

VIII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología
XXIII Jornadas de Investigación XII Encuentro de Investigadores en Psicología
del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos
Aires, 2016.

Una mirada acerca de las ludopatías.

Vazquez, Liliana.

Cita:

Vazquez, Liliana (2016). *Una mirada acerca de las ludopatías*. VIII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXIII Jornadas de Investigación XII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-044/222>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eATh/FqO>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

UNA MIRADA ACERCA DE LAS LUDOPATÍAS

Vazquez, Liliana

Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires. Argentina

RESUMEN

El juego es un fenómeno esencialmente constitutivo del modo peculiar del ser humano que, contiene todos los valores de la vida humana, puesto que es una actividad libre que permite a la persona recrear, exaltar o transfigurar estética o poéticamente la realidad. Psicológicamente, 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 al menos de experimentar el placer del triunfo contra el riesgo del fracaso a pesar del sufrimiento que conlleva la incertidumbre, traduciendo así una conformidad con la realidad, un deseo de huida de la mediocridad o monotonía cotidiana. La ludopatía es una adicción patológica a los juegos de azar. Como es una actividad libre que permite recrearse y en cierta forma socializar con otras personas que tienen el mismo gusto, las personas comienzan a asistir a lugares como casinos y realizar apuestas para lograr “emociones nuevas” o salir de la rutina diaria. De esta manera se pierde el control sobre la libertad de decisión de cuándo detenerse. Esto llega a transformarse en un reto a la suerte donde una persona proyecta sus esperanzas de cambiar de forma mágica el futuro.

Palabras clave

Ludopatías, Azar, Juego, Pasión

ABSTRACT

A LOOK AT COMPULSIVE GAMBLING

The game is essentially a phenomenon peculiar way constitutive of the human being that contains all values of human life, since it is a free activity that allows the person to recreate, exalt or aesthetic or poetically transfigure reality. Psychologically, gambling is a challenge to fate, by which a person projects his hopes of magically change the future in their favor, or at least to experience the pleasure of victory against the risk of failure despite the suffering involved uncertainty, translating conformity to reality, a desire to escape from everyday monotony and mediocrity. Pathological gambling is a pathological addiction to gambling. As is a free activity that allows recreation and somehow socialize with others who have the same taste, people start going to places like casinos and place bets to achieve “new excitement” or leave the daily routine. In this way control over freedom of decision when to stop is lost. This comes to become a challenge to chance where a person projects his hopes of magically change the future.

Key words

The cut, Passage to the act, Acting out, Message

“¿Y por qué el juego habrá de ser peor que cualquier otro medio de procurarse dinero, por ejemplo, el comercio? Una cosa es cierta: que de cada cien gana uno. Pero eso ¿a mí qué me importa?”. “El jugador” F. Dostoievsky

La búsqueda de excitación, el ataque al aburrimiento han estado en la base del juego en todos los tiempos. El juego de azar se conoce desde el año 2000 a de C., precediendo al propio dinero. El juego por placer, ocio u objetivos monetarios tiene miles de años de antigüedad y ha estado presente en casi todas las culturas. Babilonios, etruscos, egipcios, chinos, indios precolombinos, griegos y romanos tenían distintos juegos de azar. El juego ha estado muy presente en civilizaciones antiguas con un especial protagonismo, debido a la que se consideraba una de las principales pasiones de las clases más altas. A lo largo de la historia, se conoce la adicción al juego de emperadores romanos como Augusto y Claudio, así como el escritor español Góngora, y rusos como Lermontov y Dostoievsky; este último plasmaría su tragedia en su obra clásica “El jugador”. Igualmente y desde siempre, han existido personajes populares y muchos otros anónimos arrastrados por esta problemática, que desde un punto de vista social, constituye una de las plagas más antiguas de la humanidad, por su gran poder destructivo. En definitiva, el juego es un fenómeno esencialmente constitutivo del modo peculiar del ser humano que, contiene todos los valores de la vida humana, puesto que es una actividad libre que permite a la persona recrear, exaltar o transfigurar estética o poéticamente la realidad, así como la pasión por la vida y la belleza. Psicológicamente, 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 al menos de experimentar el placer del triunfo contra el riesgo del fracaso a pesar del sufrimiento que conlleva la incertidumbre, traduciendo así una conformidad con la realidad, un deseo de huida de la mediocridad o monotonía cotidiana. La ludopatía es una adicción patológica a los juegos de azar. Como es una actividad libre que permite recrearse y en cierta forma socializar con otras personas que tienen el mismo gusto, las personas comienzan a asistir a lugares como casinos y realizar apuestas para lograr “emociones nuevas” o salir de la rutina diaria (así es como se inicia). Luego se van incrementando las visitas a estos lugares de apuestas y juegos de azar. Posteriormente, si antes sólo se gastaba una cantidad, ahora se va incrementando cada vez más. De esta manera se pierde el control sobre la libertad de decisión de cuándo detenerse. Esto llega a transformarse en un reto a la suerte donde una persona proyecta sus esperanzas de cambiar de forma mágica el futuro. La ludopatía se define como una alteración de forma progresiva en el comportamiento de un individuo por una incontrolable necesidad de jugar y apostar, presentando menos importancia a su entorno y las consecuencias negativas que pueden sufrir. La primera vez que la enfermedad fue reconocida se le llamó Juego Patológico y fue establecida en 1980 en el Manual Diagnóstico y Estadístico (DSM III) de la Asociación de Psiquiatría Americana, como un persistente y recurrente comportamiento de apostar que desbarata entornos familiares, personales y vocacionales. El uso del azar en el juego es considerado una diversión cuando hay un control y un gozo en el acto en sí mientras que deja de serlo cuando implica sufrimiento

y descontrol, por lo que la persona pierde su libertad de decisión. Se han distinguido varios tipos de juegos, como juegos de competición, juegos de azar, juegos de riesgo y juegos de reglas. Hoy en día la mayoría de las investigaciones se centran en las máquinas tragamonedas y los bingos, y se destacan estudios sobre éstos. Cuando esta agradable expectativa se convierte en una necesidad psíquica, tenemos conformado el caso clínico de la ludopatía. La ludopatía es una adicción patológica a los juegos de azar. Como es una actividad libre que permite recrearse y en cierta forma socializar con otras personas que tienen el mismo gusto, las personas comienzan a asistir a lugares como casinos y realizar apuestas para lograr "emociones nuevas" o salir de la rutina diaria (así es como se inicia). Luego de que empieza como una medida para cambiar la rutina, se van incrementando las visitas a estos lugares de apuestas y juegos de azar. Posteriormente, si antes sólo se gastaba una cantidad, ahora se va incrementando cada vez más. De esta manera se pierde el control sobre la libertad de decisión de cuándo detenerse. Esto llega a transformarse en un reto a la suerte donde una persona proyecta sus esperanzas de cambiar de forma mágica el futuro. El "sujeto de la pasión" algo de lo que aprendemos leyendo a Freud, Lacan y otros autores, entre ellos Aulagnier y Green, parece encontrarse en estos sujetos., en estas problemáticas la palabra pasión está exenta de un significado creativo, positivo, de la manera que ocurre en el enamoramiento, la pasión sexual o la pasión creativa, quedando en cambio asimilada al padecer, a un padecimiento de características compulsivas y repetitivas, a un calvario en el que la indispensable libertad para la vida no es lograda, quedando por lo tanto el sujeto atrapado en su "voluntad", sin capacidad de elección y con la convicción de poseer una libertad mayor .

Falsa convicción de libre albedrío, en la cual deseo y placer se transforman respectivamente en necesidad y supuesta satisfacción de la misma. Hay por lo tanto una primacía de lo pulsional, debiendo considerar en estos casos como equivalentes los términos pasión-pulsión-necesidad. Todos desafían al destino en los juegos de azar, pero en general no se persiste indefinidamente, por la confirmación de lo imprevisible cuando se desacierta o inclusive cuando se acierta. En cambio los jugadores compulsivos inventan mil formas de previsión: cálculos, cábalas. No aciertan (palabra derivada del azar) sino que sienten que conocen, que saben, que saben aún al perder el porqué de la pérdida. La diferencia entre un jugador y un ludópata es la cuantía y el control de cuándo parar de jugar. De esta manera diferenciamos al jugador social del jugador problema, del patológico o del profesional. Lo difícil de esta patología, como de cualquier otra, es el hecho de que, la persona que se inicia como jugador social puede cruzar esa línea muy fina que lo mantiene alejado del jugador patológico. Aunque vemos que a través de la historia esta enfermedad es reconocida, no es sino hasta el año 1975 cuando se efectúan los primeros estudios. Posteriormente, en 1980, para ser más exactos, es que se incluye en el Manual de Trastornos Mentales de la Asociación Americana de Psiquiatría. La ludopatía es el concepto establecido por la Organización Mundial de la Salud (OMS) en 1992 para hacer referencia de aquellas personas que sufren un trastorno adictivo con el juego. La ludopatía se define como una alteración de forma progresiva en el comportamiento de un individuo por una incontrolable necesidad de jugar y apostar, presentando menos importancia a su entorno y las consecuencias negativas que pueden sufrir. La primera vez que la enfermedad fue reconocida se le llamo Juego Patológico y fue establecida para 1980 en el Manual Diagnóstico y Estadístico (DSM III) de la Asociación de Psiquiatría Americana. (DSM IV, 1994) Bajo el diagnóstico de juego patológico establecido por el DSM III, que es una persistencia y un

recurrente comportamiento adaptativo de apostar que desbarata entornos familiares, personales y vocacionales. Muchos individuos ludópatas dicen que gozan de un estado de euforia que es mejor que el dinero. Incrementar las apuestas, crear grandes riesgos o continuar la apuestas le producen un deseado nivel de excitación. El sujeto goza de irritabilidad y molestia cuando comienza a perder y deja de apostar. El individuo apuesta como una forma para escapar de sus problemas o de sus estados emocionales (depresión, ansiedad, culpa y otros). Cuándo todos lo recursos para conseguir dinero se ven violentados este puede tomar una conducta antisocial. El juego puede llegar a ser más importante para el sujeto que su familia, su trabajo y sus bienes materiales; supera la necesidad de alimentación, sexo o relaciones sociales las cuales pasan a constituir algo secundario. El individuo puede recurrir a actividades ilegales como fraude, robo o extorsión entre otros para obtener el dinero que se le escapa de las manos. Desórdenes mentales asociados al jugador patológico La distorsión en el pensamiento de estos individuos por lo general está presente. Características como supersticiones, sensaciones de poder y control, o una infatuada confianza en su persona. Individuos sumamente competitivos, energéticos, inquietos son frecuentemente características dominantes del jugador patológico. Cuando no apuestan por lo general son adictos al trabajo quienes esperan realizar tareas realmente difíciles. Por lo general son propensos a desarrollar condiciones médicas asociadas con el estrés como: hipertensión, migraña o úlceras. Según estudios a hombres que han desarrollado el trastorno de la ludopatía indican que en su juventud temprana y en su niñez sufrieron de hiperactividad y déficit de atención. Los jugadores patológicos pueden manifestar otras enfermedades de origen psicossomático. Se asocian con problema de alcoholismo y de tabaquismo. Presentan un elevado riesgo de cometer suicidio. Otras enfermedades asociadas al trastorno son: desórdenes de ánimo, déficit de atención, abuso o dependencia de sustancias, desorden de impulso-control, personalidad antisocial y narcisismo. Criterios diagnósticos del juego patológico 1. Preocupación por el juego. 2. Necesidad de apostar incrementando la cantidad de dinero para conseguir el grado de excitación deseado. 3. Ha tenido repetidos esfuerzos tronchados por controlar, interrumpir o detener el juego. 4. Inquietud o irritabilidad cuando intenta interrumpir o detener el juego. 5. El juego y las apuestas son utilizadas como un medio para escapar de los problemas o para aliviar la disforia (sus estados de ánimo). 6. Después de perder dinero apostando, sigue regresando para intentar recuperarlo y ganar. 7. Engañan a los miembros de la familia, al terapeuta y otras personas para ocultar el grado de implicación con el juego. 8. Cometan actos ilegales como falsificación, fraude, robo o abuso de confianza para financiar el juego. 9. Han arriesgado o perdido relaciones interpersonales significativas, trabajo y oportunidades educativas o profesiones debido al juego. 10. Se confía en que los demás promocionen dinero que alivien la desesperada situación financiera causada por el juego. El juego patológico es un trastorno de control de impulsos. La ludopatía es una adicción llamada "no química". La adicción se define como una enfermedad en la que se necesita de algo concreto para determinar o sentirse confortable, y cuando no se puede conseguir produce malestar. Las adicciones pueden ser de 2 tipos: sustancias químicas o de comportamiento específico (como apostar o jugar). Síntomas de Ludopatía -Fracaso en resistir el impulso de jugar -Sensación creciente de tensión antes de jugar -Experiencia de placer al momento de jugar o apostar -Frecuente y creciente preocupación por el juego y por obtener dinero para el juego -El juego constituye una actividad frecuente -Necesidad de incremen-

tar el volumen de las apuestas para conseguir la satisfacción deseada. Intranquilidad o irritabilidad al no poder jugar. Factores de riesgo

1. Estudios epidemiológicos revelan que la legalización del juego es un factor de riesgo de gran importancia. La oferta social que supone la legalización, supone al menos la duplicación de la ludopatía entre adolescentes y un incremento en el número de jugadores problemáticos.
2. La participación en juegos de azar en edades tempranas, fundamentalmente en la infancia y la adolescencia o al inicio de la edad adulta.
3. La situación laboral precaria, el alcoholismo paterno, tener padres jugadores y la existencia de ganancias en la fase inicial del trastorno como potencial factor desencadenante, o al menos coadyuvante.

El uso del azar en el juego es considerado una diversión cuando hay un control y un gozo en el acto en sí mientras que deja de serlo cuando implica sufrimiento y descontrol, por lo que la persona pierde su libertad de decisión. El Crecimiento de la Apuesta Generalmente los varones comienzan a apostar a edades mucho más tempranas que la mujer. La mayoría se emocionan con el juego desde su primera apuesta. El sistema de apuestas será regular o episódico dependiendo de la persona pero termina siendo crónico. Comienza a existir con el paso del tiempo un progreso en la frecuencia de las apuestas, cuantas veces lo hace, la cantidad de dinero que apuesta, el tiempo que le dedica. Exciten distintos tipos de jugadores: el jugador social, el jugador problema, el jugador excesivo y el jugador profesional. Las apuestas sociales que ocurren con amigos y colegas, solo dura periodos cortos de tiempo y perder es aceptable. Las apuestas profesionales son con riesgos limitados y la disciplina es central. Cuando el sujeto gana se refuerza su idea acerca de la posibilidad de seguir ganando. Cuando pierde, sobre todo las primeras apuestas, el jugador ha aprendido que a veces se pierde y tiende a pensar que se encuentra en una mala situación pero que la racha va a cambiar. En ocasiones establecen a personas a su alrededor como fuentes de mala suerte, a situaciones previas como contagio de malas vibraciones que le hacen perder concentrándose en un nivel de superstición. Por lo general los jugadores patológicos establecen evaluaciones sesgadas de los resultados. Tienen a recordar las ganancias de forma selectiva y a sobrevalorarlas mientras que infravaloran las pérdidas, las olvidan o les dan algún tipo de explicación. Cuando la persona pierde el juicio y apuesta excesivamente ocurre en ella un episodio maniaco. Su hablar se caracteriza por bromas, acusaciones o datos irrelevantes. El individuo puede actuar de manera teatral y dramática. Aunque no se han llevado a cabo investigaciones sistemáticas para conocer los factores de riesgo en el desarrollo del juego patológico, un dato aportado de forma

consistente en los estudios epidemiológicos revela que la legalización del juego es un factor de riesgo de gran importancia, hecho que ya había sido señalado hace casi dos décadas, y que ha venido comprobándose en los distintos países donde se ha ido legalizando. Si bien el juego clandestino existe en mayor o menor grado en todos los países y es fuente de jugadores patológicos, la oferta social que supone la legalización, considerada por muchos autores como una forma de incrementar las arcas del estado sin aumentar los impuestos, supone al menos la duplicación en la prevalencia de la ludopatía entre adolescentes y un incremento en el número de jugadores problemáticos. Otro factor de riesgo es la participación en juegos de azar en edades tempranas, fundamentalmente en la infancia y la adolescencia o al inicio de la edad adulta. Otros que se han señalado son la situación laboral precaria, el alcoholismo

paterno, tener padres jugadores y la existencia de ganancias en la fase inicial del trastorno como potencial factor desencadenante, o al menos coadyuvante, en la aparición del trastorno en casi la mitad de los jugadores. En la actualidad puede decirse sin ningún género de dudas, que el juego patológico es un grave problema social que afecta a miles de personas en nuestro país -aunque no exclusivamente- y que provoca en los afectados importantes problemas personales, familiares, laborales y económicos. En definitiva, el juego es un fenómeno esencialmente constitutivo del modo peculiar del ser humano que, contiene todos los valores de la vida humana, puesto que es una actividad libre que permite a la persona recrear, exaltar o transfigurar estética o poéticamente la realidad, así como la pasión por la vida y la belleza. Psicológicamente, 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 al menos de experimentar el placer del triunfo contra el riesgo del fracaso a pesar del sufrimiento que conlleva la incertidumbre, traduciendo así una inconformidad con la realidad un deseo de huida de la mediocridad o monotonía cotidiana.

BIBLIOGRAFÍA

- Freud, S. "El malestar en la cultura" 1930, OC Tomo XXI Amorrortu
- Freud, S. "Duelo y melancolía" 1917, OC Tomo XIV
- Lacan, J. "El seminario. Libro 11. Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis." 1963 Ed Paidós. BsAs
- Lacan, J. "El seminario. Los problemas cruciales del psicoanálisis" Libro 12, Inedito.
- Lacan, J. "El seminario. De un Otro al otro" Libro 16. 2008. Ed Paidós BsAs
- Blanca, D., Croce, M. y Petri, S. (comp) "Tratado sobre juego patológico". 2012. Ed Lugar. BsAs
- American Psychiatric Association, APA (2005). DSM-IV-TR: Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. Texto Masson.
- Chóliz, M. (2006). Adicción al juego de azar. Disponible en: www.uv.es/choliz Accedido el 4 Agosto 2008. -