



LUDOPATIA

UN JUEGO CON RIESGO EN LA FAMILIA



“LA LUDOPATÍA UN JUEGO CON RIESGO EN LA FAMILIA”

**ANÁLISIS DEL COMPORTAMIENTO DE UN MIEMBRO LUDÓPATA Y SU
INCIDENCIA EN LA DESINTEGRACIÓN DEL NUCLEO FAMILIAR,
PARTIENDO DE TRES RELATOS DE VIDA EN BOGOTÁ D.C AÑO 2009.**

ANGELA MARIA MONCADA AGUIRRE

LUGDY LIZETT PADILLA MONCADA

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TITULO DE
TRABAJADORA(S) SOCIAL(ES)**

Director:

DANIEL ENRIQUE CARRANZA

Trabajador Social

Magister en Investigación Social Interdisciplinaria

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**

TRABAJO SOCIAL

BOGOTÁ D.C

2009



“LA LUDOPATÍA UN JUEGO CON RIESGO EN LA FAMILIA”

**ANÁLISIS DEL COMPORTAMIENTO DE UN MIEMBRO LUDÓPATA Y SU
INCIDENCIA EN LA DESINTEGRACIÓN DEL NUCLEO FAMILIAR,
PARTIENDO DE TRES RELATOS DE VIDA EN BOGOTÁ D.C.
AÑO 2009.**

ANGELA MARIA MONCADA AGUIRRE

LUGDY LIZETT PADILLA MONCADA

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES
TRABAJO SOCIAL
BOGOTÁ D.C
2009**



DEDICATORIA

Dedico este logro a Dios que durante toda mi vida me ha cargado entre sus brazos; regalándome su amor, la fuerza y valentía durante las jornadas constantes de fatiga entre útiles, papeles y libros.

A mi esposo José Luis, por estar conmigo siempre, por su apoyo, comprensión y compañía durante este proceso, brindándome amor, lealtad y felicidad en mi vida.

A mi tía Clara, fundamental en este camino le debo el amor, el apoyo de una mujer ejemplar que me inculco la templanza y me enseñó a saber y reconocer lo que quiero, criterio para protegerlo y metas para lograrlo.

Y por supuesto a mi madre y hermano son ellos, la luz de cada amanecer, la esperanza de cada mañana, y la ilusión de mí vivir.

Por ultimo a mi equipo de trabajo de tesis por acompañarme en un proceso tan esencial y darme su apoyo entre lagrimas, alegrías, luchas y triunfos”

“LUGDY LIZETT PADILLA MONCADA”

Doy gracias a Dios primero que todo; por haberme dado una familia tan hermosa en la que existe unión y comprensión. A mis padres Carlos y Teresa que a ellos les debo toda mi vida entera, todo lo bueno que soy lo aprendí de ellos dos, a mi hermano Luisfer por apoyarme en todo momento y ser mi mejor amigo, a mi abuelita Marina por darme un poco de su sabiduría, a mi abuelita Elvira por ser una persona la cual me colaboro mucho, a mis dos grandes amigas Lorena y Diana que me brindaron sabios consejos cuando mas lo necesite y en general a todos los que me apoyaron de una u otra forma en este camino tan arduo donde estuvieron presente alegrías y tristezas, gracias por estar allí, y reitero mis gracias a Dios por mi familia.

“ANGELA MARIA MONCADA AGUIRRE”



AGRADECIMIENTOS

**“Encomienda a Dios tu camino,
Y confía en él; y el hará” Salmo 37:5**

En primera instancia agradecemos a Dios por brindarnos la oportunidad de dar inicio a este proceso de formación profesional.

Al Director Daniel Enrique Carranza, Trabajador Social y Docente de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, por guiarnos y acompañarnos en éste proceso de investigación, por su paciencia y disposición.

A Gabriel Ballesteros Monroy, Trabajador Social por compartir sus consejos desinteresadamente, su conocimiento y experiencia, por su dedicación y apoyo en nuestro trabajo de grado.

Al Grupo Vida Nueva por su colaboración y atención en los requerimientos que se llevaron a cabo durante este tiempo.

A José, Juan y Ana quienes nos brindaron su confianza y compañía a lo largo de este recorrido haciéndolo mas ameno y alegre.

A la Universidad Minuto de Dios, a los diferentes Docentes del programa de Trabajo Social, por aportarnos sus conocimientos, enseñanzas y formarnos como profesionales integrales, permitiéndonos crecer en nuestra vida personal.

A los amigos /as y compañeros /as por compartir en estos años un instante de sus vidas y porque de ustedes nos quedarán los mejores recuerdos.



Tabla de Contenido

	Pág.
Introducción	6
Capítulo I	
Una mirada Metodológica.....	8
Capítulo II	
Una perspectiva de conceptos claves.....	12
Definición de la Ludopatía.....	12
Clasificación de los Jugadores.....	14
Jugador Social.....	14
Jugador Problema.....	14
Jugador Patológico.....	15
El Sujeto desde el Psicoanálisis.....	15
Consideraciones sobre Familia.....	17
Capítulo III	
Una visión desde el propio relato de vida de los sujetos ludópatas.....	20
Relato de vida 1: Sr. Juan.....	21
Relato de vida 2: Sr. José.....	26
Relato de vida 3: Sra. Ana.....	30
Capítulo IV	
Una mirada en el impacto familiar cuando existe un sujeto ludópata dentro del núcleo	34
Conclusiones	40
Recomendaciones	48
Bibliografía	50



Introducción

La afición de los seres humanos por los juegos de azar siempre ha estado presente en la sociedad, disimulando en muchas ocasiones casos específicos de una verdadera patología que ha conllevado a diferentes trastornos sociales. En la actualidad el ente regulador ETESA (Empresa Territorial para la Salud. Ministerio de la Protección Social) ha generado normas las cuales llevan a un mejor control de estos juegos de azar, debido al aumento de establecimientos que ofrecen una mayor demanda frente a este estilo de diversión, influyendo así la ludopatía a entornos cada vez más evidentes como lo son la familia, por tal motivo afecta las relaciones interpersonales, creando una disfuncionalidad familiar; otro entorno son los grupos de amistades, viéndose afectado el desenvolvimiento del sujeto frente a su contexto social y a su vez hombres y mujeres, se ven encerrados en un círculo vicioso el cual los enseguece, para el beneficio del propio padecimiento.

En consecuencia al aumento de esta patología no sólo se hace sentir en el entorno personal y familiar del sujeto afectado directamente, sino también en las diferentes redes sociales. Debido a esto el Estado empieza entonces a efectuar algunos estudios que categorizan y analizan las nuevas ludopatías, dadas las particularidades de esta condición, es necesario, antes de efectuar cualquier estudio que predomine en el área Social, realizar un estudio cualitativo sobre esta condición.

Ese estudio cualitativo, profundizará en los aspectos más relevantes de las dinámicas en el núcleo familiar del jugador patológico como los son: la afectación conyugal, la afectación parental, la codependencia, la violencia intrafamiliar y la comunicación creando así un conflicto a nivel personal y social.

La investigación se ha basado en el análisis del comportamiento de un miembro ludópata y su incidencia en la desintegración del núcleo familiar, partiendo de tres relatos de vida de Bogotá D.C. Año 2009.

La investigación de orden cualitativo permitirá identificar junto a las nuevas ludopatías, las formas de juego más vinculadas a las tradiciones y cultura ancestrales, profundizando en el entorno familiar del sujeto ludópata que vive y reacciona ante este problema, así como reconocer la incidencia en la desintegración del núcleo familiar cuando se padece esta condición.



Fue necesario en la investigación la implementación del tipo descriptivo ya que este tiene una particularidad de observar un hecho para lograr un panorama general, lo cual transmite propiedades importantes de personas, grupos o comunidades para posteriormente ser sometidas a un análisis.

Con este tipo de investigación se permitirá dar un panorama general lo más preciso del fenómeno en este caso, la condición del ludópata al cual se hace referencia. Para ello se requiere obtener un conocimiento del área que se investiga, manejando desde un rastreo documental, para la formulación de preguntas específicas que buscarán dar respuesta y ofrecerá un pronóstico rudimentario en la medición de variables individuales, para esta investigación serán los relatos de vida de los tres jugadores patológicos.

Para llevar a cabo esta investigación cualitativa se utilizara la modalidad de estudio de caso en los tres relatos de vida. Según Gregorio Rodriguez “tienen como característica común referirse a sucesos complejos que tratan de ser descritos en su totalidad, en su medio natural. No hay consecuentemente, una abstracción de propiedades o variables para analizarlas mediante técnicas estadísticas apropiadas para su descripción y la determinación de correlaciones”.



CAPITULO I UNA MIRADA METODOLOGICA

Frente a la ludopatía son escasas las investigaciones realizadas en Colombia, por este motivo surge el deseo de indagar sobre esta enfermedad, caracterizada como un problema social en el cual las personas pierden el control emocional frente al estímulo del deseo hacia el juego, afectando así su vida a nivel personal, familiar y laboral.

Con esta investigación se pretenderá explorar el impacto que tiene la ludopatía sobre las personas, y así mismo identificar esta condición como una nueva problemática a nivel social.

Para los investigadores es importante generar conocimientos de esta problemática social, como es “la ludopatía en familias”, para así determinar el impacto causado por un integrante ludópata, siendo considerada una nueva condición de la sociedad colombiana. A partir de este planteamiento, se direcciona a resolver la siguiente pregunta: **¿Cómo desde el relato de vida de un sujeto ludópata, se puede comprender el impacto de su condición en su familia?**; que a su vez abre una nueva perspectiva al Trabajo Social, ya que son escasas las investigaciones sobre el análisis del comportamiento de un miembro ludópata y su incidencia en la desintegración del núcleo familiar en particular. En este sentido se encuentran registros extraídos desde disciplinas afines como: psicología, psiquiatría y comunicación social, que abordan el tema de manera individual pero no desde un enfoque familiar.

Para desarrollar la pregunta anteriormente nombrada, analizaremos el comportamiento de un miembro ludópata y su incidencia en la desintegración del núcleo familiar, partiendo de tres relatos de vida en Bogotá D.C. Año 2009, para ello se plantean tres objetivos específicos:

1. Conocer sobre la conceptualización de la ludopatía como enfermedad en relación con el contexto familiar.
2. Construir desde los relatos de vida una comprensión sobre el sujeto ludópata.
3. Conocer el impacto familiar y la incidencia en ésta, cuando uno de sus miembros es ludópata.



De esta manera se utilizará una metodología cualitativa, considerada según Taylor y Bodgan como aquella que produce datos descriptivos asimilando las propias palabras de las personas (hablados o escritas) y la conducta observable pretendiendo comprender a los sujetos dentro de su marco de referencia de tipo exploratorio con una fundamentación epistemológica del subjetivismo ya que toma como factor primario para toda verdad y moralidad a la individualidad psíquica y material del sujeto particular, siempre variable e imposible de trascender hacia una verdad absoluta y universal, como instrumento para conocer las realidades humanas. Con base en las investigaciones de estos autores se aplicará al desarrollo de los objetivos anteriormente nombrados.

Cabe señalar que en este punto, es importante vincular la corriente hermenéutica, ya que es la disciplina que alcanza auténtica profundidad filosófica. Puesto que la "comprensión" es una estructura fundamental del ser humano y ya no una forma particular de conocimiento. Esto significa que la comprensión es lo que hace posible todo conocimiento. La interpretación es posterior a la comprensión como la recopilación de testimonios en los tres relatos de vida de las personas que han padecido de ludopatía. Así mismo la hermenéutica, es parte fundamental de la investigación, ya que contiene un alto trabajo interpretativo, que se aplicara en la reconstrucción de los relatos de vida.

Para los hermenéuticos no es el "comprender" como un instrumento a disposición del hombre, sino como una estructura constituida en la existencia como una dimensión intrínseca del hombre: "El hombre crece sobre sí mismo, en un haz de experiencias, y cada nueva experiencia nace sobre el trasfondo de las experiencias procedentes y las reinterpreta." Esta visión ontológica asume la propia auto-comprensión que aparece por medio del lenguaje, es decir que la hermenéutica no resulta ser una forma particular del conocimiento sino lo que hace posible cualquier forma de conocimiento. De esta manera al comunicarse entre sí, los ludópatas informan sobre el núcleo familiar y lo definen al momento de reportarlo, es decir, la experiencia "hace" la situación de interacción y define el marco que da sentido. (Heidegger)

Desde esta visión lo que hacen los ludópatas al compartir sus situaciones familiares es reconstruirla y definirla. Es por ello, que al decir jugadores patológicos se están constituyendo como tales, con atributos que los ubican bajo una óptica de estigmatización social, independiente de que ellos sean jugadores padeciendo esta condición. Por ello, se tendrán en cuenta los relatos de vida recogidos que permiten no solo obtener información,



sino crear a partir de ellos el contexto en el cual la información tiene sentido. De esta manera, los ludópatas producen la racionalidad de sus acciones y transforman su realidad social en una realidad coherente y comprensible.

El papel de los investigadores será el de estudiar la realidad en su contexto natural, tal como sucede, intentando sacar sentido de, o interpretar, los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicadas. La investigación cualitativa implica la utilización y recolección de una gran variedad de materiales que describen la rutina, las situaciones problemáticas y los significados en la vida de las personas.

Para recolectar los tres relatos de vida, fue indispensable, el apoyo del “Grupo Vida Nueva”, ubicado en la ciudad de Bogotá D.C., en la localidad de Bosa. Este grupo de autoayuda realiza reuniones los días: lunes, miércoles y Sábado.

En este grupo se encuentra una comunidad de hombres y mujeres que comparten su mutua experiencia, fortaleza y esperanza para resolver su problema en común (la adicción al juego). El único requisito para ser miembro del “Grupo Vida Nueva” es el deseo de dejar el juego. En este grupo de apoyo no se pagan cuotas, ni honorarios; se mantiene con las contribuciones voluntarias de los propios participantes.

Para tener una mejor comprensión de la investigación, es necesario enfatizar en los conceptos de ludopatía, sujeto y familia, dados por diferentes organizaciones y personas, directamente vinculadas con ellos:

Ludopatía: Es un trastorno reconocido por la Organización Mundial de la Salud (OMS) que lo recoge en su clasificación internacional de enfermedades en el año 1992. Sin embargo esta no fue la primera vez que, como categoría diagnóstica y con el nombre de Juego Patológico, se reflejó en los ámbitos profesionales. Ya en 1980 en el manual diagnóstico y estadístico (DSM_III) de la asociación Americana de Psiquiatría (APA), se planteaba su definición y algunos criterios de diagnósticos. (Organización Mundial de la Salud, 1992)

Sujeto: Desde la teoría Psicoanalítica, las representaciones del inconsciente tienen la particularidad de incidir de manera decisiva en la vida psíquica del sujeto (neurosis), para los psicoanalistas los síntomas propios de la neurosis o la psicosis son el efecto de algo



que el sujeto no conoce, pero la suficientemente eficaz como para contrariar la misma voluntad. (Freud, 1930)

Familia: Es la Matriz de la libertad y del desarrollo Psico-social de sus miembros, y en este sentido debe acomodarse a la sociedad y garantizar la continuidad de la cultura a la que responde. El sentido de identidad de los hombres esta determinado por el sentido de pertenencia a una familia particular, donde se asumen pautas. (Quintero, 1997)

Para precisar y generar estos nuevos conocimientos nombrados anteriormente desde el tema de familia, siendo esta el núcleo fundamental de la sociedad y materia de estudio clave en la profesión de Trabajo Social, será conveniente entonces, conocer sobre la conceptualización de la ludopatía como enfermedad y en relación con el contexto familiar, desde la afectación que puede tener en el sujeto ludópata.



CAPITULO II

UNA PERSPECTIVA DE CONCEPTOS CLAVES

Este capítulo brinda al lector una conceptualización sobre la ludopatía y las consecuencias de ésta en el desarrollo de las relaciones en todos los ámbitos, haciendo énfasis en el entorno familiar; para seguir de manera breve y específica, con la ludopatía y su relación con las otras categorías de estudio, descritas desde el mismo sujeto, al cual se pretenderá analizar en su mismo ámbito familiar, donde finalmente interesará la reconstrucción de su propio relato de vida, generando de este modo, experiencias y vivencias, para seguir en el posterior análisis de carácter pertinente, al proceso de investigación que se ha llevado a cabo.

Definición de Ludopatía

En primer lugar será la Ludopatía reconocida según la Organización Mundial de la Salud quien en el año 1992 la definió como “un trastorno caracterizado por la presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juegos de apuestas, los cuales dominan la vida del enfermo en perjuicio de sus valores y obligaciones familiares, sociales, laborales, y materiales.”

Ahora bien la ludopatía, o juego patológico, genera un impacto en las personas y esto acapara la atención de los países en donde los juegos de azar están legalizados y a su vez sufren las consecuencias de contar con una creciente población ludópata.

Por ello se determina las características del juego patológico como las acciones y conductas que se pueden presentar en las personas afectadas de la siguiente manera: (Cuadrado & Saenz, 2000)

- El juego es una experiencia típica y repetitiva.
- El juego acapara y absorbe como una esponja todos los demás intereses del individuo.
- El jugador es patológicamente optimista respecto a su triunfo y no aprende con la experiencia de las pérdidas.



- El jugador es incapaz de retirarse cuando está ganando.
- Independientemente del propósito inicial, el jugador apuesta y arriesga más de lo que tiene y puede permitirse.
- El jugador busca con su conducta experimentar una emoción que carece de explicación lógica, ya que está compuesta por más dolor que placer.
- Intranquilidad o irritabilidad cuando no se puede jugar.
- Sacrificio de alguna actividad social, profesional o recreativa para poder jugar.
- Fracaso repetido de los esfuerzos para controlar, interrumpir o detener el juego.
- Preocupación por el juego: Evidenciado en casos como la preocupación por vivir experiencias pasadas de juego, compensar ventajas entre competidores o planificar la próxima aventura.
- El juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas o para aliviar la disforia (ej. Sentimientos de desesperanza, culpa, ansiedad y depresión).
- Se engaña a los miembros de la familia, terapeutas u otras personas para ocultar el grado de implicación con el juego.
- Depende de otros para que le den dinero o por su desesperada situación financiera.
- Se cometen actos ilegales, como falsificación, fraude, robo o abuso de confianza, para financiar el juego.
- Se han arriesgado o perdido relaciones interpersonales significativas, trabajo y oportunidades educativas debido al juego.



Por consiguiente las familias suelen tener un patrón característico de funcionamiento, de manera que el propio afectado por el problema no suele ser el jugador patológico que solicita ayuda a los servicios profesionales y/o las asociaciones de autoayuda. El comportamiento de estos sujetos produce en las familias síntomas de depresión o desesperación que se evidencian desde las amenazas a los recursos económicos de las familias, hasta actividades ilegales con el fin de poder invertir dinero en el juego.

Aquí se refiere que para los conductistas, los factores de riesgo hacia la ludopatía lo justifican desde que el juego patológico, es el resultado de un aprendizaje consolidado por refuerzos positivos sucesivos (dinero, activación...) y de refuerzos negativos (reducción de la ansiedad o depresión), así como de factores ambientales que favorecen la adquisición del problema (disponibilidad, núcleo familiar, aprobación social o de amistades).

De esta manera se puede analizar que cuando las personas dejan de jugar se ven afectadas por un incremento de la tensión, lo cual empieza a convertirse en una dificultad de mayor cuidado, por la aparición del consumo necesario de alcohol, drogas o medicamentos, constituyendo estas conductas en una forma simple de reducir el estrés, pero con importantes deterioros para la salud a corto o largo plazo.

Para la investigación es importante identificar las **clases de jugadores** que existen en la actualidad según Gonzáles (1989) que los clasifico en las siguientes categorías:

1. Jugador social: Juega por entretenimiento en el marco de una relación social.

Participa en juegos admitidos socialmente. No invierte tiempo ni dinero destinado a otros fines y tiene otras actividades que son más importantes y que le dan sentido a su vida. Tiene control interno sobre el juego: sabe cuándo juega y cuánto dinero gasta y no abandona nada por el juego.

2. Jugador problema: Juega de manera habitual, diaria o casi diariamente, generándole el juego problemas ocasionales. Tiene menos control sobre el uso del juego (tiempo, dinero, otras actividades, etc.) y se sitúa en el límite de riesgo de convertirse en jugador patológico, con grandes posibilidades de traspasar este límite en cuanto tenga mayores problemas o pérdidas que no pueda cubrir, ya que reconoce el juego como recurso habitual.



3. Jugador patológico: Tiene una dependencia afectiva y emocional con el juego.

Su control sobre el juego es externo, es decir, sólo aspira a poder jugar sin que nada le perturbe y a tener o conseguir el dinero necesario para jugar. En realidad es el juego quien le controla a él y organiza su vida, en detrimento del resto de sus responsabilidades sociales y personales. La actividad del juego interfiere negativamente sobre su vida personal, familiar y social, y en ocasiones también sobre su ámbito laboral. Presenta unas conductas de juego descontroladas, perdiendo todo dominio sobre el tiempo y el dinero que invierte en el juego. Sus apuestas son superiores a lo previsto o a lo que está en condiciones de afrontar, lo cual le conduce a contraer deudas, pedir dinero prestado, sacrificar el dinero propio o familiar destinado a otras necesidades e incluso al hurto o al robo. El jugador patológico presenta cuadros de ansiedad antes de jugar, siente la necesidad de recuperar las pérdidas y emplea compulsivamente la mentira para ocultar una actividad de juego que sabe será censurada por las personas de su entorno. No tiene control alguno sobre sus impulsos de jugar y, en última instancia, sigue jugando aunque el juego le cree malestar emocional e interfiera gravemente en su vida diaria.

Por otra parte, existe para el jugador patológico el síndrome de abstinencia que se evidencia con cambios de síntomas físicos desde temblores, sudoración excesiva pasando por cansancio, vómito, hasta llegar a alteraciones de ánimo, obsesiones y síntomas psíquicos, esto definido como generadores de altos niveles de estrés.

Por lo tanto, la sintomatología se debe en primer lugar, durante la fase de juego, al aumento general de la activación del organismo como consecuencia de un alto nivel de estrés propiciado por la propia dependencia al juego y por las repercusiones del mismo y en segundo lugar, en el momento de la abstinencia por el incremento de dichos niveles de estrés, como consecuencia del abandono del juego.

El Sujeto desde el Psicoanálisis

En segundo lugar, se definirá al sujeto y por consiguiente se toma como referencia al padre del psicoanálisis, Freud desde su texto “El Malestar de la Cultura” (1930) quien afirma que según su teoría psicoanalítica, las representaciones del inconsciente tienen la particularidad de incidir de manera decisiva en la vida psíquica del sujeto (neurosis). Para los psicoanalistas los síntomas propios de la neurosis o la psicosis son el efecto de algo que el sujeto no conoce, pero la suficientemente eficaz como para contrariar la misma voluntad.



Cabe señalar que la sociedad también canaliza la agresividad dirigiéndola contra el propio sujeto y generando en él un super-yo, donde identificaremos el jugador patológico desde una conciencia moral, que a su vez será la fuente del sentimiento de culpabilidad y la consiguiente necesidad de castigo. La autoridad es internalizada, y el super-yo tortura al yo 'pecaminoso' generándole angustia. La conciencia moral actúa especialmente en forma severa cuando algo salió mal, en ese momento es determinante el síntoma de abstinencia por el cual pasa el ludópata para finalmente realizar un examen de conciencia.

Entonces, para el autor la cultura será la suma de producciones que nos diferencian de los animales, y que sirve a dos fines: proteger al hombre de la naturaleza, y regular sus mutuas relaciones sociales. Para esto último el hombre debió pasar del poderío de una sola voluntad tirana al poder de todos, al poder de la comunidad, es decir que todos debieron sacrificar algo de sus instintos: la cultura los restringió.

Así, la cultura también restringirá la agresividad, y no sólo el amor sexual, lo cual permite entender porqué el hombre no encuentra su felicidad en las relaciones sociales, es aquí donde existen distracciones y se ubicara el juego de manera clave para la satisfacción del deseo del sujeto.

El precio pagado por el progreso de la cultura reside en la pérdida de felicidad por aumento del sentimiento de culpabilidad. Sentimiento de culpabilidad significa aquí severidad del super-yo, percepción de esta severidad por parte del yo, y vigilancia.

La necesidad de castigo es una vuelta del masoquismo sobre el yo bajo la influencia del super-yo sádico, de modo similar se presenta los cambios que tienden a tener el jugador patológico desde el inicio del juego hasta los síntomas de abstinencia que conllevan cambios anímicos hasta trastornos psíquicos. Por consiguiente, según Freud el destino de la especie humana depende de hasta qué punto la cultura podrá hacer frente a la agresividad humana, y aquí debería jugar un papel decisivo el super-yo en la forma determinante de consentimiento a la culpabilidad, para la investigación será entonces el afrontamiento del sujeto a la propia aceptación de la adicción generada a causa del juego.

Freud concluirá entonces, que el comienzo de los sentimientos de culpabilidad está en las tendencias agresivas del super-yo, donde ubicaremos entonces las tendencias de

comportamiento que presenta el jugador patológico y se evidencia dentro de su ámbito familiar representado en la pérdida de su pareja y distanciamiento total hacia los hijos generando así cambios dentro del núcleo o llegando en algunos casos a la pérdida de la familia.

Consideraciones sobre Familia

En tercer lugar, se definirá la familia, (Quintero Ángela María) en donde afirma que entender al individuo, su funcionamiento y perspectivas solo es posible con una comprensión de la institución familiar, cuyos orígenes y evolución están interrelacionados con los cambios de la sociedad. Entonces, como tal la familia será la matriz de la identidad y del desarrollo psico-social de sus miembros, y en este sentido debe acomodarse a la sociedad y garantizar la continuidad de la cultura a la que responde.

Al ser este un sistema, lo define la autora como un conjunto de elementos que están interrelacionados por diversos canales de comunicación y de control para alcanzar objetivos claramente identificables y propuestos entre las mismas personas que lo conforman. Del mismo modo, la familia es considerada como el espacio vital del desarrollo humano para garantizar su subsistencia dentro de un sistema íntimo de convivencia, en el que la asistencia mutua y la red de relaciones de los mismos miembros la definen y la determinan.

Igualmente, todos los sistemas tienen una relación jerárquica con sistemas mayores o menores de su área de influencia, es aquí donde se identificará entonces la figura autoritaria cómo lo es de panorama general en la sociedad actual, el padre. La diferencia de la familia con otros sistemas sociales son sus funciones esenciales, la calidad e intensidad de las relaciones y la naturaleza de sus sentimientos.

Para la investigación el subsistema conyugal marital será clave para el entendimiento de cada uno de los relatos de vida y se definirá como el sistema formado por una pareja que decide unirse, donde cada uno aporta su historia familiar y antecedentes personales, asimilados y desarrollados en su familia de origen. La función correspondiente es de complementariedad (deben ceder parte de su individualidad para lograr el sentido de pertenencia) y acomodación mutua (interdependencia).

Se evidencia igualmente el subsistema parental filial, éste hace referencia a los padres e hijos y, en tal sentido, se espera que los padres comprendan la necesidades del desarrollo de sus hijos y expliquen las reglas que imponen dentro de cada núcleo. Al mismo tiempo, este subsistema se realiza y construye como organización, por la relaciones recurrentes entre la pareja, no como cónyuges sino como padres en la realización de las tareas de protección, desarrollo y socialización de la vida de los hijos, porque a medida de que crece el niño en este caso los hijos, aumentarán sus requerimientos para el desarrollo, tanto de la autonomía como de la orientación, lo cual exige cambios en el subsistema parental.

Esto llevará entonces, a realizar una síntesis general sobre los conceptos ya descritos desde, el sujeto y la ludopatía, de manera que se aclare la terminología y posteriormente se aplicará, en los análisis de los instrumentos de información, que se llevarán a cabo desde los tres relatos de vida.

Sujeto: Es aquel que está determinado por la sociedad, ya que adapta su fe, su agresividad y su pensamiento a su entorno. El sujeto se define según Freud desde quien impugna verdaderamente la tradición del ser en el ente con la verdad afilada de inconsciente y pulsión, es decir que sus actuaciones vendrán dadas desde el inconsciente.

Ludopatía: Es una condición que consiste en la adicción de una persona a los juegos de azar, la cual le ocasiona dificultades en el ámbito personal, familiar y social trayendo consigo trastornos físicos y psicológicos.

Según la investigación y la recopilación de los términos anteriormente nombrados un **Sujeto ludópata** es aquel que ha sido influenciado por distintos factores como lo denota Freud (1930), una sociedad hace los hábitos de los sujetos que están en relación con ésta, los cuales dichos factores se han clasificado en; familia, amistades, medios de comunicación, adicciones alternas entre otras.

Entonces el sujeto ludópata se definirá desde los resultados de sucesos repetitivos en el juego que causarán repercusiones y afectarán los ambientes a nivel personal, familiar, laboral y social, posteriormente el sujeto generará y estará inmerso en una serie de problemas ocasionales, reconocidos como forma habitual de su diario vivir.



De esta manera se percibe que las características del sujeto ludópata se identifican desde la dependencia hacia el juego de su parte afectiva y emocional, pasando así al consumo de psicoactivos como drogas y alcohol, hasta llegar al punto de crisis donde presentará conductas de juego descontroladas, perdiendo entonces todo dominio de tiempo y de dinero generando además consecuencias que se podrán evidenciar dentro de su cotidianidad.

Así mismo, se percibe un cambio de percepción en la vida del sujeto ludópata, desviando su pensamiento en los diversos juegos de azar, así se vuelve objeto de manipulación, por diferentes métodos de mercado de los casinos, donde ya como sujeto ludópata evidencia una debilidad por dicha actividad; a su vez el personaje manipula a su entorno inicial, que se evidencia en la presente investigación como la familia, de modo similar minimizando así la magnitud de la condición que tiene como jugador patológico, la cual no acepta inicialmente, donde el placer en el juego se convierte en su mayor recompensa.

A partir de esta patología o de este análisis se puede demarcar al sujeto ludópata en un campo de agresividad, mayor a la del sujeto normal, debido a que los principales factores de riesgo de esta condición están dados por el inicio al juego desde una temprana edad, según estudios realizados, además por otra parte es necesario aclarar los siguientes efectos o fenómenos, en las siguientes categorías:

- Amenaza a los recursos económicos familiares.
- Desatención en el ámbito laboral.
- Actividades ilegales para poder jugar o bien para reintegrar el dinero a amigos, familiares, entidades financieras, etc.

Por consiguiente, las consecuencias que asume el sujeto ludópata, al afrontar su condición se presentarán en formas incontrolables de jugar, convirtiéndose este en un deseo difícil de dominar, por el contrario con el pasar de los días este se hará mas evidente, llevándolo a un agotamiento de tiempo, energía, recursos emocionales y materiales, lo cuales dispone el sujeto ludópata.

Basándose en lo anterior, es conveniente en este punto, la reconstrucción de los tres relatos de vida de Juan José y Ana, generando de esta manera una comprensión sobre la condición de ser sujetos ludópatas, desde el análisis e interpretación de sus propias palabras.



CAPITULO III

UNA VISIÓN DESDE EL PROPIO RELATO DE VIDA DE LOS SUJETOS LUDÓPATAS

Se identificará en este capítulo, la importancia de definir el instrumento de los relatos de vida, es necesario tener clara la idea de que éstos, no son ni la vida misma, ni la historia misma del sujeto, sino una reconstrucción realizada en el momento preciso de la narración y en la relación específica con un sujeto. Por consiguiente, los relatos de vida serán entonces siempre reconstrucciones, versiones de las historias en la investigación, desde una mirada de Juan, José y Ana los sujetos ludópatas, que relatarán a los investigadores, un momento particular de su vida.

VARIABLES DE MEDICIÓN EN LOS RELATOS DE VIDA
ENFRENTAMIENTO A LA ADICCION
AFECTACION COYUGAL
AFECTACION PARENTAL
RECUPERACIÓN
CODEPENDENCIA
VIOLENCIA INTRAFAMILIAR
CONFLICTO
COMUNICACIÓN



RELATO DE VIDA 1: SR. JUAN

...”Mi nombre es Juan tengo 56 años soy nacido en la ciudad de Bogotá, contaré mis últimos treinta años, ese es más o menos el tiempo que llevo en el juego, eso creo... No lo recuerdo muy bien la verdad.

Cuando despierto a veces creo que todo esto ha sido solo cuestión de un mal sueño, de una pesadilla de la noche anterior, pero solo es suficiente con mirar alrededor y darme cuenta, que dentro de un gran espacio no esta más que mi soledad, aquella soledad que me dejó el juego a ella se la debo, a ella se la tengo que pagar...

Me pregunto en que momento empezó todo esto y no sé el lugar, ni la manera en que empezó, “pero si sé algo que sucedió y eso bastó para darme cuenta que era un ludópata más, eso si, luego de muchos años y sin saber que esto era un problema, una enfermedad, una condición o como le suelen llamar que me había convertido en un ludópata, en un jugador compulsivo, un adicto al juego”. (Enfrentamiento a la adicción)

Mi interés era el juego, (Codependencia) la diversión, los amigos, el compartir con otra gente, eso si, lo disfrutaba al máximo sobre todo en los casinos de la carrera décima ubicado exactamente en el centro de Bogotá aquella ciudad en la que nací, sin dejar de lado en ocasiones los bingos o las partidas de poker clandestinas, el parques, moneditas clandestinas, esas y otras formas de juego que ya ni del nombre me acuerdo.

Es decir, yo era un duro como lo decían mis amigos para toda clase de juegos y yo me sentía por supuesto orgulloso de este elogio, sin darme cuenta del trasfondo de la situación y del verdadero conflicto (Conflicto) que se vivía dentro de mi familia.

Pero un momento no he nombrado a mi familia tal vez solo recuerdos quedaron de la partida perdedora con mayor dolor en mi vida.

Pues bien mi esposa era una mujer integra ella hacia los oficios de la casa, me atendía como el gran señor, cuidaba de nuestros tres hijos y además trabajaba como modista, su nombre es Silvia, una gran esposa, madre y mujer.

Mis hijos son tres, el mayor Fausto de 28 años, el del medio Javier de 25 años y mi única niña, la luz de mis ojos María Antonia que ahora tiene 22 años, (Afectación Parental) todos



en aquella época de mi vida perdedora estaban en la etapa estudiantil, en el colegio en medio de sus tareas y sus amigos.

Silvia, me acuerdo como si hubiese sido ayer ya empezaba a notar mis cambios con ella, pero claro no le dedicaba tiempo, ni siquiera llegaba a almorzar luego de ella preparar los alimentos con tanto cariño a mi eso no me interesaba pues no sentía apetito frente a las maquinas tragamonedas, entonces, ella me hablaba de mil formas, me lloraba, me insistía que y le ofreciera un poco de tiempo a nuestro matrimonio y a nuestros hijos finalmente me amenazaba con irse, pero yo nunca le presté atención en cambio, cada día pasaba más horas en aquellos lugares de “mala muerte” sin importar amanecer sin llegar a dormir donde mi esposa me esperaba y en ocasiones se preocupaba de mi destino, hasta que esto se volvió una rutina, (Afectación conyugal) lo peor es que mi escudo eran las mentiras que provocaba el desfallo de dinero de mi sueldo, entre la poca comunicación que ya quedaba, (Comunicación) se me ocurrían de repente apenas la veía y su cara de enojo entonces yo decía:

- “Amor me robaron” con mil historias diferentes.
- “Amor le tuve que dar el sueldo a mi madre, me llamó diciéndome que no tenía ni para el mercado” cuando en semanas no hablaba con ella ni por el teléfono
- “Amor este mes el sueldo lo di en la cadena que organizó la empresa” cuando en mi mente lo que menos pensaba era ahorrar.
- “Amor lo siento mi amigo tiene muchos problemas y decidí ayudarlo con algo de dinero” cuando ya ni vida social tenía.

Y así sucesivamente cada mes era una excusa diferente para escaparme de las obligaciones que tiene un esposo y un padre en un hogar, hasta que llegó el día, ella tomó su decisión final.

Mi hijo el mayor Fausto ya tiene su familia hoy en día es padre de 2 hermosas criaturas Laura y Janet, pero como el mismo dice yo solo fui un fantasma, en aquella época él estaba en su colegio y por ser el mayor se encargaba de ayudar a Silvia con sus dos hermanos en aquello de tareas y cuidado de los hermanitos, yo en mi aislamiento familiar perdí todo el tiempo que pude haber compartido con Fausto él veía y comprendía mejor la situación claro, aquello de mis llegadas a la madrugada ebrio, (Afectación Parental) el conflicto que generaba todo esto entre los llantos de Silvia, la agresión que presentaba frente a ellos en



aquellas enlagunadas que al otro día solo quedaban en recuerdos en la mente de ellos y reproches de mi esposa (Afectación conyugal) y lo peor en medio mi hijo entendiéndolo todo a su edad inocente y cansado de la situación como un mañana me lo manifestó.

El siguiente es Javier la diferencia solo es de 2 años con Fausto el tiene 25 años, su profesión diseñador gráfico y su mejor diseño lo realizó en una obra que denominé el perdedor, era en un casino y al lado un hombre recostado pensativo un cuadro que reflejaba tristeza y dolor lo que él decía que era la mejor forma de expresar el sentimiento que tenía hacia mí, aun no lo sé pero creería que es lastima de ver a su papá perderlo todo. (Afectación Parental), él era el más pijo del colegio, siempre se inclinó hacia el dibujo, dedicaba su mayor parte del tiempo haciendo cosas extrañas con objetos que para mí ya eran "basura" él los convertía en cosas maravillosas, a las que yo no ponía atención, muchas veces me quiso dar explicación de sus "artes" y yo le respondía:

- "Hijo otro día", "Estoy muy cansado", "Hoy fue un mal día", "Silvia te presta atención". Quién piensa en obras luego de perder en los casinos el honor y todo el dinero...

Mi adoración María Antonieta tiene 22 años, de lo último que me enteré es que estaba muy enamorada y que se quiere casar, que noticia más fuerte para mí, consiguió en otro hombre el amor que yo le deje de dar. (Afectación Parental)

Ella pues no era la excepción las pocas veces que fui al colegio siempre salía elogiado y esta vez si eran de verdad mi hija era la mejor del curso, en el bachillerato no tuvimos que pagar nada, ella siempre estuvo becada por ser excelente alumna, era dedicada pasaba las noches en sus libros ah y mirando mis llegadas noche a noche con la misma expresión de siempre, desilusionado y arrepentido de haberme jugado el dinero un día más de mi vida.

Pero mis tres hijos y mi esposa Silvia no me impedían seguir jugando, ni siquiera mis hijos eran un freno para el juego excesivo que sentía hacia las máquinas, era un exceso de enfermedad mental, alcohol, algunas veces drogas, pero sobre todo juego obsesivo. (Afectación Parental)



Habían pasado muchos años de mi vida entre mentiras, estafas, engaños y todos aquellos inventos que pudieran alimentar este vicio, siempre que me salía algún trabajo bien remunerado, esperaba los primeros sueldos y caía en la tentación del diablo, de nuevo en esos casinos, (Codependencia) es más llegue a pedir préstamos bancarios que tuve que pagarlos finalmente con el trabajo que habíamos conseguido mi esposa y yo, un esfuerzo de largos años, si fue la casita, hay fue una gran pérdida en mi vida. (Afectación conyugal)

Se que mi historia es parecida a muchos ludópatas que ya aceptan que esta enfermedad domina su vida, (Codependencia) por distintas que puedan llegar hacer las historias lo único que cambia es el protagonista en este caso soy yo, Juan...

Lo único que puedo asegurar es que tengo muchas deudas, si, estoy en deuda con todo el mundo y creo que el pago a estas deudas es mi soledad, soledad, que yo mismo me encargué de tener hoy en día.

Luego de que mi familia se marchara pues ya no teníamos ni siquiera un techo donde estar tranquilos, además Silvia ya cansada de tantos años de sufrimiento y mis tres hijos ya mayores de edad se decidieron encargar de su madre como pago y recompensa a la gran labor que ella tuvo durante la crianza donde hacía de papá y mamá mientras yo llegaba y permanecía escasas horas porque tenia otro hogar mas importante (Afectación conyugal) “esos lugares, esos antros de mala muerte” si, los casinos.

Ya no me acuerdo tantas veces que juré cambiar, prometí delante de mis hijos que no volvería a jugarle el dinero, pero hoy en día esas palabras de promesas son recuerdos que se volvieron en rencor de mis hijos hacia mi, (Afectación Parental) pero yo en aquel entonces mi cerebro giraba en torno a la facilidad del dinero, a la apuesta, y al ganar y perder, sin mirar el futuro.

Pasé noches de desvelo pensando en mi familia, en el maltrato físico y emocional que les había ocasionado, (Violencia Intrafamiliar) en que me había encargado de hacer, en que si podía cambiar y demostrarles a ellos que si me podía recuperar bueno y finalmente a mi mismo, costara lo que costara, ya habían pasado mas de 20 años y las ganancias no se veían en cambio las pérdidas si eran mas evidentes y claras cada día.



El 5 de octubre del 2007 respire y me encomendé a Dios, entre rezos y maldiciones, planeaba en mi cabeza un nuevo plan para dejar de forma rápida con esta rutina la cual me acaba cada día más, pensé en mudarme de la ciudad, en internarme en un centro especializado, en buscar ayuda, pero, finalmente me di cuenta que no tenia dinero para pagar un tratamiento de tan alto costo y mucho menos familia quienes me apoyaran y amigos peor los pocos ya los había perdido hacia mucho tiempo.

Pero aquí no acaba la historia, fue el mismo año en diciembre, que con la llegada de las festividades y con ello la prima decidí invertirla de nuevo en aquellos casinos, bajé la guardia, perdí mi voto de confianza y “recaí” de nuevo... si suele suceder, perdí mi valentía y adivinen: si volví a perder todo ahora sin ni siquiera derecho a un regalo para mis hijos o para mi, luego de haberme quemado trabajando durante unos meses y esperando esta platica extra, de nuevo quedo en el casino...

Ese día salí caminando hacia la casa de hecho me tocó a pie, exponiéndome a todos los peligros de la noche pero bueno nadie me esperaba ni con “cantaletas” ni muchos menos con una sonrisa o un abrazo. Pensé toda la noche sobre la nueva perdida y decidí dar fin a esta manipulación de juego mental, alguien ya me había hablado de este grupo y decidí buscarlo por internet y hacer el contacto para recuperar mi dignidad conmigo mismo, hasta hoy llevo dos años y algunos meses de la llamada “abstinencia”, en este grupo recibí el apoyo emocional y además me di cuenta que no era el único que sufría de esta enfermedad, me encontré con personas que cuentan situaciones iguales a las mías, esto me animó a seguir adelante. (Recuperación).

Se que no tengo credibilidad, que el juego me ganó lo más importante en mi vida mi esposa, mis hijos y mi familia entre muchas cosas más, pero también se que esta vez no bajaré la guardia, porque, ya aprendí la lección cuando más seguro me sentí “recaí” y cuando lo tenia todo “perdí” ahora no quiero saber más de cosas tristes, solo quiero pensar en lo positivo, gracias al grupo he tomado una visión mas real de las cosas, y aunque fueron años de pesadillas se pasaron en muchas horas de casinos, salas de juego y “lugares de mala muerte”, estoy aprendiendo a despertar, sabiendo que algún día dejaré de tener sentido y seré libre, que yo mismo puedo conseguirlo, que esto es una batalla de todos los días luchar pero estoy dispuesto esta vez a ganar y se que puedo conseguirlo, ese día buscaré a mi familia, espero no sea tan tarde para equivocarme, pero tampoco tan pronto para ser apresurado y volver a caer delante de ellos”...
(Recuperación)



RELATO DE VIDA 2: SR. JOSE

...”Bueno comenzaré por presentarme, mi nombre es José Vélez soy Arquitecto y tengo 48 años, llevo 20 años de matrimonio con Nubia Castro, en donde tenemos dos hijos, el mayor se llama Daniel tiene 19 años y la menor se llama Juana ella tiene 15 años.

Hace dos años fui por primera vez a un casino, no tenía ganas de llegar a la casa, porque con mi esposa había discutido por problemas con mi hijo por una decisión muy arbitraria de ella, (Violencia Intrafamiliar) y me acordé de un compañero de la universidad que me había comentado que en los casinos se pasaba bien y decidí ir, cuando llegue a este lugar, estaba muy pendiente, miraba a todo el mundo, veía la seriedad en sus caras, la frialdad a la hora de apostar así ganaran o perdieran, me gustó mucho la atención que se le daba a los clientes, era un sitio donde uno no podía aburrirse, en esos momentos saqué de mi bolsillo \$20.000, estaba indeciso en jugar ruleta o Black Jack, cambié el dinero por la fichas para jugar cartas, el diler me fue explicando los ademanes necesarios para el juego, me acuerdo tanto, que con las primeras dos fichas gane, mientras el diler me explicaba, después de una hora de haber jugado finalmente perdí los \$20.000, pero en esos momentos no sentía que eran perdidos, por que me tomé unos tragos, pasé un momento muy agradable y finalmente me fui para mi casa.

Después de pasados como dos meses volví a ir con un amigo, el que te comentaba hace un momento, el de la universidad, cuando llegamos al casino mi amigo cambio \$300.000 y la verdad me impresiono un poco, me quedé un buen rato viéndolo jugar y viendo como seguía cambiando dinero por fichas, después el me dio \$50.000 en fichas y me dijo ...“juegue”..., me senté en la misma mesa al lado de él, como mi amigo tenía un monto alto de dinero en el juego, teníamos la mesa solo para nosotros, después de una hora me di cuenta que ciertas personas que entraban al casino, se ubicaban detrás de nosotros, observando la gran noche que estábamos teniendo, en ese momento sentí como la gente exclamaba cuando ganábamos con decisiones muy acertadas, en ese momento comencé a creer que era el mejor jugador, las personas nos señalaban, llegamos a tener \$8.000.000 en apuestas, esa noche, nos ganamos como \$1.500.000 para cada uno, sentía una especie de poder, que a estas alturas no lo he podido descifrar, no queríamos salirnos de allí.



Pensando siempre en el juego, volví a ir, pasados cuatro días, cuando llegué, el diler me reconoció, me saludó y me invitó a sentarme en la mesa muy cordialmente, yo me sentía imponente, las personas a mi alrededor me veían con respeto o eso yo pensaba, recuerdo ese día a un señor muy elegante, el cual llegó y se sentó en la mesa en la que yo estaba, el joven que atendía en la mesa del casino, le dijo:

- Don Francisco ¿Cómo está?, ¿Cómo le acabó de ir anoche? -

El señor hizo un gesto con su rostro que denotaba tristeza, y le dijo que le diera juego, mientras yo iba ganando, el señor iba perdiendo, me dio un poco de desesperación al ver la expresión en el rostro del señor, después de un momento el señor se retiró, sin hacer ningún tipo de comentario, pero se le veía, mucha ansiedad o preocupación, no puedo definirlo, después de un largo tiempo no supe nada más de el, yo por mi parte seguí jugando, pero comencé a perder apenas Francisco se retiró, recuerdo que Nubia comenzó a llamarme mucho esa noche y no contesté el celular a nadie, no me podían desconcentrar, además estaba un poco estresado porque iba perdiendo y no quería que nadie me dijera nada mucho menos mi esposa, pero al ver que no era mi noche me fui rápido para la casa, en medio de mi locura y mi vicio. (Codependencia)

Cuando regrese a mi casa Nubia, no me determinó, lo único que me dijo fue: ..."Usted si es el colmo, quien sabe donde estaba para no poder contestar el celular" ...Se fue, y no me dejo ni hablar, y como había perdido dinero, tampoco quería decirle nada a nadie, y hablar con Nubia en esos momentos era una pelea segura, en esos instantes yo sabía que estaba mal, no tanto por mi, si no por mi familia porque les estaba quitando dinero que les correspondía a ellos, solo por tener un momento de diversión para mí, pero no lo hacía con egoísmo como parece, todo lo que hacía era para darle más comodidades a mi esposa y mis hijos, en realidad jugaba pensando en ellos, jugaba para ellos. (Afectación conyugal)

Los problemas con Nubia se fueron aumentando, (Afectación conyugal) _cuando salía de la casa a trabajar, eran solo peleas y cuando llegaba ni hablar todo un conflicto (Conflicto) al diario vivir,(Violencia Intrafamiliar) entonces prefería ir a distraerme un poco, divertirme antes de llegar, a que mi esposa me amargara con sus indirectas, con sus miradas y con sus malos tratos, (Afectación conyugal) igual esa situación ya estaba afectando a mis hijos, de hecho Daniel ya no era el mismo conmigo, pero era por todo lo que le decía Nubia de mi, en cambio Juana no se dejó convencer por su Mamá, ella seguía siendo la

misma, claro ya no tan sonriente y alegre como era antes y todo por la culpa de Nubia por pelear tanto conmigo (Violencia Intrafamiliar) eso era lo que pensaba antes, que toda la culpa de mi situación y la de mis hijos era por las rabietas de mi esposa, sin darme cuenta que el verdadero problema lo tenía yo... es que ese dicho: no hay peor ciego, que el que no quiere ver... en mí se aplicaba y mucho; mi familia se estaba derrumbando y yo no tomaba cartas en el asunto, no me interesaba.

Mi familia se estaba desintegrando, pero eso que me importaba, por el contrario, me gustaba que Nubia fuera la que armara los problemas, de hay empezaban las malas palabras y hasta las agresiones, (Violencia Intrafamiliar) esto sería la excusa del momento de la separación, la culpa no iba a recaer en mí.

Con Daniel la convivencia se torno muy pesada, cuando yo llegaba me refutaba todo, el se estaba convirtiendo en un clon de la mamá, inclusive una vez llegué del casino había tenido una noche muy mala, perdí gran cantidad de dinero, (Afectación Parental) y Daniel me recibió con gritos, yo no lo soporté, yo lo agredí, le pegué (Violencia Intrafamiliar) (acto que nunca había cometido de hecho siempre me había manifestado estar contra esos correctivos) inmediatamente se metió Nubia también la maltraté a ella, (Violencia Intrafamiliar) bajó asustada Juana al escuchar toda esa bulla, me miró y lloró con una amargura, la verdad habría preferido que me hubieran pegado, pero saber que el llanto de Juana era por mi culpa me partió el alma.

Después de este suceso, me dolió ver así a mi familia, pero como todo se olvida, yo en menos de dos semanas ya estaba en los casinos de nuevo.

Comencé a frecuentar todos días, el casino, este lugar se convirtió en mi favorito, en mi vicio, tenía más reconocimiento día a día, tenía el mundo a mis pies, tenía dinero, pero no todo puede ser perfecto, (Codependencia) otra vez aparecía Nubia y dañaba todo, me amargaba el rato, la verdad era como mi mala suerte Nubia después de dos meses decidió separarse de mí, me dejó solo y no me dejaba hablar con mis hijos, bueno Daniel no quería saber nada de mí, pero Juana, mi nenita, tenía que hablar conmigo a escondidas de Nubia, porque ella decía que yo estaba enfermo,...”enferma ella porque no tenía control de su rabia”.... (Pensar que lo único que yo hacía era despejarme un poco frecuentando el casino y cambiando de esa rutina tan tediosa que era de la casa al trabajo y del trabajo a la casa). (Afectación conyugal).



Así duré como seis meses, no sabía nada de Nubia ni de Daniel y hablando con mi propia hija a escondidas, me sentía como un criminal, igual a veces a Nubia le consignaba dinero para, el sustento de mis hijos, pero ella siempre me la devolvía a mi cuenta, no quería nada de mi, bueno solo quería que yo razonara y dejara de frecuentar tanto estos lugares, que sin darme cuenta me quitó mi vida, mi familia, mi tranquilidad.

Decidí aceptar que tenía un problema con el juego, cuando una noche jugando Black Jack, y sin darme cuenta jugué y perdí mi carro, el carro el cual todos queríamos y soñamos alguna vez, recuerdo que me puse de pie mire al diler, y recordé como era antes mi vida, como era con mi familia; en esos instantes me sentí el hombre mas solo, triste y abandonado por mi adicción al juego, y es que todo me lo había buscado yo. (Enfrentamiento a la adicción)

Después de esto decidí buscar ayuda, a esa persona que tanto ofendí con mi comportamiento, que la humillé e inclusive maltraté físicamente, pero sabía que en ella podía confiar ciegamente, si, busque a Nubia, mi esposa, ella al principio estaba dolida y, no era para menos le había hecho mucho daño a ella y mis hijos, pero después comenzó ayudarme a buscar un centro de ayuda para los jugadores compulsivos. (Recuperación)

Fue con la ayuda de mi esposa, que encontramos este centro de ayuda, en estos momentos llevo sin jugar seis meses, me siento bien, lo mejor de todo es que recuperé a mi familia, recuperé a Nubia y me di cuenta cuánto la amo, y con mis hijos voy bien, bueno con Juana, mas tierna y preocupada por mi, pero con Daniel las cosas van mas lentas, pero siento que ya me comenzó a perdonar; igual este es un proceso largo. (Recuperación)

La ludopatía es una condición que para evitarla nos incita a luchar diariamente, para no recaer y perder todo el camino recorrido. Y sobre todo para no decepcionar a nuestros seres queridos, ni a nosotros mismos”...



RELATO DE VIDA 3: SRA. ANA

...”Hola ahora mismo empezaré a contar todo lo que ha hecho el juego en mi vida... soy Ana tengo 38 años y mis últimos 8 años los he dedicado al juego, todo empezó aquel día donde decidí entrar por primera vez a un casino...

Era un viernes en la tarde mi ánimo era muy variable a mi parecer y esto se debía a las frecuentes peleas que tenía con Héctor, mi ex esposo, el cual perdí en consecuencia que me dejó el juego, a él y a mi familia algo que se veía venir pero que nunca pensé que podía llegar a estar en mi vida, bien las peleas se debían a la monotonía que llevaba nuestro matrimonio (Violencia Intrafamiliar) donde nuestros hijos sería finalmente los que pagarían las malas actuaciones que cometimos como padres y más yo como madre y ejemplo del hogar.

Monotonía que me decidió a “desviarme” y lo llamo así porque fue el peor caos que tuvo mi familia, todos los conflictos (Conflicto) que se generaron y yo finalmente desilusionada de la vida, cada tarde decidía irme al casino a desafiar a las máquinas que finalmente jugaron y ganaron mi vida. (Enfrentamiento a la adicción)

Laura y Daniel son mis hermosos hijos, hoy en día ya la niña cumplió 11 años y mi chiquito ha cumplido 9 añitos, ellos inocentes, fueron los más perjudicados con mi “vicio del juego” (Codependencia) en aquella época los dejaba al cuidado de mi suegra, sin saber que ella estaba reemplazando el cariño y cuidado que necesitaban de su madre... yo en aquel tiempo no me fijaba de ellos, solo bastaba con salir del trabajo e ir en búsqueda de aquella distracción de minutos, horas y lo peor días enteros en estos lugares. (Afectación Parental)

Con Héctor cada día los problemas eran peores y más evidentes ya quedaban las secuelas de este matrimonio que yo misma me encargué de darle un final, pues como los niños los dejaba a cargo de su abuela yo ya no tenía hora de llegada a la casa, entonces, Héctor se encargaba de irlos a recoger darles la comida y acostarlos a dormir, tarea que se suponía era de los dos, él la realizaba todos los días, cuando yo llegaba venían los problemas y ahí entonces, era cuando me agredía verbal y físicamente, esto se volvió un diario vivir de nuestra familia. (Violencia Intrafamiliar)



Yo empecé el juego con tan solo una hora algún día de la semana como por aquello de la suerte ganaba en algunas ocasiones y en otras perdía, bueno esta es la palabra clave para haber caído en esta adicción, no querer perder y que ironía de la vida lo perdí absolutamente todo... (Enfrentamiento a la adicción)

Los casinos absorbían mi tiempo de manera brutal, era un vicio total, (Codependencia) hasta un punto de no llegar a casa, no se qué me sucedía el tiempo era demasiado largo o demasiado corto para no darme cuenta de todo esto, al final toda la noche ya había pasado y era de madrugada, mis hijos me necesitaban... pero bueno llegar a casa resultaba un verdadero problema con Héctor, cada día era un infierno me reprochaba mis andanzas, (Afectación conyugal) me trataba de la peor forma y casi se volvió un diario vivir, que me golpeará, no lo voy a justificar, (Violencia Intrafamiliar) pero creo que era razonable, luego de horas de ausencia en casa y llegar con olor a tabaco, alcohol y sin sueldo...

Mi trabajo era de secretaria pero bajé mi rendimiento notablemente, después de noches sin dormir, llegaba a casa y luego de discutir con Héctor era cuestión de bañarme, organizarme y alistar a los niños para volver a la misma rutina de todos los días, el trabajo, el juego y las peleas con mi esposo, dejando de lado todo, llegaba a la oficina desgastada, trasnochada, golpeada, desmoralizada y con muchos sentimientos que al fin terminaba mis penas en el mismo lugar esos antros de mala muerte.

Cambiar de trabajo continuamente al menos una vez en cada semestre era lo más normal para mí, no consideraba las ventajas de estar estable y tener un buen trabajo, eso no me interesaba, en aquel entonces, era más importante ganar en las máquinas y pensar que algún día tendría que descansar en mi casa, luego de haber ganado mucho dinero en el juego.

Pero es que me desconocía de verdad, realmente ahora que cuento mi trágica historia me doy cuenta que esa fantasía de ganar era poco probable, y yo lo sabía pero continuaba en la obsesión como se volvió en mi vida eso, (Codependencia) mi sueldo era invertido en esos lugares ni siquiera compraba lo mínimo para mí me olvidé de todo, increíble pero así fue, que triste recordar aquellos tiempos de mi vida desperdiciados en ese mal vicio poco notable ante la sociedad.



Me acuerdo aquellos diciembres donde recibía mi prima mas el sueldito con la ilusión de los regalos para mis hijos pero igual sabia que Héctor era muy responsable con todo aquello del hogar y ese fue mi verdadero problema ser recostada y dejar todas las obligaciones a mi esposo, pero en realidad era un problema del que ya sufría desde hace años pero no lo quería aceptar, hasta que llegó el momento de la partida de Héctor de la casa. (Afectación conyugal)

Pues mi adicción era tanta que al verme sin dinero pedí préstamos de dinero en bancos (Codependencia) y a personas conocidas al final hasta realicé una hipoteca de la casa con tan mala suerte y algo que ya se veía venir la perdimos esto fue el rebozar de la copa para nuestra separación y caos de la familia que teníamos, Héctor nunca me perdonó este incidente y apenas lo supo se acabarían las amenazas para volverse realidad, se ha ido (Afectación conyugal) y lo peor con mis hijos (Afectación Parental) ellos entendiendo creo la situación de cierta manera.

Bueno, ya empezaron de esta manera las consecuencias de no poderme controlar frente al juego, (Codependencia) al querer recuperar a mis hijos he iniciado un proceso en la comisaría de familia, pero Héctor ya se había adelantado en este proceso con una demanda en mi contra y en la cual salió favorecido él, con la custodia de los niños, el argumento del juez fue el descuido permanente y notable de mi parte lo cual lo pudo comprobar con los varios testigos que Héctor consiguió, esto fue la pauta final para decir que ya de mi familia no quedaba nada, ahora sin comunicación (Comunicación) entre los niños y yo.

Con la casa y los préstamos del banco mi situación económica fue a quiebre y después, de no interesarme las cuestiones del hogar, hoy en día trabajo de sol a sol para responder por las deudas que me dejo esta enfermedad y para poder sobre vivir pagando una habitación y viviendo absolutamente sola

Alguna persona me dijo del Grupo Vida Nueva y decidí acercarme por curiosidad, pero ha sido la mejor decisión de mis últimos años, en este lugar encontré a personas con historias similares y donde podemos contar nuestra situación pasada, lamentarnos del presente y prever un futuro mejor "eso creo". Ilusionada en soñar con mi familia en un mañana ¿Por qué no? volver a comenzar de nuevo...



La recuperación no es en su totalidad evidente, es una abstinencia que puede decaer en cualquier momento y eso lo tenemos claro, pero también sabemos que si nos preparamos los días que asistimos a nuestras reuniones para enfrentar este tipo de recaídas continuas, (Recuperación) a mi parecer de nunca terminar y mucho menos ganar.

Al respecto convendría decir, que la familia funciona tanto como un elemento facilitador como inhibidor del juego en el sujeto ludópata. La forma en que la familia reacciona cuando conoce el problema tiene determinadas consecuencias en la conducta de juego. De hay los tres relatos de vida ya presentados donde finalmente las relaciones más afectadas son: la relación de pareja y la relación con los hijos.

Es así como, en estos tres relatos se evidencio el impacto familiar, social y laboral que conlleva el padecimiento de la ludopatía en un sujeto. En el momento de compartir sus historias y a pesar que se desarrollan en diferentes contextos sociales, las emociones y las situaciones son similares en algunos aspectos, generando así finalmente un mismo deseo en los tres sujetos; la rehabilitación y posterior recuperación a nivel personal y en sus ámbitos familiares.

Ahora bien, desde esta mirada se pretende articular finalmente un capítulo de tipo cualitativo, que pretenderá lograr hacer un análisis acorde a la investigación realizada.



CAPITULO IV

UNA MIRADA EN EL IMPACTO FAMILIAR CUANDO EXISTE UN SUJETO LUDÓPATA DENTRO DEL NUCLEO

Ahora es el momento en el cual, se pretenderá conocer el impacto familiar y la incidencia en está, cuando uno de sus miembros es un ludópata, partiendo desde los tres relatos de vida, Juan, José y Ana serán ellos los sujetos ludópatas y sus experiencias serán de vital importancia, para el desarrollo del proceso de la investigación.

En el relato de vida 1, El Señor, Juan un hombre de 56 años, compartió un momento de su vida, siendo el propósito de las sesiones, el reconstruir el momento en el cual el juego entró en su entorno, permitiendo a los investigadores, hacer contacto con él, brindando las herramientas posibles para una mejor comprensión e identificación de los cuatro momentos claves anteriormente nombrados, Enfrentamiento a la Adicción, Afectación Conyugal, Afectación Parental y Recuperación.

En este relato se evidencia, como el juego tomó poder de la vida de Juan, donde lo encegueció a tal punto de perder a su familia, y pasar a ser señalado por sus hijos y olvidado por ellos, es aquí, donde Juan comienza la batalla interna, y vuelve a tomar las riendas de su vida, para así recuperar la familia que en un momento tuvo y le dio felicidad.

En el relato se analiza, a Juan al momento de enfrentarse a su adicción, la identifica como, un hecho que comenzó sin darle trascendencia, un juego normal y al transcurrir el tiempo sin darse cuenta, este hecho que era en su momento normal para él, lo hipnotizó durante un lapso de tiempo de treinta años de su vida.

Se evidencia, el abandono de Juan frente a su esposa e hijos...“me lloraba, me insistía que y le ofreciera un poco de tiempo a nuestro matrimonio y a nuestros hijos”..., toda la atención de él, estaba evocada a un solo hecho, jugar y jugar, como si eso pudiera ser garantía de ganancia.

Juan en medio de su narración, hace énfasis en lo que le dejó el juego a lo largo de sus treinta años, que por el contrario de lo que piensa la mayoría de personas, “el juego es ganancia” a Juan no le representó esto, por el contrario, sólo pérdidas y algo mucho más



que dinero, como él lo dice: ... “el juego me ganó lo más importante en mi vida mi esposa, mis hijos y mi familia”... esta es una reflexión, la cual se hizo tiempo después de estar asistiendo al grupo Vida Nueva. Antes estas personas y lo que ellas conformaban, no tenían relevancia en su vida, solo después de aceptar su problema con el juego, les dio la importancia que realmente merecen, como lo afirma Juan, en una de las sesiones.

El protagonista del relato, Juan durante su recuperación sabe que todavía es vulnerable, pero es una batalla la cual está dispuesto a dar, no solo por recuperarse así mismo y sobre todo a su familia, rompiendo de una vez por todas ese círculo vicioso, en el cual estuvo sumergido durante tantos años, como lo expresa ...“solo quiero pensar en lo positivo, gracias al grupo he tomado una visión más real de las cosas, y aunque fueron años de pesadillas se pasaron en muchas horas de casinos, salas de juego y “lugares de mala muerte”, estoy aprendiendo a despertar, sabiendo que algún día dejaré de tener sentido y seré libre, que yo mismo puedo conseguirlo, que esto es una batalla de todos los días, pero estoy dispuesto esta vez a ganar y sé que puedo conseguirlo, ese día buscaré a mi familia, espero no sea tan tarde para equivocarme, pero tampoco tan pronto para ser apresurado y volver a caer delante de ellos”... Estas palabras demuestran la importancia de la familia en el sujeto ludópata, ya que ésta como núcleo fundamental puede llegar a motivar un cambio, un sentimiento de emotividad para superar esta condición.

En el relato de vida 2, Fue una sensación de curiosidad, al momento de realizar el primer contacto con el sujeto ludópata, ya que se veía algo ausente, pero luego de un lapso de tiempo, entre diez o veinte minutos posterior de la conversación, fue una experiencia enriquecedora para las investigadoras, ya que se identifica al sujeto quitarse la coraza, con la cual comenzó a desnudar su alma, comenzando así, la narración del suceso que según él... “lo cogió le dio veinte vueltas y lo tiró”.

En este relato de vida se realizó un ejercicio en el cual el señor José, al momento de compartir este proceso de tiempo de su vida, él mismo desarrolló una introspección, y cuestionó su comportamiento, aludiendo que dejó de lado su ser, por el juego, como lo confesó.

José se enfrentó a su adicción en un momento concreto de su vida, en sus palabras ...“ una noche jugando Black Jack, y sin darme cuenta jugué y perdí mi carro, el carro el cual todos queríamos y soñamos alguna vez, recuerdo que me puse de pie mire al diler, y



recordé como era antes mi vida, como era con mi familia; en esos instantes me sentí el hombre mas solo, triste y abandonado por mi adicción al juego, y es que todo me lo había buscado yo”... en esta afirmación, transmite lo que el juego le implicó en su vida, y las consecuencia inminentes que traía consigo, padecer esta condición.

El sujeto expresaba gran deterioro en la relación afectiva con su esposa limitándose a narrar su experiencia ...“salía de la casa a trabajar era una pelea y cuando llegaba ni hablar”... entonces, lo definimos como la ausencia de la comunicación, y la falta de interés de José frente a esta situación. Igualmente la relación que sostenía como padre hacia sus hijos también se fue deteriorando, haciendo total responsable de esto a su esposa, se evidencia entonces, actitudes diferentes frente a la posición actual de sus hijos; por un lado Juana toma una actitud de resignación frente al problema de su padre ...“ella seguía siendo la misma, claro ya no tan sonriente y alegre como era antes”... y por otra parte Daniel tomaba una actitud de inconformismo frente a las actitudes de José, hasta el punto de llegar a la violencia ...“Daniel me recibió con gritos, yo no lo soporté, le pegué inmediatamente”...; aquí se identifica cómo el juego, logró dominar al sujeto ludópata, de tal forma de hacerlo reaccionar con formas de violencia en este caso intrafamiliar.

Se aprecia que José al reconocer su problema, busca ayuda inmediata, y a la primera persona que acude es a su esposa, ya que para él, la familia juega un papel muy importante en su vida, no solo en su recuperación si no en general, como él lo afirma ...“llevo sin jugar seis meses, me siento bien, lo mejor de todo es que recuperaré a mi familia”... Esto se denomina como el circulo de ayuda que se forma dentro del núcleo familiar, fundamental para generar red de apoyo y lograr la superación de esta condición, en sus palabras sería ... “para no recaer en la adicción que me costó por un momento de mi vida mi propia familia”.

En el relato de vida 3. La Señora. Ana, transmitió la esencia de la buena escucha y de la vivencia de su condición ludópata, en forma de su propia mirada de la enfermedad que padeció durante ocho años. Este relato es contado durante las visitas que se realizaron al Grupo Vida Nueva, en tres a cuatro sesiones de horas, en intervalos de ideas sueltas y temas en común interés para todos. La reconstrucción de este relato y su autoría es plenamente de Ana, los investigadores se encargaron de darle cuerpo y forma a través de estas líneas. Ella decidió dar participación de sus vivencias contando su relato, su propia experiencia que se presenta como una revelación, un momento de contraste de sentimientos y una comprensión de su proceso en la vida de Ana.



Se evidencia entonces, las relaciones interpersonales, que estarán tejidas de continuas narraciones que cuentan una vivencia en este caso durante un lapso de tiempo de ocho años, rodeada de seres con los cuales se relaciona todos los días: la familia, el trabajo y el ámbito social. Por tanto, la familia por ser núcleo fundamental de la sociedad se centrará en la reflexión.

A través del relato de Ana, se propone un ejercicio de búsqueda de momentos claves en su condición de sujeto ludópata, dentro de un proceso de reconstrucción de su propia narración, y los investigadores no buscan reproducir acciones reales literalmente, al contrario, se propone crear escenarios posibles donde se puedan sostener resultados finales de la investigación realizada.

La estrategia narrativa que muestra Ana, es una forma mediante la cual la experiencia es representada y relatada, de la misma manera, los acontecimientos son representados con un orden significativo y coherente y las actividades o sucesos son descritos junto a experiencias asociadas de ella, con una significación que le aporta sentido a esta mujer, como sujeto ludópata.

De esta forma se examina el relato de la vida de Ana, desde cuatro momentos claves: el enfrentamiento a la adicción, la afectación conyugal, la afectación parental hacia sus hijos, y la recuperación.

Específicamente Ana, contó en forma de su propio relato de vida, la interpretación de lo que le ocurrió, desde sus posicionamientos iniciales, generando para ella misma, un relato aceptable de su situación que le ayude a recuperarse de esta condición.

Por consiguiente Ana, enfrenta su condición y la define como una desviación de su conducta ...“Monotonía que me decidió a “desviarme” y lo llamo así porque fue el peor caos que tuvo mi familia, yo desilusionada de la vida cada tarde decidía irme al casino a desafiar a las máquinas que finalmente jugaron y me ganaron mi vida”.... De modo similar indica que no puede soportar el pensar que la ha abandonado su esposo Héctor, y a su vez perder la custodia de sus dos hijos Laura y Daniel, o en su efecto que se han marchado para siempre. Tiene que pensar que se ha perdido ...“bueno esta es la palabra clave para haber caído en esta adicción, no querer perder y qué ironía de la vida lo perdí absolutamente todo”... para poder generar en ella un afán de cambio que le permita alcanzar su objetivo: no caer de nuevo en el juego.



La lógica que guía en el caso su propia práctica, está construida desde la visión de la situación, distinta y diferente de la que poseen el resto de los personajes de la historia, Héctor, Laura y Daniel, que para ella serán el objetivo de cambio, y su meta de volver a tener su núcleo familiar ...“Ilusionada en soñar con mi familia en un mañana ¿Por qué no? volver a comenzar de nuevo” ... como lo expresa en su relato esta mujer.

En el caso de su núcleo familiar, describe a Héctor como un hombre responsable de su hogar, a sus hijos Laura y Daniel inocentes de todo ...“Laura y Daniel son mis hermosos hijos, hoy en día la niña cumplió 11 años y mi chiquito ha cumplido 9 añitos, ellos inocentes, fueron los más perjudicados con mi “vicio del juego”...

Por lo tanto aquí se enfrentan varias interpretaciones de lo que cuenta en su narración. Por un lado, se encontrará dentro de una sociedad que construirá su realidad, que será la pérdida familiar de primer plano y dentro de un contexto social; en segundo plano estará, la perdida de sus hijos ...“al querer recuperar a mis hijos he iniciado un proceso en la comisaría de familia, pero Héctor ya se había adelantado en este proceso con una demanda en mi contra y en la cual salió favorecido él, con la custodia de los niños, el argumento del juez fue el descuido permanente y notable de mi parte lo cual lo pudo comprobar con los varios testigos que Héctor consiguió”... esto se definirá, como el impacto emocional más evidente en esta mujer, de tal forma que utiliza este contexto como instrumento de interpretación y de comprensión para el relato de vida.

Por esta razón, Ana construye su propio concepto de recuperación como ...“La recuperación no es en su totalidad evidente, es una abstinencia que puede decaer en cualquier momento y eso está claro, pero también sabemos que si nos preparamos los días que asistimos a nuestras reuniones para enfrentar este tipo de recaídas continuas, a mi parecer de nunca terminar y mucho menos ganar”..., la afirmación que da ella, no es más que la construcción de su relato de vida, de un modo aceptable, para ella misma, que le permitirá sobreponerse a esta condición y a los conflictos y contradicciones que ésta genera en su vida, en su familia y en una sociedad que plantea un modelo moral y social de referencia



De esta manera se presentaran las conclusiones de tipo estadístico donde se deberán considerar diferentes y numerosas variables donde se calificara en un cuadro de estudio de acuerdo al nivel de afectación del sujeto ludópata donde uno es el nivel más bajo y cinco el nivel más alto, para generar una mayor comprensión de la investigación.



CONCLUSIONES

Entonces bastara afirmar que los relatos de vida que se presentaron fueron la reconstrucción de la realidad como un proceso vital y continuo que fomentará a sobreponerse de los conflictos y contradicciones que genera la vida en sociedad, además estas narraciones ayudan a no volverse incompetentes para vivir dentro de de una cultura determinada.

De esta forma, se entiende cómo los sujetos ludópatas, construyen sus propias narraciones de sus condiciones y que puede ser valioso instrumento de información, para los profesionales de las ciencias sociales, en el momento de la investigación de este comportamiento desde la subjetividad.

De ahí, que cada sujeto ludópata muestre su mundo a través de una narración concreta. Permitiendo a la investigación construir y analizar las experiencias y/o acontecimientos que el sujeto ludópata refiere, desde su pasado y la proyección de sus actividades y experiencias hacia el futuro, dirigiéndolas hacia fines imaginarios o formas de experiencia que sus vidas o actividades que tratan de alcanzar. La experiencia vivida y las actividades sociales tienen, pues, una compleja relación con los relatos que las refieren.

	Nivel de Afectación
1	Bajo
2	Medio bajo
3	Medio
4	Medio alto
5	Alto

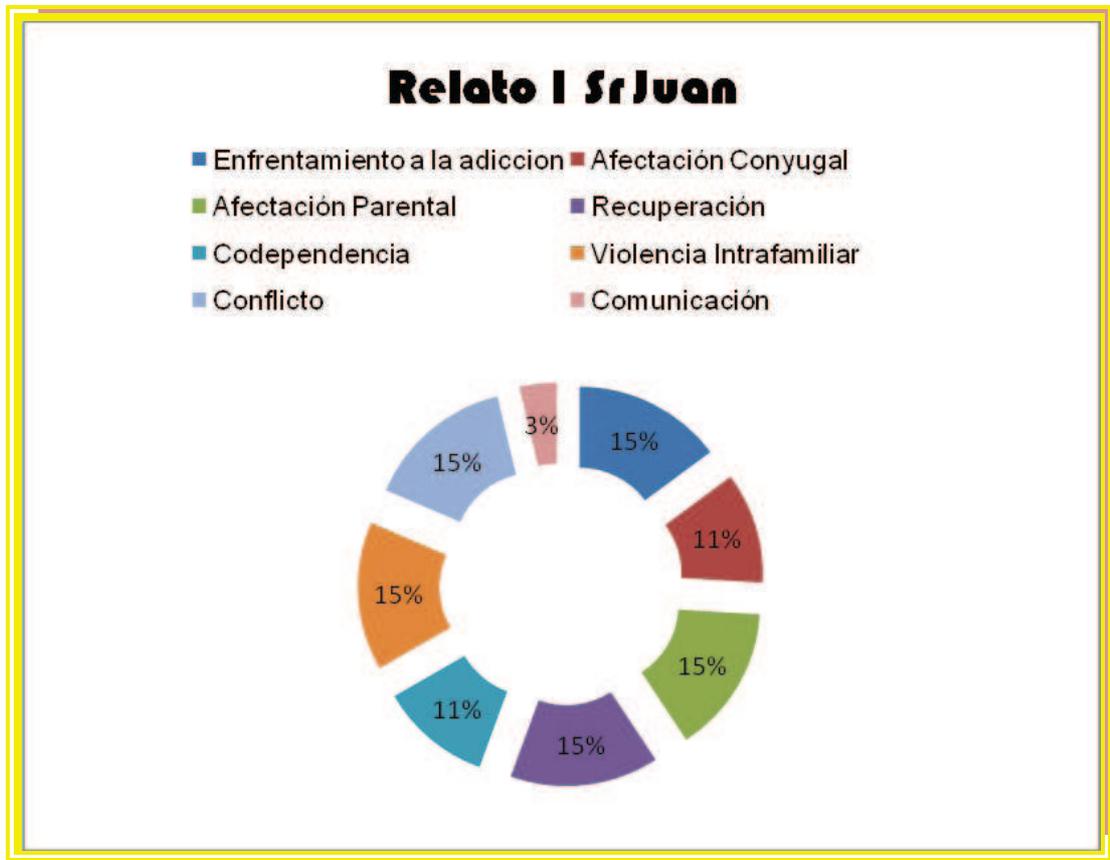


En las ocho variables de medición, donde es el mismo sujeto ludópata, quien transmite su condición, afectación y la repercusión que está dentro de su núcleo familiar. Estas categorías se realizaron mediante el transcurso de la propia investigación, para su posterior análisis, en los tres relatos de vida ya presentados, donde finalmente se percibieron los siguientes resultados:

	Juan	José	Ana
Enfrentamiento a la adicción	4	4	5
Afectación Conyugal	3	2	5
Afectación Parental	4	2	5
Recuperación	4	4	4
Codependencia	3	3	4
Violencia Intrafamiliar	4	2	5
Conflicto	4	1	5
Comunicación	1	3	1

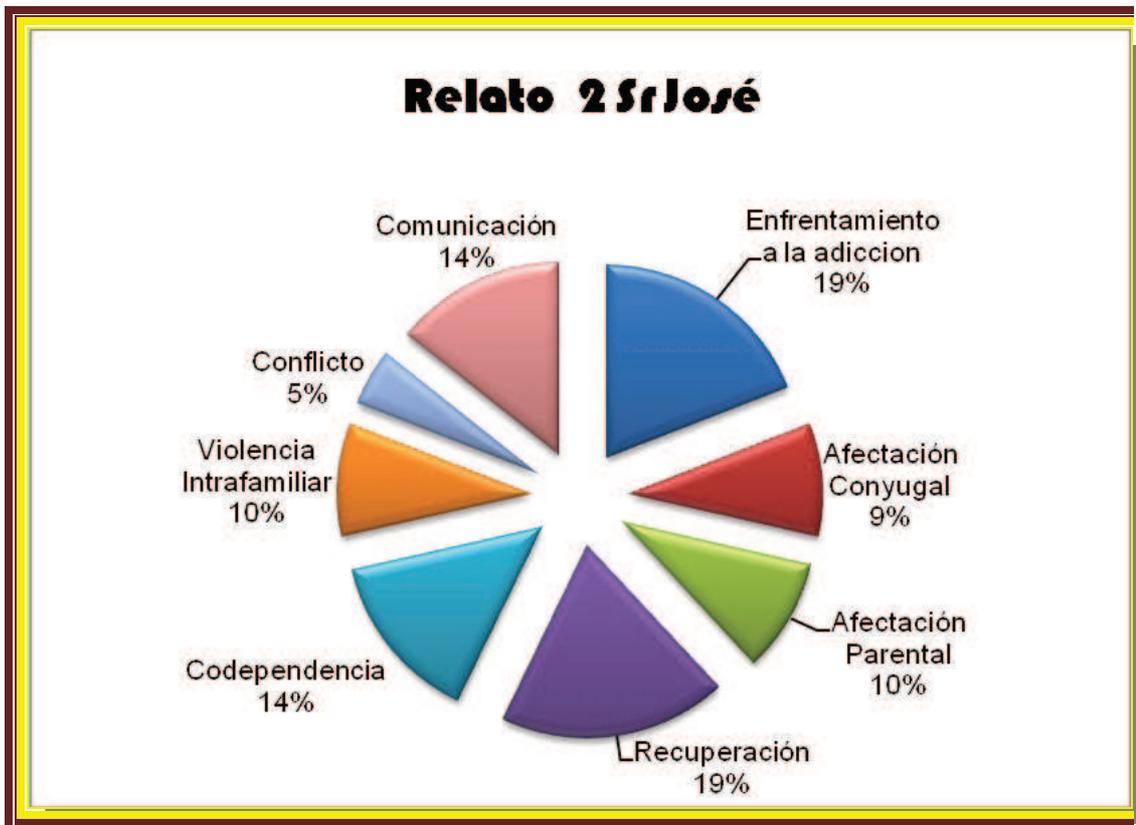


GRÁFICO NRO. 1



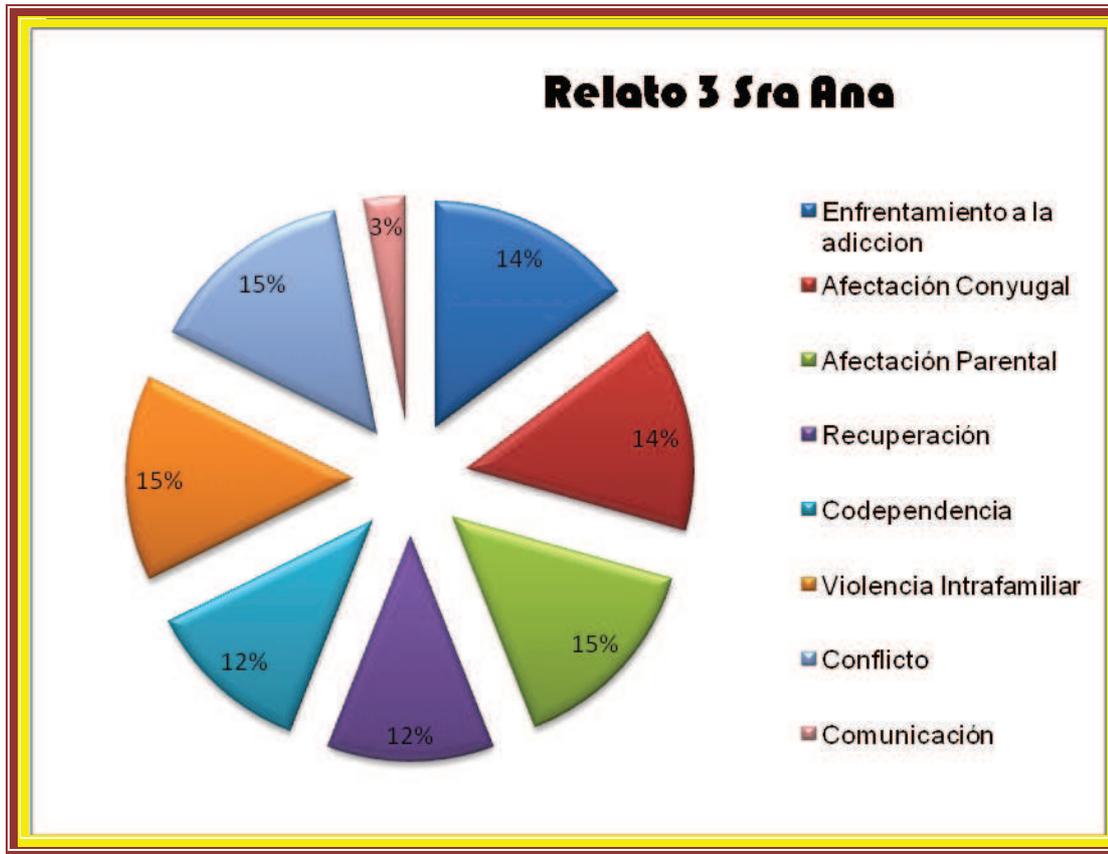
El relato de vida del Señor Juan, se puede observar el **enfrentamiento a la adicción** con un porcentaje del **15%**, por verse afectado por dicho padecimiento y observar lo que había dejado a su alrededor; **la afectación parental** también tiene un porcentaje del **15%**, puesto que por dicha condición se olvidó de sus hijos y dejó a un lado su participación como padre, delegándole la responsabilidad a su esposa; el **conflicto** representa el **15%**, por ser tan evidente en la vida diaria del Señor Juan y su familia; **la violencia intrafamiliar** se evidencia con un **15%**, en consecuencia de la adicción y el conflicto de un solo miembro al interior de la vida familiar, **la afectación conyugal** por otra parte obtiene un porcentaje del **11%**, basándose en las dificultades que se evidencian a lo largo de esta crisis conyugal, seguido por la **codependencia** la cual obtiene el mismo valor porcentual del **11%**, por ver afectado a toda la familia sumiéndola en la adicción y finalmente se obtiene la **comunicación** con un **3%**, que hace referencia al desinterés de hacer partícipes a los demás miembros de la familia sobre una situación determinada, en este caso a la adicción del Señor Juan.

GRÁFICO NRO. 2



El Relato de vida del Señor José, muestra el **enfrentamiento a la adicción** con un porcentaje del **19%**, donde se marca el hecho que genera una conciencia en él, para salir de ese círculo vicioso en el cual se encontraba sumergido; seguido por la **recuperación** con el **19%**, que transmite el deseo de recuperar todo lo perdido incluyendo a su familia y así mismo; con un valor del **14%** en la **comunicación**, dado que en esta se evidencia el deterioro al interior de las relaciones familiares; la **codependencia** tiene un valor del **14%**, por verse afectado la estabilidad familiar; con el **10%** se encuentra la **afectación parental**, ya que dicha adicción genera cambios de intereses pasando éstos a un segundo plano; la **violencia intrafamiliar** obtiene también un valor del **10%**, al generar una disfuncionalidad en la familia hasta llegar al desintegración de la misma; la **afectación conyugal** tiene un valor porcentual del **9%**, por ver disminuido el afecto representado en la relación con su esposa y en la última posición estará el **conflicto** con el **5%**, debido a la poca tolerancia y diferentes comportamientos de los miembros de la familia.

GRAFICO NRO. 3



El relato de vida de la Señora Ana, muestra con un valor del **15% en conflicto**, donde se evidencia una desviación de su comportamiento, ocasionando un caos dentro del núcleo; de igual manera con un **15 %**, de **violencia intrafamiliar** lo que determina que los patrones de comportamientos y reacciones que repercuten las consecuencias del juego se evidencian con agresiones verbales y físicas por parte de su pareja Héctor; con un porcentaje igual se presenta el **15%** de **afectación parental** entre la familia por causa de las extensas jornadas al juego que causo finalmente la perdida de la custodia sobre sus hijos; con **14 %** el **enfrentamiento a la adicción** en donde se da cuenta de las perdidas que le ha ocasionado el juego en su vida y decide afrontarlo; también con el **14 %** de **afectación conyugal**, esto repercute en gran medida por la monotonía que expresa tener en su matrimonio, que termina con la separación de la pareja; al visualizar en seguida se encontrará con el **12 %** la **codependencia** cuando se da cuenta de que su familia esta siendo afectada directamente desde su adicción; con el **12 %** la **recuperación** no en su totalidad como lo expresa, entonces se definiría como rehabilitación. Por ultimo se destaca con un **3 %** la **comunicación** que ya era poca, lo que refleja el caos familiar que ella misma género como lo afirmo dentro de su núcleo familiar.



GRÁFICO NRO. 4



Los tres relatos de vida evidenciaron que el **15 %** tuvieron el **enfrentamiento a la adicción**, este suceso se vive de igual manera en los tres relatos ya que al verse sin dinero, sin trabajo y sobre todo sin familia, los motiva a ellos a aceptar la adicción que padecen y a buscar ayuda ; de igual manera el **15 %** se observa en el **conflicto**, estos se definirían como normales en el diario vivir de una familia, pero los conflictos que se presentan en los tres relatos, van mas haya de una simple discusión, estas son acciones que generan un desorden que va a originar en un futuro una crisis familiar la cual va hacer el causal de perdidas o separaciones; el **15 %** alude a la **violencia intrafamiliar**, se evidencia en los tres relatos, ya que no solamente es maltrató físico, es todo un conjunto de acciones tanto desinterés por los integrantes de la familia y abandono de los mismos,

en José y Ana, se ve el descuido por la familia y en Juan ya se observa no solo la poca atención a su núcleo familiar, si no llegar al maltrato físico y psicológico; con un porcentaje igual del **15%** se ve la **afectación parental**, se observa como los hijos en los tres relatos, se ven olvidados por consecuencia de la adicción de uno de los integrantes del núcleo familiar, ya que los padres están con toda la atención puesta en un juego difícil de acabar; en el mismo porcentaje se encuentra la **recuperación** con un **15 %**, los tres están en el proceso de salir y romper ese círculo en el cual estaban sumergidos y es aquí donde cada uno de ellos le da la importancia que se merece a la vida familiar y reconocen lo importante que es el apoyo de ésta en el proceso de recuperación; con un porcentaje del **11 %** se analiza la **afectación conyugal**, llegado a este punto, es bueno reconocer que esta relación es la que más se ve afectada, puesto que todas las anteriores tienen repercusiones directas, deteriorando la relación de pareja enormemente, creando en ella, falta de confianza, y de interés por el otro; con un porcentaje del **11 %** se presenta la **codependencia**, se ve en los relatos la preocupación que genera el miembro ludópata al interior de su familia, volcándose toda la dinámica familiar en los sujetos ludópatas; por último se destaca con un **3 % la comunicación**, se ve afectada por el simple hecho de estar toda la atención de José, Juan y Ana, en el juego, olvidándose de cualquier manifestación de comunicación con su familia, como ellos mismo lo decían en la reconstrucción de sus relatos ...”Fijo terminamos peleando”... y esta variable es fundamental porque cuando existe buena comunicación, no importa el problema o conflicto que se viva al interior, siempre se va a saber sobre llevar y encontrarle una buena solución en familia.

De esto y las anteriores páginas resultará entonces destacar las tasas de afectación a las cuales se ven sometidos todo tipo de personas, y las consecuencias en el padecimiento de esta condición. En la familia se evidencia entre otras las depresiones que sufren las esposas de los jugadores patológicos, produciendo diversas dificultades al momento de comunicarse, el afrontamiento negativo y poco eficaz en la pareja conyugal y a su vez desarrollándose conflictos alrededor de estos.

Ahora bien, pareciera que por todo lo anterior el sujeto ludópata, se enfrentará a las fases de negación, determinadas cuando el familiar no quiere aceptar el problema de su condición; de estrés, cuando el familiar afronta el problema y sufre el estrés consecuente, lo que se denomina como codependencia y de agotamiento o desesperación y es aquí donde el familiar, no consigue resolver el problema sin ayuda, y llega a la desesperación.



En la relación parental hacia los hijos son ellos la población de riesgo para gestar conductas problemáticas, tales como juego patológico por herencia, u otras conductas adictivas, para buscar un refugio, el que no encuentran en su familia, también se podrían catalogar con problemas de ansiedad , problemas escolares y falta de habilidades par relacionarse con su medio social.



RECOMENDACIONES

Finalmente, ha llegado el momento, de preguntarse por el sujeto 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 demás (las personas considerados como normales, los del esfuerzo personal con nuestra vida unívoca y transparente) no podemos o no queremos aceptar?

Hay que reconocer también que, creer 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.

Lo importante es observar que, en aquella desviación, la conducta de juego compulsivo viene a poner en tela de juicio instituciones primarias tan indispensable como para nuestra investigación fue la familia (con su establecimiento de roles, de proyectos comunes, de derechos y obligaciones tradicionales, de una múltiple red de interdependencias). La máquina personifica todo lo bueno de un sujeto ludópata y lo malo... ¿será que pueden controlarlo ellos? Así de fácil resultará aquella solución que buscamos.

Esto nos llevará a concluir que, la atención en temas de salud pública constituye uno de los retos más importantes de nuestros tiempos. 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 aprecie. Pertenece entonces, 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 investigación planificada en múltiples campos de las áreas de las ciencias sociales.

Conviene distinguir, que las políticas de prevención de esta condición, que se están realizando en algunos países desarrollados, es el resultado de, la alarma social que puede estar generando la problemática presentada aquí, hoy en día, o la tendencia en el Estado en los estudios sobre ludopatía, son algunas de las razones que hacen ver conveniente dedicar un interés adicional a esta población de muestra tomada para la investigación llevada a cabo en esta ocasión.



Se debe agregar, que la atención adecuada para este tipo de condición en un sujeto ludópata, debe incluir medidas de profesionales preparados para el enfrentamiento a la realidad de la vida de aquellos sujetos, la aplicación de nuevas investigaciones que den explicación de causas y consecuencias que pueden presentar aquellos grupos poblacionales, tal vez olvidados, haciendo necesario el conocimiento básico en temáticas como lo son, estudio de caso, estudio en familia, grupos de autoayuda y asesorías de manera judicial, entre los más utilizados en la profesión de Trabajo Social.

Con esto finalmente, se ha logrado analizar, que la ludopatía en el imaginario colectivo se representa también como el deseo legítimo de cambiar las condiciones materiales de vida (claro está que de una manera individual, de curso legal, rápida y vertiginosa).

Solo quedará una pregunta por realizar ¿Hay mejor exponente, mejor caricatura, de nuestra sociedad capitalista? Y la respuesta más concisa de hacer claridad, acerca de que la ludopatía si es un juego en la familia con riesgo, donde queda demostrado en los resultados, evidenciados en estos sujetos la perdida del control de sus vidas y de sus núcleos familiares, en dos de los tres sujetos ludópatas personajes claves de la investigación social.



BIBLIOGRAFIA

- Fernández David. Diario de un Ludópata. Editorial Eride. Año 2008.
- Fuquen A Maria. Los conflictos y las formas alternativas de resolución. Revista de Trabajo Social. Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca. Tabula Rasa. Bogotá Colombia, No.1: 265-278. Enero - Diciembre de 2003.
- García Eduardo Gil Javier - Rodríguez Gregorio. Metodología de la Investigación Cualitativa. Ediciones Aljibe. Año 1999.
- Ramos E. Jesús. Superar la Ludopatía. Editorial Espasa Calve. Año 2005.
- Sandoval C. Carlos. Investigación Cualitativa. Editores Impresores. Año 2002. Páginas 23 a 29 y 67 a 71.
- Vasilachis de Gialdino. Métodos Cualitativos I. Los problemas teórico-epistemológicos. Centro Editor de América Latina. Año 1992.

FUENTES SECUNDARIAS

- Cámara de Representantes de la Republica de Colombia
[Http://direccion.camara.gov.co/camara/site/artic/20081204/pags/2008120411266.html](http://direccion.camara.gov.co/camara/site/artic/20081204/pags/2008120411266.html)
- Fundación Colombiana de Juego Patológico
<http://www.juego-patologico.org/ludopatia.htm>
- Ibáñez C. Ángela Saiz R. Jesús. La Ludopatía una Nueva Enfermedad. Editorial Masson S.A. Año 2000. Páginas 1 al 12 y 21 al 24.
<http://books.google.com/books?id=EW8OIJZjFoIC&printsec=frontcover&hl=es>
- Marbella Solidaria Plan Municipal de Adicciones
[Http://www.marbellasolidaria.org/programas-de-tratamiento/programa-de-ludopatia.php](http://www.marbellasolidaria.org/programas-de-tratamiento/programa-de-ludopatia.php)
- Noticiero del canal Citytv emitido el día 16 de marzo del 2.009
<http://www.citytv.com.co/buscar?q=concejo+de+bogota+pone+en+cintura+a+los+casinos+de+bogota>



-Quintana P Alberto. Metodología de Investigación Cualitativa.

[Http://www.scribd.com/doc/3634305/Metodologia-de-Investigacion-Cualitativa-A-Quintana](http://www.scribd.com/doc/3634305/Metodologia-de-Investigacion-Cualitativa-A-Quintana)

-Sigmund Freud. El malestar en la cultura. Volumen XXI. Año 1927.

[Http://www.lapaginadelprofe.cl/guiatesis/31icualitativa.htm](http://www.lapaginadelprofe.cl/guiatesis/31icualitativa.htm)

