

TÍTULO: Participación, Convivencia y Ciudadanía

1ª edición: Febrero de 2003

© ediciones **Osuna**, 2003

Ganivet, 1, entrepl. A

Tlf. 958 - 55 28 44

ARMILLA (Granada)

Printed in Spain

I.S.B.N.: 84-95805-18-9

Depósito legal: Gr-187-2003

Todos los derechos reservados. Bajo las sanciones establecidas en las leyes, queda rigurosamente prohibida, sin autorización escrita de los titulares del *copy right*, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, así como la distribución de ejemplares mediante alquiler o préstamo públicos.

LA EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA COMO MEDIO PREVENTIVO DE CONDUCTAS ADICTIVAS. EL CASO DE LA LUDOPATÍA

Valentín Carozo Martín

DOCTORANDO DEL DEPARTAMENTO
DE PEDAGOGÍA DE LA UNIVERSIDAD DE GRANADA

La ludopatía es un problema que ha estado presente en la sociedad desde hace mucho tiempo, los problemas con el juego vienen siendo un lastre para muchas personas desde hace siglos, en la sociedad actual en la que vivimos, donde la cultura del ocio es una realidad palpable, la falta de conocimiento hacia el ocio, y el mal uso del mismo está generando una serie de problemas o desajustes que están haciendo aparecer enfermedades antes casi desconocidas. Se hace necesaria por tanto, una capacitación, un aprendizaje ciudadano que asimile estas nuevas formas de ver y disfrutar del ocio, y es desde la educación cívica desde donde se pueden formar ciudadanos que usen el tiempo de esparcimiento de una manera constructiva y enriquecedora, factores que ayudarán a un mayor desarrollo de una ciudadanía sana y libre.

Jugar es recrearse, divertirse. El juego se puede entender como la actividad placentera que puede ayudar al desarrollo de la persona. Desde pequeño, el hombre juega, aumentando la dificultad de tales juegos en la medida en que se madura. En la etapa adulta, el juego incorpora elementos como el azar y la apuesta, que lo hacen más interesante y atrayente. Encontramos diferentes tipos de juego: juegos de azar, juegos de técnica, juegos combinados de técnica y azar, juegos de competición. Desde la perspectiva de los juegos para niños o jóvenes, debemos diferenciar entre: juegos Arcada, juegos de Simulación, juegos Estratégicos y juegos de Mesa.

El concepto de juego no debe confundirse con el de apuesta, por lo tanto debemos diferenciar entre juego (*play*) y juego con apuestas (*gambling*). Mientras que el juego (*play*) se puede entender como un pasatiempo, el juego con apuestas (*gambling*) puede ser entendido como pasatiempo, pero al poseer la alternativa de poder arriesgar y ganar o perder dinero, ha llevado a que aparezcan conductas adictivas, conocidas como ludopatía o juego patológico.

El mal uso del juego conlleva una más que posible caída en la ludopatía. Así,

por jugador patológico entendemos aquella persona que padece la falta de control en los impulsos de jugar. Nos podemos encontrar con diferentes patrones o tipos de jugadores: Jugador social: que juega ocasional o regularmente, Jugador problema: que juega de forma bastante habitual, y Jugador profesional: que vive del juego.

El problema de la adicción al juego es un fenómeno antiguo, la historia del hombre está plagada de anécdotas referidas a los excesos y a la falta de control hacia el juego. El juego aparece documentado en Egipto en el año 3000 a. C., en China y la India se conoce que ya se jugaba en el 2300 a. C.. El juego contribuyó a la caída de las tribus germánicas bajo la invasión de Roma, Enrique VIII perdió las campanas que colgaban de la torre de la Catedral de San Pablo, F. M. Dostoievski era un fervoroso aficionado a la ruleta. Ya a principios de siglo se empezó a hablar de la adicción al juego y de sus problemas naciendo los primeros tratamientos a raíz de la aparición de las organizaciones de jugadores anónimos en 1947.

¿Qué es la adicción al juego? Sencillamente es la dependencia del juego, es el descontrol sobre la conducta de juego, dicha alteración hace que el jugador apueste más dinero, durante más tiempo, y con el agravante de no poder detener esta acción compulsiva, hasta que se queda sin dinero o se le acaba el tiempo.

¿Quién es adicto al juego? Se puede considerar a una persona como ludópata cuando el juego le hace caer en problemas personales, familiares, profesionales y sociales. Es un sujeto que actúa y vive por y para el juego, perdiendo otro tipo de objetivos marcados con anterioridad, es “un esclavo del juego, y cuando juega obtiene un gran placer y si no puede jugar se encuentra mal y procura por todos los medios volver a hacerlo, pues pierde mucho dinero y cree que jugando lo podrá recuperar, entrando así en un círculo vicioso del que es difícil salir” (Becoña, 1996: 83). Para el DSM-IV (1994), un sujeto adicto al juego debe cumplir los siguientes criterios: Preocupación por el juego, necesidad de jugar más cantidad de dinero para lograr la excitación deseada, se esfuerza en controlar, disminuir o dejar de jugar, sin éxito, y cuando hace esto se irrita y se vuelve inquieto, el juego es una vía de escape a otros problemas, cuando pierde dinero vuelve otro día para recuperarlo, miente para ocultar la magnitud del problema, se ve envuelto en actos ilegales para financiarse el juego, arriesgan o pierden una relación significativa (pareja, familia...), incluso el trabajo, necesitan de prestamistas para obtener el dinero. El joven adicto al juego presenta un cuadro de características muy similares a los del adulto.

Visto todo lo anterior, podemos preguntarnos ahora ¿cuáles son las motivaciones que tiene el ludópata para jugar? Fundamentalmente son cinco: superar el aburrimiento o tener relaciones sociales, ganar dinero, olvidar los problemas, conseguir niveles altos de excitación, y ser fieles a un hábito adquirido (Echeburúa, 1999:32). A esto se han de sumar factores como el uso no apropiado del tiempo libre, dificultades en el control de los impulsos, estrés, la permisividad social del juego de azar, valores sociales basados en el consumismo y el dinero fácil... (Blanco, 1998: 105-106).

¿Cómo afecta el juego a la vida? Un jugador patológico no sólo tiene problemas con el juego, esto le acarrea una serie de complicaciones a su vida diaria tanto a nivel personal, económico, de trabajo, familiares, de vida social, y con la justicia. En cuanto a cómo afecta a la vida de los jóvenes y niño, la adicción al juego viene influida

por el uso desmesurado de los videojuegos, que acarrearán problemas físicos, a la vez que suelen potenciar la violencia, el sexismo, causando aislamiento social, y conductas delictivas.

Los datos oficiales desvelan que aproximadamente el 1,8% de los andaluces son dependientes del juego y sufren una alteración en su vida por el mismo, lo que supone un total de 129.729 personas afectadas en Andalucía. Si a esto sumamos que 296.535 andaluces, es decir, el 4,4% tienen comportamientos de riesgo vemos que la suma se hace considerable. En la provincia de Granada un 1,5% de la población es jugadora dependiente, por otro lado un 3% es jugador en progresión adictiva, esto significa que casi 11.000 granadinos tienen problemas de adicción al juego y que casi 24.000 pueden tenerlos.

Los ludópatas son ciudadanos, hombres y mujeres que viven con un problema en sus vidas, el resto de la ciudadanía convive con este conflicto. Por lo tanto la educación para la ciudadanía se convierte en un soporte perfecto para tratar el problema de las adicciones y en este caso de la adicción al juego, ya que el aprendizaje cívico

Ante este panorama, la educación para la ciudadanía se debe plantear el tratamiento del problema. Se propone por lo tanto que la educación cívica, debe educar en el correcto uso del tiempo libre, de la televisión, los videojuegos, el ordenador personal, internet... con el fin evitar el caer en la ludopatía.

Se propone desde esta comunicación, incluir en el curriculum de educación para la ciudadanía un Programa de Educación para el Juego.

La prioridad principal sería dar información sobre la ludopatía y el juego, a la vez que prevenir en la adicción al juego.

Como objetivos se plantean:

- Lograr que los niños y niñas entiendan y comprendan qué es la ludopatía y cómo prevenirla.
- Facilitar información sobre el juego y las consecuencias de caer en su dependencia.
- Aprender a jugar. Generar habilidades de autocontrol y enfrentamiento a los problemas.
- Cambiar la percepción en la valoración del dinero, del tiempo libre y de los espacios de ocio.
- Establecer filtros racionales entre el juego y sus consecuencias reales.
- Potenciar las habilidades sociales y alternativas al juego como tareas en común, temas de conversación.
- Tomar conciencia del uso correcto del videojuego.

Se podrían desarrollar en tres fases diferenciadas en el aspecto de las actividades:

1. Aprender a jugar: donde se trabajarán y tratarán las bases del juego, los diferentes tipos de juego existentes, potenciándose la idea de que el juego es algo divertido si se practica de forma correcta.
2. La ludopatía. Se presentará el tema de la ludopatía en un lenguaje asequible y pedagógicamente aceptable, de acuerdo con las edades de los niños y niñas.

3. Nuestro entorno y el juego. Se desarrollarán actividades en grupo y comunidad, potenciándose la idea de pertenencia y reforzando los lazos de amistad.

Desde la legalización de los juegos de azar, el número de jugadores (51,2% de los andaluces jugó alguna vez en 1996) y la cantidad jugada (tres billones durante 1995) se ha incrementado notablemente haciéndose cada vez más patente el incremento de jugadores patológicos o ludópatas, concretamente, en 1996 aproximadamente el 1,5% de la población adulta de nuestro país era ludópata, el 1,8% lo era en Andalucía. Pero no podemos dejar de lado el problema cada día más creciente de la ludopatía en los jóvenes y niños, y es en este sentido donde la educación para la ciudadanía puede y debe desarrollar un gran papel, en el sentido de educación para la prevención, la formación integral de las personas debería incluir aspectos como el tratamiento de las conductas adictivas, apostando por ello se puede asegurar que el nivel de afectados será con el tiempo menor, menor, menor, y ¿quién sabe? quizás nulo algún día. En ello estamos.

BIBLIOGRAFÍA

- AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION (1995): *DSM-IV. Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales*, Barcelona, Masson.
- BECOÑA, E. (1996): *La Ludopatía*, Madrid, Santillana – Aguilar.
- BLANCO MEDINA, D. (1998): *Programa para la Prevención del Juego Patológico*, Granada, F.A.J.E.R.
- ECHEBURA ODRIOZOLA, E. (1999): *¿Adicciones sin drogas? Las nuevas adicciones: juego, sexo, comida, compras, trabajo, internet*, Bilbao, Desclée de Brouwer.
- FERNÁNDEZ DE LA CRUZ, A. y PRIETO URSÚA, M. (1996): “La Ludopatía en la familia: prevención y tratamiento”, en *III Jornadas de Orientación Familiar: intervención en familias y grupos de personas afectadas por enfermedades o deficiencias*, Madrid, Fundación Mapfre Medicina.
- GRACIA FUSTER, E. y MUSITU OCHOA, G. (2000): *Psicología social de la familia*, Barcelona, Piados.
- IRURITA BÉRTOLO, I. M^a. (1996): *Estudio sobre la Prevalencia de los Jugadores de Azar en Andalucía*, Sevilla, Comisionado para la Droga – Consejería de Trabajo y Asuntos Sociales – Junta de Andalucía – F.A.J.E.R.
- LÓPEZ-BARAJAS ZAYAS, E. (1997): *La familia en el tercer milenio*, Madrid, Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA SALUD (1992): *Trastornos Mentales y del Comportamiento. Descripciones Clínicas y Pautas para el Diagnóstico (CIE-10)*, Ginebra, O.M.S.
- PRIETO URSÚA, M. (1999): *Para Comprender la Adicción al Juego*, Bilbao, Desclée de Brouwer.
- SECADES VILLA, R. y VILLA CANAL, A. (1998): *El Juego Patológico: prevención, evaluación y tratamiento en al adolescencia*, Madrid, Ediciones Pirámide.