*

35% de la población venezolana, especialmente de la tercera edad, es cliente habitual de los locales de apuestas o juegos de azar

Ludopatía

Vidas en **juego**

Para los adictos al juego, la vida se convierte rápidamente en un infierno: divorcios, quiebras económicas, fraudes e intentos de suicidio pasan a ser "moneda corriente". Con la esperanza de salvarse, muchos se hunden en una adicción difícil de domar / **ELIZABETH LEVY SAD**

SI BIEN EL ARRAIGO de los juegos azar en la sociedad contemporánea se debe a distintos factores, sin duda en los países latinoamericanos ha influido decisivamente la reciente legalización de los diferentes sistemas de apuestas: casinos, hipódromos, locales de bingo y máquinas tragamonedas, además de una amplia gama de distracciones que generan una importante recaudación, como la lotería o la quiniela. También existen las apuestas vía Internet, que trasladan la tentación de jugar a sólo un clic del apostador.

Reconocida como enfermedad por la Organización Mundial de la Salud en 1992, después de que la Asociación Americana de Psiquiatría estableciera el concepto de "juego patológico" en 1980, la ludopatía es uno de los "trastornos del control de los impulsos" –como también lo son la cleptomanía, la adicción al alcohol o a las compras compulsivas–, que se caracteriza por un desmedido e incontrolable impulso de apostar dinero.

El ludópata es una persona que no puede abandonar las apuestas, a pesar de las graves consecuencias que provocan en su vida personal, laboral y familiar, y de los daños económicos en los cuales queda inmerso. Es importante comprender que no se trata de un simple vicio que se puede dejar por mero esfuerzo o voluntad: el jugador compulsivo necesita el apoyo de su familia y un adecuado tratamiento psicológico para dejar su adicción.

Del placer a la adicción

No todas las personas que disfrutan de las apuestas se convierten en adictas. Débora Blanca, psicóloga y especialista en el tema, define al jugador social como una persona que puede ir al casino, "pero que también puede elegir otro programa, como ir al cine o reunirse con amigos; su objetivo es entretenerse, más allá de que gane o pierda dinero. Además, aunque vaya a apostar, suele ir acompañado. En cambio, el ludópata establece un vínculo de dependencia con el juego y prefiere salir solo o apostar a escondidas".

En la mayoría de los casos, la compulsión por el juego no se despliega de un día para otro. Por lo general, es un proceso paulatino, en el que la diversión o el placer que produce pasa a convertirse en una obsesión irrefrenable para el jugador, quien comienza a manifestar algunos síntomas:

- Le quita tiempo al trabajo, a la familia o a los amigos para dedicárselo al juego.
- No puede establecer un límite de tiempo al juego y fracasa cuando trata de evitar la apuesta.
- No se divierte y retirarse del juego le produce irritación y enojo.
- Incrementa cada vez más los montos apostados, incluso poniendo en riesgo su patrimonio.
- Ninguna otra actividad le causa mayor excitación o placer que apostar.
- El juego se convierte en la principal escapatoria mental a los problemas.
- Cada vez que pierde, se convence de que debe recuperar el monto volviendo a apostar, sin medir riesgos.
- Incurre en transgresiones antes impensadas, pidiendo préstamos que no puede devolver, emitiendo cheques sin fondo o, incluso, hurtando dinero a su propia familia.

MILENARIOS

Los juegos de azar no son nuevos en la historia de la humanidad: miles de años antes de Cristo, los chinos, los romanos y los griegos ya habían inventado diversos y complejos entretenimientos con barajas, dados y fichas. Antropólogos, psicólogos e investigadores de distintas disciplinas consideran que el juego es constitutivo de la naturaleza humana. De hecho, en la infancia resultan didácticos, pues sirven como herramientas experimentales y permiten que los niños ensayen la resolución de situaciones conflictivas.

*

Entre el 3 y el 5% de los apostadores presentan síntomas de juego patológico

El denominado "pensamiento mágico", puntualiza la especialista, se adueña del apostador compulsivo, quien se siente movilizado por ideas como: "debo volver a apostar para recuperar el dinero perdido", "esta vez sí me salvo", "la suerte hoy está de mi lado y me haré rico". Frente a la irrupción del impulso, el jugador no puede hacer otra cosa más que ir a apostar y, entonces, queda atrapado en un circuito fatídico:

• Cada vez pierde más.

• No resiste ganar, y si lo hace, apuesta de nuevo hasta perderlo todo.

• Desvía hacia la apuesta el dinero destinado a otros gastos y derrocha el tiempo que debería emplear en el trabajo o en compartir con la familia.

• Miente a los demás –y se engaña– sobre su situación.

• Deja de interesarse por personas y actividades que antes le procuraban placer.

Perfil de un apostador

César Sánchez Bello De Castro, psiquiatra y autor de numerosos ensayos sobre el tema, señala que "la edad de inicio de los jugadores patológicos, en el caso de los varones, suele ser la adolescencia, mientras que en las mujeres es más frecuente después de los 30 años". Y agrega que "como consecuencia de la adicción a las apuestas, hay un creciente aumento de embargos, quiebras, juicios, abandono de estudios, divorcios, desintegración familiar, fraudes, delitos de cuello blanco, intentos de suicidio e incluso suicidios consumados".

Esta adicción no reconoce fronteras de clase social ni de género. Las fuentes consultadas coinciden en señalar que los hombres suelen apostar más en el hipódromo, la ruleta y los juegos de naipes, mientras que las mujeres se identifican más con las máquinas tragamonedas y el bingo.

Los especialistas refieren que hay ciertos antecedentes que pueden influir para que una persona se convierta en ludópata:

• Otras adicciones: a la bebida, a las drogas, a la comida.

• Padres u otros familiares jugadores o que hayan desarrollado conductas compulsivas.

• Entornos familiares que le den alta valoración al dinero, pero que, a la vez, descalifiquen o desalienten la planificación y el esfuerzo.

• Baja tolerancia ante la frustración, por lo que resulta difícil iniciar proyectos productivos en el mundo concreto.

• Sentimientos de inferioridad, tristeza o desesperación.

Ningún factor por sí solo es capaz de desatar un cuadro compulsivo: suele haber un hecho desencadenante. A alguno de estos antecedentes puede sumársele una situación traumática de pérdida (la muerte de un ser querido, el despido laboral, la imposibilidad de estudiar, una separación o la jubilación). "El adicto al juego se queda alojado en la pérdida, en el lugar de perdedor", define Blanca.

Muchos jugadores tienen una visión negra del futuro, no confían en sus posibilidades y, en consecuencia, apuestan a que suceda "el milagro" de la salvación económica. Sánchez Bello advierte que a la hora de identificar los desencadenantes de esta patología tampoco se pueden subestimar los factores socioculturales, que si bien no la generan, la favorecen:

• La continua incitación al juego a través de los medios de comunicación.

• Los problemas económicos y el desempleo.

• La imposibilidad de aspirar a una vida mejor.

• La carencia de espacios recreativos y programas culturales.

• La idealización social de quien logra riqueza con poco esfuerzo.

• Los valores de la sociedad contemporánea, basados en la ostentación y la exaltación del consumo.

SEDUCTOR Y FASCINANTE

El juego de azar es un reto a la suerte, mediante el cual una persona proyecta sus esperanzas de cambiar mágicamente el futuro a su favor o trata de experimentar el placer del triunfo contra el riesgo del fracaso, a pesar del sufrimiento que genera la incertidumbre, traduciendo así un deseo de huida de la mediocridad o de la monotonía cotidiana.

*

Hay juegos, como las máquinas tragamonedas, que son altamente adictivos por el escaso tiempo transcurrido entre el momento de la apuesta y el resultado

Apostar a la salud

Es muy difícil que un ludópata reconozca que sufre una enfermedad. El jugador compulsivo suele decir que controla sus actos. En estos casos, la intervención del entorno afectivo es clave para su recuperación. Lo ideal, antes de hablar con el enfermo, es que los familiares se asesoren con un especialista para saber cómo hacer para que el paciente acepte la ayuda.

El tratamiento tiene como objetivo lograr que el jugador piense por qué se relaciona de ese modo con el juego, qué cosas fue perdiendo por su causa, cuáles se pueden recuperar y cuáles no, qué deposita en el juego y qué relación tiene con el dinero.

De acuerdo con la situación de cada persona, el tratamiento implica distintos abordajes: puede abarcar la terapia individual, la grupal o la familiar, la consulta psiquiátrica y, en algunos casos, la medicación. Hay otras acciones terapéuticas que también colaboran con la recuperación integral del paciente, como son las técnicas de relajación y los grupos de autoayuda.

"Un tratamiento tiene más posibilidades de funcionar eficazmente si se cuenta con una familia que se comprometa con lo que está sucediendo y pueda reflexionar y ayudar en el control (por ejemplo, del dinero y del tiempo), pero que evite la persecución, un polo en el que es muy fácil caer", concluye Blanca. ●

NADA AL AZAR

En los casinos todos los detalles están estratégicamente pensados para que el apostador se quede allí indefinidamente, cediendo a la tentación de apostar todo lo que tiene. Las alfombras son mullidas para que los pasos no perturben a los jugadores, los tragos tienen precios accesibles y no tienen entradas de luz natural, para que se pierda por completo la noción del tiempo.

FUENTES CONSULTADAS

º Débora Blanca, psicóloga y psicoanalista. Codirectora del Centro de Investigación y Tratamiento de la Adicción al Juego y coautora, con Luz Mariela Coletti, del libro *La adicción al juego. No va más* (Argentina) / (www.adictosaljuego.com.ar).

º César A. Sánchez Bello De Castro, psiquiatra. Coordinador de la sección de Juego Patológico y otras Adicciones Comportamentales de la Asociación de Psiquiatría de América Latina (APAL). Fundador del Instituto Venezolano para el estudio del impacto de los juegos de envite y azar / (juegopatologicoapal@cantv.net).