

Estudio cualitativo de la ludopatía en Navarra

Qualitative study of the addiction to gambling in Navarra

G. Urdániz¹, A. Izco², O. Muñoz³, M. Salinas⁴

1. Sociólogo del Ayuntamiento de Pamplona. Miembro de la Fundación Bartolomé de Carranza.
 2. Pedagoga. Gerente de la Fundación Bartolomé de Carranza.
 3. Socióloga. Profesora del Dpto. de Sociología. Universidad Pública de Navarra.
 4. Psicóloga. Colaboradora de la Fundación Bartolomé de Carranza.
-

INTRODUCCIÓN

La pasión por el juego de azar siempre ha estado presente en nuestra cultura, revistiendo en muchos casos concreto carácter de verdadera patología que ha conllevado diferentes trastornos sociales. Aunque los poderes públicos históricamente han regulado restrictivamente estos juegos de azar, en los tiempos más recientes de hecho han promovido una mayor ampliación y difusión de su oferta, afectando el juego patológico a sectores cada vez más amplios. Las repercusiones del aumento de la patología no sólo se hacen sentir en el entorno personal y social de la persona afectada directamente, sino también en las diferentes redes de protección social. Si bien en el Estado empiezan a efectuarse algunos estudios que cuantifican las nuevas ludopatías, dadas sus limitaciones y las peculiaridades de nuestra Comunidad al respecto, parece necesario, antes de efectuar aquí cualquier estudio de prevalencia, realizar un estudio cualitativo sobre el problema. Este estudio cualitativo, además de profundizar en los aspectos menos mensurables del problema, debe proporcionar los elementos necesarios para construir la herramienta-cuestionario que posibilite el estudio de la prevalencia y de las principales características del problema en nuestra Comunidad.

El objetivo general de la investigación se centra en el conocimiento cualitativo de las modalidades del juego patológico, de sus factores y representaciones y de sus repercusiones en el entorno personal, socio-familiar e institucional de las redes de ayuda-protección, así como en la elaboración de instrumentos para la cuantificación adecuada del problema y sus peculiaridades en Navarra. Desde esta perspectiva, el objetivo específico prioritario es la elaboración y validación de una herramienta-cuestionario que permita estudiar el problema en Navarra con sus características más específicas. El segundo objetivo es la elaboración de un informe sobre las características cualitativas de la ludopatía en Navarra. Este trabajo cualitativo nos permite conocer, junto a las nuevas ludopatías, las formas de juego más vinculadas a nuestras tradiciones y cultura, ahondar en la particular manera en la que el entorno familiar y social de la persona ludópata vive y reacciona ante el problema, así como conocer las características del apoyo prestado por los grupos de autoayuda y la red de Salud Mental.

MATERIAL Y MÉTODOS

La metodología básica de trabajo es de tipo cualitativo. En función de los objetivos específicos propuestos, pueden señalarse los siguientes métodos y técnicas de análisis utilizadas: tras el análisis de la literatura y evaluación de los estudios de prevalencia

efectuados, se ha progresado en el conocimiento mediante la técnica de grupos de discusión y entrevistas a expertos en el tema. Se han realizado un conjunto de entrevistas y sesiones colectivas con diferentes grupos de la población afectada, profesionales, familiares e intermediarios de juego. Los grupos de discusión (5 en total) han estado compuestos diferenciadamente por personas afectadas por la ludopatía (1 grupo de jugadores patológicos jóvenes y otro de adultos), por sus familiares y amigos, por el personal de las asociaciones de autoayuda y de la red de Salud Mental, y por ofertantes de juego. Paralelamente a los grupos de discusión, se han efectuado nueve entrevistas individuales mantenidas con personal de ayuda, técnicos responsables del servicio de juego del Gobierno de Navarra e investigadores de la ludopatía, para completar otros aspectos del juego en Navarra y orientar la elaboración del cuestionario para el estudio de la prevalencia del problema de juego. A partir de la revisión bibliográfica, y de los análisis temáticos de los contenidos de los grupos de discusión y de las entrevistas técnicas mantenidas con expertos en la ludopatía se ha construido un cuestionario para el estudio de la prevalencia y sus connotaciones en Navarra. El cuestionario ha sido validado en un pretest efectuado ante 30 personas de diversas edades y condición, entre ellos, "jugadores patológicos" y "jugadores problema". Mediante otro análisis más detallado de todos los "discursos" habidos en los grupos de discusión y entrevistas técnicas, se ha elaborado el informe sobre las características cualitativas de la ludopatía en Navarra.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO EN NAVARRA

El juego en su conjunto se despenaliza en el Estado Español por medio del Real Decreto-Ley 16/1977 de 25 de febrero de la Jefatura de Estado, por el que se regulan los aspectos penales, administrativos y fiscales de los juegos de suerte, envite o azar y apuestas. En el año 1986 se produce el traspaso de servicios de la Administración del Estado a la Comunidad Foral de Navarra en materia de juego, y en el año 1989 el Parlamento de Navarra aprueba la Ley Foral 11/1989, de 27 de junio, del Juego, adecuando así el futuro desarrollo normativo a la reserva legal exigible por la Constitución. Los juegos permitidos que contempla la Ley y que están incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas elaborado en Navarra son el juego del bingo en sus distintas modalidades; los que se desarrollan mediante el empleo de máquinas de juego (no se incluyen las de tipo "C" por razón de emplazamiento: casinos de juego); las apuestas basadas en actividades deportivas o de competición; el juego de boletos y loterías; y las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias. En su art. 4ª, la Ley del Juego atribuye al Gobierno la posibilidad de planificar el juego en la Comunidad Foral, con los criterios de reducir, diversificar y no fomentar su hábito, estableciendo para ello una serie de medidas como un nº máximo de autorizaciones o de locales destinados al juego, un aforo máximo, mínimo o ambos de los locales de juego, zonas o lugares en las que no se autorizan determinados juegos, distancias mínimas entre locales dedicados al juego. Hasta la fecha la Administración de Navarra no ha dado forma a esta planificación, aunque sí existen algunas directrices en tal sentido. Por otra parte, la Ley Foral de Juego prohíbe expresamente la publicidad de juegos y apuestas, tanto en el exterior de los propios locales como en los medios de comunicación. Sin embargo, deja para una posterior reglamentación aquellos casos en que podría permitirse, excepcionalmente, la publicidad meramente informativa (ej. inclusión en carteleras o guías de ocio, al mismo nivel que otras clases de espectáculos o actividades recreativas). La Ley también señala los locales que se autorizan para la instalación de máquinas de juego. Estos son los salones de juego, salas de bingo y establecimientos de hostelería. En estos últimos, se

restringe el número de máquinas de juego de dos a una por local. Con relación a los usuarios, la Ley prohíbe la práctica de juegos y la participación en apuestas a los menores de edad y los que presenten síntomas de embriaguez, intoxicación por drogas o enajenación mental. También la Ley establece la posibilidad de prohibir la entrada a locales de juego a quienes hayan sido sancionados por infracciones a las disposiciones de la propia Ley o reglamentos que la desarrollen, y a quienes lo soliciten voluntariamente o respecto de quienes lo soliciten sus familiares con "dependencia económica directa". La Ley contempla un régimen sancionador para aquellas conductas tipificadas como infracciones administrativas. Quedan todavía pendientes de regulación las apuestas basadas en actividades deportivas o de competición, el juego de boletos y loterías y la publicidad de juegos y apuestas. El Reglamento del Juego del Bingo establece un sistema de autoprohibición y prohibición a instancia familiar, que permite al Departamento de Presidencia del Gobierno de Navarra, previa la tramitación del oportuno expediente, incluir en el denominado "Listado de Prohibidos" a aquellas personas que voluntariamente lo soliciten. Este listado se remite a las salas de bingo mensualmente a fin de que por el personal de admisión se impida el acceso a las salas a todos aquellos que figuran en el listado. Esta autoprohibición puede tener carácter indefinido o temporal.

De acuerdo con la Memoria de 1996 de la Comisión Nacional del Juego, dependiente de la Secretaría General Técnica del Ministerio de Justicia e Interior, durante el año 1996 en Navarra el gasto en juegos de azar ascendió a 31.419 millones de pesetas. En esta Comunidad el gasto en juego por habitante el pasado año fue de 59.960 pts. Navarra junto con Galicia, Melilla y Extremadura, es de las Comunidades menos jugadoras (la media en el ámbito nacional se sitúa en 80.372 ptas/hab/año). Actualmente en Navarra hay 6 salas de bingo: 5 ubicadas en Pamplona y una en Tudela. En los años 1992 y 1993 se contaba con 7 salas. El número de prohibidos durante el año 1996 fue de 220 personas. El número total de prohibidos en vigor desde 1986 ascendía a 486 personas. La situación del mercado en Navarra en diciembre de 1996 se sitúa en 3.875 máquinas de tipo A y 1.714 máquinas de tipo B. En Navarra hay 69 salones recreativos con máquinas del tipo A y 11 salones de juego con máquinas del tipo B. El número de empresas operadoras autorizadas en Navarra asciende a un total de 96. El cálculo aproximado de lo que recauda cada máquina es de 1.375.000 ptas. A nivel nacional el gasto medio por habitante en 1996 en máquinas del tipo B es de 27.923 ptas/hab/año, por lo que Navarra, con un gasto de 16.573 ptas, está por debajo de la media nacional. Este hecho puede obedecer a la reglamentación de este juego en Navarra, que únicamente permite la instalación de una máquina por establecimiento de hostelería.

En Navarra, todos los temas relativos al juego, (tasas, control de guías de las máquinas, propuestas de reglamentación, admisión de solicitudes de autoprohibiciones de entrada en las salas de bingo, etc) se tramitan a través de la Dirección General de Interior (Servicio de Asistencia Jurídica y Administrativa de Interior) dependiente del Departamento de Presidencia e Interior. Asimismo Navarra ha asumido las funciones de control, inspección y, en su caso, sanción administrativa de las actividades ilegales del juego. Permanecen en el Estado las funciones policiales que, relacionadas directa o indirectamente con el juego, sean competencia de los Cuerpos y Fuerzas de Seguridad del Estado, dependientes de los Delegados del Gobierno.

Respecto a la atención al juego patológico en Navarra, el Plan Foral de Drogodependencias aprobado por el Gobierno de Navarra en el año 1994, contempla la

posibilidad de incluir el juego patológico dentro de sus programas. Así, en sus principios programáticos, señala que "se valorará el juego patológico en su justa medida para darle el tratamiento que se merezca". Con este fin, plantea la necesidad de realizar un estudio de situación científico sobre el juego patológico en nuestra Comunidad para conocer la magnitud del mismo y darle el tratamiento que se merece. Del mismo modo para ubicar el fenómeno del juego patológico y planificar las acciones encaminadas a tratar el problema, actualmente las dos asociaciones de ludópatas que existen en Navarra participan con una vocalía de pleno derecho en la Comisión Técnica y de Seguimiento del Plan Foral de Drogodependencias.

Excluyendo los recursos generales de diversa índole (hospitales generales, centros de salud, servicios sociales...), en los que se atiende diversos problemas de tipo sanitario y social, los dispositivos para el tratamiento del juego patológico que existen en Navarra son los Centros de Salud Mental de la red pública de Salud Mental (tratamiento psiquiátrico y/o psicológico) y centros privados de psicología (distintos profesionales y orientaciones terapéuticas). Los Centros de Salud Mental de la red pública no cuentan con programas específicos y un equipo para asistir de forma especializada a las personas con problemas de juego. Se sigue el tratamiento de la psicoterapia individual, aunque por la idiosincrasia de este servicio, menos intensamente y sin gran concreción. En los últimos años se ha logrado una verdadera identificación de la patología y por lo tanto un esfuerzo de los profesionales para estudiar y afrontar el tratamiento. En el Estado, son dos los hospitales públicos que desarrollan programas específicos para jugadores patológicos, uno es el Hospital de Bellvitge en Barcelona y otro el Hospital Ramón y Cajal en Madrid.

En el año 1996 los dispositivos asistenciales de la red pública han tratado a 13 personas nuevas con problemas de juego patológico sobre un total de 35. Por sexos, 30 son hombres y 5 mujeres. Por grupos de edad, 11 pacientes son hombres menores de 30 años, 16 de edades comprendidas entre 30 a 40 años, y 8 de más de 40 años.

En Navarra existen dos asociaciones de autoayuda, la Asociación Navarra de Ludópatas "ANALU", y la Asociación Navarra de Ludópatas "ARALAR". La asociación ANALU se crea en 1990. En 1996 varios socios deciden desvincularse de ANALU por sus discrepancias con la Junta Directiva y crean la asociación ARALAR. Las dos cuentan con apoyo económico del Gobierno de Navarra (Departamento de Salud y Departamento de Bienestar Social).

LA LUDOPATÍA EN NAVARRA: UNA APROXIMACIÓN CUALITATIVA

Navarra lleva siglos jugando a los juegos de azar. Lo específico de este fin de siglo no está por lo tanto en el hecho en sí, sino en los contextos y maneras en que dicha conducta ancestral y cotidiana está teniendo lugar. La imagen de la persona que juega, hoy en día, ha dejado de sentarse en el frontón el día de la Fiesta patronal. Tampoco se identifica con aquel escritor ruso que, para poder hacer frente a sus deudas en la ruleta del Casino, escribió en tres semanas una novela como "El jugador", considerada en nuestros días como uno de los títulos propios de la Literatura Universal. En los años noventa, en Pamplona, se juega a todos los palos, hay apuesta, diríamos, de forma múltiple.

La prevención en temas de salud pública constituye uno de los retos importantes de nuestros estados occidentales. Contar con unos mínimos planes sociales para los distintos problemas, afrontar de una manera integral las necesidades de colectivos y de grupos forma parte de los objetivos de toda Administración pública moderna que se precie. Pertenecemos, de una manera contradictoria y esquizofrénica, a una cultura del bienestar que ve reducidos cada vez más sus recursos, al mismo tiempo que aumentan los requerimientos de atención programada y de intervención planificada en múltiples campos de los servicios sociales.

Retrasar las recaídas y prevenir el desarrollo de comportamientos compulsivos, constituye, en forma sintética, el vademécum de lo que una política social de prevención de la ludopatía puede plantear de forma inmediata. Aquello que ya se está realizando, en una palabra.

En el segundo paso, en lo que se circunscribe a una intervención más a medio plazo, donde se incluye también la necesidad de una política preventiva, entramos de lleno en el conflictivo y difícil tema de la cultura juvenil. Difícil y complicado, repetimos. Pero es aquí, precisamente, donde los adultos solemos establecer diagnósticos, con excesiva rapidez y facilidad, sobre las carencias que acusan los adolescentes de Navarra a fines de los años noventa. Mirando a los maquineros, a los jugadores de máquinas, tendemos a valorar la falta de una ética del esfuerzo. Pero son la punta del iceberg. La existencia de una generación con un estilo de vida acomodado, consumista, es una imagen de la adolescencia actual a la que, tanto medios de comunicación como técnicos, recurren de manera apresurada, sin reflexionar suficientemente sobre lo que ese juicio conlleva.

Se trataría, en el caso de la cultura juvenil, de una temática que debe ser contextualizada en un contexto intergeneracional, de estilos educativos. Nos estamos refiriendo a que quizás hay que reflexionar sobre nuestro pasado inmediato. Unos años ochenta en que se ha utilizado en exceso el gasto familiar en niños y adolescentes como sustituto de la comunicación pedagógica. La satisfacción inmediata, el regalo, como única forma de resolver cualquier problema intergeneracional que se presenta. Solución rápida que esconde la falta de un proceso real de espera, de atención, de análisis en profundidad sobre las carencias y necesidades de las generaciones jóvenes.

Hay también que avanzar una idea transversal a toda la investigación. En todo el recorrido subyace una duda. Al tratar sobre la ludopatía no sabemos si ejemplifica un mal moderno o postmoderno. Porque tampoco está claro que nos enfrentemos a una enfermedad, si con ello entendemos aquello que de forma consensuada y extendida se trate como tal.

La idea de ludópata se ha construido a partir de elementos que proceden tanto de la medicina como de la filosofía productivista propia de la modernidad, la sabiduría popular, la psicopatología, el universo simbólico propio de la cultura rural y su secular entrenamiento vía apuestas, la estadística, la moral judeo-cristiana o el derecho penal, por citar algunos ejemplos posibles.

La ludopatía en el imaginario colectivo se representa también como un deseo legítimo de cambiar las condiciones materiales de vida (claro está que de una manera individual, de curso legal, rápida y vertiginosa). ¿Hay mejor exponente, mejor caricatura, de nuestra

sociedad capitalista?.

Las historias de jugadores en Navarra proceden ya de épocas anteriores, de primogénitos que acabaron con toda la hacienda familiar, trayendo la deshonra y la miseria a las generaciones venideras. Hoy en día, sin embargo, y como hemos comprobado al testar el cuestionario para el estudio de la prevalencia de la ludopatía, resulta curioso observar que casi todas las personas a las que hemos acudido coincidían en conocer a alguien con problemas de juego, algún familiar, antepasado, vecino, etc.

Crear en el azar, en la propia suerte resulta, al mismo tiempo, algo lleno de referencias mitológicas y fantásticas, en un momento en que dichas palabras significan para el gran público, poco más que un episodio de ciencia-ficción, o unas imágenes de realidad virtual.

En su desviación, la conducta de juego compulsivo viene a poner en tela de juicio instituciones primarias tan incontestables como la familia (con su establecimiento de roles, de proyectos comunes, de derechos y obligaciones consuetudinarias, de una múltiple red de interdependencias). Igual proceso de desvalorización sufre en el grupo de iguales (su status de lugar de desarrollo de la sociabilidad fuera de cuyo espacio no se plantea hueco para una identidad personal válida, aceptada). La amistad pasa a ser algo sustituible por una máquina, la incertidumbre y el riesgo que implica toda relación entre seres humanos pasa a ser excluida de lo cotidiano, de lo vital. La máquina personifica todo lo bueno de un amigo y lo malo.., podemos controlarlo nosotros. Así de fácil.

El ludópata ¿es quizás un solitario que disfruta estando así, solo?. ¿Es un fracaso de proyecto personal?, o ¿se trata de un grupo social que esconde en sus comportamientos una insólita filosofía de vida que los otros (los normales, los del esfuerzo personal con nuestra vida unívoca y transparente) no podemos o no queremos aceptar?.

PROPUESTA PARA UN ESTUDIO EPIDEMIOLÓGICO SOBRE JUEGO PATOLÓGICO EN NAVARRA

Para conocer la prevalencia actual de problema de juego patológico en la población de Navarra se ha confeccionado un cuestionario que ha sido fruto de la revisión de las encuestas sobre juego patológico realizadas en España en los últimos años (Becoña 1991-1993, Legarda 1992, Irurita 1994, Arbinaga 1994-1996, Villa, Becoña y Vázquez 1996). También ha ayudado a su confección las orientaciones y entrevistas técnicas mantenidas con expertos en el tema y el análisis temático de los contenidos de los grupos de discusión que se han llevado a cabo con afectados, familiares, profesionales y ofertantes de juego.

La herramienta-cuestionario que se ha elaborado se constituye en cinco áreas temáticas:

- Area 1. Datos sociodemográficos: información básica de carácter social y demográfico, de interés para el estudio.

- Area 2. Actividades de ocio y tiempo libre: información acerca de las preferencias en distintas actividades de ocio y tiempo libre de los encuestados.

- Area 3. Participación en juegos de azar: tipo, frecuencia, edad de comienzo y dinero

gastado en juegos de azar. Se basa en el cuestionario del Estudio de la prevalencia de los Jugadores de Azar en Andalucía (Irurita, 1994).

- Area 4. Motivaciones para el juego, Diagnóstico de juego patológico y Opiniones sobre el juego. Este área recoge una pregunta múltiple sobre la motivación manifestada por los individuos para jugar y es tomada del trabajo realizado por Irurita (1994). Asimismo incorpora 14 preguntas para el diagnóstico de juego patológico. Para diagnosticar si la persona encuestada era jugadora patológica o no, se ha optado por utilizar el Cuestionario de Juego de South Oaks Gambling Screen (SOGS) (Lesieur y Blume, 1987; Lesieur, 1993), teniendo también en cuenta la adaptación y validación del mismo para población española hecha por Echeburúa y Báez (1994). Este área concluye con una pregunta sobre opiniones sobre el juego, donde se evalúa la opinión que tienen los encuestados sobre los juegos de azar.

- Area 5. Consumo de alcohol, tabaco y otras drogas.

RECOMENDACIONES

El estudio que hemos realizado, ha tenido siempre en el horizonte la posibilidad de que se ponga en marcha un estudio en profundidad sobre la relación existente hoy día entre aquello que concierne a los juegos de azar y los distintos grupos poblacionales que integran la estructura social de Navarra. En este estudio se ha tratado de definir la cultura del juego, en sus distintas vertientes significativas, las vivencias de afectados, familiares, técnicos, etc. Desde esta experiencia, queremos remarcar la importancia de que dichas personas y entidades participen activamente en las distintas fases de la realización del estudio de prevalencia. Una adecuada promoción y articulación con los agentes activos de la problemática, va a aportar recursos y elementos válidos el estudio cuantitativo. Contar con su participación activa, por otro lado, va a evitar esfuerzos vanos e innecesarios en más de una fase del proceso investigador. Y sobre todo, va a dotar al estudio de una mayor solidez y fiabilidad.

En relación con el cuestionario que presentamos como producto final, queremos enunciar algunos aspectos:

- Partiendo de la tradición existente en este tipo de estudios en otras zonas geográficas similares a Navarra, se recomienda utilizar el tamaño de muestra y la distribución en grupos poblacionales Estándar, usado en estudios socio-sanitarios de tipo general.

- Se trata de un cuestionario con cierto tono socio-cultural, aunque el carácter clínico resulta, en general, algo dominante. Resulta, en este sentido, un cuestionario "duro".

- La cumplimentación de la encuesta oscila entre los 15 y 20 minutos. La brevedad, y el punto antes señalado, posibilitan e incluso aconsejan realizar el estudio de prevalencia de la ludopatía en combinación con alguna otra temática que resulte de interés en estos momentos.

- El formato que presentamos contiene 46 preguntas. En caso de que fuera necesario circunscribirse a aquellas cuestiones específicas sobre hábitos de juego el formato puede ser reducido a 26 cuestiones.

- Para su realización es recomendable recurrir a personas del campo psicológico o

psiquiátrico, entrenados específicamente para el estudio. Por su mayor cercanía con la problemática pueden desenvolverse mejor en el tipo de preguntas que se plantean y captar matices interesantes del sujeto entrevistado.

- Por el tipo de temática no se recomienda utilizar el sistema de auto-cumplimentación de la encuesta, sino la entrevista presencial que puede garantizar aún más la colaboración del entrevistado y la fiabilidad de sus respuestas.

- El aumento de casos entre la población adolescente y juvenil, las políticas de prevención de la patología que se están realizando en algunos países industrializados, el clima de alarma social que puede estar generando la problemática hoy en día, o la tendencia en el Estado en los estudios sobre ludopatía, son algunas de las razones que nos hacen ver conveniente dedicar un interés adicional a este grupo de edad de la muestra. Cuestiones como la relación con los familiares y con el grupo de iguales, los hábitos escolares, o aquellos ítems que suelen recoger los tests de personalidad pueden aportar información de gran interés y utilidad.

bibliografía

Correspondencia

José Manuel Sandúa Sada
Fundación Bartolomé de Carranza
Pza. del Castillo, 12-2º
31001 Pamplona
Tfno. 948 223710
Fax 948 220783
E-mail: f.carranza@ctv.es