

(Más de un millón y medio de españoles han vivido ese descenso a los infiernos que es la adicción al juego, una dolencia de sangrantes consecuencias para ellos y quienes les rodean).

El relato es lineal, invariable, tediosamente idéntico en casi todos los casos. La primera escena transcurre en una bar cualquiera, donde el protagonista toma tranquilamente su café de la mañana y decide, inopinada e inofensivamente, probar suerte en la máquina que reclama su atención emitiendo musiquillas joviales y luces policromadas. Una simple moneda. Sea cual sea el resultado, la apuesta no acaba en la anécdota. Al poco rato se ha visto pidiendo cambios en la barra y sumergiéndolos ávidamente en ese pozo de ruinas que es la ranura del tragaperras. El tragavidas, como lo han llamado algunos.

Quizá ese jugador ha ganado un puñado de euros, pero lo ha vuelto a gastar con creces. Las pérdidas en dinero no son, sin embargo, las peores. Más de un millón y medio de personas conocen en España ese descenso a los infiernos que representa la adicción a los juegos de azar. De ellas, un tercio son ludópatas en toda regla, es decir, enfermos de una dolencia incurable y de sangrantes consecuencias psicológicas, afectivas y sociales para quienes las sufren y para los que las rodean.

Bingos, frontones, casinos, loterías de todos los niveles y colores configuran un paisaje de supuesto entretenimiento cuyo subsuelo encierra infinidad de tragedias. El desafío a la suerte es un fenómeno cultural de profundas raíces en todas las sociedades. Por sí sólo no constituye una fuente de problema; antes al contrario, hay una gran cantidad de juegos que divierten, hermanan y liberan la imaginación individual y colectiva. Pero cuando el sujeto se engancha a las apuestas más allá del límite de su voluntad, lo agradable deja paso a lo enfermizo. Jugar se convierte entonces en la peor de las servidumbres.

### **Aceptación social:**

La adicción al juego es más difícil de atacar que otras dependencias por varios motivos. Uno de ellos es la aceptación social de unas prácticas institucionalizadas, a menudo dirigidas por los poderes públicos y que revierten pingües beneficios al erario en forma de tasas y recaudaciones. Otro es la resistencia del ludópata a admitir su enfermedad, porque pocos hábitos nocivos como el del juego tienen tantas coartadas a su favor para minimizar el problema o simplemente negar que exista. “Es un simple entretenimiento”, “Es cierto que pierdo dinero, pero también lo gano muchas veces”, “Yo sé controlarme”, “No hago daño a nadie pasando un rato tranquilo en el casino”, son algunas de las expresiones comunes entre jugadores patológicos. El hecho de que siempre exista una probabilidad-ínfima, pero real- de obtener el premio “gordo” y remontar las pérdidas acumuladas prolonga el autoengaño más allá de todos los límites razonables.

Aunque la ludopatía no es producto de la modernidad (como demuestra ese perfecto retrato del jugador pintado por Dostoievski en su conocida novela), hasta las últimas décadas del siglo XX no fue reconocida como enfermedad. En 1995, la American Psychiatric Association enumeró diez comportamientos característicos del caso. Si concurren cinco o más de ellos en

un jugador, se trata de un ludópata que requiere tratamiento especializado.

Son los siguientes:

1. Acentuada preocupación por el juego, manifestada en la planificación de las apuestas o la búsqueda de fórmulas para conseguir dinero con que jugar;
2. Progresivo incremento de las cantidades jugadas, parejo a la mayor necesidad de estímulos;
3. Fracasos constantes en los intentos de controlar o abandonar el hábito;
4. Irritabilidad creciente, en especial producida cuando se intenta interrumpir o abandonar el juego;
5. Escape mediante el juego de otras frustraciones o problemas;
6. Imposibilidad de aprender de las pérdidas ; en lugar de disuadir al jugador; lo empujan a persistir para recuperar lo perdido;
7. Recurso al engaño; el jugador miente a su familia y a sus próximos o minimiza su implicación en el juego;
8. Recurso al endeudamiento, la trampa o el delito para conseguir dinero que inmediatamente es dedicado a las apuestas;
9. Abandono o pérdida de relaciones personales fundamentales ( pareja, familia) o de obligaciones profesionales;
10. Creencia infundada en que siempre habrá alguien que le preste el dinero o le saque de los atolladeros económicos.

### **Autoengaño y fantasías**

Es una espiral urdida de autoengaños, falsas y expectativas, fantasías, fracasos y pérdidas no sólo materiales. La voluntad extinguida no es capaz de detener la caída en picado. El jugador compulsivo entra en un estado de descontrol absoluto del que muchas veces no es consciente hasta que da en la cárcel o se ve en el espejo de su propia ruina. Hay estudios que han asociado la ludopatía con otras adicciones; especialmente la del alcohol, pero sin establecer con exactitud las relaciones de causa-efecto entre ambas. Tampoco son claros los perfiles de esta clase de enfermos, que tan pronto pueden ser hombres como mujeres, adultos, como jóvenes, personas cultas como individuos carentes de instrucción. Lo que cuenta, pues, es detectar el problema, conseguir que el ludópata asuma su condición y ponerse de inmediato en manos de terapeutas o grupos de ayuda mutua. Entretanto, los poderes públicos miran para otro lado y consienten o fomentan la profusión de loterías, bingos, casinos y lugares de apuestas. Y la publicidad sigue vendiendo esa tentación en forma de enternecedoras promesas de felicidad.

*(EL CORREO, 31 DE MARZO DE 2004).*

## **Txanponjaleak eta bizitzajaleak**

Administrator-k idatzia

Osteguna, 2010(e)ko apirila(r)en 01-(e)an 18:27etan -

---