, la ciudad de las luces como era llamada y lo sigue siendo en la actualidad, era

popularmente reconocida no solo por su gran oferta de juego y sino también por el hospedaje de lujo y las grandes atracciones teatrales. Todo lo referente a inauguraciones o festejos se desarrollaban a niveles muy altos. El jet set de aquellos tiempos llevaba a que los ojos del periodismo mundial se situasen en la ciudad de Las Vegas. Grandes artistas de la época como Frank Sinatra, Dean Martin, Jerry Lewis, entre otros. Eran las grandes atracciones de los complejos teatrales de los casinos concurrían a Las Vegas. Lentamente a lo largo de las últimas décadas Las Vegas como tantos otros lugares en el mundo como, Atlantic City en el estado de Nueva Jersey en Estados Unidos entre otros. Fortaleciendo sus bases se convirtieron en verdaderas atracciones turísticas no solamente para grupos selectos de la sociedad sino también para un grupo popular de la población que desea consumir estos servicios. Si bien los espacios vip son un gran segmento en este negocio porque quienes concurren a los mismos dejan mucho dinero, la mayor cantidad de ganancias del juego se encuentran en la apertura hacia la masividad. Cuando los precios de los hospedajes son accesibles, los servicios gastronómicos son de buena calidad y la accesibilidad hacia los lugares es cómoda, indudablemente el juego ganara otra batalla sobre la sociedad que lo rodea.

Siguiendo el hilo conductor de la comodidad a la hora de hacer apuestas, se debe mencionar que en la actualidad la idea de casino como establecimiento lúdico ha sufrido algunas alteraciones a partir de la aparición de internet. Abriendo un navegador de internet y desde la confortabilidad de la propia casa de cualquier individuo, se pueden encontrar casinos cibernéticos, o casinos online. Estos ofrecen la posibilidad a los apostadores de jugar desde sus propias casas, con sus computadores y mediante su dinero a partir de una cuenta bancaria o tarjeta de crédito. Todos los casinos online tiene métodos de promoción que consisten principalmente en brindarles bonificaciones de dinero para que comiencen las apuestas en ese sitio web. Todos los casinos online

ofrecen una gran gama de juegos que pueden ser jugados en casinos verdaderos como: Ruleta, el Black Jack, Dados, Poker, Ruleta, Tragamonedas, Video Póker, entre otros. Cuando las personas

Hoy por hoy como anteriormente se hizo en este trabajo de investigación, se debe decir que no solamente los casinos son las atracciones lúdicas más importantes de la actualidad, sino también los hipódromos y los bingos. En principio los hipódromos deberían ser nombrados en segundo lugar ya que como los casinos, estos poseen una historia muy extensa y encierran en sí mismos una esencia muy especial. La historia del hipódromo se remonta a Grecia. La palabra hipódromo descende del latín: Hippos "caballo" y ὄροιστρον "carrera". Este es un círculo ovalado cerrado por vallas apto para disputar carreras de caballos montados por jinetes. La superficie sobre la que corren puede ser de tierra o hierba según la pista. Este espacio está acompañado por grandes gradas donde la gente puede observar el desarrollo de la carrera. Y dentro del mismo recinto se encuentran las casetas donde se realizan las apuestas al caballo elegido. Así como el casino, los hipódromos comenzaron a instalarse desde la antigua Constantinopla donde se encuentra el primer hipódromo oficialmente instalado. Poco a poco a mediados del siglo XIX, los hipódromos comenzaron a ser desarrollados de la manera que los conocemos hoy en día tanto en Europa como en América. En el viejo continente uno de los hipódromos más destacado es el de Longchamp en Francia. Este complejo fue desarrollado en el año 1857 por las órdenes del duque Morny. El hipódromo de Longchamp se encuentra al suroeste de Bois de Buologne en París. Este lugar funcionaba no solamente como centro de apuestas sino también como un lugar de encuentro de todo el público burgués de Francia. En el año 1863 se creó el Gran Prix de París y a lo largo del tiempo se convirtió en uno de los más representativos de todo el mundo. Por el lado de América, la República Argentina fue una de las pioneras en abrir

uno de los más grandes y lujosos hipódromos, haciendo referencia al de Palermo en el año 1876. Pero de este se desarrollara su historia próximamente. En Estados Unidos fue la apertura en el año 1875 del hipódromo Churchill Downs. Este fue establecido en Louisville, Kentucky. Y es allí donde año a año se disputa el Kentucky Derby. Progresivamente los hipódromos fueron poblando las grandes ciudades tanto de América como en Europa. Este siempre hasta nuestros días se caracterizo por su elitismo ya que aun hoy este juego no se ha vuelto masivo sino todo lo contrario.

Por último encontramos al bingo como uno de los tres juegos más populares que existen en la actualidad del juego de apuestas mundial. El bingo es un juego por demás antiguo que consiste en un bolillero con una cantidad determinada de bolillas numeradas que van en su interior. Estas se van sacando y los jugadores con un cartón con una cantidad específica de números aleatorios van tachando los mismos a medida de su salida. En todos los bingos existen locutores que van cantando los números a medida de su aparición y cuando una persona completa los números que aparecen en su cartón debe cantar bingo y se corona ganador de esa partida. Según datos obtenidos en el libro Los Juegos de Azar de Sandy Laviok (1994) el bingo es un juego que se remonta al siglo XVI. El bingo como tal se juega en grandes espacios similares a los de un casino. Muchas veces los complejos de apuestas reúnen varios juegos como los que incluyen los casinos y a su vez también el bingo. España fue uno de los países pioneros en la legalización e instalación de bingos en su territorio. Fue por el año 1977 cuando se autorizo este juego en dicho país y el efecto multiplicador de la fama por este juego hizo que en muchos países del mundo se comience a desarrollar la misma práctica. La diversificación que podemos encontrar de este juego y que es también destacable, es el loto o la famosa lotería.

Este juego al igual que el bingo se desarrolla mediante la obtención de un billete con números aleatorios que se sortean de la misma forma que en el anterior juego. Este fue el pionero para que los bingos se apostaran como establecimientos lúdicos. La diferencia que los separa es que este solamente se juega comprando un billete y sorteándose a la distancia, mediante que en el bingo el sorteo se hace en el propio recinto. Según el diccionario italiano la palabra loto o lotería proviene de "lota", es decir lucha. Esta característica etimológica supone una contienda entre el jugador, la suerte y los competidores.

Si bien los juegos son muchos y la cantidad de gente que se aboca a ellos es aun mayor, el juego no solamente supone un entretenimiento sino también un peligro si se abusa de él. Es por eso que este trabajo de investigación no solamente supone ser descriptivo con respecto al objeto de estudio, sino también, activo contra esta clase de prácticas que en muchas ocasiones puede llegar a ser nociva.

De cualquier manera es claro establecer la conclusión que el juego es uno de los negocios más redituables de la historia, ya que siempre se obtienen ganancias por sobre los apostadores. El juego de apuestas, en su mayoría, están diseñados para que la casa siempre sea la ganadora. La diferencia que existe entre los apostadores y el jugador, es que la casa es absolutamente fría y calculadora, no se deja llevar por presentimientos o corazonadas, es lo que es y juega con la ventaja de las posibilidades que siempre estan a su favor. Es por este motivo que involucrarse en los juegos de apuestas produce un alto riesgo para la economía de cualquier persona por más entrenamiento o capacidad lúdica que posea.

La industria del juego nunca dejara de ser lo que es y siempre poseera la capacidad inata de llevar ventaja ante cualquier persona que la quiera retar. Darle paso a la inteligencia y

saber reconocer cuando es el momento más indicado para retirarse será la única arma ganadora que nos queda para vencer aunque sea una vez a la banca.

Capítulo 5: Propuesta Organizacional

Para poder desarrollar con éxito la campaña de concientización contra la ludopatía, este trabajo de graduación creará una nueva organización no gubernamental que utilice activamente esta campaña y así mismo luche contra este flagelo social. A continuación se darán todas las características propias que le darán identidad a esta nueva organización. Además se detallarán a que públicos objetivos estarán dispuestas las acciones comunicacionales que se emitan, cuál será el contenido de los mensajes claves de la organización, que acciones se llevaran a cabo de manera directa e indirecta para quienes sufren esta adicción y como serán las acciones de prevención para esta epidemia mundial.

5.1 Filosofía corporativa

En su libro Branding Corporativo, Paul Capriotti define a la filosofía corporativa como:

La concepción global de la organización establecida por la alta dirección (propietario, CEO, Consejo de Dirección, etc.) para alcanzar las metas y objetivos de la misma. Es aquello que la alta dirección considera que es central, perdurable y distintivo de la organización. En cierto modo, representa los “*principios básicos*” (creencias, valores y pautas de conducta) que la entidad debería poner en práctica para llegar a cumplir sus metas y objetivos finales fijados. (2009. p. 25).

5.2 Misión

“La Misión Corporativa es la definición del negocio o actividad de la organización. Establece “qué hace” la entidad” Capriotti (2009. p.26).

Tomando la definición de este autor, esta nueva organización no gubernamental, pronuncia como su misión:

Concientizar a la sociedad argentina sobre las graves consecuencias que produce la adicción desmedida los juegos de apuestas.

5.3 Visión

A sí mismo como Capriotti habla sobre la misión, también expone su parecer acerca de la visión organizacional: “es la perspectiva de futuro de la organización, el objetivo final de la entidad. Con ella, se señala “a dónde quiere llegar”. Es la “ambición” de la organización, su reto particular” (2009. P. 26).

Uno de los puntos de mayor importancia a la hora de construir la identidad organizacional, es la de establecer la visión. Todas aquellas acciones se van a llevar a cabo según la visión de la organización. Es por este punto, que se debe tener con claridad presente cual es la visión de la organización y a donde apunta.

Teniendo en cuenta lo antes pronunciado, se puede establecer con visión organizacional: Ser la organización no gubernamental contra la lucha de las adicciones al juego que más impacto comunicacional logre en la sociedad argentina, comprometiéndose con el presente y el futuro de los actuales y próximos enfermos de esta epidemia.

5.4 Valores

Los valores corporativos responden al ¿cómo se hace?, y marcan los principios profesionales (manejo a nivel interno) y los principios de relación (desde nivel interno y externo), según Capriotti.

Valores de Apostar a la Vida:

Comprometida: con todas aquellas personas que en la actualidad sufren la ludopatía y tienen problemas con su propia recuperación. Comprometida con las familias de los enfermos que son los que más padecen las consecuencias de esta enfermedad. Apostar

a la vida se compromete a hacer ejercer el derecho de cada uno de los enfermos a la hora de su recuperación y superar con ellos este flagelo que social. A sí mismo la organización se compromete en desarrollar la mayor cantidad de acciones tanto comunicacionales como de investigación, para que la sociedad en su conjunto conozca acerca de sus acciones y con ellas demostrar las graves consecuencias que este trastorno compulsivo puede acarrear.

Responsable: la responsabilidad de esta organización no gubernamental se basa en brindar información académica que sirva como ejemplo sobre las consecuencias que puede sufrir una persona al no controlar sus impulsos a la hora de jugar juegos de apuestas. Esta responsabilidad no solamente se basa en brindar información respaldada por estudios científicos de entidades reconocidas en el campo, sino también acercarla a la sociedad por medios accesibles y fáciles de obtener mediante: foros web, charlas, openings, conferencias, encuentros, informes gráficos, televisivos y radiales.

Abierta: la organización será abierta a recibir profesionales en la materia, pacientes recuperados, pacientes en tratamiento, estudiantes, profesores de campos interdisciplinarios, para que aporten sus puntos de vista acerca de esta problemática. Como así también Apostar a la Vida, estará abierta en aportar su ayuda a entidades públicas como privadas del campo de los juegos de apuestas. Con el objetivo de brindar información o desarrollar campañas en los mismo establecimientos de manera gratuita y sin contraprestaciones.

Innovadora: como antes se mencionaba, con la utilización diaria de las nuevas tecnologías, se pondrán a disposición de quienes estén interesados en informarse sobre las acciones que esta organización producirá. Estará a disposición de ellos sitios web con

información específica, mailings informativos, foros de opinión, sitios en Facebook y seguimientos en Twitter.

Solidaria: el objetivo principal de esta organización será acercar a quienes menos recursos tienen toda aquella información necesaria para darle solución a sus problemáticas. A partir de los datos antes mencionados en este proyecto de graduación, se ha comprobado que en la República Argentina, no hay las suficientes fuentes de información necesaria para ayudar a quienes se sienten presos de este flagelo. Es por eso que Apostar a la Vida, se acercara no solamente a aquellas personas que poseen los recursos necesarios para conocer las acciones que se hacen sino también para quienes no pueden acceder o tienen desconocimiento de la información.

5.5 Cultura Corporativa

Según Capriotti la cultura corporativa está conformada por tres valores fundamentales para la consolidación de la misma, que son las: creencias, los valores compartidos y la conducta.

En cuanto a las creencias que esta organización posee, es la de brindar día a día un apoyo incansable a quienes necesitan obtener información específica sobre esta epidemia. La creencia fehaciente de que si se trabaja en conjunto con entidades gubernamentales y no gubernamentales, los objetivos establecidos, para con esta problemática social, se podrían llegar a alcanzar o por lograr en gran parte. Apostar a la vida cree en el esfuerzo constante y en la búsqueda de nuevas fronteras de concientización, para que la voz de nuestro deber como comunicadores llegue a quienes más lo necesitan.

En relación a los valores compartidos, el pequeño Staff de personas que actualmente conforman esta organización tienen en claro la gravedad de este flagelo social. Muchas de las personas que conforman esta ONG tienen o tuvieron personas inmiscuidas en esta clase de adicciones o mismo son personas recuperadas. Cada una de ellas es consciente de qué tipo de sufrimiento se padece al ver a un ser querido atravesar por esta enfermedad psicológica. Es por este motivo que el valor principal que cada uno de los que conforman Apostar a la Vida es el de ayudar y solidarizarse con quienes hoy tienen este problema.

Por último en cuanto a la conducta, esta organización tiene en claro que al ser una organización pequeña debe manifestar sus acciones de la manera más ordenada e integral. Ya que se sabe que poco a poco, y a medida que el organismo se vaya desarrollando más personas querrán participar y la conducta de la organización se debe mantener intacta, ya que el objetivo principal es de ayudar a personas en proceso de recuperación.

5.6 Nombre de la Organización

El nombre es una de las características de identidad más importantes para cualquier organización. No saber el nombre o como referirse a una entidad pública o privada es una desventaja importante a la hora de querer abocarse a ella. Es por eso que esta organización debió de pensar un nombre que refiera directamente a la naturaleza de sus acciones. Por ese mismo motivo se eligió el nombre: Apostar a la vida.

Apostar a la vida da una clara pauta sobre a lo que se dedica la organización. Apostar a la vida significa darle una oportunidad a ganar el mejor premio de todos, que es el de disfrutar la vida libre de toda adicción nociva. En sí mismo el nombre cumple con las cuatro características particulares que debe tener un buen nombre de organización o marca. Apostar a la vida es un nombre pegadizo. Es sumamente fácil de recordar,

cualquiera puede ligar la esencia de la organización con su nombre y así, rápidamente evocarla. En segundo lugar es un nombre breve y conciso. La naturaleza gramatical del nombre de la organización indica que solamente posee dos palabras y dos pronombres, y esto a su vez lo hace funcional por que el nombre de la organización refleja la función o servicio que ésta quiere desempeñar en la sociedad. También este nombre cuenta una historia, ya que apostar a la vida, evoca al hecho de la apuesta permanente que hacen aquellas personas que tienen problemas con el juego y con ese acto pierden lo valioso de su vida. Por eso al contrario, apostar a la vida es dar una nueva chance a aquello que verdaderamente es importante para cada individuo.

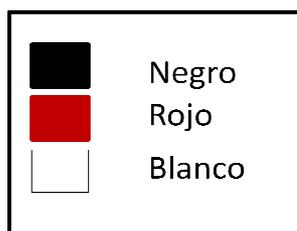
Es por estos motivos que en conclusión, se puede decir que este nombre va perfecto con el objetivo principal que desea lograr la organización.

5.7 Identidad Visual

Toda organización debe tener una identidad visual. Esta se resume en principio a un isologo bien desarrollado que la represente ante la sociedad. A continuación se explicitaran cada una de las características del isologo desarrollado.

5.8 Gama Cromática

La gama cromática utilizada para el isologotipo de la organización, está dispuesta en relación a los colores de los números de la ruleta, estos son el rojo y el negro. La tipografía está dispuesta en blanco, ya que el nombre Apostar a la Vida se lo debe ver como algo solemne, nuevo y puro.



5.9 Tipografía

La tipografía utilizada para el isologotipo de la institución fue: Berlín Sans FB Demi. Esta tipografía fue utilizada por su contundencia e imagen a la hora de diseñar una identidad institucional. A su vez se selecciono la tipografía: Calibri, para todo lo relacionado con la producción escrita de folletos, manuales, propagandas y sitios web.

5.10 Isologotipo

La utilización del isologotipo como anclaje visual de la imagen, es fundamental ya que es el resultado de la conjunción entre el logotipo, representación tipográfica del nombre, y el isotipo que es la representación icónica de dicho nombre. Por lo cual recapitulando el isologotipo es la representación tipográfica e icónica de la marca, empresa o servicio, según lo que expresa Joaquín Sánchez y Teresa Pintado, en su libro Imagen corporativa, influencia en la gestión empresarial.

Dichos autores sostienen que es fundamental la utilización de un isotipo, logotipo o la conjunción de ambos para cualquier empresa, marca, producto y demás ya que es factor clave a la hora de generar reputación e impacto en la memoria de los públicos. Además este suele ser el primer contacto entre la misma con los públicos, como mencionamos anteriormente, y muchas veces va a ser factor clave a la hora de poder generar oportunidades en la organización. Todos estos elementos antes mencionados dan la pauta de la gran importancia que tiene la identidad visual de una organización, empresa o marca. A la hora de presentarse ante el mundo esta característica específica será la diferenciadora, junto al nombre, para poder no solamente auto representarse y diferenciarse sobre las demás, sino también definirse a sí misma y comunicar cual es su naturaleza y objetivo.

En relación con lo antes mencionado, y abocándonos específicamente en la construcción del isologo de esta organización, el mensaje clave para el mismo fue fortalecerlo mediante la palabra apostar y a su vez mostrar una imagen de una ruleta. Esta apreciación para el público desconocedor de esta organización, le dará rápidamente la pauta sobre hacia dónde van sus esfuerzos. Toda esto está dentro de un círculo ovalado horizontal con color de fondo rojo y su contorno en color negro, que como antes se menciona se relaciona con los colores de la propia ruleta. El isologotipo presenta una característica propia de elegancia bien definida, el mensaje es claro y contundente y habiéndolo consultado con diferentes especialistas en comunicación, esta construcción de identidad responde fielmente con los cánones esperados para una clase de organización como esta.



Figura N°1: Isologotipo Versión Color. Fuente: elaboración propia.



Figura N°2: Isologotipo Versión Blanco y Negro. Fuente: elaboración propia.

5.11 Pies de página:

Se dispone la utilización de pies de páginas, con el objetivo de individualizar las hojas de las acciones escritas que se desarrollen para ámbitos externos a la organización. Es decir no se implementaran para documentos de uso interno.

El zócalo constara del isologotipo, los datos de contacto como son el teléfono, web y correo electrónico.



Figura N°3: Zócalo de página institucional. Fuente: elaboración propia.

5.12 Web institucional

Los sitios web son una de las herramientas comunicacionales de mayor alcance en la actualidad. Una gran proporción de la población argentina tiene acceso a internet y eso se traduce a su vez a nivel mundial. Es por este motivo que al ser una herramienta de largo alcance, abarcativa y de alta capacidad de información, se desarrollara una página web con todo el contenido que ofrece la organización.

En principio la página web tendrá un portal de entrada donde se dará a conocer a la propia organización. En esta parte se pondrá énfasis en brindar información acerca de quiénes somos, que hacemos, para quien lo hacemos, bajo que normativas, etc. A si mismo se plantearan la misión y la visión de la organización. Se brindaran todas las posibles vías de comunicación para que quienes deseen hacerlo puedan lograr su cometido de una manera fácil y accesible. Estarán a disposición el correo electrónico, el teléfono, y la dirección postal para que cualquiera pueda establecer contacto. Además se pondrá un muro similar al que utiliza la red social Facebook, para que quienes visitan el sitio puedan dejar su comentario, recomendación o pregunta.

En otro espacio del portal web se brindaran informaciones específicas acerca de la enfermedad con la que tratamos. Se darán a conocer informaciones específicas sobre la ludopatía, estadísticas, descripciones y cuáles son las técnicas de recuperación más utilizadas en la actualidad. Allí mismo también se brindara la información necesaria acerca de que instituciones públicas o privadas brindan ayuda médica para combatir la adicción y a que direcciones o teléfonos se puede recurrir.

En un tercer espacio dentro del sitio web se informaran cuales son las actividades que la organización desarrollara como: charlas, conferencias, jornadas de concientización, etc. Con el objetivo de llegar a muchas más personas que se vean interesadas en involucrarse con esta organización.

Abra espacio también para una galería de fotos en las que se mostraran las diferentes actividades que la organización vaya realizando. Un espacio de videos on line para poder brindar mediante la web, todas las conferencias o charlas que se vayan brindando con especialistas en la materia. Esto se pensó así ya que quizá por dificultades o por distancias lejanas, no todas las personas podrán asistir a esta clase de eventos, entonces de esta manera todo aquel interesado podrá tenerlo en su propia computadora.

Habrá una solapa específica de prensa, en donde se colgaran todas aquellas publicaciones en donde la organización haya tenido presencia. Es importante este punto porque contamos con que desde la creación de esta organización, muchos espacios periodísticos se interesaran y querrán tener alguna charla o reportaje con algún especialista de la organización y esto hará crecer la popularidad de Apostar a la Vida.

La página web tendrá un espacio especializado para docentes, los cuales cuando necesiten tener charlas informativas en colegios o universidad sobre adicciones puedan contar con nuestra ayuda y así poder asistir a clases especiales brindadas por profesionales de la materia. Este espacio es de vital importancia ya que la organización a partir de investigaciones previas que aparecen anteriormente en este proyecto de graduación, reconoce que en la actualidad en los colegios se habla sobre las adicciones a las drogas, el alcohol, o el tabaquismo. Pero en muchas ocasiones se olvidan de poner el énfasis necesario sobre la adicción a los juegos de apuestas. Es por eso que acercándoles la posibilidad de obtener charlas o encuentros con los jóvenes, habrá más posibilidades de acercar este mensaje para que más sean las personas que tengan conciencia sobre los nocivos resultados que puede acarrear una adicción de estas características.

5.2.1 Brochure institucional

El brochure institucional es un documento propio de cualquier organización que permite dar a conocer de manera concisa y directa las características propias de una entidad. En el caso de apostar a la vida el diseño del brochure responderá a las siguientes pautas:

- Acerca de Apostar a la Vida.
- Quienes somos
- Misión, visión y valores
- Que hacemos
- Como lo hacemos
- Para quienes los hacemos
- Especialistas
- Eventos
- Imágenes
- Contacto

5.2.2 Acerca de Apostar a la Vida

Apostar a la Vida es una organización no gubernamental y sin fines de lucro que tiene como principal objetivo brindar información científica acerca de una de las adicciones más nocivas que existen en la actualidad: la ludopatía. Esta adicción denominada enfermedad epidémica por la Organización Mundial de la Salud en el año 1980, es uno de los flagelos

más inherentes en las sociedades modernas. A partir de investigaciones previas a este desarrollo, se ha comprobado que en nuestro país hay una baja capacidad de investigación y de acciones de concientización por parte de agentes públicos y privados. Es por este motivo que Apostar a la Vida, redobla sus esfuerzos con el objetivo de informar y prevenir este trastorno sobre los impulsos que sufren los individuos en relación al juego de apuestas.

Esta organización, es una entidad joven que tratara de abarcar la mayor cantidad de campos, para llegar a una mayor cantidad de personas. Se nutrirá de la orientación académica de los principales especialistas de esta clase de adicciones para que el mensaje sea claro, conciso y responsable.

5.2.3 Quienes somos

Apostar a la Vida está conformado por un pequeño grupo de personas provenientes de distintas disciplinas que han sido víctimas de esta enfermedad o poseen familiares o amigos que están en proceso de recuperación. Quienes conforman esta organización se nutren de especialistas de los campos: de la psicología, pedagogía, sociología, antropología, psiquiatría, médicos clínicos, entre otros. El objetivo es concentrar la mayor cantidad de profesionales interdisciplinarios para que cada uno de ellos aporte su visión desde la plataforma teórica que haya estudiado y así encontrar los caminos más pedagógicos y accesibles a la hora de concientizar sobre esta problemática poblacional.

5.2.4 Misión, visión y valores

La misión de esta organización es: Concientizar a la sociedad argentina sobre las graves consecuencias que produce la adicción desmedida los juegos de apuestas.

La visión de Apostar a la Vida enuncia que desea: ser la organización no gubernamental contra la lucha de las adicciones al juego que más impacto comunicacional logre en la sociedad argentina, comprometiéndose con el presente y el futuro de los actuales y próximos enfermos de esta epidemia.

Y plantea como los valores principales de la organización, a ser: abierta, innovadora, solidaria, comprometida y abierta.

5.2.5 Que hacemos

La tarea principal de nuestra organización se basa en aportar a la comunidad la información específica acerca de la ludopatía. Acerca de esta grave enfermedad, que en nuestro país afecta cada vez a más personas, existe un gran desconocimiento acerca de cómo son los procesos de recuperación, y en sí misma, que características posee. Es por esta razón que nuestra organización basa sus esfuerzos en acercar a la población información necesaria para que esta, sepa de que se trata la ludopatía y como son los procesos de recuperación. Es de vital importancia educar a la sociedad sobre todas las clases de adicciones que existen en la sociedad porque en su totalidad son nocivas. Hoy por hoy los agentes públicos y privados llevan a cabo muchas acciones contra adicciones como el tabaquismo, la drogadicción o el alcoholismo, pero la adicción al juego queda un tanto relegada.

Teniendo en cuenta esto, nuestra organización realizara campañas integrales de concientización en la que recorreremos el país dando charlas, conferencias y entrevistas a medios de prensa o personas interesadas. En muchos casos buscaremos apoyos

municipales o provinciales para que sean los agentes públicos los primeros en alentar campañas de esta clase.

Creemos que si nuestro mensaje llega a muchas personas, una gran proporción de ellas que sufran esta enfermedad o tengan a alguien entre sus seres queridos que está atrapado en ella, podrá saber cómo ayudarla. Tenemos en cuenta que esta tarea es por demás difícil pero la fuerte convicción que nos lleva a salvar personas de las garras de esta dura enfermedad, es la bandera que alentara a todos los profesionales y voluntarios de esta organización a llevarlo a cabo.

5.2.6 Como lo hacemos

Nuestra organización desarrollara, como antes mencionábamos, campañas de concientización acerca de esta enfermedad. Estas campañas de concientización estarán articuladas por acciones comunicacionales específicas que planearemos estratégicamente para llevarlas a cabo. Entre las acciones que desarrollara la organización encontramos: conferencias, entrevistas, charlas en centros educativos públicos o privados, jornadas, entre otras. Tenemos en cuenta que a la hora de organizar estas acciones, debemos saber que nuestro mensaje debe ser claro y conciso y por sobre todo sin vocabulario técnico que dificulte el entendimiento del contenido, ya que necesitamos que cualquier individuo pueda asimilarlo. Es por eso que acompañando estas acciones brindaremos: folletos, volantes, manuales, etc. Que contendrán información acerca de nuestra organización y así también información sobre centros especializados en donde el paciente puede llegar a ir para recurrir ayuda.

Todas las tareas de la organización deben tener un planeamiento bien direccionado y estratégicamente planeado. Muchas de las acciones de la organización deberán ser financiadas económicamente y es por eso que ponemos a disposición la posibilidad que

tanto entes privados como públicos adhieran a nuestro plan de recaudación de fondos para tales fines.

5.2.7 Para quienes los hacemos

Todas estas acciones estarán desarrolladas para todas aquellas personas que deseen obtener información y ser acompañadas hacia una pronta recuperación propia o ajena de esta enfermedad.

5.2.8 Especialistas

Nuestro Staff permanente en nuestra organización estará compuesto por especialistas interdisciplinarios que aporten desde distintos puntos de vista académicos la confección y desarrollo de los contenidos comunicacionales de la organización. El Staff contara con especialistas relacionados a: psicología, pedagogía, sociología, antropología, psiquiatría, médicos clínicos, entre otros.

5.3 Imágenes

Se obtendrán las fotografías de todos los eventos que se realicen y se colgaran en nuestro sitio web para poder mostrar a los interesados todas nuestras actividades.

5.4 Contacto

Se brindaran los medios de comunicación suficientes como para que cualquier individuo pueda comunicarse con la organización. Estos medios se basaran en: líneas telefónicas, email, dirección postal, portal web, Facebook y Twitter.

Capítulo N°6: Campaña de posicionamiento y concientización

En el capítulo final de este proyecto de graduación se desarrollara el plan de comunicación para posicionar el proyecto organizacional propuesto y la activación de la primera campaña de concientización contra la ludopatía. Esta articulación de acciones programadas estará a disposición del lector para conocerlas y comunicarlas.

La campaña se realizara según la metodología expuesta por Paul Capriotti (2009).

6.1 Objetivos

6.1.1 Objetivos generales

El objetivo general de la organización en relación a esta campaña será:

- Posicionar a Apostar a la Vida, como una de las principales organizaciones no gubernamentales contra la lucha a la ludopatía.

6.1.2 Objetivos particulares

- Generar vínculos comunicacionales con la sociedad y dar a conocer nuestras actividades.
- Generar vínculos con los representantes de otras organizaciones no gubernamentales que propongan acciones contra la ludopatía y así trabajar en conjunto.
- Generar vínculos con entidades públicas que tengan planes contra la ludopatía.

6.2 Estrategia

El objetivo principal de esta campaña de lanzamiento, será llegar a nuestros públicos y poder nuestras actividades ligadas a la lucha contra la ludopatía y compartir nuestra filosofía organizacional.

La estrategia a desarrollar, propondrá poder tener vínculo directo y especializado con nuestros públicos específicos. Con esto nos referimos a desarrollar una campaña de índole masiva para un público en general, pero así también llegar a cada a cada uno de los segmentos específicos con acciones acordes a ellos.

El lapso de duración que tendrá la campaña será de doce meses. En el lapso de este año se irán planteando etapas que comenzaran por el lanzamiento de la misma donde será más fuerte en cuanto a cobertura y poco a poco se irán desarrollando acciones que se vinculen más con nuestros públicos específicos.

Se buscara llegar a organizaciones que combatan la ludopatía al igual que nosotros, a entidades gubernamentales públicas, ya sean municipales, provinciales o nacionales, y al público en general. De modo que a cada público se le brinde información específicamente seleccionada para cada sector.

En cuanto a las herramientas de comunicación a utilizarse, se trataran de buscar medios masivos que ayuden a la organización a pasar spots publicitarios audiovisuales o anuncios gráficos, según corresponda, con el objetivo llegar a la mayor cantidad de personas posibles. En cuanto a las entidades públicas buscaremos establecer contacto mediante cartas oficiales de la organización, para que conozcan que es lo que hace la ONG y brindarles nuestra entera ayuda. Y por ultimo en cuanto a las demás organizaciones propondremos encuentros con las mismas para comenzar a trabajar en conjunto.

6.3 Mensaje clave

Apostar a la vida es una organización que propone ayudar a quienes necesitan recuperarse de la adicción a los juegos de apuestas.

El contenido del mensaje clave de Apostar a la Vida, se basa en acercar a quienes más lo necesita la ayuda necesaria para conocer que es la ludopatía y como es el proceso de recuperación. El mensaje debe ser claro, directo y conciso, ya que tenemos en cuenta que la gran parte de nuestros interlocutores no son especialistas en la materia y necesitan un vocabulario simple y fácil de asimilar. Consideramos así mismo que concuerda y coincide con nuestra filosofía organizacional, ya que cumple los puntos de ser: innovador, abierto, solidario, responsable y comprometido.

Así mismo el mensaje clave lo que hace es referirse al contenido de nuestra organización pero no da un gran espectro de ese mismo contenido sino que abre al interlocutor a informarse más a fondo sobre nuestras actividades contactándose o buscando más información sobre la organización.

6.4 Públicos de la organización

Para poder obtener éxito en esta campaña de lanzamiento de esta ONG sobre concientización de la ludopatía, se deben planificar no solamente las acciones a realizar sino también a quienes estas van a estar dirigidas. Para eso desarrollaremos las características propias de los públicos a los que deseamos llegar.

Por otro lado dentro de cada categoría se decidió determinar jerarquías ya que dentro de cada segmento del público estratégico, la relación con los juegos de apuestas es distinta.

Público general

Directos: son a los que se orienta en sí los contenidos de la campaña de concientización.

Este segmento no posee problemas directos con el juego pero si se necesita dar a conocer información acerca de esta problemática.

- Jóvenes (18 a 20 años), a partir de los 18 pueden ingresar a las salas de juego y comienzan a tener el primer contacto con ellas.
- Jóvenes Adultos (20 a 30 años) poseen una precaria experiencia previa y conocen las salas de juegos de apuestas.
- Adultos (30 a 60 años) poseen una cierta experiencia acerca de los juegos de apuestas.
- Adultos Mayores (60 a - años) tienen una vasta experiencia acerca de los juegos de apuestas.

Indirectos: son aquellos niños o jóvenes que no tienen la edad suficiente para poder entrar a una sala de juegos de apuesta, pero de cualquier manera saben de lo que se trata.

- Niños (8 a 12 años)
- Adolescentes (12 a 17 años)

Público específico con patología ludópata

Este público posee como característica complementaria una adicción prematura o grave a los juegos de apuestas, estos a su vez se dividen en:

- Jugador social o Jugador ocasional (visitan centros de apuestas por curiosidad)
- Jugador habitual (juegan de manera controlada, sin implicar riesgos aparentes, van por diversión.
- Jugador excesivo (invierten el doble de tiempo y dinero que un jugador habitual, el juego pasa ser parte de su vida cotidiana)
- Ludópata (juego descontrolado, se vuelca la mayor parte del tiempo y el dinero en apuestas)

Público Gobierno:

Posee una función posibilitadora para el desarrollo de la campaña y el acompañamiento de la misma.

- Secretaria de Salud Publica del Municipio de Vicente López.
- Poder Ejecutivo del Municipio de Vicente López.
- Ministerio de Salud Pública de la Provincia de Buenos Aires.
- Poder Ejecutivo de la Provincia de Buenos Aires
- Ministerio de Salud Pública de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires
- Poder Ejecutivo la Ciudad Autónoma de Buenos Aires

- Ministerio de Salud de la Nación

- Poder Ejecutivo Nacional

Público: Organismos contra adicciones

Estas entidades públicas o privadas poseen como objetivo principal luchar contra las adicciones y aportar políticas públicas contra las mismas.

- Jugadores Anónimos de la Republica Argentina

- Red Solidaria

- Ser Solidario

- Asociación para las Políticas Publicas

- Departamento de Epidemiología de la División de Promoción y Protección de la Salud del Hospital General de Agudos Dr. Teodoro Álvarez.

Publico Prensa

Este es el público interesado en desarrollar investigaciones o notas periodísticas acerca de esta temática.

- Gráficos: Diario Clarín, La Nación, Pagina 12, Revistas especializadas, etc.

- Televisivos: programas de interés general en canales de aire o cable

- Radiales: programas de interés general en radio AM o FM

-Portales Web: sitios de interés específico en adicciones o interés general

6.5 Desarrollo de la campaña

La campaña se llevara a cabo en el lapso de un año. En principio se plantearan los dos primeros meses (periodo de vacaciones: Enero y Febrero), como meses de preparación. Posteriormente el lanzamiento y posicionamiento se realizará desde el mes de marzo a diciembre.

Se segmentaran los meses según las etapas de la campaña. En el primer trimestre del año, es decir de marzo a mayo, se realizara una concentración de acciones que tendrán como objetivo principal dar a conocer a la organización. Posteriormente a ello, en los meses restantes se dará apoyo comunicacional acerca de la campaña de concientización que se desea desarrollar.

6.6 Fondos para la Campaña

Teniendo en cuenta que una campaña con las características de la que se planteara, necesitara contar con una gran cantidad de dinero, estas son las maneras por las cuales se financiara la misma: en principio será aportaran medios económicos propios de los integrantes de la organización. A su vez también se recaudaran fondos por parte de empresas privadas que deseen acompañarnos, bajo el programa: "Mi empresa apuesta a la vida". Este programa sumara a entidades privadas de diferentes campos comerciales para que deseen participar solidariamente con nuestro objetivo y así sponsorar a la campaña. Se solicitaran a los grandes medios de comunicación (Televisión, Radio, Internet y Grafica) espacios en sus programas para entrevistas, reportajes o investigaciones. Esto será un pilar comunicacional para que nuestra organización tome notoriedad. Y por último la organización buscara fondos públicos, tanto del estado provincial como nacional para que apoyen nuestros objetivos y se sumen a nuestro proyecto.

6.7 Acciones

Evento de lanzamiento

Se desarrollara un evento de lanzamiento de la ONG para comenzar a posicionarla en la escena regional. El evento tendrá un formato de desayuno y tendrá lugar en el salón de usos múltiples de la Municipalidad de Vicente López ubicado en la Av. Maipú 2609 del Partido de Vicente López. La elección de esta locación se obtendrá a partir de una licitación que produce el gobierno municipal de su espacio de usos múltiples, para la promulgación de organizaciones sin fines de lucro. Este desayuno se producirá en el mes de Marzo, en el horario de media mañana.

Los invitados serán representantes de los distintos municipios de la provincia de Buenos Aires donde se hayan radicado salas de juegos de apuestas en los últimos 10 años. Estas invitaciones serán dispuestas con el objetivo de dar a conocer nuestro programa de concientización y alentar a que los diferentes municipios participen de las mismas. A su vez se invitaran a representantes de los distintos medios de comunicaciones locales y regionales para que den a conocer el lanzamiento y propaguen nuestro mensaje. Así también estará dispuesta la libre entrada al público interesado, teniendo en cuenta las limitaciones de espacio del recinto.

Las invitaciones al evento se harán mediante correos electrónicos y llamadas telefónicas, solicitando la confirmación de la asistencia.

El concepto del evento se basara en poder presentar el proyecto de la campaña de concientización contra la adicción a los juegos de apuestas, y dar a conocer la filosofía organizacional de nuestra ONG. Vemos este punto como de vital importancia porque mediante este evento obtendremos el primer contacto con los principales representantes municipales para que adhieran a nuestra causa y acompañen nuestras acciones. A si

mismo los medios de prensa podrán obtener información específica de nuestra organización y así comunicarla a sus lectores, televidentes u oyentes.

El evento estará conducido por el presidente de la organización quien dará detalles de la misma y llamara a los diferentes profesionales que componen el Staff para que tomen la palabra. Esto se desarrollara en un pequeño escenario en donde los profesionales estarán sentados y el orador en un atril parado.

Durante el evento cada uno de los profesionales de las distintas disciplinas académicas, al desarrollar sus conceptos, tendrán un soporte audiovisual en el que se difundirá información acerca de la ONG. El concepto central de esta disertación es comentar qué es Apostar a la Vida, qué ayuda ofrece a la comunidad y cuáles son los objetivos centrales de la organización. También se expondrá cual es la misión, visión, valores y reflexionar sobre la importancia de desarrollar campañas que concienticen a la población acerca de los perjuicios que ocasiona la adicción a los juegos de apuestas.

El pilar fundamental de esta disertación deberá ser el dinamismo con el que los oradores presenten las distintas temáticas a tratar y la fiabilidad de los datos estadísticos acerca del juego en la argentina, ya que esto dará un reflejo exacto del contexto en el cual nos encontramos en la actualidad.

El catering será delegado a una empresa de organización de eventos ligada al Municipio de Vicente López, que servirá un desayuno variado con infusiones calientes y diferentes degustaciones de facturas, frutas y lácteos.

Sera de vital importancia la asistencia técnica en sonido e iluminación, diseño gráfico, imprenta y diseño y confección de merchandising para que el evento adopte un carácter profesional.

A todos los asistentes se les entregara el brochure institucional con el objetivo de fortalecer la información que se desarrolle en la disertación y que se pueda utilizar para ampliarla a la hora de desarrollar notas periodísticas por parte de la prensa o ampliar la información por parte de nuestros invitados. A si mismo este brochure institucional puede tener contacto no solo a quien asistió al evento, sino además con quienes no asistieron y también poseen interés en conocernos.

Evento: Encuentro Abierto para pacientes en Recuperación

El segundo evento que se realizara tendrá como objetivo de acercar a las comunidades de recuperación de la ludopatía. El evento se planteara como un encuentro abierto para todos aquellos que posean esta problemática. Se trabajara conjuntamente con la Asociación de Jugadores Anónimos, quienes dictan charlas abiertas para los pacientes en proceso de recuperación. Junto con quienes conocieron nuestro organismo y se quieran acerca solos o con sus familias, Apostar a la Vida en el mes de Junio, realizara el primer de tres encuentros planificados en el año.

Dicho evento se realizara en el centro de convenciones del Club Deportivo Drysdale en el barrio de Carapachay, Vicente López. La entrada será libre y gratuita y contarán con la presencia de especialistas en el campo que hablarán acerca de lo duro que es padecer esta enfermedad, y como se puede salir de ella. Es importante para nosotros también convocar a pacientes recuperados, para que puedan dar testimonio de lo que se puede lograr con un buen proceso de recuperación.

Este encuentro estará enmarcado en el programa: Todos Juntos Apostamos a la Vida, que desarrollara este encuentro tres veces en el año, como antes se menciona, siendo el primero en el mes de Junio, el segundo en el mes de Agosto y el tercer encuentro en el mes de Noviembre.

Prensa

Como el objetivo de la campaña es abarcar la mayor cantidad de públicos target, sabemos que la prensa es una herramienta fundamental para esa empresa. A su vez sabemos que no todos los representantes mediáticos podrán asistir a nuestro evento de lanzamiento, es por eso que se realizarán envíos de gacetillas de prensa con información que deseamos que tome repercusión pública.

A su vez se tratará de gestionar notas en las que se comente cuál es la naturaleza de nuestra organización y posterior a ello, habiendo tomado notoriedad, seguir distribuyendo información sobre cuáles son nuestras actividades a lo largo de toda la campaña.

Para esta actividad la organización ha incorporado a un licenciado en Relaciones Públicas que será a su vez de vocero institucional, para todas estas acciones comunicacionales.

En cuanto a los medios que se seleccionaran para el envío de las gacetillas, estarán delimitados a reconocer previamente cuáles son sus públicos y si estos coinciden con aquellos que nosotros buscamos llegar. Es por eso que trataremos de brindar la información específica de nuestras actividades a programas de medios locales y nacionales que toquen estas temáticas y que sus públicos se vean interesados en consumirlas. Una buena selección de programas hará que nuestras campañas tomen mucha notoriedad.

Listado de medios

Medios Locales: Revista Tiempo (Versión gráfica y digital), Zona Norte Informa (Versión gráfica y digital). En televisión apuntaremos a la señal Somos Zona Norte (en sus diferentes programas). Somos Noticias (informativo diario nocturno), Off de Records

(programa de información general) y Región Norte (magazine de información general). En radio iremos hacia los medios locales como Radio Signos en sus diferentes programas de interés general como: Terapia de Lunes (Informativo) y Norte Show (Magazine informativo).

A nivel regional y nacional desarrollaremos acciones para medios como: Revista de interés general de los Diarios Clarín y La Nación. El fascículo de zona norte del Diario Clarín. Radios, emisoras nacionales como radio mitre y radio 10, en los programas de: Rolando Hangling, Alejandro Fantino, Chiche Geblung y Ernesto Tenenbaum. En cuanto a la televisión las emisoras que llegan a nuestros públicos son: Canal 7, Canal 9 y Telefe. En sus diferentes magazines de interés general.

Relación con la prensa

Se desarrollaran buenos lazos con la prensa local y regional ya que este es uno de los pilares fundamentales para la buena distribución de información por parte de los grandes medios que llegan a importantes cantidades de personas.

Es por este motivo que nuestra organización estará a disposición de todos aquellos periodistas o medios que necesiten solicitarnos información acerca de nuestras actividades como así también de la temática que tocamos. Esta a la entera disposición de los medios la consulta a los especialistas que conforman nuestro Staff de profesionales en la materia.

Así mismo siempre se tendrá en cuenta proporcionar a la prensa regalos, atenciones o invitaciones de todo aquello que la ONG organice.

La experiencia que podemos socavar de otras organizaciones es que al tener buenas relaciones con los medios masivos de comunicación siempre se logran objetivos que de otra manera no se podrían llevar a cabo.

Concientización escolar

Creemos fielmente que la educación de los jóvenes es uno de los más importantes factores para prevenir los futuros abusos en las adicciones. Es por eso que Apostar a la Vida, lanzara una campaña para acercar a los colegios secundarios charlas informativa acerca de las adicciones y en especial a la adicción al juego.

Estas charlas estarán englobadas en el programa: Apostar a la Educación. Que tendrá lugar en todas aquellas escuelas en donde nos requieran. Las mismas estarán a cargo de diferentes profesionales interdisciplinarios que explicaran que es una adicción al juego de apuestas, que efectos en el individuo posee, que consecuencias acarrea y que tratamientos existen en la actualidad para poder combatirlo. Las charlas estarán abiertas para que cualquier joven pueda preguntar sus dudas e inquietudes. Estos encuentros estarán diseñados para jóvenes de entre 16 a 18 años que estén cursando sus últimos años de escuela secundaria.

Cabe destacar que estas charlas serán absolutamente gratuitas y se podrán extender a realizarse charlas abiertas en los mismos establecimientos educativos para padres e hijos si así lo requieren.

Publicidad institucional

Se desarrollaran piezas publicitarias de tipo institucional para ser provistas a medios de comunicación y prensa. Estas tendrán el objetivo de propagar nuestro mensaje y dar notoriedad a nuestra organización.

Se realizaran folletos informativos que servirán no solamente para los medios comunicacionales sino también para repartir en eventos con público en general. Así también se realizaran pequeños manuales en donde cualquier persona podrá conocer más sobre nuestra organización y obtener información específica sobre profesionales o centro de rehabilitación para adictos al juego.

Se pondrán en marcha spots propagandísticos en medios locales para acercar a la comunidad nuestro mensaje, por los canales zonales antes citados. Estos se eligieron a partir de que el espacio no posee un alto costo. Estos en relación a los grandes medios de comunicación son baratos.

Proyecto de Ley

Se realizara una campaña para apoyar un proyecto de ley que la organización impulsara. Este tendrá que ver con la solicitud de derecho de admisión regional para los ludópatas en los centros de apuestas. En la actualidad existen derechos de amparo que permiten a los familiares de ludópatas vetarle en ingreso a establecimientos lúdicos de la Republica Argentina. A partir de datos relevados por el Hospital de Agudos Teodoro Alvarez, encuentran que en muchos casos donde el enfermo se ve imposibilitado a entrar a centros de apuestas, optan por viajar a la Republica Oriental del Uruguay y allí concebir su juego. Es por eso que desde nuestra organización apoyamos el proyecto de ley que

regularice en todos los establecimientos lúdicos del Mercosur el derecho de admisión para aquellas personas que tengan vetado el ingreso en nuestro país. Esto ayudara a combatir la enfermedad y ayudar al enfermo a no perder su vida en las apuestas.

6.8 Calendarización de la campaña

Se optó por una calendarización concentrada en cuanto a acciones y al espacio temporal.

Acciones	2012											
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic
Evento: Lanzamiento												
Evento: Encuentro Abierto												
Acciones de prensa												
Relación con la prensa												
Concientización Escolar												
Publicidad institucional												

Tabla N°1: Calendarización. Fuente: Elaboración propia.

6.9 Presupuesto

El presupuesto de la campaña está estimado en unos \$64.800 ya que muchas de las acciones estarán patrocinadas por el gobierno municipal de la ciudad de Vicente López, como así también empresas acompañaran nuestras acciones. Estos factores harán la baja cantidad de presupuesto para llevar a cabo todas aquellas acciones que se quieran poner en práctica.

A su vez en el siguiente cuadro se ha explicitado cada acción con su respectivo gasto para poder tener una idea fehaciente acerca del presupuesto a gastarse:

Presupuesto	
Acciones	Costo
Evento: Lanzamiento	18.000.-
Evento: Encuentro Abierto	20.000.-
Acciones de Prensa	6.000.-
Relación con la Prensa	8.000.-
Concientización Escolar	2.000.-
Publicidad Institucional	6.000.-
SUB TOTAL	60,000.-
Imprevistos (8%)	4800.-
TOTAL	64,800.-

Tabla N°2: Presupuesto general. Fuente: Elaboración propia.

Conclusiones

Después de un largo análisis de la problemática seleccionada, se ha podido arribar a las conclusiones pertinentes acerca de por qué los individuos llegan a esta adicción, cuales son los efectos que provoca y así mismo cuales son las consecuencias que acarrea. Muchas veces, como se ha mencionado en este trabajo anteriormente, la adicción al juego es simplemente un síntoma que se manifiesta a partir de un seria problemática que cualquier individuo puede llegar a tener consigo mismo o con su entorno. Pero así mismo la adicción pasa a ser un nuevo problema y se cristaliza a través del tiempo. Es de vital importancia para el sujeto adictivo, como así también para la familia, llegar a tiempo a establecer un proceso de recuperación, ya que muchas veces la rapidez con la que la ludopatía desbasta la vida de las personas, hace que ya no le queden suficiente dinero o tiempo de vida para poder desarrollarla.

La ludopatía es uno de los flagelos sociales más terribles que existen en materia de adicciones. Como todas esta es una más y guarda consecuencias graves no solo para el adicto sino también para su entorno.

Desde el punto de vista profesional las Relaciones Publicas tienen el deber de poner énfasis en desarrollar acciones como la de la campaña planteada ya que es uno de los pilares fundamentales para combatir este flagelo social. Quienes estan en el campo de la comunicación deben aportar todas las herramientas comunicacionales, para acercar a quienes menos posibilidades tienen, información específica sobre las diferentes consecuencias que puede tener alguien que esta librado a su azar en relación a una adicción como la planteada. Las Relaciones Publicas deben y deberán siempre estructurar campañas de concientización, facilitar el lenguaje de quienes las desarrollan y procurar impactar de manera efectiva en la mayor cantidad de públicos específicos que puedan llegar a estar interesados en la materia. No solamente, esta profesión debe estar

del lado de los negocios y la comunicación empresarial, sino también que el campo de las organizaciones no gubernamentales, son uno de los más oportunos a la hora de poder poner en acción toda la serie de conocimientos desarrollados. Nuevamente se puede decir que la Relaciones Publicas actúan como nexo entre interlocutores y tienen una función social sumamente importante.

En cuanto al contexto actual, cada vez son más los establecimientos de juegos de apuestas que se establecen en todo el país. Pero en relación a ello las acciones para poder prevenir o atenuar el descontrol que produce esta actividad en la población no es lo suficientemente proporcional en relación a lo antes mencionado. Por parte del estado Nacional, después de haber investigado profundamente la situación actual de este factor, no hace lo suficiente para prevenir a la población sobre esta adicción, ni da el apoyo suficiente para poder facilitar establecimientos donde ofrezcan ayuda, orientación o terapias de recuperación de esta adicción. Así mismo, las empresas privadas que manejan el juego en la Republica Argentina tampoco hacen lo suficiente como para advertir a los jugadores que si abusan de esta actividad puede llegar a provocarles una adicción. De todas maneras es lógico que esto suceda porque las empresas desean que progresivamente sean más las ganancias de sus establecimientos, pero debe ser el estado nación quien legisle estas políticas para que la propia población no sea la perjudicada.

Las personas que tienen esta enfermedad están libradas al azar, si no es por sus propias iniciativas o la de sus familias, están en soledad en relación a su recuperación. Pero si bien este trabajo ha abarcado a nivel nacional esta problemática, es destacable también decir, que este flagelo afecta a personas de todo el mundo y sin importar su nivel social, económico o educativo.

Así mismo este proyecto de graduación tuvo como objetivo llenar aquellos espacios vacíos que hoy por hoy encontramos en la bibliografía acerca de esta problemática. Fue un tanto costoso poder socavar información específica de la materia, ya que no son muchos autores la plantean la problemática de las adicciones pero no específicamente de la ludopatía. Si se pueden encontrar extensos escritos sobre tabaquismo, alcoholismo o drogadicción pero sobre ludopatía es escaso lo que hay en existencia. De cualquier manera haber desarrollado este trabajo de graduación beneficiara a quienes investiguen en el futuro esta problemática, ya que podrán tener una orientación más específica sobre esta adicción.

Todo este trabajo se ha desarrollado con el particular objetivo de ayudar a quienes seriamente están en problemas. Para todos aquellos que están encerrados en una adicción diabólica que no les permite ver la realidad, y están encerrados en su propia enfermedad. Para ellos y sobre todo para las familias que son quienes deben soportar los avatares que provoca esta falta de control sobre los impulsos.

El más sincero de los aportes que se haya hecho para poder aportar aunque sea un grano de arena en esta problemática social será suficiente para que se pueda decir que este trabajo de graduación ha tenido éxito.

Referencias Bibliográficas

Abraham Maslow (1943): Teoría sobre la motivación humana, Barcelona; Diaz de Santos S.A.

Edward O. Thorp (1963). Beat the Dealer: A Winning Strategy for the Game of Twenty-One. Nueva York: American Edition.

Débora Blanca; Luz Colleti (2010): La adicción al juego, ¿no va más? Madrid, Editorial: Lugar Editorial.

Gray, J. A. (1987). La Psicología del Miedo y el Stress (2nd ed.). Inglaterra: Cambridge University Press.

Huizinga, Johan (1938). Homo Ludens. España: Alianza Editorial.

Jose Maria Cagigal (1996). Obras Selectas de José María Cagigal. Editorial Dinamo. España.

Lesieur y Rosenthal (1994): Revista de Psicología de la Universidad de Barcelona. Barcelona, Editorial: Universidad de Barcelona.

Organización Mundial de la Salud (2011) ATLAS report of headache disorders and resources. Ginebra, Suiza: OMS

Violane Vanoyeke (2004): Los verdaderos inventos egipcios. Madrid, Editorial: Robinbo.

Bibliografía

Abraham Maslow (1943): Teoría sobre la motivación humana, Barcelona; Diaz de Santos S.A.

Adriana Amado Suárez; Maximiliano Bongiovanni; María José Bustos; María Eugenia Etkin, Auditoria de Comunicación (2010) Buenos Aires, Editorial: Dircom Lcrj 'apero.

Amado Suarez, A. y otros. (2008). Auditoria de Comunicación. Argentina: La Crujía Ediciones y Grupo DIRCOM.

Black, S. (1994). Las Relaciones Públicas: un factor clave de gestión. (2ª ed.). Barcelona: Editorial Hispano Europea.

Edward O. Thorp (1963). Beat the Dealer: A Winning Strategy for the Game of Twenty-One. Nueva York: American Edition.

Blanco, L. (2000). El Planeamiento. *Prácticas de las Relaciones Públicas*. Buenos Aires: by Ugerman Editor.

Débora Blanca; Luz Colleti (2010): La adicción al juego, ¿no va más? Madrid, Editorial: Lugar Editorial.

Dominique Wolton (2004). La otra mundialización, Barcelona, Editorial: Gedisa.

Gray, J. A. (1987). La Psicología del Miedo y el Stress (2nd ed.). Inglaterra: Cambridge University Press.

Huizinga, Johan (1938). Homo Ludens. España: Alianza Editorial.

Jose Maria Cagigal (1996). Obras Selectas de José María Cagigal. España: Editorial Dinamo.

Lesieur y Rosenthal (1994): Revista de Psicología de la Universidad de Barcelona. Barcelona, Editorial: Universidad de Barcelona.

Organización Mundial de la Salud (2011) ATLAS report of headache disorders and resources. Ginebra, Suiza: OMS

Spencer Laviok (2001): Juegos de Azar. Nueva York, Editorial: Noir.

Van Riel, Cees (1997): Organización de la Comunicación Corporativa. Madrid, Editorial: Prentice Hall.

Violane Vanoyeke (2004): Los verdaderos inventos egipcios. Madrid, Editorial: Robinbook