LUDOPATÍA. LA ADICCIÓN OLVIDADA

Vivir entregado al azar

Por la plata bala el mono... Un informe del Hospital de Clínicas revela que las consultas por ludopatía se duplicaron en seis años y estima que se triplicarán para 2018. El boom de la demanda se explica, en parte, por la aparición de juegos online y el aumento de slots barriales. La posibilidad de una regulación está en debate, con intereses políticos y económicos de por medio.

FOTO

"Falta especialización del servicio", dicen en MSP. Foto: Francisco Flores.

Vota por esta noticia
★★★★★ 1 votos
Me gusta 0 personas

TEMAS

Ludopatía - que para - Adicciones - Juegos de azar

RELACIONADAS

- En Uruguay se "tiroteaban" al menos 1358 T21 - en 2015.

TOMÁS URNWICZ. | 24 ene 2016

Ya voy, ya voy, ya voy". Pero no viene. Hace rato que la comida está servida en la mesa y no hay manera de que Diego (17) se despegue de la computadora. Hace dos años que es una lucha convencerlo de que se siente a cenar, de que salga a caminar, de que llame a algún amigo o de que se ponga a estudiar. Si en febrero no salva al menos unos de los exámenes, queda repetido. Poco le importa. Sueña con ser un profesional del juego online. Le dieron que perfeccionando la técnica en el Dota, Warcraft y League of Legends, los tres videojuegos que más atrapan a los menores de edad, podría hacer mucho dinero. No hay caso. Diego sigue sin venir a la mesa y sus padres ya no saben cómo decirle que "no va más".

La adicción al juego online —así fue diagnosticado Diego por su psiquiatra— ya es parte de las consultas que recibe el programa especializado en esta patología en el Hospital de Clínicas. Atrás quedó la idea de que los ludópatas son solo hombres mayores que, tras apostar y apostar, quedaron en bancarrota. "Hoy las mujeres igualan a los hombres y cada vez se comienza con los problemas a más temprana edad", explica Oscar Coll, director del programa. "Hoy cualquiera tiene una maquinita al alcance de la mano".

En los seis años que lleva funcionando el programa del Hospital de Clínicas, el único centro público para el tratamiento del juego patológico, se han recibido 700 consultas. Puede que la cifra parezca ínfima, sobre todo en comparación a otras adicciones. Pero lo sorprendente es que el año pasado la demanda duplicó a la de 2009 (pasó de 70 a 149), y se espera que se triplique para 2018.

Son pocos los que logran reconocer su problema y llaman al 0800 8631, la línea gratuita para recibir la atención directa del programa. "La gran mayoría de los ludópatas están «inhibidos»", asegura Coll. La estimación del especialista es que el 2% de los uruguayos tiene problemas con el juego y la mitad de ellos, unas 30 000 personas, padecen la enfermedad.

Grandes mentiroso.

A los padres de Juan (44) les costó 10 años darse cuenta de que su hijo era ludópata. Siempre le gustó jugar y ganar a toda costa. Una vez que cumplió los 18 años comenzó a apostar en el casino del Parque Rodó. Tres o cuatro veces por semana se "escapaba" para jugar al póquer en las máquinas electrónicas. "Ayudaba en el comercio de mis viejos, repartiendo mercadería en una camioneta", recuerda tras 16 años de autoayuda en Jugadores Anónimos. "Me aprueba a terminar los pedidos y luego me iba a jugar". Cuando retornaba tarde al trabajo o a su casa, decía que había pinchado en el camino o que un amigo suyo había necesitado una mano. "Los ludópatas somos grandes mentirosos", reconoce. Y en su caso el engaño funcionó hasta que a sus padres les empezó a faltar plata.

"Les robé a mis viejos, dejé de ir a los cumpleaños y pasé a estar muy poco con mi pareja", admite. Fue entonces que le sugirieron entrar a Jugadores Anónimos. Y hasta ahora sigue allí. "Uno es ludópata para toda la vida y por más que ahora esté limpio, tengo prohibida la entrada a un casino", confiesa.

Como ocurre con todas las adicciones, hay un alto porcentaje de pacientes que se cura, aunque "hay un 30% que logran el autocontrol un tiempo pero difícilmente alcancen a estar sanos", explica el psiquiatra Coll. Es que en la ludopatía "hay un 10% de incidencia genética, un 60% de políticas públicas o incentivo al juego y el resto es la personalidad de cada uno".

Hoy, recién dos años después de haber empezado terapia, Diego es consciente de que juega para "evitar la depresión". Todavía no logra reconocer la ludopatía y su psiquiatra le intenta explicar que en el juego el adolescente deposita "su miedo a madurar", a dejar de ser niño.

Diego continúa en terapia y es atendido por su psiquiatra personal en una mutualista. Juan, en tanto, participa de Jugadores Anónimos, y va rotando entre los cinco centros que esta organización civil tiene en Montevideo. También hay atención en Colonia, Maldonado y Canelones. La otra opción es el programa del Hospital de Clínicas, que cuenta con una sede en Paysandú y este año abrirá otro centro en Punta del Este.

"Faltan servicios especializados", reconoce Ariel Montalbán, director del Programa de Salud Mental del Ministerio de Salud. "Hoy por hoy, todas las baterías están puestas en el alcohol, el cannabis y la pasta base". El juego patológico apenas está siendo tratado en un artículo de un polémico proyecto de ley que el Poder Ejecutivo envió el año pasado al Parlamento.

El texto refiere a la responsabilidad del Estado y de los explotadores de juegos de azar de promover el juego sano. El resto del proyecto, que está siendo tratado en la Comisión de Hacienda de Diputados, resalta la descentralización de la Dirección de Casinos e intenta regular los slots barriales.

Y ahí comienza la discusión. Por primera vez, la tenencia de tragamonedas irregulares en un comercio configura un delito y conduce a una pena de hasta dos años de prisión. Puede que la motivación esté puesta en evitar el contacto que los niños, o la señora que va a comprar una pizza al bar, pueden tener con las máquinas. Sin embargo, el intento de "regular", dice Coll, responde más a "intereses" económicos y políticos.

El mercado de slots irregulares mueve US$ 170 millones al año y no paga impuestos. El monto es US$ 20 millones inferior a todo lo que recaudó la Dirección de Casinos en 2015. De ahí que para el Ministerio de Economía esta sea una oportunidad para mejorar el nivel de ingresos. Si bien no modificó el texto, Tabaré Vázquez era partidario de la prohibición total de los slots barriales y así lo hizo saber en agosto. Los fabricantes de estas tragamonedas aducen que tienen el derecho a trabajar libremente, que su acción genera empleo y que a los comerciantes cada máquina les deja una ganancia de $ 16 mil al mes.

El expresidente Julio María Sanguinetti salió al cruce y planteó, en cartas publicadas por algunos medios de prensa, que no deberían permitirse las tragamonedas fuera de los casinos. El exmandatario recordó que a principios del siglo pasado los casinos eran estratégicamente colocados en los balnearios —Carrasco y el Parque Rodó eran zonas de descanso en la capital— con el objetivo de alejarlos del gruesso de la población.

Cuestión de pelo.

"El juego financia campañas políticas". Estas palabras del legislador blanco Jorge Gandini calentaron la sesión de Diputados del 13 de octubre. Fue mientras se discutía un artículo de la ley de Presupuesto que promovía la creación de una lotería deportiva. Es que, incluso para el Estado, los juegos son un negocio.

La limita movió US$ 721 millones en 2015 en Uruguay (ver página 88), lo que corresponde a 1.73% del PIB. Solo Casinos del Estado recaudó US$ 193 millones, 7% más que el año anterior. Estas ganancias no son asunto nuevo, pero "si la explosión de la oferta y la mezcla con otros negocios, como las drogas", dice Coll.

Previo a la reforma constitucional de principios del siglo XX, el juego estaba centrado en las riñas de gallo y la taba. Tras su prohibición, recuerda el psiquiatra, "Uruguay vivió su mejor momento en relación a la patología en cuestión: los casinos estaban bien regulados". Pero el "desmadre" ocurrió hacia fines de ese siglo. "Los empresarios empezaron a imitar el estilo de Las Vegas". Construyeron instalaciones en las que adentro no se diferencia el día de la noche, la temperatura es siempre la ideal, hay grandes alfombras que quitan el ruido de los pasos y solo permiten escuchar el tintar de las monedas al caer en la máquina. Y como remate de este proceso, agrega, "llegó la tecnología con sus juegos online".

Solo por concepto de slots de casinos, Uruguay tiene una oferta de juegos para una población de nueve millones de habitantes, dice el informe del Clínicas. Al sumar los tragamonedas barriales, las carreras de caballos y la cantidad de ingresos promedio a juegos online, es equiparable a un país de 14 millones.

Al aumento de la oferta, debe sumársele el crecimiento del poder adquisitivo de los uruguayos en los últimos años. "Está circulando más dinero y eso potencia las ganas de jugar", explica el psiquiatra. Por más que se está detectando la ludopatía en menores de edad, como en el caso de Diego, la mayoría de jugadores patológicos siguen siendo los que tienen más de 20 años y un ingreso propio.

El pico máximo de ludopatías en mujeres se ubica en los 60 años. En los hombres se corre a los 40. Tanto es así que Juan recuerda que, al haber ingresado a Jugadores Anónimos con 28 años, fue durante mucho tiempo el más joven del grupo. "Hoy se mantiene una mayoría de personas adultas, pero se están acercando gurises y adultos muy mayores; casi siempre los trae un familiar".

Los estudios psiquiátricos realizados en el Hospital de Clínicas estiman que por cada adicto hay al menos cinco personas de su entorno afectadas. A diferencia de la drogadicción, en que la persona puede sufrir una intoxicación, "el juego no suele alarmar a la familia de inmediato", advierte Coll. Sobre todo, explica, porque "los lugares de consumo hoy están legitimados en todos lados".

Más allá del uso de la tecnología —los adultos prefieren el póquer online—, hay tragamonedas muy cerca de los focos de mayor población. "Hay casinos en los shoppings, maquinitas en los barrios y hasta un complejo en la mitad de 18 de Julio", precisa el psiquiatra.

En este escenario los slots siguen siendo el 90% de las consultas por aparente ludopatía. Les sigue la ruleta con el 5% y luego los juegos de cartas con 2%.

"En Jugadores Anónimos nos sugieren que no juguemos a nada, para no tentarnos", dice Juan. Aun así, cada tanto él participa de alguna partida de cartas con amigos. "No apuesto nada y solo juego con quienes saben que tengo un problema y sé que no me llevarán por mal camino", aclara y baja la voz, como pidiendo discúpan.

"Me costó mucho tiempo reconocer que estoy enfermo y sé que no me tengo que poner a prueba", dice Juan. "El problema es que veo juegos en todos lados". A su entender, lo desmedido en Uruguay es la cantidad de publicidades que se hacen contra el alcohol o el cigarro y las pocas que hay contra el juego. "No estoy pidiendo la abolición de las maquinitas, pero sí que se advierta del riesgo potencial".

La falta de prevención es tal, dice la madre de Diego, que "a los adolescentes les dicen que la práctica del juego es un deporte y hasta hay videojuegos federados". Por suerte, este mes Diego retomó su verdadero deporte, el básquetbol. Pero ambos saben, madre e hijo, que volver a "internarse" en el Dota o el League of Legends está tan cerca como hacer un clic en la computadora. Caer en la tentación, o no, es casi una cuestión de azar.

Una adicción que tiene su norma y su cultura.

Entre los países de la región, Uruguay está a mitad de tabla en cuanto al porcentaje de población que tiene problemas con el juego. "Lo más riesgoso es que lejos de frenarse, los problemas vienen en aumento", dice el psiquiatra Oscar Coll. La lista la encabeza Perú, donde no hay regulación. Le siguen Argentina y los países donde el narcotráfico está mezclado con los juegos de azar, como Colombia y México. A la inversa, en Brasil, que desde 1946 prohibió los casinos, "la cifra de adictos descende considerablemente". También es más bajo el porcentaje de ludópatas en Ecuador, un país en el que se plebiscitó la prohibición de los juegos de azar. Bolivia y Paraguay son otros dos lugares en los que el juego patológico está lejos de ser un problema nacional. Por su lado, estos países tienen una legislación que regula el juego y, por otro, "hay una gran cantidad de población indígena, que no tiene en su cultura la necesidad derrochar dinero en juegos de azar", comenta Coll. En Europa, España pasa por un momento de revisión de su legislación porque le trajo malos resultados. En Alemania, en cambio, el tema se solucionó colocando pequeños casinos aislados, como si fueran cibercafés.

Enfermedad a la que no se le puso la ficha

Cambio de imagen. El estigma del binomio, asociado al mal vivir y la bohemia, "ya no corre", dice el psiquiatra Oscar Coll. A veces el ludópata es un empresario exitoso y prolijo. Es que el ocultamiento es la base de esta enfermedad, y de ahí que sea difícil su diagnóstico. En los adolescentes suele manifestarse con cambios de humor, el alejamiento de los amigos, problemas de concentración y el distanciamiento de los padres. En los adultos suelen agregarse los problemas económicos, las deudas y las mentiras para lograr tener "un rato libre".

La primera opción. Cuando uno es consciente de que tiene un problema con el juego, puede presentarse en el casino y pedir que no lo dejen ingresar más. En la puerta de ese casino le tomarán los datos, le harán completar un formulario y le tomarán una foto. "Por ahora son pocos los casos se jugadores autoexcluidos", reconoce Javier Cha, director de Casinos del Estado. Además, "es difícil que en la puerta sepan quién son sin siquiera tener una computadora", cuestiona Juan, un paciente con ludopatía.

El tratamiento. Como ocurre con cualquier enfermedad, es recomendable consultar a su médico. Una posibilidad es que lo derive al equipo de salud mental del centro assistencial al que está afiliado. La otra es que le sugiera un tratamiento en una clínica privada o le dé pase al programa del Hospital de Clínicas.

Gratuito. En el primer piso del Hospital de Clínicas funciona el Programa de Prevención y Tratamiento del Juego Patológico. Es un convenio entre la Facultad de Medicina y Casinos del Estado. El tratamiento no tiene costo. Su director, el psiquiatra Coll, señala que los pasos que sigue el equipo médico dependen de cada paciente. Pero hay parámetros generales. "Por lo general, se combina una medicación antidepresiva con una psicoterapia grupal". La mayoría de los pacientes que llegan a este programa han llamado al teléfono 0800 8631, un número que aparece publicado en folletería y cartelería de los casinos estatales.

Autoayuda. El grueso de las personas con ludopatía que están recibiendo ayuda hoy, acuden a uno de los ocho centros que tiene Jugadores Anónimos en el país. Esta organización civil sin fines de lucro cuenta con una línea de emergencia que está disponible las 24 horas 0811 111 533. A su vez, tiene un sitio web en el que figura un formulario de 20 preguntas para saber si uno es adicto. Se contestan afirmativamente al menos siete preguntas, se recomienda acudir al grupo. Hay reuniones todos los días, también fines de semana, y para quienes ya están en tratamiento se acomoda participar, al menos, dos horas semanales. En paralelo funcionan grupos de familiares, "porque ellos también son adictos en cierta forma", dice Juan, uno de los integrantes del colectivo.

o Curación. Coll estima que el 65% de los pacientes se curan. Pero también reconoce que el 30% no logra sanarse nunca. "Depende de la voluntad".

"Hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades". Jugar es por definición, incluso de la propia Real Academia Española, un acto que da satisfacción. Y así debe pensarlo quien desarrolla un juego. Por eso los videojuegos más atractivos suelen ser simples y, a la vez, generar desafíos, explica el profesor de videojuegos en la Facultad de Comunicación de la Universidad ORT, Gonzalo Frasca. El docente reconoce que hay juegos que son comprometantes y que demandan mucho tiempo, pero es partidario de no condenar al medio, sino poner el foco en lo que el humano hace con él.

Frasca insiste en que la adicción a un juego es parte de la personalidad y que de no ser ese juego, el usuario terminará siendo adicto a otra cosa. Pero eso no significa librar a los jugadores a su suerte. "En el caso de los menores de edad, es necesario que haya regulaciones", advierte. La clave está, según el especialista, en que los padres y los niños estén informados. "Dentro de 10 años todos los padres, Plan Ceibal de por medio, tendrán conocimiento de los videojuegos y sus efectos".

En el caso de los videojuegos educativos, uno de los nichos de investigación de Frasca, "la maestra es quien media y quien va guiando a la clase". Pero tanto, en este tipo de videojuegos, como en cualquier otro, también hay componentes de desensibilización. En Estados Unidos se establece cuál tipo de información puede figurar en un juego en función del público objetivo". También hay creadores que diseñan un juego en el que el personaje protagónico se va cansando si el usuario permanece mucho tiempo jugando.

Para Frasca, la tolerancia cero no es la solución. "Prohibir lo único que logra es eliminar el pensamiento crítico".

OPINIONES

EDITORIAL DE HOY

Un nuevo mundo audiovisual

Hoy la información a través de las redes sociales e Internet llega en el correr del día a un celular. Pero lo cambios se multiplican: hay todo un mundo de los videos, de series, de cine y de música a los que se accede con rauda facilidad.

Diego Fischer
Gilles y estimados

Juan Oribe
Asuntos problemáticos

Carlos Alberto Sanguinetti
Eva busca eternizarse

Andrés Oppenheimer
Macri arrancó muy bien

ÚLTIMO MOMENTO

Ultimas noticias

Un uruguayo puede llegar a Boca y otro se puede ir Diego Arismendi está cerca de ser nuevo jugador "Tanaka" y Alexis Rolón puede ir a parar a San Lorenzo.
09:52

Moria Casán: "La cárcel fue una experiencia muy enriquecedora" La conocida actriz y cantante se sinceró sobre los nueve días que estuvo en prisión en ...
09:38

Justicia obligó a un hombre a pensar 24 horas antes de tener sexo El tipo fue atacado de una excitación de ansiedad. Ya recibió la

GALLITO

Automotores | Inmuebles
Trabajo | Clasificados

EDICION IMPRESA

EL PAIS
25 de Enero de 2016

Descargar PDF