

A ludopatía como lacra social

Eloy Martínez Martínez, Javier González Vázquez

A afección do home polo xogo como entretemento remóntase a máis de mil anos e crese que precedeu á invención dos cartos. Tanto os exipcios como os etruscos e romanos foron inventando xogos que, en principio, tiñan carácter de entretemento e diversión pero a finalidade sempre era a aposta. Aquilo que comeza por diversión deriva nunha paixón desmedida que leva o individuo a perder o control, chegando a situacións tan extremas como xogarse as súas propiedades, esposas, amputación dalgún dos seus membros, a liberdade, e incluso a propia vida.

Nas escavacións exipcias aparecen tumbas con estampacións nas paredes de dados e xogos con taboleiros. Nas ruínas de Pompeia xa aparecen dados de seis caras.

No século XII aparecen xa os xogos de cartas de orixe chinés, que rapidamente invaden Europa e o seu maior desenvolvemento o teñen precisamente en España.

En Xénova (Italia) escollíanse ós cinco membros do Senado mediante un sistema no cal se cre que se baseou o que hoxe é a Lotería Nacional. Preparouse un regulamento en Francia e, ó final, se desenvolveu en Inglaterra no ano 1533. A Lotería toma corpo en España no ano 1763 e a introducea e autoriza o seu desenvolvemento o rei Carlos III.

Durante moito tempo, a psiquiatría non se ocupou dos inumerables problemas que pode carrexar o xogo. Posteriormente, considerouse como "manía", chamándoselle "ludomanía" de ludo (xogo) e manía (trastorno). Despois de moitos estudos, numerosos psicanalistas indicaban nas súas investigacións que o xogo excesivo tiña natureza enfermiza.

A ludopatía dende a súa catalogación pola OMS (Organización Mundial da Saúde) como unha grave enfermidade na súa Clasificación Internacional de

Enfermidades do ano 1992 e apoiada pola APA (Asociación Americana de Psiquiatría), consideran o xogo patolóxico como un trastorno dos controis dos impulsos, pois a persoa que o padece vaino facendo de forma crónica e progresiva non tendo capacidade para deixar de xogar, mantendo unha proximidade psicopatolóxica con outros trastornos como os afectivos, os obsesivo-compulsivos e, fundamentalmente, coas toxicomanías. A ludopatía, a diferenza doutros comportamentos aditivos non precisa sustancia algunha para o seu desenvolvemento.

No seu comezo o xogo como xeito común de pasatempo cando se realiza entre amigos e compañeiros cunha duración limitada no tempo de execución e con perdas razoables que fosen determinadas con anterioridade, e que en todo momento poidan ser asumidas, neste caso trátase dun xogador social que terá sempre un total dominio dos seus feitos.



Cando é todo o contrario e o xogo carrega problemas, vense de producir un aumento da aposta, así mesmo na frecuencia das súas realizacións e no tempo adicado, cando xa se excederon esas limitacións e o seus efectos se converten en patolóxicos o xogador pasa a perder o control dos seus impulsos e convértese nun xogador compulsivo. Chegouse ó límite de non ter capacidade para abandonalo pola súa vontade, daquela o problema xa non é só da súa propiedade, esténdese ó seu entorno máis próximo e familiar que comeza a compartir todas as consecuencias negativas que derivan do seu proceder e chegando, sen dúbida algunha, a súa ruína persoal, del e dos outros.

Ó mesmo tempo que vai aumentando o trastorno empezan as perdas importantes. Neste intre o xogador é incapaz de aprender da súa experiencia e segue xogando coa falsa ilusión de chegar a recuperar as perdas. Nese momento comeza a súa conduta irracional.

Antes de cometer o acto de xogar, a persoa percibe unhas sensacións de malestar emocional en forma de tensión no seu interior. Esa sensación vaise a converter en pracer ou gratificación cando consegue gañar. A partir de aí aparecen os sentimentos negativos como arrepentimento, culpabilidade ou vergoña. O seguinte paso é intentar ocultar e mentir coa urxencia de vol-

ver conseguir cartos para seguir xogando, volvendo canto antes a ese estado en que se volve atopar realizado e feliz, pasando por un período grande de excitación.

O xogo fomenta no ludópata unha ilusión de control que o percibe como un elemento capaz de intervir nos resultados, como a presunta participación no seu funcionamento, crendo que a súa propia habilidade favorecerá que obteña premio. Canto máis tempo se está implicado, máis seguridade ten de que o premio está preto porque lle aparecen maior cantidade de pensamentos irracionais, incrementando considerablemente o factor risco. Cando un ludópata gaña son maiores as súas crenzas no dominio do xogo, dándose por suposto que cando perde (entende que existe esa posibilidade) está a pasar un mal momento e a sorte vaise poñer do seu lado. Esa opinión é moi equivocada "que cantos maiores sexan as perdas maiores serán as ganancias". Por iso, un 60% dos xogadores apostan máis forte despois de perder que despois de gañar.

Ata o ano 1977 en España, os xogos de azar con capacidade de adicción estaban prohibidos e a oferta existente limitábase á Lotería Nacional, ó Cupón da ONCE e as quinielas de fútbol. O 25 de febreiro dese ano, por un Real Decreto Lei, legalizábase o xogo a nivel xeral coa apertura de bingos e casinos, e no ano 1981 irromperon as "máquinas comecartos" en todos os lugares de fácil acceso como bares e cafeterías, chegando en poucos

EL OBJETO DEL PRESENTE DOCUMENTO ES PARA DAR A CONOCER EL TRABAJO REALIZADO POR EL GRUPO DE AUTOAYUDA LUDOPATIA /GALUP.

Gp **= GALUP =**
GRUPO AUTOAYUDA LUDOPATIA
= PONTEVEDRA =
SEDE SOCIAL - CASA ROSADA
POYO - PONTEVEDRA

CONGELADO DE
BIBIOTECA SOCIAL
P.O. 10



**SI EL JUEGO TE PERJUDICA, ES TU PROBLEMA.
SI QUIERES DEJAR DE JUGAR Y NO PUEDES,
ENTONCES PUEDE SER TAMBIÉN
NUESTRO PROBLEMA.
PODEMOS AYUDARTE.
NO DUDES EN LLAMARNOS.**

Bienvenidos



AL PROGRAMA DE REHABILITACION



anos a ser o xogo de azar con maior recadación sendo, ó mesmo tempo, a maior causa de ludopatía en España.

Cada día proliferan máis as ofertas de xogo a nivel de medios de comunicación. Durante todas as súas emisións calquera canle de televisión ofrécelle ós televidentes moreas de cartos a cambio dunha chamada telefónica ou unha mensaxe de móbil, ademais de poder entrar a xogar directamente durante a noite e parte da madrugada.

Todo o que levamos exposto ten un evidente aumento de perigo a nivel de ludopatía coas novas tecnoloxías, que teñen como fonte de alimentación o manexo dos ordenadores e móbiles, no que se deu chamar "ciberludopatía" e onde xa se poden inmiscuir os menores por tratarse dunhas prácticas que ocultan a presenza física en locais públicos, e ó mesmo tempo, ocultan e falsean os datos de participación dos xogadores.

Calquera persoa que se atope identificada co que vai exposto neste escrito, ímoslle dar uns consellos para poder tomar as necesarias medidas e pór freo ó seu problema.

O primeiro é buscar axuda nun grupo que se dedique a iso. Nós, dende GALUP, facémoslle unha proposta de rehabilitación. A partir dese momento, ten que entender que padece unha grave enfermidade, que ten unha serie de características que as vai identificar con claridade, como a súa crenza de que ten sorte e pode controlar o azar, que é un

habitual do consumo de tabaco e alcohol mentres practica o xogo, problemas psicosomáticos, trastornos de ansiedade e frecuentes depresións que arrastran ó final a situacións moi negativas nos terreos familiares, laborais e económicos. Ter unha enorme satisfacción e excitación cando se xoga vencendo con isto todas as consecuencias negativas. Cando xa é irremisiblemente un ludopáta a inconsciencia producida non che deixa ver que vives soamente por e para o xogo. Aínda que é difícil a saída do burato onde te atopas esta é posible. Chámanos.

SE O XOGO CHE PREXUDICA, É O TEU PROBLEMA

SE QUERES DEIXAR DE XOGAR E NON PODES,

ENTÓN PODE SER TAMÉN O NOSO PROBLEMA

PODEMOS AXUDARTE, NON DUBIDES EN CHAMARNOS.

Na data do 24 de xaneiro do ano 2000, na Casa Rosada do Concello de Poio, comezou o funcionamento do GRUPO DE AUTOAXUDA Á LUDOPATÍA PONTEVEDRÉS "GALUP". Os seus coordinadores Javier González Vázquez e Eloy Martínez Martínez coa inestimable colaboración da psicóloga colexiada Sara Fernández Fernández, veñen impartindo terapias grupais a todas aquelas persoas que de vir sufrindo problemas graves co xogo requiren os seus servizos "SEN ÁNIMO DE LUCRO".

