

Apostadores de bingos y casinos: vínculos con el juego y la construcción de sentido en tiempos de aislamiento



1-Introducción

A partir del dictado de la emergencia sanitaria para hacer frente a la pandemia covid-19 quedaron suspendidos todos los eventos y actividades vinculadas al entretenimiento que impliquen la aglomeración de personas en espacios abiertos y cerrados de acceso público. Por ello, bingos y casinos de la provincia de Buenos Aires, que en muchos casos funcionaban las 24 horas, durante los 365 días del año, tuvieron que bajar sus persianas.

Cabe preguntarse entonces: *¿qué ha sucedido con las y los apostadores cuyas vidas estaban atravesadas centralmente por actividades vinculadas a las tragamonedas/slots, a la ruleta electrónica y a los distintos juegos que se pueden encontrar en las 43 salas de bingo y en los 11 casinos que se levantan en territorio bonaerense?*

La adaptación a esta nueva forma de cotidianidad se hace en función de muchas y variadas circunstancias. Y el riesgo de la ludopatía siempre está presente. Por ello, el objetivo de este trabajo consiste en indagar acerca de cómo las/os apostadores, que antes de la cuarentena visitaban asiduamente los bingos y casinos bonaerenses, están atravesando el aislamiento. Y cómo resignifican su relación con el juego.

Analizaremos algunas estrategias publicitarias y de marketing que, tras el decreto de emergencia sanitaria, desplegaron en redes sociales las empresas que explotan juegos de azar en la Provincia. Y también utilizaremos algunas herramientas del denominado *Análisis Crítico del Discurso (ACD)*¹ para indagar en las respuestas que dieron los/as apostadores, en esas redes, a distintas consignas planteadas por esas mismas empresas. Para esta investigación, se analizaron cerca de 1000 comentarios.

El ACD consiste no solamente en reflejar lo que se dice y cómo se dice, sino también implica prestar especial atención a las relaciones sociales y de poder que se ponen en manifiesto. Estas relaciones, tal como lo explican reconocidos

¹ Según el reconocido lingüista neerlandés Teun A. van Dijk, el Análisis Crítico del Discurso es la investigación analítica sobre el discurso que estudia primariamente el modo en que el abuso del poder social, el dominio y la desigualdad son practicados, reproducidos, y ocasionalmente combatidos, por los textos y el habla en el contexto social y político. El análisis crítico del discurso, con tan peculiar investigación, toma explícitamente partido, y espera contribuir de manera efectiva a la resistencia contra la desigualdad social. En **"El análisis crítico del discurso"**, 1999.

lingüistas como Teun A. van Dijk, configuran la realidad social y se movilizan a través del lenguaje.

Como forma de mantener la privacidad de los apostadores/as, no consignaremos sus nombres ni tampoco mencionaremos en que red social publicaron esos dichos. Tampoco mencionaremos los nombres de las empresas.

1.1 El marco normativo y la obligación del Estado

La ludopatía es una alteración progresiva del comportamiento a través de una inhabilidad para resistir los impulsos de jugar por apuestas o por azar, consistente en una adicción patológica que llega a afectar el funcionamiento a nivel personal, familiar, emocional, social, económico y financiero del jugador. Es una enfermedad con todas letras, reconocida como tal por la Organización Mundial de la Salud (OMS) desde 1992².

La salud es un derecho humano fundamental³ e indispensable para el ejercicio de los demás derechos⁴. El derecho a la salud en todas sus formas y a todos los niveles abarca los siguientes elementos esenciales e interrelacionados: disponibilidad, accesibilidad, aceptabilidad y calidad⁵.

Como cualquier otra conducta adictiva, la ludopatía debe ser considerada un problema de salud pública y debería concentrar la preocupación y atención de una variedad de actores sociales: especialistas, empresarios del sector, organizaciones no gubernamentales, organismos del Estado y la población en general. No se trata ya de un problema individual, sino de un problema social y

² La Ludopatía es reconocida como enfermedad por la OMS, incluyéndola como una categoría diagnóstica en su Clasificación Internacional de Enfermedades (C.I.E.-10)

³ La Constitución Nacional sancionada en el año 1994, en su artículo 31.º establece: "Esta Constitución, las leyes de la Nación que en su consecuencia se dicten por el Congreso de la Nación y los Tratados con las potencias extranjeras son la Ley Suprema de la Nación..." artículo 42 Los consumidores y usuarios de bienes y servicios tienen derecho, en la relación de consumo, a la protección de su salud, seguridad e intereses económicos; a una información adecuada y veraz; a la libertad de elección y a condiciones de trato equitativo y digno" y en su artículo 75.º inciso 22, se confiere Jerarquía Constitucional a los Tratados Internacionales allí enumerados, entre ellos y en consonancia con el tema en tratamiento, se encuentran: La Declaración Americana de los Derechos del Hombre (arts. VII y XI); Declaración Universal de Derechos Humanos (arts. 3.º, 8.º y 25.º); Pacto Internacional sobre Derechos Económicos, Sociales y Culturales (art. 12.º); Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos (art. 24.º); Convención Americana de Derechos Humanos (art. 4.º) y la Convención de los Derechos del Niño (arts. 6.º, 23.º, 24.º y 26.º), que conforme fuera dicho, tienen Jerarquía Constitucional Nacional y no pueden ser desconocidos por las Constituciones de las Provincias ni por las Reglamentaciones del poder Ejecutivo Nacional, Provincial o Municipal.

⁴ Ocupa un lugar fundamental de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas (ODS)1. En el ODS 3 «Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades», articulado en torno a 13 metas que cubren un amplio abanico. En relación a las adicciones la meta 3.4 impone la obligación de promover la salud mental y el bienestar.

⁵ Observación general N° 14 (2000) del Consejo Económico y Social de las Naciones Unidas. El derecho al disfrute del más alto nivel posible de salud está contemplado en el artículo 12 del Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales

por ello desde todos los poderes del Estado se debe asumir la responsabilidad de actuar en políticas de prevención y atención.

La Ley 26.934⁶ señala que el consumo problemático es cualquier conducta que no se puede controlar y que afecta la salud física, síquica o las relaciones sociales⁷. En tanto, el artículo 4 de la Ley 26.657 incorpora a las adicciones a la política pública general en materia de salud mental, y deviene así una garantía de protección de los derechos de las personas con consumo problemático contra la intervención estatal desproporcionada en su vida íntima y en su salud

En lo que se refiere a la ludopatía importa, fundamentalmente, que el Estado asegure que las actividades empresariales⁸ no se lleven a cabo a expensas de los derechos y libertades fundamentales de las personas. Tal como lo dejó sentado las Naciones Unidas, la responsabilidad social de respetar los Derechos Humanos se aplica a todas las empresas de todos los tamaños, sectores, contextos operacionales, propietarios y estructuras (si bien habrá diferencias naturales en los medios y formas de asumir esta responsabilidad), indistintamente de la capacidad o voluntad de los Estados y otros actores para cumplir con sus propias obligaciones en relación con los Derechos Humanos.

Los administradores de juegos de azar, tanto del sector privado como del público, deben ser conscientes de la importancia que tiene la responsabilidad social empresarial para la prevención y control de la ludopatía. Y el Estado debe tomar las medidas necesarias para asegurar que las acciones de sus agentes cumplan las obligaciones jurídicas tanto nacionales como internacionales.

Si bien el marco normativo vigente en la Argentina delega en las provincias la gestión y administración de los juegos de azar, por nuestra parte entendemos que la competencia es concurrente. Es decir, que puede ser ejercida tanto sea por la Nación como por las provincias –y la Ciudad Autónoma de Buenos Aires– en el marco de sus respectivas atribuciones, teniendo en cuenta que también goza de la protección estatal el derecho a salud cuando esta obligación es ejercida por las autoridades municipales.

⁶ Esta ley establece el “Plan Integral para el abordaje de los consumos problemáticos,

⁷ Son consumos problemáticos: el alcohol, el tabaco, las drogas, el juego, la tecnología, las compras, la alimentación o cualquier otro consumo que un médico diagnostique como compulsivo, es decir, fuera de tu control.

⁸ COMISIÓN INTERAMERICANA DE DERECHOS HUMANOS (CIDH) Informe Empresas y Derechos Humanos: Estándares Interamericanos, 2019.

Cabe destacar que el presente estudio se realiza en base al accionar de empresas de juegos de azar cuya actividad es legal.

Desde el Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos de la Defensoría del Pueblo bonaerense entendemos que con este trabajo estamos cumpliendo la función que nos ha sido asignada como parte integrante de un organismo instituido por la Constitución bonaerense para la defensa de los derechos individuales y colectivos de los habitantes.

2- La estrategia para retener apostadores en cuarentena

Desde el momento en que los bingos y casinos tuvieron que bajar las persianas, se pusieron en marcha distintas estrategias en redes sociales que apuntan a mantener la fidelidad de sus clientes, especialmente de aquellos/as que realizaban visitas frecuentes a las salas de juego.

A grandes rasgos, estas estrategias la podríamos dividir en tres grandes grupos:

A) Servicios y datos útiles

En las redes sociales de las empresas que explotan tragamonedas aparecen placas con información variada desde como limpiar celulares, pasando por la higiene de manos y la difusión de recetas de cocina. En algunos casos, también se ofrecen clases de baile on line y hasta links de acceso para poder ver obras de teatro virtuales.





B) Juegos on line

De forma incipiente, en las plataformas de las principales empresas de juego han comenzado a introducirse distintas variantes de juego on line. Si bien por el momento no permiten canjear los premios por dinero en efectivo como ocurre con los slots tradicionales, se habilitó un sistema que -por ejemplo- posibilita pausar el video en el Facebook y si las figuras coinciden se puede ganar puntos para obtener créditos, que a su vez se pueden canjear por distintos premios. Eso no es todo: enviando un mensaje por WhatsApp con el nombre, apellido y DNI se habilita poder participar en un sorteo por paquetes de créditos.





[The fruits. Versión on line de uno de los tradicionales slots al que se puede jugar en la web de una de las empresas que explota bingos en la Provincia](#)

Cabe destacar que algunas de las empresas de juegos de azar, que operan en la Provincia, ponen a disposición de los usuarios en sus páginas web juegos de video que emulan con asombrosa exactitud los slots. Incluso hasta reproducen los efectos de luz, sonido y movimientos de las máquinas reales. De esta forma, se recurre a la memoria sonora (y sensorial) del apostador, reproduciendo la experiencia propia de las salas de juego.

Dicha memoria asocia las experiencias personales características que se representa cada apostador. Es decir, aquellas que vinculan un lugar o espacio físico determinado (Bingo), una actividad (apostar) y experiencias subjetivas estimulantes (emoción, diversión, adrenalina, ilusión de ganar, revancha, relacionamiento social con otras personas que comparten un mismo interés por el juego, etc.).

Así, el sonido de las “maquinitas” es un signo (representación mental) que se relaciona con otros signos que representan en la mente del individuo

conocimientos y experiencias pasadas (contexto y sentido). Este sería el “poder de evocación” de los sonidos de las máquinas de slot sobre el individuo. Las empresas utilizan este mecanismo psicológico en su beneficio al mantener “activa” dicha memoria sonora⁹ y estimularla.

La utilización del mensaje audiovisual, en virtud de su poder de evocación y representación, es un recurso harto conocido por la publicidad. Desde sus inicios ha hecho uso y abuso de la misma: desde los jingles comerciales imposibles de no tararear y de olvidar hasta colores icónicos y omnipresentes de una gaseosa. Son herramientas publicitarias que vehiculizan un mensaje comercial, explícito o implícito, buscando además conectar con las emociones o memoria del receptor. En síntesis, con esta estrategia lo que están haciendo es mantener vivo en la memoria del apostador aquellos “estímulos contextuales” (ruido, luces, música, figuras del slot girando, etc.) que podrían ser desencadenantes de la conducta compulsiva la cual, a su vez, reforzará el circuito psicológico de recompensa, precisamente el que se encuentra comprometido por la adicción.

Dice el especialista español Becoña Iglesias (citando a Tirapu, Landa y Lorea, 2004): *“El objetivo último del sistema de recompensa es perpetuar aquellas conductas que al sujeto le proporcionan placer. El consumo de sustancias, ya sea de manera directa o indirecta, supone un incremento del neurotransmisor básico de este circuito, la dopamina, por lo que el efecto hedónico aparece amplificado. Esta sensación placentera es la que hace que el sujeto tienda a volver a consumir”* (o como en el caso del ludópata, a apostar).

⁹ El concepto de memoria sonora podría definirse como los diversos valores semánticos que adquieren los sonidos en función de la experiencia social y cultural de cada individuo, y que deriva del recuerdo emocional que éste tiene asociado a dicho sonido. Analía Lutowicz, Memoria sonora. Una herramienta para la construcción del relato de la experiencia concentracionaria en Argentina (Rev. Sociedad & Equidad N° 4, Julio de 2012.Pág. 136 <https://core.ac.uk/reader/132236670>



Bingo tradicional en formato on line al que se puede jugar en la web de una de las empresas analizadas



Royal Diamond. Uno de los slots más tradicionales, en formato on line, al que se puede jugar en la web de una de las empresas que explota bingos en la Provincia

El jugador patológico o ludópata es aquella persona que manifiesta “...una dependencia emocional del juego, una pérdida de control respecto a éste y una interferencia con el funcionamiento normal de la vida cotidiana (Echeburúa y Báez, 1991)”. Esta patología suele presentarse con comorbilidades, lo que contribuye al agravamiento del cuadro. En situación normal la compulsión al juego tiene su descarga al producirse la apuesta. Ahora bien, en una situación de “abstinencia¹⁰ obligada” por el cierre de las salas de juego: ¿Cuál será la reacción de esa compulsión no satisfecha? Una hipótesis es que, en aquellos casos que dispongan de los conocimientos y posibilidades, ciertos apostadores recurran a las apuestas online y a distintas plataformas clandestinas de juegos de azar.

2: 1 Reforzamiento de los vínculos jugador/bingo-casino/slot: análisis del discurso

En las redes sociales de las compañías de juego de azar se plantean interrogantes abiertos a los apostadores con consignas orientadas a que expresen sentimientos de falta, ausencia o de cierta angustia por la imposibilidad de jugar dentro de las a salas.

¹⁰ Abstinencia: estado emocional desagradable y/o efectos físicos que ocurren cuando una actividad particular es interrumpida o repentinamente reducida. Manual de Intervención en Juego Patológico <http://www.drogasextremadura.com/archivos/manual.pdf>

Nuestra Sala tambien te extraña...
¡Muy pronto volvemos a estar juntos!
#QuedateEnCasa #CuidarteEsCuidarnos



El sugerente aviso de un bingo del Conurbano bonaerense con la cara de que ilustra un popular slot.



A qué máquina irías cuando abran nuestras salas? tenés tu favorita? 🎰 🎲



👍❤️😄 100

78 comentarios 11 veces compartida

Todo vale. Hasta el reconocido personaje "Willy" Wonka se utiliza para llamar la atención de los apostadores en las redes

¿Qué sensación te producen las máquinas? ¿qué sentido despiertan?

Falta UN día menos, #quedateencasa !! 🤪 🤪 🤪 🤪 🤪 🤪



¿Qué sensación te producen las máquinas? La pregunta que realizan desde uno de los bingos con fuerte presencia en el Conurbano bonaerense

En los discursos de los/as apostadores que hemos analizado, en muchos casos, se definen a las salas de juego como el único lugar de divertimento al que concurren y hasta manifiestan cierto apego o identificación con ciertos slots en particular.

La enorme mayoría de quienes contestan las consignas de las empresas de juego -en las redes sociales- son mujeres de más de 60 años que viven en los aglomerados urbanos de mayor densidad poblacional de la provincia de Buenos Aires.

Las palabras (conceptos, ideaciones) que se repiten son: **angustia – depresión – aburrimiento – diversión – olvido – desconexión – extrañeza – dejar la mochila en la puerta – cable a tierra – ahorrar al no ir – olvidarse de todo – encuentro con amigos (adultos mayores) – entrar y ya no pensar en nada.**

Muchas de estas emociones también podrían describir otras actividades como practicar un deporte, ingresar al bar o club de barrio del que se es habitué, etc, y no significarían nada fuera de lo común. Pero en el caso de las salas de juego, la sombra de la ludopatía siempre está al acecho.

Se observan, en los comentarios de los apostadores, sentimientos negativos con respecto al cierre de las salas de juego en el contexto de la covid-19. Las emociones vivenciadas se vinculan más al hecho de padecer el cierre de los bingos que al temor a la pandemia y/o a sus efectos sociosanitarios.

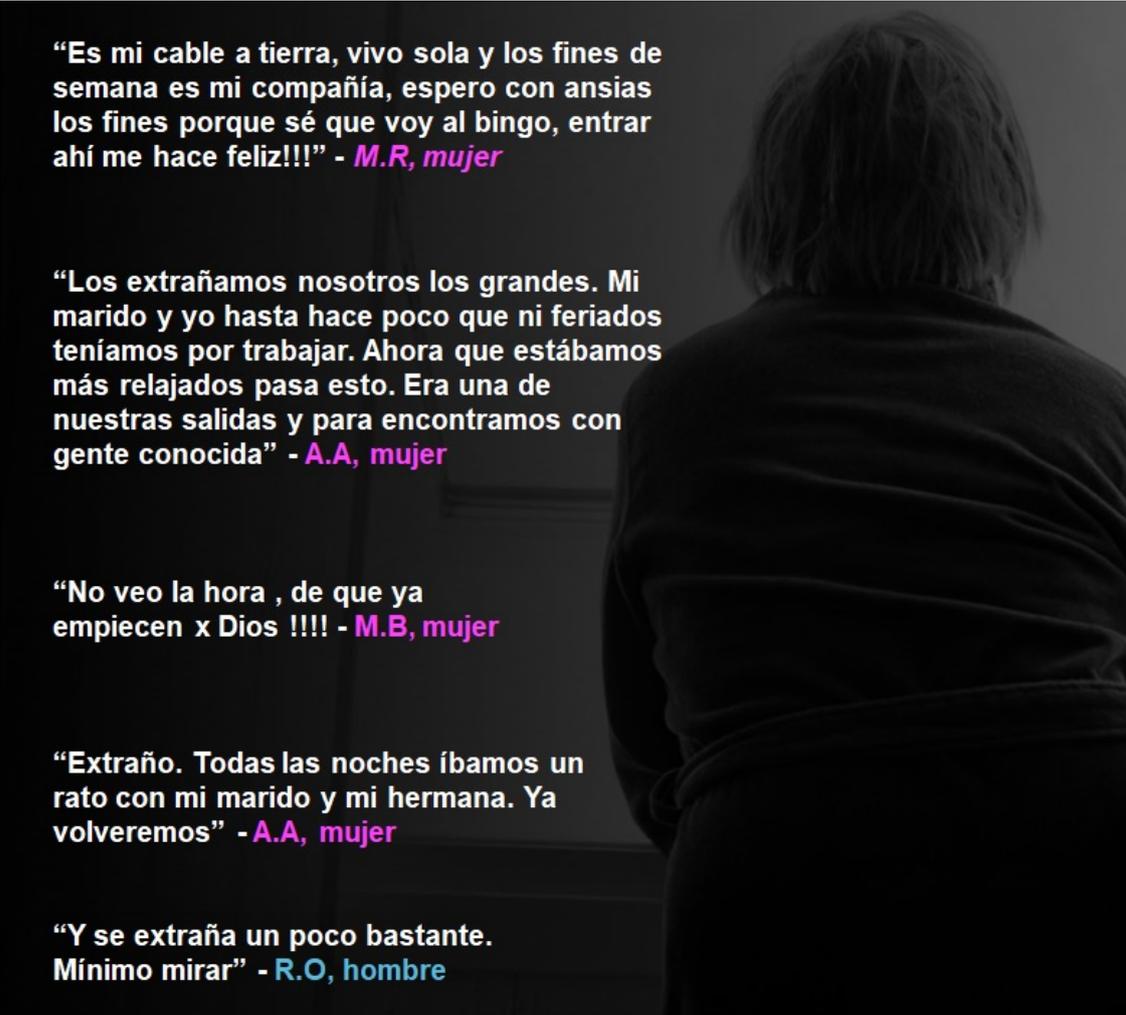
Se leen muchos comentarios “positivos” respecto a la “experiencia Bingo” en donde la visita a esas salas funciona como un punto de agregación, un lugar de encuentro entre pares, entre aquellos que disfrutaban una misma actividad (esto se da mayormente en mujeres adultas – adultas mayores).

Obviamente, es imposible diagnosticar cuadros de ludopatía en base a breves comentarios. Pero los mismos no dejan de ser sugerentes. Incluso, en algunos casos, preocupantes. Veamos:

COMENTARIOS “POSITIVOS” RESPECTO A LA “EXPERIENCIA BINGO”

“Extraño. Todas las noches íbamos un rato con mi marido y mi hermana. Ya volveremos”

- A.A, mujer



“Es mi cable a tierra, vivo sola y los fines de semana es mi compañía, espero con ansias los fines porque sé que voy al bingo, entrar ahí me hace feliz!!!” - **M.R, mujer**

“Los extrañamos nosotros los grandes. Mi marido y yo hasta hace poco que ni feriados teníamos por trabajar. Ahora que estábamos más relajados pasa esto. Era una de nuestras salidas y para encontramos con gente conocida” - **A.A, mujer**

“No veo la hora , de que ya empiecen x Dios !!!! - **M.B, mujer**

“Extraño. Todas las noches íbamos un rato con mi marido y mi hermana. Ya volveremos” - **A.A, mujer**

“Y se extraña un poco bastante. Mínimo mirar” - **R.O, hombre**

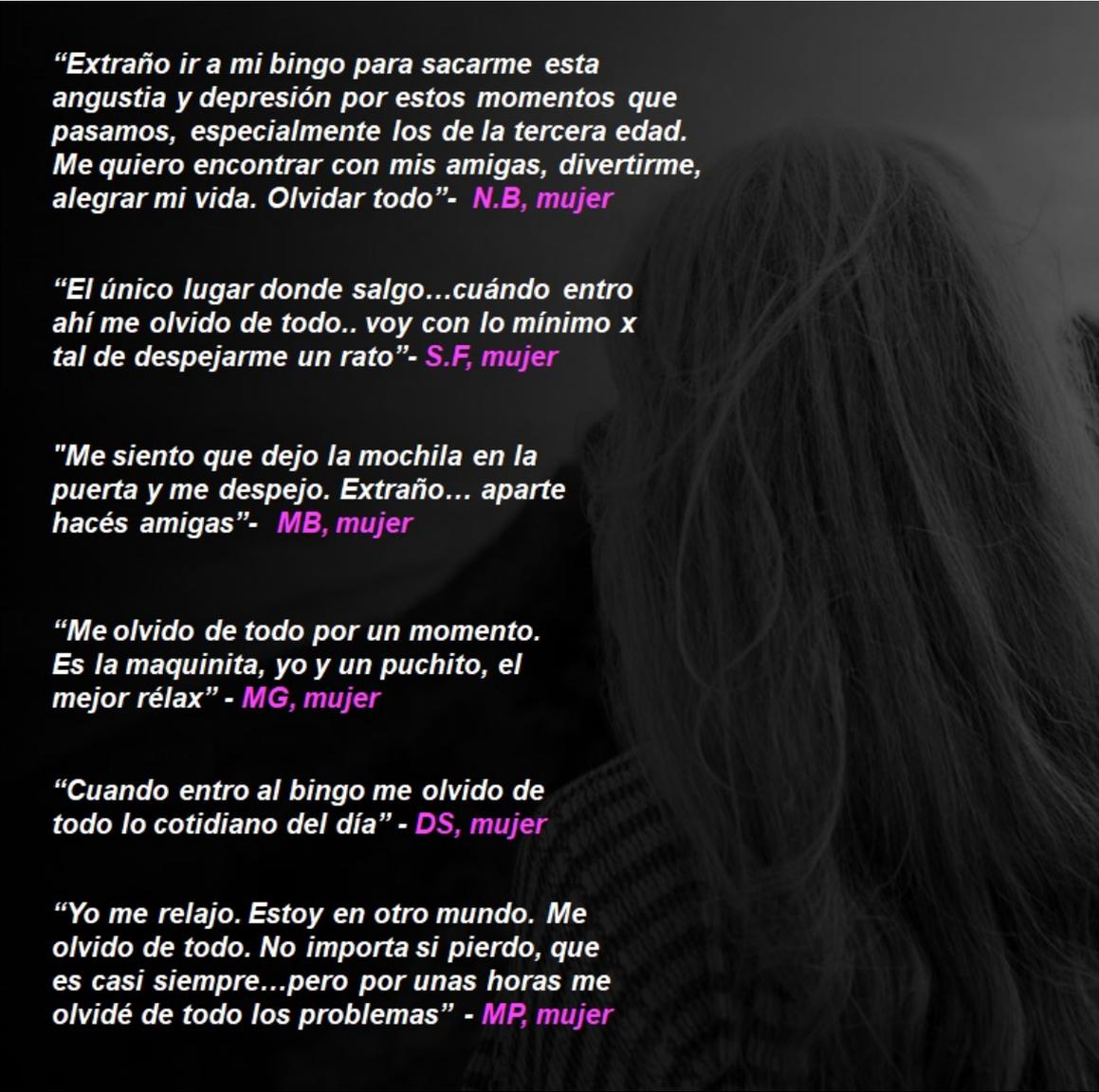
Particular atención nos genera la idea de que salas de juegos, y particularmente los slots, pueden funcionar como un punto de evasión de la realidad (“*me olvido de todo*”). Pero no se trata de un mero punto de relax y distensión ante las presiones laborales o del hastío de la rutina cotidiana. De las declaraciones de ciertos apostadores se intuye la necesidad de disponer de ese espacio en donde se encuentra solo o sola con su objeto de deseo y gozo; el espacio donde se puede dar rienda suelta a la compulsión de la jugada para disfrutar de las endorfinas que produce el riesgo de la apuesta. Es evidente que se extraña esa sensación, de hecho, es lo que se manifiesta.

Debemos tener muy en cuenta que en el discurso de los apostadores aparecen emociones tales como: **preocupación por volver a jugar, jugar para escapar de los problemas (evasión de la realidad), ansiedad, depresión, desesperanza**. Veamos algunos ejemplos:

TRAGAMONEDAS, BINGOS Y CASINOS COMO EVASIÓN DE LA REALIDAD

*Se extraña...
único lugar q
me desenchufo
un rato...*

G.A, MUJER



“Extraño ir a mi bingo para sacarme esta angustia y depresión por estos momentos que pasamos, especialmente los de la tercera edad. Me quiero encontrar con mis amigas, divertirme, alegrar mi vida. Olvidar todo”- N.B, mujer

“El único lugar donde salgo...cuándo entro ahí me olvido de todo.. voy con lo mínimo x tal de despejarme un rato”- S.F, mujer

“Me siento que dejo la mochila en la puerta y me despejo. Extraño... aparte hacés amigas”- MB, mujer

“Me olvido de todo por un momento. Es la maquinita, yo y un puchito, el mejor rélax” - MG, mujer

“Cuando entro al bingo me olvido de todo lo cotidiano del día” - DS, mujer

“Yo me relajo. Estoy en otro mundo. Me olvido de todo. No importa si pierdo, que es casi siempre...pero por unas horas me olvidé de todo los problemas” - MP, mujer

“Lo extraño me olvido de todo lo malo!!!” - MD, mujer

“Yo me desconecto un poco. Es mi única salida con mi amiga y su marido ya que yo quedé viuda” - MC, mujer

“Era mi paraíso, mi lugarcito en el mundo en el que se disipaban mis tristezas, mis preocupaciones, mis broncas. Pero lamentablemente me lo prohibieron y quien sabe hasta cuando. Esperaré, pero te prometo volver Bingo querido...” - GC, mujer.

“Es un pasatiempo, una distracción. La única distracción que teníamos la gente mayor. Espero que pase pronto esta pesadilla...” - DP, mujer

“Me relaja, me olvidó de todo. Sólo estoy pensando cuando me cae el Bonus para seguir jugando” - MM, mujer

“Abran por terminacion de DNI y empiecen un lunes. Así me toca el domingo y no estoy aca encerrada...” MM, mujer

“Una entrada a otro mundo, me desconecta del mundo real. Pero ahora necesito estar con todos los sentidos en mi familia cuando termine esto voy a ir” - TZ, hombre

Precisamente, quienes padecen la patología de juego compulsivo presentan ciertos criterios diagnósticos, que han sido codificados en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, publicado por la American Psychiatric Association (conocido como DSM 5)¹¹.

Entre los aludidos criterios diagnósticos figura el Criterio Diagnóstico 2: nerviosismo o irritabilidad al intentar reducir o abandonar el juego. En nuestro caso, vislumbramos este rasgo en las manifestaciones que surgen a consecuencia de la imposibilidad de concurrir a las salas de juego por la cuarentena.

¹¹ Manual Diagnostico y Estadístico de los Trastornos Mentales. 5 edición. Editorial Medica Panamericana. España. 2014. Pág. 585-586

También detectamos el Criterio Diagnóstico 4: *la mente ocupada en las apuestas, reviviendo con la imaginación experiencias de apuestas pasadas o planificando sus próximas experiencias de juego*. Esto lo podemos comprobar claramente en las manifestaciones de los apostadores en las redes sociales. Declaran lo mucho que extrañan concurrir a las salas de juego, evocando episodios inolvidables y experiencias estimulantes; afirman no poder esperar a que las salas se reabran y planifican como se desquitarán de sus ansias de apostar el día que se levante la cuarentena.

También creemos que está presente el Criterio Diagnóstico 5: *apuestan ante la sensación interna de desasosiego (p.ej. desamparo, culpabilidad, ansiedad, depresión)*. Exactamente las emociones que exteriorizan en sus posteos.

Si bien para ser diagnosticado como jugador compulsivo deben manifestarse al menos cuatro o más criterios diagnósticos de un total de nueve, no deja de ser muy llamativo como ciertas manifestaciones que podrían ser indicadores de ludopatía en el diagnóstico clínico están presentes en los comentarios de los clientes de Bingos y Casinos. Queda el interrogante sobre cuál sería el resultado si las mismas personas, que escriben en las redes sociales de las empresas de juego, fueran sometidas a un análisis más profundo por profesionales de la salud mental.

El jugador patológico es una persona que padece un trastorno en el control de los impulsos, sumado a otras comorbilidades y/o a vulnerabilidad emocional y/o vulnerabilidad social. Es una persona multivulnerable. Por lo tanto, requiere de una atención especial por parte de los efectores de salud mental, necesitando la implementación de políticas públicas focalizadas en esta patología. Es más, utilizando estas mismas redes sociales, efectores de salud capacitados en atención psicológica y contención podrían contactarse con aquellos/as apostadores cuyos discursos son más llamativos y evidencian caracteres patológicos.

¿Se gana o se pierde en el aislamiento?

En el discurso de varios/as apostadores aparece un reconocimiento de que, el hecho de no haber ido al bingo o al casino, le ha generado un importante ahorro económico:

RECONOCIMIENTO DE LOS PERJUICIOS ECONÓMICOS DEL JUEGO

“La verdad ahorre en no ir. Pero es un lugar donde te olvidas de todo...perdemos hasta los calzones...jaja”

M.M, MUJER

*“Cuando ganó felicidad, cuando pierdo, miedo de llegar a mi casa, ja ja”... **AL, mujer***

*“Extraño, el buen trato de los empleadas y empleados !!! El té con limón, ja ja!!! Y...la última vez que fui al bingo, fines de marzo, las maquinitas estaban bastante mezquinas!!!” **EDV – mujer***

*“Es un cable a tierra. Pero también me di cuenta de que ahorré mucha plata no yendo ☹️ quizás más de lo que gastas en meses sin ganar nada 😊” - **MC, Mujer***

*“Feliz aunque no tenemos la suerte de ganar pero feliz algún día ganaremos Pero nos encanta ir ojalá pase todo esto rápido” - **CZ, hombre***

*“Dejo mis ahorros....síndrome de abstinencia. .pero ahora tengo una moneda encima jajaja” - **MV, hombre***

*“Mas alla del ahorro, lo extraño un monton!!!
☹️☹️☹️ - **MCT, mujer***

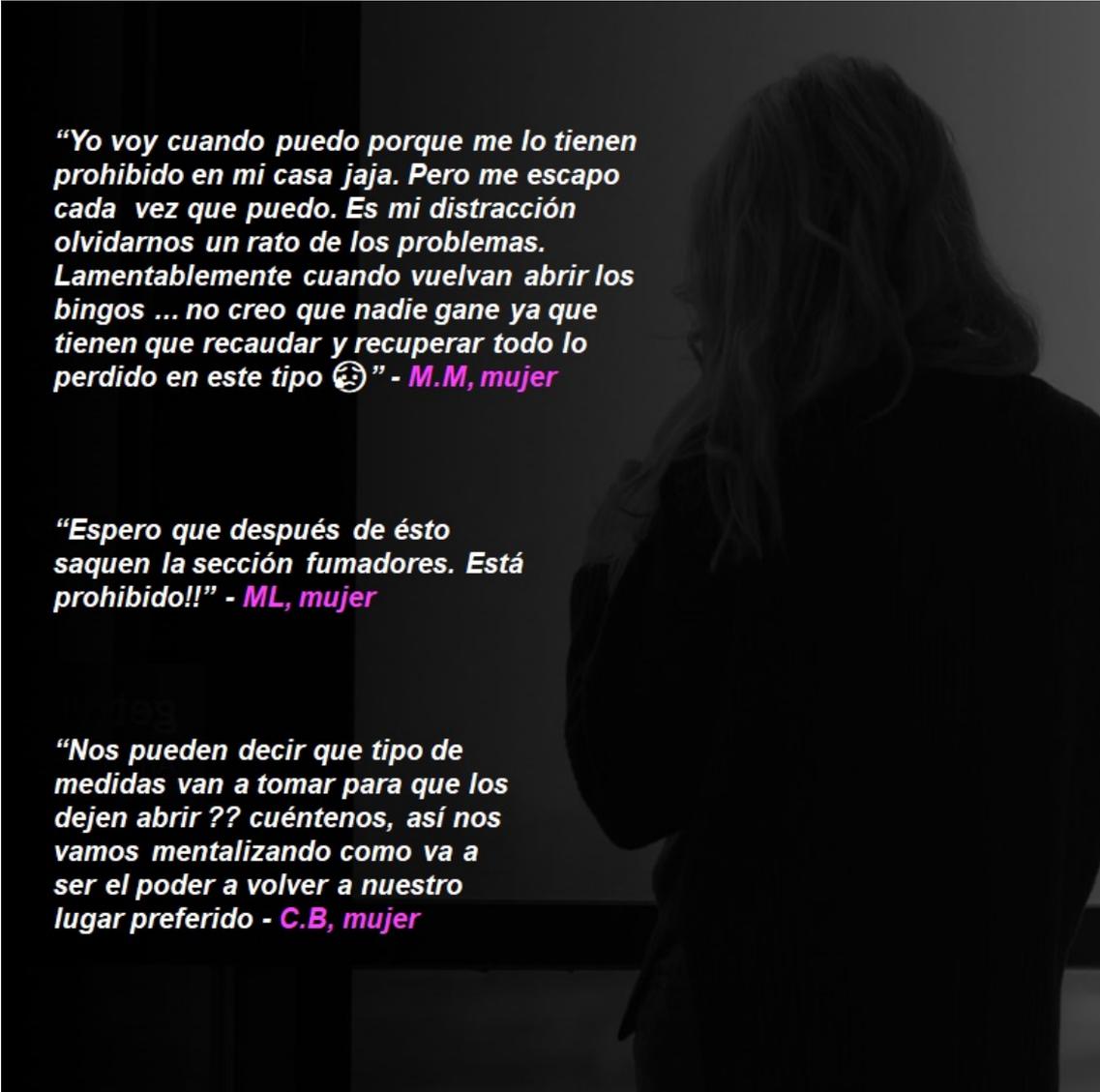
*“Estoy ahorrando, pero no dejo de extrañar. Es mi terapia x un rato” - **S.I, mujer***

En tanto, aparecen algunas expresiones de apostadores que, si bien no reniegan de su vínculo con el juego, dejan entrever reclamos a las empresas por la falta de precauciones para prevenir el juego compulsivo.

PREOCUPACIÓN Y RECLAMO

“👁️ 👁️ 👁️ como tiantan
a la gente .. voy a llorar
.. no me muestren las
makinas ... Creo que es
lo ke más de uno está
esperando...abran !!!

C.P, MUJER



“Yo voy cuando puedo porque me lo tienen prohibido en mi casa jaja. Pero me escapo cada vez que puedo. Es mi distracción olvidarnos un rato de los problemas. Lamentablemente cuando vuelvan abrir los bingos ... no creo que nadie gane ya que tienen que recaudar y recuperar todo lo perdido en este tipo 😞” - M.M, mujer

“Espero que después de esto saquen la sección fumadores. Está prohibido!!” - ML, mujer

“Nos pueden decir que tipo de medidas van a tomar para que los dejen abrir ?? cuéntenos, así nos vamos mentalizando como va a ser el poder a volver a nuestro lugar preferido - C.B, mujer

Sobre la abstinencia

El contexto que produjo la pandemia Covid-19 es un rarísimo caso en donde los jugadores patológicos se han visto obligados a la abstinencia. Recordemos que la abstinencia al juego, en el sentido de abstenerse a apostar y a visitar las salas de juego, es la estrategia base de todo tratamiento conductual de juego patológico. El modelo de abstinencia ha sido el mayoritario en adicciones y por tanto también en el juego patológico.

Desde algunos sectores consideran que el **Juego Controlado**, para determinados casos, podría ser una terapia más realista, con mayor retención y puede facilitar que mayor número de personas soliciten ayuda profesional. Ahora bien, la bibliografía sobre el **Juego Controlado** refleja que los resultados son

muy inciertos. En opinión de Ibáñez y Sáiz (2000) es preferible marcar el objetivo terapéutico de la abstinencia total, encuadrar estas eventualidades y utilizarlas como situaciones que permiten aprender estrategias de afrontamiento en el contexto de un abordaje individualizado de tratamiento¹².

Los expertos concuerdan que, en líneas generales, siempre la abstinencia a las apuestas será el objetivo a mediano y largo plazo para la inmensa mayoría de los jugadores compulsivos. El actual contexto ha ocasionado una “abstinencia” forzada. Muchos jugadores que jamás hubieran pensado ser capaces de abstenerse de concurrir a las salas de juego a apostar han logrado hacerlo en los hechos. Esto es en sí un logro, que debe ser aprovechado para lograr cambios conductuales a largo plazo.

El primer y más difícil paso se produjo: abstenerse a jugar. Es cuestión que los efectores estatales correspondientes aprovechen esta coyuntura para “recuperar” la mayor cantidad de personas que padecen ludopatía o muestran indicios de esa enfermedad, ofreciéndoles los apoyos necesarios para hacer de esta situación extraordinaria algo perdurable en el tiempo.

3- Recomendaciones sobre Políticas Públicas a implementar

Las medidas que podrían implementar los efectores públicos son de dos tipos, 1) las que deben aplicarse durante el tiempo que las salas de juego continúen cerradas y 2) las que deberán efectuar una vez reanudadas las actividades de las salas de juego.

En el caso 1 se recomienda:

- a) Reforzar los servicios de atención de salud mental y adicciones, específicamente el servicio de Prevención y Asistencia al Juego Compulsivo (0800-444-4000);
- b) Ubicar y contactar a las personas inscriptas ante el Registro de Autoexclusión de la Ley N° 15.131 para interiorizarse de su estado y atenderlos brindándoles contención;

¹² Manual de Intervención en Juego Patológico Pág. 47 – 48 <http://www.drogasextremadura.com/archivos/manual.pdf>

- c) Solicitar a las empresas de juego que se abstengan de implementar estrategias publicitarias agresivas que estimulen y/o inciten a los apostadores. (estrategia de control y minimización de estímulos al juego y disminución del riesgo)

En el caso 2 se recomienda (además de continuar con las iniciativas del punto 1):

- a) Promover una apertura parcial con horarios de funcionamiento limitados, una vez que estén garantizadas las condiciones sanitarias y así lo disponga la autoridad de aplicación;
- b) Efectuar controles presenciales en las salas de juego a los efectos de comprobar el cumplimiento del marco normativo;
- c) Implementar una estrategia de “*alerta temprana*” y “*proactividad preventiva*” destinando efectores socio-sanitarios en las salas de juego, con mesas de prevención y asistencia, cuya tarea sea promocionar la prevención, la asistencia, y asistir *in situ* a aquellas personas que muestren comportamientos compulsivos en sus apuestas (prevención de recaídas);
- d) Implementar medidas para eliminar y/o morigerar la comercialización y consumo de alcohol y tabaco en las salas de juego.



**OBSERVATORIO DE ADICCIONES
Y CONSUMOS PROBLEMÁTICOS**