

Ludopatía: el otro lado del juego

Jesús Ramos Brieva

Médico Adjunto del Servicio de Psiquiatría y médico encargado de la Unidad de Ludopatía del Hospital Ramón y Cajal de Madrid; Profesor Asociado de Psiquiatría de la Universidad de Alcalá de Henares

Jugar no es malo. Más aún, el juego interviene en el proceso de maduración y aprendizaje de muchos de los llamados animales superiores, humanos incluidos. Jugar nos permite aprender a respetar reglas, a tener en cuenta las habilidades del oponente, a poner a prueba las nuestras y a superarnos, en definitiva... Jugar nos permite pasar un buen rato, aprender e, incluso, madurar.

El problema surge cuando se deja intervenir el azar en el juego. Porque el azar trastoca todos los elementos positivos que tiene aquél, al transformarnos en sujetos pasivos. En los juegos de azar, nuestras habilidades apenas entran en juego, la animada charla con nuestros oponentes apenas se da, jugamos solos, y sólo cabe esperar pasivamente a que nos venga un premio (a través de una combinación de cartas, de dados, de figuras en una máquina, o de números en cualquier tipo de lotería) como el penitente espera los favores del cielo. Naturalmente, siempre que las leyes de probabilidades estén dormidas y la combinación esperada encuentre un hueco para llegar a nosotros. Pues lo que no saben los jugadores, o prefieren ignorar, es que las leyes de probabilidades que rigen los juegos de azar siempre están en contra del jugador; o, lo que es lo mismo, a favor de la banca o entidad organizadora del juego.

A pesar de todo, los juegos de azar pueden conseguir que pasemos buenos momentos en la espera ilusionada del premio. Y sólo por eso, le son útiles a la población general. Aunque más útiles son para el Estado que obtiene pingües beneficios por este motivo, contemplados en los Presupuestos Generales, sin necesidad de aumentar los impuestos, y para las asociaciones organizadoras.

Pero los juegos de azar tienen su lado tenebroso. Lo conocemos con el nombre de ludopatía. La ludopatía, o juego patológico, es una adicción a los juegos de azar. Y como tal adicción, el sujeto no puede dejar de jugar aunque esté arruinando su vida y su hacienda con tal de obtener un exiguo premio que, invariablemente, pierde en otro juego de azar diferente en ese mismo momento o al siguiente. Su "necesidad" de jugar y de recuperar lo perdido se hace tan intensa, que poco a poco ocupa todo su tiempo libre, gran parte de su tiempo laboral, y prácticamente todo su tiempo social y familiar. El ludópata arruina su vida, literalmente, en más de una acepción de esa palabra.

Por lo que sabemos hasta hoy, la ludopatía, como toda adicción, no se cura (como no se curan el alcoholismo, la heroínomanía, o la adicción a cualquier otra sustancia). El ludópata

ta lo es para siempre. Nunca tendrá frente al juego la misma libertad que cualquier jugador social para echar unas manos y marcharse, gane o pierda. A lo más que se puede aspirar es a controlar la situación manteniéndose permanentemente alejado del juego. Cualquier apuesta, cualquier moneda tirada en el interior de las máquinas recreativas tipo "B" (vulgo: tragaperras), cualquier cartón en el bingo, cualquier juego de casino hará recaer al ludópata aunque lleve años abstinerente.

“El sujeto no puede dejar de jugar aunque esté arruinando su vida y su hacienda con tal de obtener un exiguo premio que, invariablemente, pierde en otro juego de azar”

Los juegos de azar que generan adicción con mayor rapidez (tras unos cuatro años de juego continuado como promedio) son aquellos que dan premio con inmediatez. Aquí se incluyen las máquinas "tragaperras", los cartones de bingo, las carreras de caballos, de galgos, etc., y los juegos de casino. Sin embargo, cada vez nos encontramos con más jugadores de quinielas y loterías que tienen un patrón de juego similar al de la ludopatía, con los mismos problemas que genera la ludopatía. Lo que nos hace dudar de la estricta veracidad del aserto que inició este párrafo.

La ludopatía es un problema serio porque arruina la vida personal del adicto a los juegos de azar, porque le deja con enormes deudas que no siempre puede pagar y porque le empuja a distraer cantidades ajenas con la intención de resti-



túrlas cuando gane en el juego... y termina sin trabajo y en la cárcel por hurto.

Lo importante en la ludopatía no es la cantidad jugada, sino que se juegue todo el dinero disponible (y más) y sólo se pueda parar de jugar cuando este se termina o cierran el local, no por iniciativa del sujeto. Esta es una diferencia esencial respecto al jugador social, que limita siempre las cantidades a exponer.

Pero es un problema serio porque afecta a un número muy importante de ciudadanos, lo que le convierte en un problema de salud pública. Y es un problema serio porque por cada ludópata hay al menos un familiar que también sufre las consecuencias económicas y emocionales de la adicción. La ludopatía se convierte así, además, en un problema de tipo social.

Los datos existentes al respecto señalan que existe un 2% de la población adulta y adolescente directamente afectados por la ludopatía. A lo que hay que añadir un 3% más de jugadores problemáticos. Es decir, sujetos que tienen el mismo comportamiento en el juego que los ludópatas pero que aún no cumplen el factor tiempo necesario para establecer el diagnóstico. Se ignora la cantidad de estas personas que terminan siendo ludópatas, pero sus riesgos son muchos.

La ludopatía afecta a todas las edades, a todos los estamentos sociales, a ricos y a pobres, a hombres y mujeres. Aunque las estadísticas refieren que existe una mujer ludópata por cada dos hombres, se sospecha que las cifras se encuentren más igualadas, pues se sabe de la clandestinidad con la que las

mujeres sufren esta adicción. Un secreto similar al que acontece con el alcoholismo femenino. A pesar de que las mujeres son más frecuentadoras de los servicios sanitarios que los hombres, las ludópatas apenas suponen entre el 20% y el 30% de las consultas por juego patológico. Pero no sólo acuden menos al médico, las mujeres ludópatas, además, se adhieren menos que los hombres a los programas de rehabilitación. Las mujeres apenas representan un 15% de los asistentes a nuestros grupos de rehabilitación.

“ Afecta a un número muy importante de ciudadanos, lo que le convierte en un problema de salud pública ”

Entre ludópatas y jugadores problemáticos de todas las edades existen en nuestro país más de un millón de habitantes directamente afectados. Lo que nos da una perspectiva cabal de la magnitud del problema. Sobre todo si a esa cifra se añade, al menos, otro millón de personas correspondientes a los familiares que conviven directamente con el ludópata y que, además de sufrir las consecuencias emocionales y económicas del

TABLA 1. PROYECCIÓN SOBRE LA POBLACIÓN ESPAÑOLA DE LAS CIFRAS DE PREVALENCIA DE LA LUDOPATÍA

Tipo de población	Prevalencia ⁽¹⁾	Población afectada
Adultos mayores de 22 años (32.568.894 habitantes)		
Ludópatas:	1,77%	576.469
Jugadores problemas:	3,13%	1.019.406
Adolescentes menores de 21 años (9.269.000 habitantes)		
Ludópatas:	2,4%	222.456
Población total (41.837.894 habitantes)		
Ludópatas + jugadores problemas:	4,3%	1.299.531
⁽¹⁾ Datos extraídos del libro Ramos, J: Superar la ludopatía. Espasa-Calpe. Madrid. 2005		
<i>Fuente: Padrón municipal del año 2002 (http://www.ine.es)</i>		

desastre ludópata, tienen que asumir la pesada y no siempre bien agradecida tarea de ser sus controladores externos.

Pero en España sólo existen dos unidades dedicadas a la rehabilitación de ludópatas en otros tantos hospitales públicos (Hospital Ramón y Cajal de Madrid y Hospital de Bellvitges en Barcelona), más una parte de la Unidad de Adicciones del Hospital “12 de Octubre” de Madrid. Demasiados pocos recursos para un problema tan grande que se mueve entorno a una actividad que reporta abundantes beneficios al Estado y a las Comunidades Autónomas. Y las predicciones de futuro no pueden ser menos prometedoras.

“Entre ludópatas y jugadores problemas de todas las edades existen en nuestro país más de un millón de habitantes directamente afectados”

Los datos existentes muestran una tendencia repetida una y otra vez en todos los países de nuestro entorno. El número de ludópatas crece exponencialmente a partir del momento en el que se legalizan los juegos de azar. Existen muchos más ludópatas en los países donde los juegos de azar están legalizados que donde no lo están. Existen más ludópatas allí donde concurren más puntos de juego (zonas urbanas). Y, finalmente, hay más ludópatas allí donde los puntos de juego son más accesibles.

La insaciable necesidad de financiación de las empresas organizadoras de juegos añaden a la lista de los ya existentes otros revestidos con los ropajes más atractivos para encantar a los ciudadanos más cándidos. Se valen de los actuales proce-

dimientos de difusión masivos para introducirlos en los hogares de los españoles. Y, por último, (lo más aterrador para el final) están los crecientes y discutidos casinos online. Es decir, los juegos de casino a los que se accede vía internet. Si tenemos en cuenta que la facilidad de acceso y la proximidad del punto de juego son factores multiplicadores de la prevalencia de la ludopatía en el mundo, imagínense lo que supone tener el punto de juego en el lugar más próximo posible: el propio hogar. Si actualmente están conectados a internet el 34% de los hogares españoles (algo más de 10 millones de personas mayores de quince años) y la tendencia es al alza, figúrense la dimensión del problema que se nos avecina.

Dentro de los programas de rehabilitación de ludópatas, una de las guías que se dan a aquellos jugadores patológicos de bingos y casinos es que se den de baja en la entrada a los mismos. Esa acción constituye un factor coadyuvante para la voluntad de no jugar del ludópata. En España no existe la posibilidad de realizar una prohibición similar para las máquinas “tragaperras” al estar tan repartidos los puntos de juegos en, sobre todo, cafeterías y bares (cosa que no sucede en algunos países de nuestro entorno para facilidad de los ludópatas); por eso resulta tan onerosa la rehabilitación de los ludópatas de “tragaperras”. Debería habilitarse algún procedimiento que permitiera impedir voluntariamente el acceso a tales casinos online para las personas que lo necesiten. En caso contrario, las tareas rehabilitadoras serán muy difíciles, salvo la desconexión completa de internet, perdiendo el usuario, también, los enormes valores informativos que tiene “la red”.

Para saber más...

- Becoña, E: *La Ludopatía*. Aguilar. Madrid. 1996.
- Ibáñez, A y Saiz J: *La ludopatía, una nueva enfermedad*. Masson. Barcelona. 2001.
- Ramos, J: *Superar la ludopatía*. Espasa-Calpe. Madrid. 2005.