

La ludopatía en el Casino Rembrant

Juli Paola Rivera Silva, Yolanda Meneses González, Andrés Ricardo Avellaneda Moreno y Leonardo García'

Resumen

El presente artículo es resultado de un ejercicio de investigación que buscaba determinar las causas que llevan a los clientes del Casino Rembrant a cambiar su estilo de vida, perder sus bienes materiales, familias, amigos, relaciones y que fueron víctimas de la ludopatía en el año 2010. En la cotidianidad del Casino Rembrant y, en general, la de todos los establecimientos que se dedican a los juegos de azar, se evidencia el alto impacto personal, social y familiar que tiene este tipo de actividades en las personas que los frecuentan, que las lleva a adoptar el juego en casinos como su estilo de vida y que los convierte en víctimas de la ludopatía, haciéndose clientes fieles de este sitio, hasta el punto de pasar días enteros en él, perdiendo sus bienes materiales, sus familias, amigos y relaciones. Este estudio ha pretendido responder la siguiente pregunta ¿Qué causas inducen a los clientes del Casino Rembrant a utilizar sus servicios a pesar de conocerlos riesgos que corren al ingresar a este tipo de establecimientos?

Palabras clave: Ludopatía, cliente, ansiedad y ambición.

Abstract

This article is the result of a research exercise that sought to determine the causes that lead to Rembrant Casino customers to change their lifestyle, lose their property, families, friends, relations and who were victims of problem gambling in the year 2010. In the everyday life of Rembrandt Casino, in general, of all establishments engaged in gambling, evidenced the high impact personal, social and family that has this type of activity in people who frequent that the leads to adopt casino gambling as their lifestyle and making them victims of pathological gambling, becoming loyal customers of this site, to the point of spending whole days in it, losing their property, their families, friends and relationships. This study aims to answer the following question: What causes induce Rembrant Casino customers to use their services despite risks to know when entering such establishments?

Keywords: Gambling, customer, anxiety and ambition.

1. Estudiantes de la Facultad de Ciencias Empresariales de UNIMINUTO, Sede Principal. Ejercicio elaborado en la asignatura Investigación formativa. Profesor Juan Carlos Gómez Cruz. jgomez@uniminuto.edu. El nombre del casino ha sido cambiado para efectos de la investigación.

Introducción

Esta investigación es importante desde el punto de vista teórico porque se conocen y se profundizan conceptos hasta el momento desconocidos, que enriquecen el intelecto y brindan herramientas para actuar ante casos similares. Es fundamental anotar que se trata de un problema real que afecta a diferentes grupos de personas, por lo tanto es fundamental desde el aspecto práctico ya que se hace un trabajo directo de la problemática. La Metodología utilizada orienta la investigación, ofreciendo parámetros definidos que permiten obtener resultados en la investigación. Esta investigación, entre otros aspectos, pretende comprobar la hipótesis de que las causas de la ludopatía en los clientes del Casino Rembrant son de tipo psicológico; es decir, se relaciona con conductas específicas como la ansiedad, la ambición, la ilusión por ganar o recuperar lo perdido y la inestabilidad emocional, que afectarán notablemente su vida personal y económica.

Marco teórico

La ludopatía es una enfermedad mental caracterizada por síntomas como preocupación por el juego, necesidad de jugar cantidades crecientes de dinero, las personas con este problema tienen dificultad para resistirse o controlar el impulso por jugar. Esta enfermedad se empieza a presentar en la adolescencia. La ludopatía, también conocida como juego patológico, está descrita como una adicción no farmacológica. La Asociación Estadounidense de Psiquiatría y la Fundación Colombiana de Juego Patológico, coinciden en afirmar que la ludopatía es un comportamiento que presenta los siguientes síntomas:

- Preocupación por el juego.
- Necesidad de ganar dinero.
- Cambio de estado de ánimo cuando se deja de jugar.
- Ansiedad por apostar cada día más.
- Se dedica mucho tiempo y dinero en el juego, sacrificando incluso compromisos importantes.

- Se miente al terapeuta, familia, amigos, otros.
- Se cometen delitos para conseguir dinero.
- Se juega para escapar de los problemas, sentimientos de tristeza o ansiedad.
- Se pide dinero prestado.
- La adicción al juego puede desencadenar las siguientes situaciones:
- Consumo de drogas, cigarrillo y alcohol que se reflejan en síntomas neurovegetativos como: temblores, sudoración, cefaleas, náuseas, inestabilidad, depresión, obsesión, insomnio y pesadillas.
- Ataques cardíacos provocados por las emociones fuertes (ganar o perder).
- Intentos de homicidio.
- Depresión, tristeza, ansiedad y cambios bruscos de temperamento.
- Problemas financieros. Aumento de deudas sin posibilidad de pago.

Teniendo en cuenta otras fuentes que son autoridad en el estudio de la ludopatía y que proporcionan datos adicionales, podemos citar las siguientes:

En la actualización del manual DSM-IV, se incluyen características como: el juego como estrategia para escapar de problemas y adoptar conductas con engaño, fraude, falsificación, ilegalidad, pérdida de relaciones interpersonales y oportunidades, ambición al dinero. El CIE-10, resalta el factor tiempo y frecuencia (en el juego) para tener sospecha o diagnóstico de ludopatía. Según la APA Y la OMS, los aspectos individuales, además de los familiares y sociales, son factores que actúan en la conducta adictiva de un individuo.

Teniendo en cuenta la variedad en el tipo de jugadores, se pueden distinguir tres modelos básicos del "jugador patológico":

1. Modelo de vulnerabilidad: El ambiente y entorno se prestan para adquirir esta conducta.
2. Modelo de cicatriz: Cuando se ha tenido adicción, hay mejora superficial y se ha cambiado la personalidad abruptamente.
3. Modelo de continuidad: Cuando presentan

personalidades paralelas de normalidad y desadaptación.

Los jugadores patológicos pueden presentar variedad de personalidades, que no son regla general de síntomas como: jugadores impulsivos, neuróticos, psicóticos, individuos con trances, amnesias, estados casi hipnóticos, que los llevan a ser vulnerables en el entorno que frecuentan. Otros estados disociativos los generan los factores de motivación y la cognición (control de la situación).

El factor familiar no es determinante para la conducta propia del jugador patológico. Pero ayuda a que el jugador patológico aproveche la falta de comunicación, el conflicto, la pobreza relacional y la desestructuración de la familia, para acentuar esta conducta.

¿Cómo se puede ayudar a alguien que padezca ludopatía?

- Brindar información oportuna a la persona involucrada y a su familia para que entiendan el problema y conjuntamente lleguen a una solución
- Brindar ayuda profesional.
- El tratamiento adecuado debe incluir medidas psicoterapéuticas, farmacológicas, terapia de pareja, terapia de familia, terapias individuales, grupos de autoayuda y asesoría financiera y judicial.
- Con testimonios de otros jugadores rehabilitados

Según el libro de Garrido y Domínguez (2004), Ludopatía y Relaciones Familiares, existen dos principios para tratar la ludopatía:

- Trabajar la manifestación conjunta de un sistema familiar y las relaciones de la persona, con la variable de la personalidad.
- Aplicar una terapia de la personalidad estable y única que aumente el autocontrol del individuo.

En la aparición y el mantenimiento de los síntomas de un jugador patológico, son esenciales el ciclo vital en que se encuentra la

familia para entender y manejar los problemas que se presentan gradualmente en cada miembro de la misma; la adaptación a nuevas relaciones, evolución y crecimiento de la familia; la participación y el respeto en cada situación o momento familiar es indispensable para evitar que surjan estas conductas tóxicas en los miembros de una familia.

Dostoievski (1984), en el libro *El jugador*, muestra una autobiografía de su dependencia al juego, pero con la confianza y la segunda oportunidad que le brinda un amigo, y sin dejar de lado el apoyo de su pareja, vuelve a retomar el camino a la superación y el trabajo. Allí se resalta la importancia de una buena pareja, para superar esta adicción y otras como la drogadicción y el alcohol, aunque la pérdida de su primera esposa lo llevó al juego, fue su segunda pareja que lo ayudó y liberó de la adicción, asumiendo el reto con desafío, comprensión y decisión de cambio.

Metodología

Después de una conversación donde cada uno de los integrantes del grupo comentó sobre su lugar de trabajo y las funciones desempeñadas, unánimemente decidimos escoger el tema sobre "la ludopatía en el casino Rembrandt" por lo interesante que nos pareció el ambiente que rodea este tipo de establecimientos y los clientes que lo frecuentan. Nos pareció interesante investigar las causas que llevan a las personas que frecuentan el casino Rembrandt, a cambiar su estilo de vida, perder sus bienes materiales, familias, amigos, relaciones y que fueron víctimas de la ludopatía, estableciendo como rango de tiempo de estudio el año 2010.

Posteriormente, leímos apartes de los libros relacionados en la bibliografía, que nos proporcionaron datos concretos sobre el significado de la ludopatía, sus causas, síntomas, efectos y soluciones, encontrando fuentes muy serias. Adicionalmente, consultamos dos artículos de revistas médicas que también nos proporcionaron una valiosa información. Finalmente visitamos la página

Web de la Fundación Colombiana Juego Patológico, institución privada sin ánimo de lucro, que se encarga de investigar, tratar e informar sobre la ludopatía en nuestro país. A continuación, decidimos plantear nuestra hipótesis basados en las experiencias comentadas por nuestro compañero, empleado del casino y quien vive muy de cerca este tipo de situaciones.

Para el desarrollo de la investigación y basados en lo consultado en el marco teórico, decidimos aplicar encuestas con preguntas de selección múltiple y de carácter confidencial, a 10 clientes frecuentes del casino para determinar las conclusiones de nuestro estudio. Adicionalmente realizamos una encuesta con preguntas de respuesta abierta y de carácter confidencial a 5 trabajadores del casino para conocer su punto de vista y el grado de incidencia en el comportamiento de los jugadores patológicos. Finalmente tabulamos toda la información recogida para llegar a las conclusiones.

Conclusiones

Con esta investigación logramos comprobar de primera mano, todos los aspectos expuestos en el marco teórico.

Mediante las encuestas realizadas a los clientes y trabajadores del casino pudimos determinar que los factores que causan la ludopatía son los siguientes:

- Ansiedad
- Ambición por ganar dinero
- Ilusión por recuperar el dinero perdido
- Satisfacer el deseo de ganar
- Distracción
- Depresión

Uno de los agravantes que ha causado la ansiedad de jugar es llegar a tener intentos de suicidio, consumo de alcohol y diferentes tipos de drogas.

Encontramos diferentes niveles de ludopatía en los clientes, desde la persona que frecuen-

tan el casino simplemente por distracción hasta la personas que se dejan dominar por el juego, viviendo prácticamente dentro en él.

El objetivo teórico se cumplió satisfactoriamente, ya que por medio de las consultas realizadas pudimos conocer la terminología utilizada en la ludopatía.

Respecto al objetivo práctico cumplimos la totalidad de éste, ya que por medio de las encuestas pudimos conocer de primera mano el ambiente que rodea el casino y sus tipos de clientes; además logramos conocer la opinión de algunos de sus empleados sobre la incidencia de la ludopatía en ellos mismos.

La hipótesis planteada se comprobó en su totalidad mediante la realización de las encuestas y la consulta del marco teórico, sin embargo pudimos observar que la problemática de la ludopatía es más grave de lo que pensábamos, pues las implicaciones que tiene, observándolas de cerca, afectan verdaderamente la vida en general de las personas que la padecen.

Haciendo un análisis de las encuestas realizadas a los clientes del Casino Rembrant podemos concluir lo siguiente:

- Las personas que mas frecuentan el Casino Rembrant se encuentran en un rango de edad de los 18 a 25 años.
- El 80% de los clientes son hombres.
- 3 de los 10 encuestados frecuentan todos los días el Casino Rembrant.
- 3 de los 10 encuestados van al casino todos los fines de semana.
- 2 de los 10 encuestados permanece en el casino más de 21 horas, 4 permanecen entre 11 a 15 horas y 3 entre 6 a 10 horas.
- Los clientes indican que las mayores motivaciones para visitar el casino son: ganar dinero, recuperar el dinero perdido, sentir satisfacción y tener distracción.
- 2 de los encuestados admiten que si no tienen los recursos suficientes para jugar pedirían dinero prestado.

- Todos los clientes han ganado dinero y la mitad dicen que han ganado entre \$5.000.000 y \$10.000.000 y sólo dos de ellos comentan que han ganado más de \$20.000.000.
- Todos los encuestados indican que han perdido dinero, 3 de ellos comentan que han perdido más de \$20.000.000.
- Analizando la cantidad de dinero ganado y perdido podemos concluir que es más el dinero perdido que ganado.
- La mayoría de los encuestados acompaña el juego con bebidas alcohólicas, también admiten que lo acompañan con drogas y personas ocasionales.
- Cuatro de los diez encuestados indican que sienten rabia después de jugar y otros admiten que sienten ansiedad, depresión e intentos de suicidio.
- Cuatro clientes reconocen que el juego tiene el control.
- Los aspectos que más le llaman la atención para visitar o permanecer en el casino son: los juegos, el dinero, el ambiente y el servicio al cliente.
- * Haciendo una análisis de las encuestas realizadas a los trabajadores del casino Rembrant podemos concluir lo siguiente:
 - ü 2 de los 5 trabajadores encuestados dicen que simplemente se limitan a realizar su trabajo y no se involucran con los clientes, los 3 restantes indican que se relacionan con los clientes y uno de ellos les ayuda para que tengan más opciones de ganar.
- El casino utiliza estrategias como rifas, bonos, premios y publicidad como forma para atraer clientes.
- A pesar de conocer la problemática causada por el juego patológico, todos empleados encuestados, admitieron que han jugado e incluso han perdido una buena cantidad de dinero.

El Casino Rembrant es un establecimiento que podríamos catalogar, para clientes de clase alta, sin embargo observando la realidad de nuestra ciudad, vemos que existen en todas las zonas, comprobando así, que las personas afectadas por la ludopatía pertene-

cen a cualquier clase y condición social.

Referencias

Alonso, F. (2003): Las nuevas adicciones. TEA Ediciones, Madrid.

Dostoyevski, F. (1984): El jugador. Alianza Editorial, Madrid.

Garrido, M., J. y Domínguez, A. (2004): Ludopatía y relaciones familiares. Paidós Ibérica S.A., Barcelona.

Saíz, J. e Ibáñez, A. (2001): La ludopatía, una nueva enfermedad. Editorial Masson, Barcelona.

Del Río, M. y Cortés, M. (2004): Acceso a la documentación y formación en juego patológico. Salud y drogas, semestral, págs. 117- 148. Consultado el 13 de octubre de 2011. Disponible en:
<http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=83940207#>

Vacca, R. (2005): Aspectos clínicos de la conducta adictiva al juego: una de las adicciones no convencionales. Salud y drogas, 77-97. Consultado el 13 de octubre de 2011. Disponible en:
<http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=83950105#>