

¿Qué es la ludopatía?

Débora Blanca

La Licenciada Débora Blanca es Especialista en Ludopatía, Directora junto a Lic. Mariela Coletti de "ENTRELAZAR", Centro de Investigación y Tratamiento de la Adicción al Juego, Coautora del libro "La adicción al juego. No va más..." Ed. Lugar.

Me mueve especialmente a la escritura, la intención de refutar la imagen del jugador compulsivo, como la de un vicioso empedernido, reflexionando sobre lo empedernido del impulso. Creo que el paso decisivo será que progresivamente, la imagen social del jugador, se desplace desde el vicioso al adicto. Adicción esta que, al igual que otras adicciones, desliga, devasta, empobrece, aísla a la persona.

La ludopatía es una adicción que puede equipararse al alcoholismo o a la drogadicción; la excitación, la adrenalina, el olor de la sala de juegos, el temblor, el corazón que salta del pecho, son los signos de esa fuerza muy difícil de contrarrestar, que no se parece en nada al placer y que es de una tensión incomparable que toca el cuerpo.

Otras semejanzas se encuentran en que el jugador, como el adicto en general, pierde dinero (seguramente bastante más que en otras adicciones), la confianza de los otros, los amigos, la familia, la valoración de sí mismo y el sentido de las cosas; pierde la orientación de su deseo.

Podríamos decir que es la palabra IMPULSION lo que sintetiza el campo de las semejanzas, lo común en todas las adicciones. La impulsión como aquello no domesticable, que no se puede convencer ni torcer mediante la voluntad.

Actitudes y acciones que nos revelan que una persona posee adicción al juego

Los indicadores que revelan que una persona posee adicción al juego no siempre son claros ni sencillos. La ausencia de sustancia tóxica, por ejemplo, retarda muchas veces la detección por parte de la familia. En general los indicadores están ligados a cambios notorios en el estado de ánimo de la persona, está muy deprimido, desesperanzado, y de repente se vuelve eufórico, exaltado, agresivo.

Por otro lado surgen manejos extraños que el jugador comienza a hacer con el dinero y con el tiempo; comienza a quedarse más tiempo en el trabajo, en la facultad, no se lo ubica fácilmente, el celular apagado... Situaciones confusas y hasta contradictorias, mentiras. Atraso en los pagos, supuestos robos sufridos, o a la inversa, compra inesperada de algún objeto costoso, vacaciones cuando se había dicho que era imposible.

En muchas ocasiones, la persona le cuenta al familiar que está yendo a jugar, pero esto es minimizado por el jugador, y muchas veces por el familiar.

Un jugador es compulsivo cuando no puede dejar de hacerlo. El juego va metiéndose en su vida restándole placer a las actividades que antes le interesaban, aislándolo, empobreciéndolo en todo sentido. El jugador compulsivo no puede dejar de jugar sólo por fuerza de voluntad, es decir, puede abstenerse por un tiempo, pero en algún momento, a partir de alguna situación detonante, el impulso triunfará por sobre la voluntad, por sobre las promesas. La fuerza de voluntad es una condición necesaria pero no suficiente.



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

¿Qué hacer desde la familia frente a la ludopatía?

Cuando el familiar detecta adicción al juego en alguien de su entorno, lo primero que debe hacer es enfrentarse con el enojo, con la angustia, con la desilusión, con la reacción que esto le genera, pero nunca negarlo, relativizarlo, minimizarlo. Son muchos los casos y las formas en que un familiar niega lo que desde algún lugar sabe, sería algo así como saber pero no querer saber. La negación es un mecanismo de defensa del aparato psíquico.

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

Recuperarse de la ludopatía

Para salir de la adicción, el jugador, por sí mismo, debe, en primera instancia reconocer que no está pudiendo manejar el juego y que necesita ayuda. Esta es la decisión más importante, la única que abre el camino a la recuperación. Hablar con sus afectos para compartir algo de lo que le sucede, evitar aislarse, enganarse y fundamentalmente comenzar un tratamiento.

Su relación con otras adicciones

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

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

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

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



Situación nacional y crecimiento de la ludopatía

En nuestro país, existe una relación directa entre las crisis socio-económicas, la proliferación de bingos, casinos, máquinas de monedas y el crecimiento de esta adicción. Es sabido que en la ley del mercado: a mayor oferta, la mayor demanda se cumple inexorablemente. Si bien, seguramente desde que se inventó el primer juego de azar hay jugadores compulsivos, lo cierto es que en nuestro país las cifras de adictos fueron en un aumento sideral a partir de la apertura de los primeros bingos y en 1999 con la llegada del casino flotante, en plena ciudad de Buenos Aires. No sólo abundan las salas de juego en Buenos Aires y en la mayoría de las provincias del país, sino que además en general, permanecen abiertas las 24 horas los 365 días del año. Esto se combina explosivamente con el impedimento que el adicto tiene de controlar o detener el juego. Si no puede encontrar sus propios límites, estos escenarios abiertos y accesibles permanente e indiscriminadamente, no colaboran. Reconocido por los mismos jugadores, era más difícil jugar cuando debían viajar muchos kilómetros o porque debían dejar el lugar porque cerraba sus puertas. Estoy diciendo que un medio, aunque no provoque la adicción, puede favorecerla.

Sin ninguna duda, la crisis socio-económica conllevó al crecimiento de esta adicción, por ejemplo, luego del "corralito" muchas personas comenzaron a jugar. Sin embargo, más que lo económico, creo que deberíamos pensar en la injerencia que sobre ésta y otras adicciones tiene la caída de los valores de la "Modernidad" y el fortalecimiento paulatino de los imperativos de consumo salvaje. Los nuevos ideales referidos por ejemplo a obtener la mayor cantidad de dinero en el menor tiempo y con el menor esfuerzo posible, la tiranía de ciertos modelos de belleza, de éxito, la ruptura altamente apresurada de vínculos, la evasión de la realidad, la creencia de que nada es imposible, etc. Creo que estos imperativos son decisivos en tanto facilitadores de nuevas patologías.

La ludopatía y su vinculación con Internet

Cuando se piensa en la ludopatía la primera idea que surge es una relación descontrolada con los juegos de azar, un vínculo patológico con los mismos. Sin embargo, en este último tiempo es recurrente el interrogante respecto de si la adicción a los juegos de Internet, puede considerarse dentro de la ludopatía. Si se corre a un lado el lugar del dinero (y de la pérdida del mismo, obviamente), encontramos cuestiones en común: hay allí una relación adictiva entre un sujeto y un objeto que, podríamos pensar, funciona como una especie de encantamiento, de hipnosis. Lo impulsivo también está presente allí, claramente, impulsión que debilita el deseo y la voluntad.

Muchos juegos de Internet están ligados a apuestas de distintos tipos, apuestas que deben ir en aumento, como en la ludopatía.

El adicto a Internet comienza a replegarse socialmente, por ejemplo, en lugar de ir a jugar al fútbol con sus amigos, lo hace con o a través de la computadora. Esto recorta el contacto real con el y los otros, el contacto con el cuerpo (propio y el del otro), el movimiento y la destreza, el lenguaje verbal y corporal, etc.

Cuando la conducta es adictiva, la persona no puede manejar el tiempo que destina a esta actividad en la que lo real se pierde para ser sustituido por lo virtual. Sólo le interesa y lo satisface estar frente a la pantalla, lo demás comienza a relativizarlo, postergarlo, anularlo.

Sabemos que se trata de una adicción que en su efecto más devastador, puede llevar a la muerte de la persona, quien no se separa de la pantalla para comer, para dormir, donde hasta lo real de las necesidades del cuerpo deja de ser escuchado por la persona. Es el circuito de pérdidas diversas en el que queda atrapado el adicto a Internet tanto como el adicto al juego, lo que puede llevar a postular la inclusión en la ludopatía.

El tratamiento: su diversidad

El tratamiento de la ludopatía, tal como lo abordamos en "Entrelazar", Centro de Investigación y Tratamiento de la Adicción al Juego, es pensado caso por caso, es decir, la estrategia de



tratamiento será en función de la persona, de lo que requiere su situación. No todos los tratamientos comienzan del mismo modo. En caso de que la persona esté decidida a tratarse, se establecerá si comienza por un tratamiento individual, grupal, familiar, o combinación de algunos de estos espacios. Asimismo, si es necesaria una evaluación psiquiátrica para indicar medicación, ya que muchas veces el monto de ansiedad, o de angustia excede la posibilidad de trabajar sólo con la palabra.

En el caso de que la persona no se comprometa con el tratamiento, o lo abandone, o ni siquiera acepte comenzar, es la familia la que puede tener entrevistas o participar de las reuniones multifamiliares (reunión de varias familias coordinadas por un terapeuta) para pensar de qué modo pueden ayudar e implicarse en lo que aqueja a su familiar y a ellos.

El abordaje grupal tanto para los pacientes como para sus familiares, suele ser eficaz. Me refiero a grupos pequeños coordinados por un profesional en los que el objetivo es que a través del intercambio con los otros surjan nuevas respuestas, nuevas posibilidades frente al problema del juego. Grupos que funcionen conteniendo, pero a la vez propiciando el compromiso con el tratamiento, con los otros. Identificarse, porque al otro le pasa algo parecido y entonces puede entenderlo pero respetando las diferencias. Grupos en los que a partir de la circulación de la palabra, mediatizada por el terapeuta, circula también los interrogantes, los miedos, los afectos, los logros, los fracasos, promoviendo siempre la irrupción de nuevos sentidos frente a conductas repetitivas.

El rol del Estado

El Estado debería comenzar a pensar cuál es su lugar y función en relación a esta adicción para responsabilizarse respecto de lo que le toca.

Es evidente que la prevención de las adicciones no es tarea sencilla, pero se trata de estar dispuesto a pensar, intercambiar experiencias y criterios con personas que trabajan en el tema, compartir interrogantes, así como algunas respuestas.

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

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

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

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

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

Hay algo que deseo marcar especialmente, es determinante que funcione el Mecanismo de Autoexclusión. Es sabido que en muchos lugares de juego no es respetada, en principio por el jugador, pero esto está relacionado con su patología. Lo grave es que el pedido de autoexclusión no lo respeta el casino o sala de juego y la persona puede volver a entrar a jugar. Este mecanismo debe funcionar, debe haber un control auténtico de esto y no "de mentirita". Que la autoexclusión



se cumpla es total responsabilidad de las salas de juego, sin ninguna duda; sin embargo desde el Estado se podría comenzar a pensar de qué modo intervenir para garantizar su total funcionamiento. Se trata de una adicción devastadora, que deja arruinadas a miles de personas y sus familias, arruinadas económicamente, pero por sobre todo, psicológicamente. Adicción con un alto índice de suicidios.

También sería muy importante que los croupiers recibieran conocimiento respecto de la adicción al juego, a la detección. Si bien seguramente los empleados que ven diariamente las mismas caras, las mismas actitudes, las mismas pérdidas, ya saben de qué se trata, distinto sería que tuvieran indicaciones respecto de qué hacer allí. Sé fehacientemente del sufrimiento psíquico que gran parte del personal de las salas de juego tienen, encontrándose entre la adicción del jugador y la indiferencia de las jerarquías.

Hace unos meses, una persona con función jerárquica de una sala de juego me hablaba de las implicaciones determinantes que tendría en esta patología que el Estado obligara a aquella a financiar Centros de asistencia terapéutica a los jugadores compulsivos. Sería un modo de responsabilizar a las tres partes: al Estado, las salas de juego y al jugador.

Servicios de atención

A nivel estatal, puede recurrirse al Instituto de Juegos de Apuestas de Capital Federal, y al Programa de Asistencia al Jugador Compulsivo de la Provincia de Buenos Aires por medio del teléfono 0800-444-4000.

¿Se cura la ludopatía?

En cuanto al tema de las adicciones, se habla más de recuperación y no tanto de cura. Si por cura se entiende alguien que está curado de eso que lo aqueja, esto es dudoso. La recuperación habla de, en este caso, el jugador que sostiene la abstinencia en relación al juego, pero también habla de la recuperación de lugares, funciones, vínculos que fueron perdidos durante el tiempo de adicción. Recuperar algo que hubo (deseo, ganas, placer por algunas actividades, lazo social) y el adicto perdió, pero en muchos casos el trabajo elaborativo es de recuperar y construir, por ejemplo, un modo menos devastador de aceptar las pérdidas. A partir del trabajo con esta problemática, fui descubriendo que algo que se repite en muchos pacientes y que opera como desencadenante de la adicción es una situación de pérdida y un duelo realizado patológicamente.

De este modo, puedo decir que la recuperación requiere de la abstinencia como condición necesaria, pero también de un trabajo reflexivo que esa persona realice para comprender las causas que lo han llevado a entrar en semejante circuito de pérdidas. Encontrar respuestas, nuevos sentidos, recuperar recuerdos, textos que pongan alguna palabra al impulso.

Este trabajo no puede hacerse solo, sino con un profesional que sostenga, que ayude a encontrar palabras, que no juzgue, que esté advertido que en el camino de la recuperación (o recuperaciones, podríamos decir) las recaídas pueden suceder. Se trata allí de escuchar, de entender que la repetición es parte de la vida humana, y la recaída es una repetición de algo. Se trata de trabajar para que la abstinencia pueda ser cada vez más sostenida en el tiempo para que el jugador recupere, construya, reencuentre placer y sentidos allí donde esto se había perdido.

Es un camino largo, trabajoso, a veces frustrante, que por momentos hace advenir angustia allí donde sólo había impulso a jugar, pero cuando hay una persona decidida, la recuperación es posible."

Más información: www.adictosaljuego.com.ar