

Las Actividades Lúdicas y Recreativas: la Tensión entre los Beneficios y las Consecuencias Perjudiciales de las Actividades de Ocio



Gerhard Bühringer

Este artículo trata sobre el impacto social del juego de azar y recreativo y analiza en profundidad la tensión entre los beneficios y las consecuencias perjudiciales de las actividades de ocio



Introducción: las dos caras de la moneda

Los juegos siempre han desempeñado un papel importante en la cultura humana. A lo largo de la historia, nuestros antepasados han dejado su impronta jugando a gran cantidad de juegos, ya fueran juegos de habilidad o de suerte, individuales o en grupo, con premios o sin ellos. Los premios por ganar podían ser entretenimiento, prestigio social, objetos deseables o dinero. Los juegos desempeñan una función importante para los niños en la transición al comportamiento adulto. Según algunas encuestas representativas efectuadas en países europeos, los juegos son una parte de las actividades de ocio que no tiene consecuencias negativas para la mayoría de los adultos. Esta afirmación general también es cierta respecto de los juegos con dos características específicas de interés para este artículo: (1) el resultado del juego depende del azar y no puede ser influenciado por los jugadores (juegos de azar), y (2) el acceso al juego depende de algo que se apuesta (usualmente dinero) y sólo uno o pocos jugadores ganan un premio. Los jugadores que no ganan pierden lo que han apostado. Dentro de esta amplia definición (que incluye, entre otros, los juegos de casinos, las máquinas recreativas, la lotería, el bingo y las apuestas), nos centraremos en las máquinas recreativas que conceden premios y que funcionan con monedas [AWP son sus siglas en inglés].

Este tipo de máquinas, como todos los demás juegos de azar que implican ganancias y pérdidas de dinero, tienen las dos caras de Jano. Producen diversión, entretenimiento y costes aceptables (pérdidas) para la mayoría de los jugadores, pero también problemas psicológicos y sociales severos para una pequeña minoría. Estos dos aspectos de los juegos constituyen tema de debate desde hace años. ¿Deberían regularse estrictamente las máquinas recreativas (o el “juego”, con legislación estatal, y cantidades jugadas, ganancias y pérdidas limitadas) o prohibirse sin más? ¿Deberían regularse más estrictamente los juegos de casino (con cantidades jugadas, ganancias y pérdidas ilimitadas) para reducir las consecuencias negativas o liberalizarse más para aumentar los beneficios públicos (de los impuestos) y para evitar actividades ilegales? ¿Habría que colocar el juego recreativo y de azar bajo monopolio estatal o el estado simplemente debería regularlos dentro de un mercado liberalizado? Tales preguntas no son nuevas, y los funcionarios llevan tomando medidas legislativas desde que el juego está documentado en la historia. Obviamente no es tarea simple limitar la libertad de la mayoría de las personas en beneficio de una pequeña minoría, y los conceptos relativos al control social varían entre unas legislaciones extremadamente estrictas y otras muy liberales.

Contexto cultural y social

Para clarificar este complejo debate, habría que delimitar tres temas principales de discusión:



Las Actividades Lúdicas y Recreativas: la Tensión entre los Beneficios y las Consecuencias Perjudiciales de las Actividades de Ocio



1. Importancia del juego para la cultura y la sociedad

El olvido de los intereses culturales y las responsabilidades sociales, además de las consecuencias positivas relacionadas con el juego tales como el refuerzo de la creatividad y de la resolución de problemas técnicos (p. ej. juegos de ordenador) son conceptos clave a los que se recurre a menudo en las discusiones sobre los pros y los contras de estas actividades. El homo ludens (el humano jugador) y el homo faber (el humano trabajador) se sitúan en polos opuestos del debate sobre la coexistencia y el desarrollo de la humanidad.

2. Responsabilidad pública por el beneficio de los individuos

La gente gasta dinero en muchas cosas que no necesita para sobrevivir, entre las que se encuentran los alimentos de lujo, los bienes caros o el juego intensivo. La mayor parte de la gente que juega modera o detiene su conducta si las pérdidas superan las consecuencias positivas de ganar o si las pérdidas no pueden compensarse por la propia situación financiera de la persona. Sin embargo, algunos jugadores llegan a contraer deudas, a pesar de no tener síntoma alguno de trastorno psicológico. La sociedad lleva mucho tiempo discutiendo sobre la delgada línea que separa la libertad individual y la responsabilidad personal de una parte, y las obligaciones fiduciarias públicas de proteger a los individuos de consecuencias negativas como las deudas serias, de otra parte. En este contexto, las sociedades no se comportan de

manera racional. Las deudas debidas a una especulación excesiva con acciones o a unas compras excesivas se juzgan de forma distinta que las deudas de juego.

3. Prevención del juego patológico

Jugando a juegos recreativos o de azar con regularidad, algunas personas desarrollan un "juego patológico". Este trastorno psicológico se caracteriza por problemas de autorregulación. Tales personas son incapaces de reconocer, aceptar y modificar su conducta problemática de juego, pese a la acumulación de consecuencias negativas. En la mayoría de las sociedades hay consenso en que la prevención de los trastornos es una responsabilidad tanto individual como social.

Este trabajo se centra en el último tema, las ludopatías y el papel de las máquinas recreativas con premio en la etiología de estos trastornos. Las máquinas de este tipo se encuentran en muchos países europeos. Se diferencian del juego al estilo del casino clásico en que están reguladas por el estado y las cantidades que se juegan, las ganancias y las pérdidas se hallan limitadas. El acceso a ellas es fácil por lo cual los locales donde se encuentran son frecuentados por muchos más clientes que los casinos tradicionales. En Europa la regulación gubernamental de las máquinas recreativas con premio varía mucho (véase el Informe de la Comisión Europea, 2006; los Informes de Países de EUROMAT, www.euromat.org/index.php?page=50&node=50).



Gerhard Bühringer



En los siguientes apartados presento brevemente cálculos de la difusión del juego patológico, describo los mecanismos etiológicos que pueden explicar por qué el juego perjudica a algunas personas pero no a otras, y sugiero cómo reducir o prevenir las consecuencias perjudiciales relacionadas con el juego. Finalmente, ofrezco sugerencias para medidas reguladoras gubernamentales basadas en las limitadas pruebas científicas disponibles.

Características de los ludópatas

Después de un tiempo, algunos jugadores desarrollan trastornos de su capacidad de (a) regular la frecuencia y duración de su dedicación al juego, (b) modificar su conducta de juego tras pérdidas graves y el reconocimiento de problemas

relacionados y (c) tomar medidas apropiadas para reducir o eliminar su conducta problemática. Tras periodos largos de tiempo, se enfrascan en el juego, descuidan sus problemas sociales y laborales y responsabilidades familiares, acumulan deudas y pueden también desarrollar conductas ilegales para conseguir dinero con que mantener su hábito.

La ludopatía está definida en los dos sistemas clasificatorios principales: CIE-10 (Clasificación Internacional de Enfermedades, Organización Mundial de la Salud) y DSM-IV (siglas en inglés del Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales, Asociación Psiquiátrica Americana) como un trastorno del control de los impulsos, según los siguientes criterios.

CIE-10, F63.0	DSM-IV, 312.31
<p>El trastorno consiste en la presencia de frecuentes y reiterados episodios de juegos de apuestas, los cuales dominan la vida del enfermo en perjuicio de los valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares del mismo.</p> <p>Criterios para el diagnóstico:</p> <ul style="list-style-type: none"> A. Episodios repetidos (dos o más) de juego durante un periodo de al menos un año. B. Ausencia de resultados beneficiosos para la persona, pero persistencia a pesar de malestar personal y de interferencias con el funcionamiento personal. C. Deseo intenso de jugar, e incapacidad de dejar de jugar mediante fuerza de voluntad. D. El pensamiento de la persona se ocupa insistentemente de ideas e imágenes del acto de jugar. 	<p>Conducta de juego desadaptativa, persistente y recurrente, como indican por lo menos cinco (o más) de los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) preocupación insistente por el juego; (2) necesidad de jugar con cantidades crecientes de dinero para conseguir el grado de excitación deseado; (3) fracaso repetido de los esfuerzos por controlar, reducir o interrumpir el juego; (4) inquietud o irritabilidad cuando intenta reducir o interrumpir el juego; (5) el juego se utiliza como vía de escape de los problemas o para aliviar un estado disfórico; (6) después de perder dinero en el juego, a menudo se vuelve otro día para recuperarlo ("cazando" las propias pérdidas) (8) se cometen actos ilegales; (9) se han arriesgado o perdido relaciones interpersonales importantes, trabajo u oportunidades educativas o profesionales; (10) se confía en que los demás proporcionen dinero que alivie la desesperada situación financiera



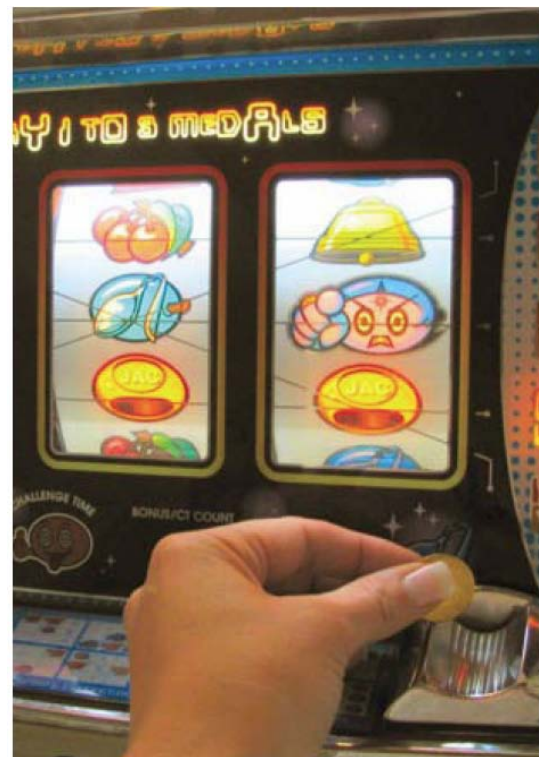
Las Actividades Lúdicas y Recreativas: la Tensión entre los Beneficios y las Consecuencias Perjudiciales de las Actividades de Ocio



¿Cuántos jugadores sufren consecuencias perjudiciales?

Los cálculos sobre los índices de prevalencia del juego patológico y las comparaciones internacionales entre los mismos son difíciles. En las encuestas de población se da un índice desconocido de subestimación como resultado de la falta de reconocimiento del propio estado problemático. Además, los estudios disponibles usan diferentes definiciones del juego patológico. Finalmente, algunas investigaciones han calculado índices combinados para todos los tipos de juego recreativo, de azar y apuestas, mientras otras lo han hecho sólo para tipos específicos de juegos.

Los cálculos aproximados de la prevalencia en doce meses a nivel europeo oscilan entre 0,2% y 0,8% en poblaciones adultas, pero han de tenerse en cuenta todos los problemas y restricciones del cálculo de índices de prevalencia. Entre el 0,5% y el 2% cabe en definiciones más amplias de “juego problemático”, pero los criterios de inclusión varían mucho. Estas cifras suelen incluir todos los tipos de juegos de azar que implican apuestas de dinero, ganancias y pérdidas. En la actualidad no disponemos de cifras adecuadas para tipos específicos de juegos, ni de datos suficientes para calcular las tendencias a lo largo del tiempo. Hay la impresión general, no obstante, de que con el aumento de la oferta de juegos de azar en algunos países, la cantidad de juego problemático también ha aumentado. Son necesarios más estudios de población y sistemas de seguimiento para tratar estas cuestiones.



¿Por qué algunas personas desarrollan problemas de juego mientras otras no?

Tenemos sólo un conocimiento limitado sobre los factores de riesgo y los mecanismos de acción que pueden explicar por qué, dada la misma exposición al juego experimental y ocasional, la mayoría de la gente es capaz de regular su conducta sin consecuencias negativas, mientras otros desarrollan trastornos con consecuencias negativas severas para ellos mismos y para otros.



Gerhard Bühringer



En los últimos años se han identificado varios grupos de factores relacionados con un riesgo más alto de juego patológico:

- **Estatus socioeconómico**

Juego entre adolescentes, género masculino y estatus socioeconómico bajo;

- **Rasgos de la personalidad**

Impulsividad, búsqueda de riesgo y sensaciones;

- **Co-morbilidad con otros trastornos psicológicos**

Trastornos por uso de sustancias, trastornos afectivos (esto es, ansiedad y depresión), trastornos de la personalidad y conducta ilegal;

- **Tipo de juego**

Múltiples actividades de juego, incluyendo casinos (riesgo alto) y máquinas con premio, loterías y bingo (riesgo moderado).



Los estudios longitudinales permiten analizar la secuencia de moderadores (factores influyentes) y mediadores (procesos implicados en el desarrollo de la patología), pero por razones financieras y prácticas están limitados a periodos de pocos años. En consecuencia, todos los acercamientos etiológicos al comienzo y desarrollo del juego patológico se basan en fragmentos de información de múltiples estudios de investigación diferentes. Considerando el estado presente del conocimiento y del desarrollo conceptual, los siguientes factores parecen de relevancia para determinar el riesgo individual:

(1) Aumento de la vulnerabilidad

- Daños neurobiológicos del sistema de recompensa del cerebro (deficiencia de dopamina genética o adquirida, causada, por ejemplo, por estrés prenatal o en la primera infancia, daños cerebrales o complicaciones del parto);
- Discrepancia entre las funciones automáticas de tipo bajo y las funciones de control cognitivo de tipo elevado (es decir, búsqueda de sensaciones fuertes y de riesgo, impulsividad elevada, reducido control del error, conducta antisocial).

(2) Factores de cercanía del riesgo

- Déficit sociales (es decir, falta de contactos sociales, de recompensa y reconocimiento);
- Acceso fácil y probablemente de menores al juego (especialmente a juegos de azar de corta duración, con apuestas tanto bajas como altas, pagos rápidos e intervalos breves entre los juegos, y falta de límite de las ganancias y las pérdidas);
- Juego accidental con una serie de ganancias.



Las Actividades Lúdicas y Recreativas: la Tensión entre los Beneficios y las Consecuencias Perjudiciales de las Actividades de Ocio



La investigación neurobiológica y neuropsicológica reciente ha encontrado pruebas de que los daños en el sistema de recompensa cerebral pueden ser relevantes para determinar la vulnerabilidad a un trastorno de juego (“hipótesis de la deficiencia de la recompensa”). Los humanos luchan por la homeostasis. Un déficit en el neurotransmisor de la dopamina (cuyo efecto son las recompensas inadecuadas) podría aumentar el riesgo porque supuestamente el juego intensivo activa la producción de dopamina, promoviendo así la homeostasis y mejorando el bienestar subjetivo. La abstinencia del juego reducirá la producción de dopamina, provocando el “impulso” de volver a jugar. Otros neurotransmisores, como los péptidos opioides, el glutamato y el ácido gamma-aminobutírico también están implicados en el sistema de recompensa.

Si una vulnerabilidad genética o causada por factores producidos durante la primera infancia coincide con factores problemáticos más agudos tales como déficit sociales y exposición temprana al juego (con ciertas características de alto riesgo), el riesgo general de aparición de juego patológico aumenta.

El conocimiento acerca de estas complejas interacciones genéticas y ambientales es aún escaso, y es necesario investigar más para fomentar la comprensión de este fenómeno y mejorar su prevención y tratamiento. Por ejemplo, sería útil conocer el rango exacto de concordancia e identificar diferencias en las trayectorias patológicas de los trastornos de control de los impulsos y los trastornos de uso de sustancias.

¿Cómo prevenir los perjuicios?

Hay varias estrategias para prevenir o al menos reducir la incidencia y prevalencia del juego patológico:

(1) Restricción del acceso al juego

La prohibición parcial (p. ej. a menores) o total (p. ej. del juego en casinos), los costes elevados (impuestos) y las prohibiciones o restricciones de la publicidad son ejemplos de tal estrategia.

(2) Regulación de las características del juego

Las legislaciones nacionales del juego en máquinas recreativas usualmente establecen límites sobre las cantidades jugadas, la duración mínima del juego y las ganancias y pérdidas máximas.

(3) Responsabilidades jurídicas de los operadores del juego

Entre los ejemplos de estas estrategias están la restricción del acceso de menores, el suministro de folletos con información acerca de los riesgos del juego, la prohibición de la entrada a los jugadores problemáticos, el establecimiento de condiciones previas para la concesión de licencias a los operadores (p. ej. la asistencia a seminarios sobre prevención de juego problemático) y la imposición de sanciones para las infracciones.



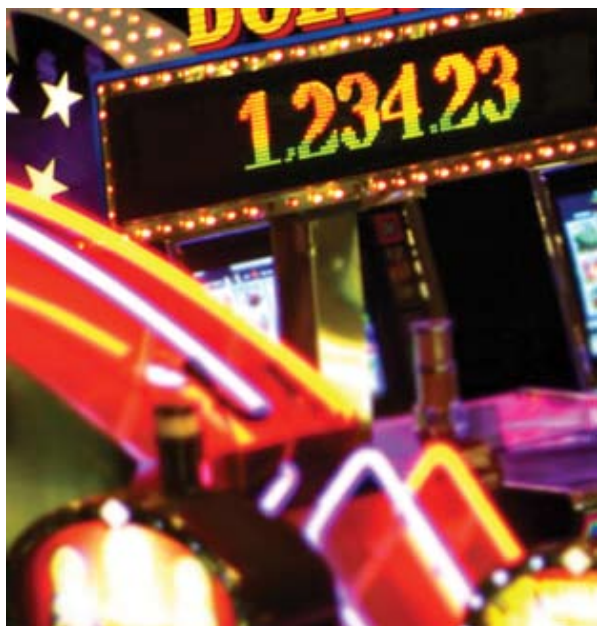
Gerhard Bühringer



(4) Información sobre los juegos y los riesgos del juego

Un acercamiento típico consiste en proporcionar información basada en la población como parte de la educación parental y escolar.

Estas cuatro estrategias pueden agruparse en las que reducen la oferta (1-3) o la demanda (4), como sucede con otros tipos de conductas problemáticas (p. ej. trastornos en el uso de sustancias).



Legislaciones públicas e incertidumbre

Hay un debate que viene de largo sobre la mejor manera de dividir las políticas públicas entre la reducción de la demanda y de la oferta, además de un debate científico sobre la efectividad. De nuevo, el conocimiento científico es limitado, y las decisiones públicas sobre la legislación del juego han de tomarse con incertidumbre. No obstante, es posible señalar algunas directrices generales:

(1) El aumento de las oportunidades de juego en la sociedad lleva al aumento del número de jugadores o la frecuencia y duración de las actividades lúdicas de los jugadores actuales, o ambos (si el resto de la legislación no cambia);

(2) El aumento de los jugadores o de la frecuencia y duración del juego hace crecer el número de problemas de juego en la sociedad (condiciones previas iguales);

(3) La regulación del acceso al juego o de las características del juego podría reducir la correlación entre la cantidad de juego y el alcance de los problemas (hasta un grado desconocido);

(4) La reducción de la oferta parece ser más efectiva en general que la reducción de la demanda, pero restringe la libertad de la mayoría de los jugadores (los que no tienen problemas) más que la reducción de la demanda;

(5) Una reducción fuerte de la oferta (prohibición) aumenta la cantidad de juego ilícito;

(6) Ha de haber una prohibición total para los menores de jugar a juegos de azar y a juegos de azar en máquinas que funcionan con monedas. Es necesario imponer esto con medios jurídicos;

(7) Hay dos estrategias efectivas para la reducción de la oferta. Primero, combinar una regulación laxa de las características del juego (cantidades jugadas, ganancias y pérdidas sin límites) con una regulación estricta del acceso a locales de juego (p. ej. casinos). Segundo, combinar una regulación estricta de las características del juego con una regulación menos intensiva del acceso al mismo (p. ej. juegos como las máquinas recreativas con premio):



Las Actividades Lúdicas y Recreativas: la Tensión entre los Beneficios y las Consecuencias Perjudiciales de las Actividades de Ocio



(8) Los locales de juego de alto riesgo deben supervisar y efectuar un seguimiento cuidadoso de la admisión de individuos con un pasado de problemas con el juego y de problemas de solvencia financiera;

(9) El juego fácilmente accesible pero estrictamente regulado (máquinas recreativas con premio) debería equiparar las pérdidas medias con el gasto nacional medio en actividades de ocio;

(10) Todas las clases de juego de azar y recreativo han de implementar procedimientos estándar para la detección temprana de clientes con problemas de juego.

Sobre la base de las pruebas científicas no es posible hacer predicciones exactas sobre el nivel de perjuicio futuro que supondrían las combinaciones específicas de la regulación de las características del juego de azar y recreativo y del acceso al mismo. A fin de promover la detección temprana de situaciones problemáticas es necesario establecer sistemas de seguimiento a largo plazo de diferentes tipos de juegos de azar, recreativos y apuestas. Dichos sistemas recogerían y analizarían con regularidad datos sobre parámetros relativos al juego e indicadores de juego problemático. También proporcionarían una respuesta rápida a los interesados públicos y privados, permitiendo la corrección temprana de consecuencias no deseadas.

Gerhard Bühringer

El Sr. Bühringer es Profesor de Investigación sobre Adicción en la Technische Universität de Dresde, Departamento de Psicología Clínica y Psicoterapia. Trabajó como Director del Grupo de Investigación sobre Adicción en el Max-Planck-Institut für Psychiatrie, Departamento de Psicología en Munich desde 1973 hasta 1987 y desde 1973 como Director del IFT Institut für Therapieforschung, Munich, Alemania. El Sr. Bühringer estudió su licenciatura y doctorado en las universidades de Mannheim, Munich y Tubinga. Sus principales áreas de investigación en el campo del juego patológico son la evaluación de programas de tratamiento, centros de tratamiento y sistemas de servicios de tratamiento, además de cuestiones de salud pública.

El Sr. Bühringer es miembro de consejos consultivos y de administración de asociaciones alemanas e internacionales del campo de la investigación sobre adicción y también es integrante de varios consejos editoriales de publicaciones científicas alemanas e internacionales.