

**INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA DE ENVIGADO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

Programa de Psicología



De la necesidad de perder en los juegos de suerte y azar para ganar goce

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL GRADO DE

PSICÓLOGO

PRESENTADO POR

Pablo Andrés Corrales Mesa

Asesor teórico

Cesar Augusto Jaramillo Jaramillo

Asesor Metodológico

Sofía Fernández Fuente

Envigado

2011

Dedicatoria

A mi hijo, porque su paciencia y amor me dieron la fuerza necesaria para terminar este ejercicio investigativo, pues fueron muchos los días de sol que toco dividir entre este trabajo y la luz de su sonrisa, que brilla para mi tanto como el sol.

A mi analista, Mario Elkin Ramírez y a mis maestros, Sofía Fernández y Cesar Jaramillo, porque a través del profundo amor por lo que hacen, logre comprender que la principal función de un analista o de un maestro, es acompañar al sujeto en la construcción de su deseo. A ellos gracias por hacer de este anhelo una realidad.

A mis padres, porque en las oportunidades y en las dificultades siempre estuvieron ahí para brindarme su apoyo.

Agradecimiento

A mi maestra y amiga Sofía Fernández, por el acompañamiento decidido en las diferentes clases y asesorías que hicieron posible la elaboración de este trabajo. Sofi, acudo a la poesía, pues en ella siempre encuentro lo que no alcanzo a escribir, pero si a sentir, para ti maestra este poema:

Maestra, es para ti este pequeño obsequio,
lo traigo desde el fondo de mi alma
repleto de cariño y de respeto.

Encierro en él lo que no lleva el viento,
pues con llaves de oro he guardado para tí
un minúsculo tesoro: el más puro sentimiento
y una palabra que extenderse quiere
para llevarte mi agradecimiento.
Recuerdo tus primeras enseñanzas:
toma el lápiz, prosigue, lo que emprendas en
la vida hazlo sin prisa, pero sin pausa, me alentaste
y borraste con paciencia la ignorancia
contra la cual sufriste y luchaste.

Quiero que sepas que aunque un día deje
el aula que cobija hoy mi vida,
no olvidaré lo que sembraste en ella
y al recordarte allí, junto a tus alumnos,
caerá de mis ojos una lágrima
inundada de luz y de cariño.

Tiembla hoy mi voz, porque se siente humilde
para poder decirte una poesía,
siento que es poco todo lo que expreso,
¡no alcanzan las palabras todavía!
y entonces ¡oh maestra, que guías con tu luz el paso nuevo,
te dejo en esta estrofa tan sencilla, lo increíble,
lo mucho que te debo!

Elsa Edith Tébere.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

1. PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

1.1. Planteamiento del problema.....	5
1.2. Objetivos.....	15
1.3. Justificación.....	16
1.4. Diseño metodológico.....	18
1.5. Presupuesto.....	21
1.6. Cronograma real.....	23

2. MARCO DE REFERENCIAL

2.1. Antecedentes.....	24
2.2. Marco conceptual.....	27
2.3. Marco teórico.....	39
2.4. Marco Legal.....	50

3. ASPECTOS TÉCNICOS

3.1. Desarrollo de la metodología.....	51
3.2. Logro de los objetivos propuestos.....	54

4. ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1. Darlo todo para perderlo, desde una Posición sacrificial de goce.....	55
4.2. El que juega por necesidad pierde por obligación: de la necesidad de perder para ganar goce.....	64
4.3. Un método para ganar o un ritual para perder.....	68
4.4. Jugar un placer sexual, ganar un orgasmo.....	70

5. CONCLUSIONES.....	77
----------------------	----

6. RECOMENDACIONES.....	79
-------------------------	----

BIBLIOGRAFÍA.....	81
ANEXOS.....	85
Anexo 1- Consentimiento informado	
Anexo 2. Formato de categorización	
Anexo 3. Tabla de categorización	
Anexo 4. Formato para recolectar la información	

Glosario

Síntoma: “restos y símbolos mnémicos de ciertas vivencias traumáticas” (Freud, 1925, p. 13) plantea que los síntomas neuróticos son la reproducción de un hecho traumático a modo de reminiscencia que se actualiza en el tiempo presente de un sujeto con gran expresión de sufrimiento. Se lee de Freud en sus estudios sobre la histeria, que la formación de los síntomas histéricos con gran carga excitatoria o inhibitoria, dan cuenta de un impulso sexual de origen psíquico que pasa de modo conversivo a un estado somático en el que encuentra su salida o su expresión de un conflicto psíquico, en el que se hace manifiesto aquello que el sujeto no logra simbolizar, y lo lleva a hacer aquello de lo que se queja. El síntoma es entonces lo que produce malestar o insatisfacción al sujeto y le da una ganancia secundaria que hace que el síntoma permanezca; esta permanencia del síntoma configura el goce.

Goce: Concepto del psicoanálisis Lacaniano que simboliza un malestar como producto de un exceso de placer ante la falta de regulación pulsional. En el uso común goce y placer tienden a ser sinónimos pero en el psicoanálisis, los significados respectivos se diferencian: “en tanto hace del goce, ya sea un exceso intolerable del placer o una manifestación del cuerpo cercana al dolor y al sufrimiento” (Braustein, 1990, 143)

Compulsión: la compulsión de repetición o, simplemente, repetición es un concepto que Sigmund Freud definió para intentar dar un fundamento al impulso de los

seres humanos a repetir actos, pensamientos, sueños, juegos, escenas o situaciones desagradables o incluso dolorosas.

Pulsión: es un “proceso dinámico consistente en un empuje (carga energética, factor de motilidad) que hace tender el organismo hacia un fin. Según Freud, una pulsión tiene su origen en una excitación corporal (estado de tensión); la pulsión esta cargada de energía, y tiene como objetivo descargar o eliminar la tensión que se genera en el sujeto, a raíz de una exaltación, que está en relación con lo sexual. La pulsión se presenta en dos vertientes, las cuales pueden conducir al sujeto al encuentro con la vida o al encuentro con la muerte. La primera ubica del lado del deseo y la segunda del lado del goce. La pulsión no tiene un objeto fijo para satisfacerse -pero siempre se satisface- de ahí a que el sujeto tienda cada vez, a la búsqueda de un nuevo objeto. (Laplanche, 1993, p. 375).

Inconsciente: hace parte de los sistemas de la primera tópica del aparato psíquico. El inconsciente esta constituido por contenidos reprimidos, a los que les ha sido negado su acceso al sistema preconsciente y consciente; son especialmente los deseos infantiles los que experimentan esta represión.

Sujeto: Desde la teoría psicoanalítica el concepto de sujeto es una categoría que se hace necesaria debido a la relación que el psicoanálisis establece entre el ser humano y el lenguaje, entendido este como lo que determina la posibilidad de existencia del sujeto, es decir, que el sujeto es un efecto del lenguaje, siendo el lenguaje y el hecho de hablar lo que distingue al hombre de los animales, lo simbólico es lo propio del ser humano, y este a su vez depende de él, está sujeto a él.

Para el psicoanálisis, el medio natural del ser humano es el lenguaje, y el sujeto su producto y por el hecho de hablar, por estar atravesado por el lenguaje, se introduce en el sujeto una falta en ser fundamental, esto significa que el sujeto del psicoanálisis no solo es un sujeto efecto del lenguaje, sino también un sujeto en falta, un sujeto que por hablar ha perdido su ser.

El ser es, para el psicoanálisis, eso que escapa, eso que queda por fuera de la representación significativa y que por lo tanto no podemos aprehender. El ser no se lo puede conocer, habita el lugar del desconocimiento y por consiguiente él no tendrá acceso a la cuestión de su ser más que por ser representado por el lenguaje, y si es representado, es porque no es, porque no está. La representación no es el ser del sujeto; por tanto hay un enigma respecto del ser en todos los seres humanos.

Superyó: El superyó es la instancia que va a observar y sancionar el empuje pulsional del sujeto y que promoverá la represión de los contenidos psíquicos inaceptables. En gran medida su influencia en la vida del sujeto es inconsciente. En el superyó se suele distinguir el llamado "ideal del yo" y de la "conciencia moral", el primero para señalar las situaciones, estados y objetos valorados positivamente por el sujeto y a las que tenderá a alcanzar y se constituyen en un imperativo superyoico que lleva al sujeto al sufrimiento. Del lado del superyó también se encuentra la conciencia moral, para designar más bien el ámbito de las prohibiciones y las sanciones a las que las personas creen que deben someterse.

Juego: El juego en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. (Huizinga, 1968, p. 14)

Azar: Casualidad, caso fortuito, también se remita a desgracia imprevista. En los juegos de naipes o dados, carta o dado que tiene el punto con que se pierde (Diccionario Real Academia española, 2011)

Juego de suerte: Cada uno de aquellos cuyo resultado no depende de la habilidad o destreza de los jugadores, sino exclusivamente del acaso o la suerte; por ejemplo el del monte o el de los dados.

Subjetividad: Relativo al sujeto. La filosofía lo define como el carácter de todos los fenómenos psíquicos, en cuantos fenómenos de conciencia, y en psicología como ciencia se toma como referencia de oposición al objeto. (Rosental-Iudín, 1994, p 45)

Lógica Subjetiva: Modelo de análisis basado en la lógica dialéctica de Hegel para comprender la relación vinculante que existe entre un sujeto y un objeto. (Guisemberg , 1998, p.49)

Resumen

El presente trabajo de grado asume el estudio cualitativo de un pequeño grupo de sujetos adultos mayores que asisten a sitios de juego de suerte y azar en el municipio de Envigado, esta población asume la consideración de que estos sitios son espacios de recreación y entretenimiento para el adulto mayor.

En cuanto al marco teórico se ha hecho un recorrido histórico que evidencia que las prácticas de juego de suerte y azar han existido desde la antigüedad. A esta perspectiva histórica se han sumado algunos planteamientos de autores que han investigado acerca de las distintas modalidades de juego y sus implicaciones psicológicas en las personas, ya sean niños o adultos. Estas descripciones se han articulado a los postulados freudianos, en lo referente a la compulsión al juego de suerte y azar, mediante los conceptos de pulsión, compulsión a la repetición, goce, placer y satisfacción para situar la dimensión subjetiva en la que se localiza la compulsión al juego de suerte y azar en los adultos mayores.

La metodología utilizada consistió en entrevistas en profundidad, semi-estructuradas, a algunos adultos con edades entre 50 y 70 años del municipio de Envigado, asiduos visitantes de sitios de juego de azar, con el objetivo de indagar sobre aspectos relevantes en la vida personal y vínculo social de cada uno de los adultos mayores entrevistados. Finalmente se realizó el análisis desde los dichos más representativos de las personas entrevistadas que indican la posición o lógica subjetiva que subyace y mantiene la compulsión al juego en los adultos mayores

Palabras claves en español:

Juego – Azar - Goce – Casinos - Transgresión

Abstract.

This paper embraces the qualitative study of a small group of elderly individuals attending gambling establishments in the city of Envigado, where those places are considered recreation and leisure opportunities for the elderly.

As for theoretical framework, a historical overview has been manifested, confirming the existence of gambling from ancient times. Some theoretical standpoints have been linked to this historical outline, pointing out some authors impressions about the influence of gambling over children and adults. These descriptions have articulated some Freudian postulates, in relation to the compulsive gambling, using the concepts of drive, repetition compulsion, enjoyment, pleasure and satisfaction to place the subjective dimension in which the compulsion to gambling in the elderly is located.

The methodology included semi-structured in-depth interviews in adults aged between 50 and 70 years from Envigado, frequent visitors of gambling establishments, focusing on their personal life relevant aspects and social ties. At the end, an analysis from the most representative sayings of the interviewed persons was developed, trying to indicate the subjective logic that underlie and keep the compulsive gambling in the elderly population.

Palabras claves en ingles:

Play, Random, Enjoy, Casinos and Transgression

INTRODUCCION

En el adulto mayor se alteran en relación con su hacer fundamentalmente dos aspectos: el dinero y el tiempo, los cuales están implicados directamente en las prácticas de juego de suerte y azar. Una vez ya no existen las obligaciones laborales o la familia deja de demandar dedicación de tiempo completo, el adulto mayor cuenta con un tiempo libre y un dinero disponible, frente a los cuales siente el derecho de gastar en una actividad que a pesar de los efectos negativos que pueda tener en el vínculo familiar y social, y el sufrimiento que puede reportar en lo personal, estos adultos insisten en frecuentar los juegos de sitio y azar.

Para dilucidar algunos de los enigmas que presenta la compulsión al juego en los adultos mayores, se presenta a continuación las elaboraciones realizadas al respecto: en un primer momento se exponen los antecedentes que dieron lugar a la pregunta de investigación, a partir de la práctica profesional en un centro gerontológico del municipio de Envigado, Antioquia; experiencia que fue complementada con visitas a distintos sitios de juegos de suerte y azar, donde se pudo corroborar que la mayor parte de los visitantes son adultos mayores.

En un segundo momento se presenta el planteamiento del problema en relación con el aumento demográfico de la población adulta mayor, a nivel nacional, departamental y municipal articulado con las especificidades relacionadas con el tiempo libre, la recreación y la oferta institucional a los adultos mayores.

Posteriormente, se articulan las definiciones y aspectos relacionados con el juego y en particular con los juegos de suerte y azar, desde distintas disciplinas de las ciencias sociales, y del psicoanálisis, del cual se extrae el marco conceptual a partir del cual se llevó a cabo el análisis de los relatos de las personas entrevistadas con respecto a lo que significa para cada uno de ellos la compulsión al juego de suerte y azar. Aquí también se incluye los factores

ambientales enunciados por las personas entrevistadas que favorecen que los adultos mayores visiten de manera asidua los sitios de juego y azar.

Finalmente se presenta el análisis que se hizo de los dichos más representativos de las personas entrevistadas que indican la posición o lógica subjetiva que subyace y mantiene la compulsión al juego en los adultos mayores.

1. PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

1.1. Planteamiento del problema

El interés por la problemática relacionada con la compulsión al juego en adultos entre los 50 y 70 años, surge de la práctica profesional en psicología, realizada en el centro gerontológico *AtardeSer*, del municipio de Envigado, Antioquia; por cuanto allí se observaba que un número considerable de adultos mayores vinculados con las actividades desarrolladas en el centro, practicaban de forma asidua juegos de suerte y azar. Este fenómeno no solo tiene que ver con la escasa oferta de espacios para el ocio y la recreación, con la disponibilidad de tiempo por el retiro laboral, por el aumento de sitios que ofrecen este tipo de juego, sino que también, concierne la subjetividad; es decir se enlaza con la historia personal y familiar y con la singularidad de cada sujeto. Es por esto, que para aproximarse a una comprensión de esta problemática se hace necesario considerar tanto los factores socio- ambientales, como los de orden psíquico.

En cuanto los factores socio-ambientales es importante mencionar que debido al aumento de la expectativa de vida de la población por los logros obtenidos en el siglo XX con los avances de la tecnología y del conocimiento científico, ha habido una revolución demográfica con el aumento progresivo de los adultos mayores de 60 años. Se estima que esta población para el año 2025 llegará a ser cuatro veces mayor a lo esperado (Monsalve, 2003). Esta transformación demográfica tendrá un gran impacto en el desarrollo social, político y económico, así como en la calidad de vida, el cumplimiento de los derechos y las dinámicas de los procesos sociales, y de cohesión social, que conlleva.

En Colombia este proceso demográfico se encuentra en etapa intermedia y al igual que para el resto de América Latina ha sido rápido. Cabe resaltar que el envejecimiento poblacional no es homogéneo en todo el territorio nacional, lo cual se evidencia en departamentos como Vaupés, Vichada y Guainía que tienen porcentajes de mayores de 65 años entre 2 y 7%, mientras que en Antioquia, Valle y Bogotá, este valor oscila entre 10 y casi 14%, según los datos aportados por el diagnóstico de los adultos mayores, realizado por la Fundación Saldarriaga Concha (S.f).

En lo referente al departamento de Antioquia, en los dos últimos censos (1993 y 2005), la población mayor de 60 años presentó un crecimiento del 68.17%, al pasar de 313.328 a 526.949 personas, lo que indica una tasa anual de crecimiento del 5.7%, muy superior a la de crecimiento intercensal de la población total departamental equivalente al 1.2% (Gobernación de Antioquia, 2010).

El municipio de Envigado no ha sido ajeno a este fenómeno, actualmente tiene una población total de 192.646 habitantes, de los cuales 40.120 son personas mayores de 50 años, que equivalen al 20,8% de la población. De igual forma, 18.841 son mayores de 60 años, porcentaje que corresponde al 9,7%. Esta proyección de crecimiento poblacional, es importante considerarla, con el fin de iniciar la construcción de estrategias de atención incluyentes acordes con este grupo poblacional (Secretaria de Salud, municipio de Envigado, 2009. P.14)

Según el DANE (2011), la proyección poblacional de Envigado en los censos realizados entre 1993 y 2005, se incrementó en un 33%. En 1993 el número de adultos mayores con edades entre 50 y 69 años era de 16.874 y en el 2005 fue de 25.158. De continuar esta tendencia, la proyección estimada para el 2020 según el DANE, es de 249.009 adultos

mayores con edades entre 50 y 69 años; esto en comparación con el porcentaje de incremento de los censos de 1993 y 2005 sería un aumento del 90%.

Con el fin de ilustrar mejor las anteriores estadísticas se presentará gráficamente las pirámides poblacionales construidas con la información anterior, lo que permitirá observar importantes diferencias entre las proyecciones demográficas estimadas en los dos últimos censos (1993 y 2005).

En la figura 1 (Proyección DANE 2009, según censo poblacional 2005), se observa la disminución de los grupos más jóvenes de la población, sobre todo entre los menores de 15 años, y el aumento de la población en edades laborales y adultos mayores. También se presenta una disminución muy marcada en la tasa de natalidad.

Figura 1. Piramide Poblacional Adultos Mayores.

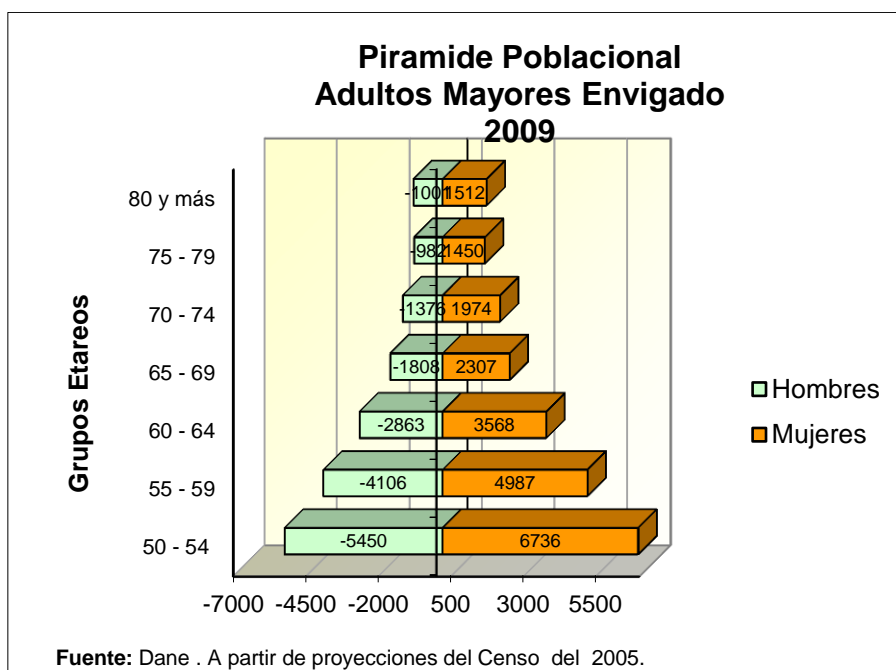
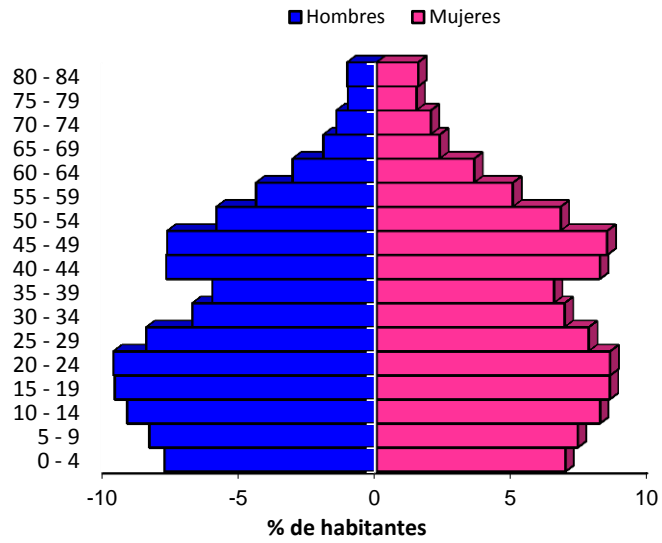


Tabla 1. Indicadores demográficos y estructura de la población. Envigado Año 2009.

Estructura de la población	Nº	%
Población Total	192.646	100,0
Población Mujeres	99.834	51,8
Población Hombres	92.812	48,2
Población Urbana	184.408	95,7
Población Urbana Mujeres	95.499	49,6
Población Urbana Hombres	88.909	46,2
Población Rural	8.238	4,3
Población Rural Mujeres	4.335	2,3
Población Rural Hombres	3.903	2,0
Población según grupos de edad Resolución 412 de 2000	Nº	%
Población Menor de 1 año	2.780	1,4
Población de 1 a 9 años	26.432	13,7
Población de 10 a 29 años	67.198	34,9
Población de 30 a 44 años	40.552	21,1
Población de 45 y mas	55.684	28,9

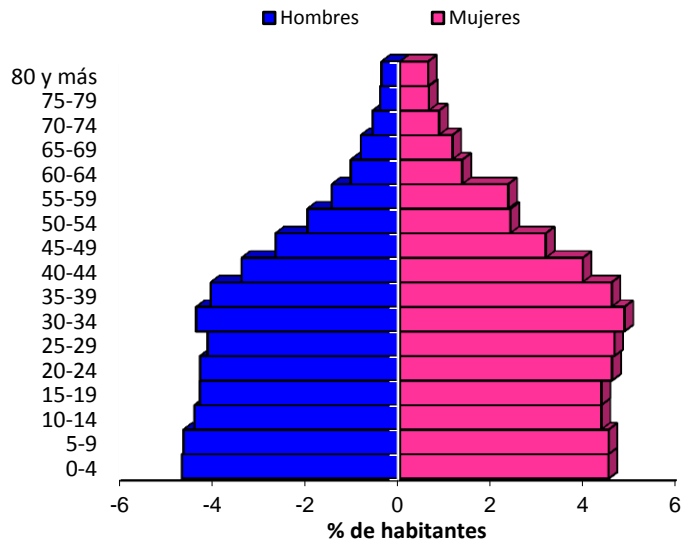
Figura 2. Proyección según censo poblacional 2005



Tomado de: Secretaria de Salud municipio de Envigado, 2009, p.14.

Fuente: Proyección DANE 2009, según Censo de población 2005

Figura 3. Proyección según Censo poblacional 1993



Tomado de: Secretaria de Salud municipio de Envigado, 2009, p.13.

Fuente: Proyección DANE 2004, según Censo de población 1993.

Tabla 2. Pirámide poblacional de 50 a 80 y más años. Envigado, 2009

Adulto Mayor						
Grupos de Edad	Hombres	%	Mujeres	%	Total	%
50 a 54	5.450	5,9	6.736	6,7	12.186	6,3
55 a 59	4.106	4,4	4.987	5,0	9.093	4,7
60 a 64	2.863	3,1	3.568	3,6	6.431	3,3
65 a 69	1.808	1,9	2.307	2,3	4.115	2,1
70 a 74	1.376	1,5	1.974	2,0	3.350	1,7
75 a 79	982	1,1	1.450	1,5	2.432	1,3
80 y más	1.001	1,1	1.512	1,5	2.513	1,3

Grupo de edad	Hombres	Mujeres
50 a 54	-5,9	6,7
55 a 59	-4,4	5,0
60 a 64	-3,1	3,6
65 a 69	-1,9	2,3
70 a 74	-1,5	2,0
75 a 79	-1,1	1,5
80 y más	-1,1	1,5

Al panorama anterior, se suma la disminución en la tasa de natalidad de dicho municipio, que para los años 1997 y 2009 fue de -17.1%, para 1997 el número de nacimientos llegó a 24,8 por cada 1000 habitantes y que para el 2009 fue del 7,7

Tabla 3. Tasa bruta de natalidad por cada 1000 habitantes.

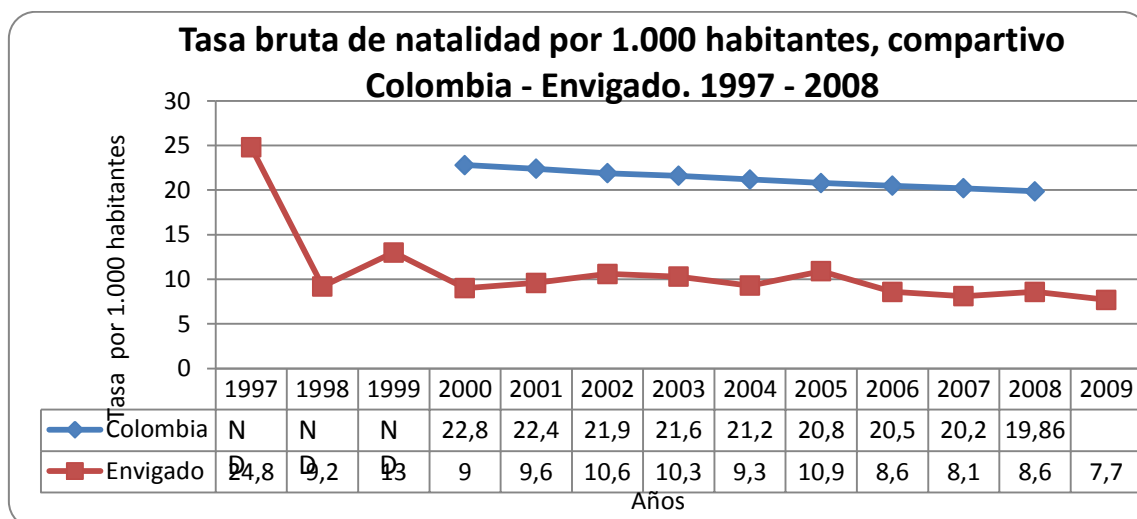


Tabla 4. Tasa bruta de natalidad por cada 1.000 habitantes

NOMBRE	DEFINICIÓN	METODOLOGÍA DEL CÁLCULO	FUENTE	
			COLOMBIA	ENVIGADO
Tasa Bruta de Natalidad	Esta variable da el número promedio anual de nacimientos durante un año por cada 1.000 habitantes, también conocida como tasa bruta de natalidad. Suele ser el factor decisivo para determinar la tasa de crecimiento de la población. Depende tanto del nivel de fertilidad y de la estructura por edades de la población	Numerador: Número de recién nacidos vivos. Denominador: Total de población estimada a mitad de periodo. Unidad de medida: Por 1.000 habitantes	Página Web: http://www.indexmundi.com/g/g.aspx?c=co&v=25&l=es	Base de datos preliminar de nacimientos construida por el DANE con aportes de la Secretaría de Salud

Este incremento poblacional ha hecho que el interés por los adultos mayores y el proceso de envejecimiento sea cada vez mayor, pues es un fenómeno del cual no escapa

ninguna sociedad, dado la tendencia global de las modificaciones en la pirámide etárea del país. Este cambio demográfico tiene repercusiones socio-económicas y culturales que aun están por estudiar, y hacen necesario un análisis que facilite su comprensión y atención. En este sentido los programas sociales e instituciones no gubernamentales tienen como objetivo mejorar la calidad de vida del adulto mayor en lo relacionado a la seguridad económica, el ejercicio de sus derechos, la atención en salud y fortalecimiento de su participación social y política.

Numerosas investigaciones han mostrado que la tercera edad no tiene necesariamente que ser un período de la vida en el que predomine, o se haga inevitable un deterioro fatal de las capacidades físicas e intelectuales, ya que si los sujetos muestran la necesaria motivación y la intención de mantener un estilo de vida activo y productivo, a la vez que se les propician las condiciones para desenvolverse en un entorno rico y estimulante, la vejez puede darse con una mejor calidad de vida, en tanto se favorezcan experiencias de aprendizajes y se reconozcan y estimulen los esfuerzos por alcanzar los propósitos individuales, como también su participación en actividades de diversa índole.

Un enfoque simplista del ocio y de la recreación en la tercera edad, nos llevaría a considerarlas como una mera opción individual del tiempo libre, con lo cual se dejaría de apreciar su carácter potenciador, por los niveles de participación y de actualización que puedan generarse; sobre todo si se les considera como recurso que implemente estrategias de acción social que permitan elevar el bienestar y la calidad de vida de las personas de la tercera edad.

Ahora bien, en este orden de ideas es necesario que la recreación, en el adulto mayor, sea concebida como una acción que involucra, tanto la dimensión personal como la social. Así mismo el empleo del tiempo libre ha de verse más bien como una proyección desde lo

individual a lo colectivo, de tal forma que se pueda contribuir al desarrollo de estilos de vida más saludables y autónomos a esta edad.

En la tercera edad, la actividad física e intelectual, y la sociabilidad, canalizados, a través de actividades de recreación y ocio productivo, favorecen la salud física y el bienestar psicológico. Es así como la recreación artística, cultural, deportiva y pedagógica tienen por finalidad principal el mantenimiento, desarrollo y recuperación de habilidades diversas; servir de estímulo de la creatividad y posibilitar experiencias que contribuyan al bienestar y autoestima de los participantes. Por otra parte, estas actividades propician el establecimiento de relaciones interpersonales y la integración social de los participantes.

Los sujetos que envejecen adecuadamente, utilizan y disfrutan de todas las posibilidades que existen en su entorno social y en sus propias personas, y están preparados para aceptar, sin claudicar, las propias limitaciones, la disminución de sus fuerzas y la necesidad de recibir algún tipo de ayuda; pero no renuncian a mantener, dentro de rangos razonables y posibles, determinados niveles de independencia y autodeterminación.

Si bien, el objetivo de esta investigación no está en relación directa con las problemáticas asociadas con las alternativas de ocio productivo, recreación o uso del tiempo libre que se ofrecen en la ciudad al adulto mayor, ni pretende determinar los efectos o la incidencia de la jubilación en las motivaciones del adulto mayor para visitar de manera asidua sitios de suerte y azar, el fenómeno estudiado atañe a dos dimensiones que estaban sometidas a la jornada laboral y dependían de sus imperativos, como son el tiempo y el dinero.

En este orden de ideas, como factores que favorecen la compulsión al juego de suerte y azar, puede enunciarse en primer lugar la liberación de un tiempo y de un dinero que hasta el momento había estado amarrado a al sustento económico de la familia y a las exigencias laborales.

Lo anterior es corroborado por la literatura consultada, lo observado en las visitas realizadas a los sitios de juego y azar, y lo expresado por algunos de los adultos mayores participantes en este estudio, que la gran disponibilidad de tiempo libre favorece de manera significativa la compulsión al juego de suerte y azar; a lo cual se suma que estos espacios sean considerados como recreativos, o representen la única alternativa de sociabilidad para las personas que los visitan de manera asidua.

De otro lado, es importante anotar que los conflictos propios del momento del ciclo vital familiar, de la pareja y en lo individual, tienden a exacerbarse ante la modificación del rol social y laboral, y ante la inminencia de la vejez o la soledad por la salida de los hijos del hogar, la separación o muerte de la pareja, lo que incide en la elección de algunos adultos mayores por los juegos de suerte y azar. Así mismo, con la liberación de un tiempo que anteriormente estaba sometido a la jornada laboral, también se libera una energía psíquica que es preciso reorientar.

Ahora bien, de acuerdo a lo anterior, la pregunta que guió este ejercicio investigativo fue ¿Cuáles son los factores sociales y psíquicos que favorecen e inciden para que algunos adultos entre los 50 y 70 años del municipio de Envigado frecuenten los sitios de juegos de suerte y azar y permanezcan en sus prácticas de juego?

1.2. Objetivos

Objetivo General

- ♣ Conocer los factores sociales y psíquicos que favorecen e inciden para que algunos adultos entre los 50 y 70 años del municipio de Envigado frecuenten sitios de juegos de suerte y azar, y permanezcan en sus prácticas de juego, con miras a la comprensión de las motivaciones y consecuencias de estas prácticas en lo personal y en su contexto familiar y social.

Objetivos específicos:

- ♣ Identificar los factores sociales que favorecen y determinan que algunos adultos entre los 50 y 70 años del municipio de Envigado inicien prácticas de juego de suerte y azar.
- ♣ Analizar los factores psíquicos que inciden para que algunos adultos entre los 50 y 70 años que frecuentan los sitios de suerte y azar del municipio de Envigado permanezcan en sus prácticas de juego.
- ♣ Conocer algunas de las consecuencias en lo personal, familiar y social que tienen las prácticas de juegos de suerte y azar de algunos adultos entre los 50 y 70 años del municipio de Envigado.

1.3. Justificación

Uno de los elementos que justifica esta investigación se extrae de la experiencia obtenida a través de las intervenciones realizadas como parte de la práctica investigativa formativa, que consistía en la asesoría individual y en la realización de talleres bajo la modalidad de “Taller Reflexivo”, y del interrogante que surgió a partir de las diferentes demandas de atención por parte de los usuarios y de los profesionales que prestan sus servicios en el centro, asociadas al juego patológico que se entiende como una compulsión que el sujeto no puede controlar. Lo anterior, llevó a indagar sobre las prácticas de juego en sitios de suerte y azar en esta población, a partir de lo cual se pudo determinar que, si bien se han realizado investigaciones sobre este tema, son pocas las que se refieren a los adultos mayores.

Además, los estudios sobre esta población en este contexto cobran cada vez más importancia, dado que en las visitas realizadas a los diferentes sitios de juego de azar (bingos, casinos, cacetos de chance) del Municipio de Envigado, se pudo constatar que el mayor número de asistentes corresponde a adultos en una edad promedio, entre los 50 y 70 años, lo que hace necesario conocer sus realidades, sus motivaciones e intereses para diseñar estrategias de intervención asertivas.

Otro elemento a destacar, que justifica esta investigación, es su nivel de importancia y novedad, dado que no solo responde a un tema de actualidad, como es el marcado aumento de la población estudiada, sino que además, no se cuentan con investigaciones sobre el asunto en el municipio, y a nivel nacional ha sido un fenómeno poco estudiado. En este sentido este trabajo puede aportar a la investigación científica, por cuanto va a contribuir a la comprensión de algunos factores psicosociales asociados a la compulsión al juego de suerte y azar en los

adultos mayores, y a la elucidación de algunos aspectos relacionados con las lógicas subjetivas que subyacen en la elección de algunos adultos mayores que frecuentan estos sitios y se les dificulte salir de allí.

Además, es de anotar que en el segundo congreso Latinoamericano de Adicciología, celebrado en Medellín del 25 al 28 de julio del 2007 en el Hotel Intercontinental, se consideró el tema del juego patológico como un asunto de salud pública

En cuanto a su pertinencia social, cobra importancia en la medida en que puede contribuir al diseño de propuestas de prevención y atención en las que se involucren a las familias y a las diversas instituciones que trabajan con el adulto mayor. Así mismo, los resultados de la investigación pueden ser un material de consulta y estudio para los profesionales que intervienen en este campo, como para las personas interesadas en este tema; a la vez que se puede convertir en un insumo para la elaboración de políticas públicas en la atención del adulto mayor que presenta problemas de compulsión al juego del municipio de Envigado, como también suscitar nuevas preguntas de investigación.

De otro lado, este tipo de trabajo aporta a la formación como futuro investigador en el campo de la psicología. Es de anotar que La Facultad de Ciencias Sociales de la Institución Universitaria de Envigado, siempre se ha interesado en la investigación, lo que se evidencia en la metodología propuesta para la formación de los estudiantes y en el interés por generar procesos de investigación en los diferentes núcleos de formación contemplados en el programa. Este trabajo es muestra de ello; además sus resultados, le pueden aportar al programa de Psicología para la comprensión de la complejidad de uno de los fenómenos sociales que más afectan actualmente a los adultos mayores del municipio de Envigado.

1.4. Diseño Metodológico

Paradigma interpretativo

Esta investigación se inscribe en el paradigma interpretativo, en tanto este comprende la realidad como dinámica y diversa, y de ahí su interés por el significado de las acciones humanas y de la práctica social. Este paradigma, se orienta hacia el “descubrimiento” de los elementos que están influyendo en algo para que resulte de determinada manera, que para el caso de esta investigación, es Identificar los factores sociales que favorecen y determinan que algunos adultos entre los 50 y 70 años del municipio de Envigado inicien prácticas de juego de suerte y azar y permanezcan allí. Es propio de este paradigma penetrar en el mundo personal de los hombres y mujeres para interpretar las situaciones, intenciones, creencias y motivaciones que guían sus elecciones y acciones.

Relacionado con lo anterior, el enfoque investigativo que se toma para este trabajo es el Histórico Hermenéutico, dado que su característica principal es el trabajo interpretativo, que busca descifrar la intención original de los autores sociales involucrados. De esta forma, hermenéutica implica, como enfoque de investigación, una labor a través de la cual se busca comprender e interpretar, dos elementos claves a la hora de hacer el análisis del discurso de los adultos mayores que hacen parte de este trabajo, con el fin de develar los factores psicosociales emergentes asociados al juego compulsivo. Lo anterior, implica establecer relaciones cruzadas entre fenómenos, buscando una percepción integral del fenómeno abordado, respetando su naturaleza y diversidad (López Parra, 2001, p. 88)

Diseño investigativo – cualitativo

Como fuente de análisis, se ha tomado el discurso producido por algunos adultos mayores durante las entrevistas, sus propias palabras habladas o escritas y algunas conductas observables. Se trata de una metodología flexible, debido a que considera al escenario y a las personas no como variables sino como conjunto, reconociendo a los individuos en su propio contexto y teniendo en cuenta su pasado, como también las situaciones y condiciones en las que se hallan en el presente; es por ello, que no se pretende contar y cuantificar los resultados, sino dar una descripción de estos a través de la observación, acompañados por el análisis de los fenómenos que presentan dichas personas en su propio contexto.

Aquí, el conocimiento es una creación compartida a partir de la interacción entre el investigador y el investigado, en la cual, los valores median o influyen en la generación del conocimiento; lo que hace necesario “meterse en la realidad”, objeto de análisis, para poder comprenderla tanto en su lógica interna como en su especificidad. La subjetividad y la intersubjetividad se conciben, entonces, como los medios e instrumentos por excelencia para conocer los factores psicosociales asociados a la compulsión de las personas que participan de la investigación (Sandoval, 2002, p. 29).

Desde el punto de vista del conocimiento, lo que interesará analizar es aquello que en las percepciones, sentimientos y acciones de algunos adultos mayores del municipio de Envigado aparece como pertinente y significativo en relación a los objetivos propuestos para esta investigación.

A partir de la perspectiva que aquí se adopta, asumir una óptica de tipo cualitativo comporta, en definitiva, no solo un esfuerzo de comprensión, entendido como la captación del

sentido de lo que el otro o los otros quieren decir a través de sus palabras, sus silencios, sus acciones y sus inmovilidades; de la interpretación y el diálogo, si no también, la posibilidad de construir generalizaciones, que permitan entender los aspectos comunes a muchas personas y grupos humanos en el proceso de producción y apropiación de la realidad social y cultural en la que desarrollan su existencia (Casimilas, 2002)

Para tratar de develar lo que está oculto en la lógica subjetiva del jugador compulsivo, el tipo de investigación que se adopta es denominado “Análisis del discurso” pues su objetivo fundamental es “describir la importancia que el texto hablado o escrito tienen en la comprensión de la vida social” (Martínez Miguélez, 2004. p. 130). Por lo anterior, en este tipo de investigación se hace un análisis del discurso teniendo en cuenta lo sintáctico, lo semántico y lo pragmático. Todo lo anterior siguiendo la siguiente lógica: Lo sintáctico estaría constituido por la forma o superficie del texto, es decir, el discurso del entrevistado en su estructura, mientras que aquellas realidades de índole semántica y pragmática constituirían el contenido del texto o sea, lo emergente lo que hace a la estructura singular. De esta forma, el análisis del discurso tendría por finalidad establecer las conexiones existentes entre lo que dice el entrevistado (lo sintáctico) y sus referencias semánticas y pragmáticas; dicho de otra forma, lo que se pretende es indagar que significación tiene o que significa el texto. (Miguélez, 2004)

“Así, el análisis del texto ha de concebirse como un procedimiento destinado a desestabilizar la inteligibilidad inmediata de la superficie textual, mostrando sus aspectos no directamente intuibles y, sin embargo presentes” (Navarro & Díaz, 1998, citado por Miguélez, 2004 p.132).

1.5. Presupuesto

PRESUPUESTO GLOBAL DEL trabajo de grado						
RUBROS	FUENTES			TOTAL		
	Estudiante	Institución – IUE	Externa			
Personal		896.000		896.000		
Material y suministro	94.000			94.000		
Salidas de campo	100.000			100.000		
Bibliografía	500.000			500.000		
Equipos						
Otros						
TOTAL				1.590.000		
DESCRIPCIÓN DE LOS GASTOS DE PERSONAL						
Nombre del Investigador	Función en el proyecto	Dedicación h/semana	Costo			Total
			Estudiante	Institución - IUE	Externa	
Pablo Corrales Mesa	Autor	15	X			
TOTAL						
DESCRIPCIÓN DE MATERIAL Y SUMINISTRO						
Descripción de tipo de Material y/o suministro			Costo			Total
			Estudiante	Institución - IUE	Externa	
Tinta negra impresora			30.000			
Tinta color impresora			34.000			
Resma de papel carta			20.000			
Lápiz, minas, lapiceros			10.000			
TOTAL						94.000

DESCRIPCIÓN DE SALIDAS DE CAMPO				
Descripción de las salidas	Costo			Total
	Estudiante	Institución – IUE	Extern a	
Pago de trasporte desplazamiento a bibliotecas	100.000			
TOTAL				100.000

DESCRIPCIÓN DE MATERIAL BIBLIOGRÁFICO				
Descripción de compra de material bibliográfico	Costo			Total
	Estudiante	Institución – IUE	Extern a	
Compra de textos pertinentes al tema trabajado	500.000			
TOTAL				500.000

1.6. Cronograma

CRONOGRAMA										
TIEMPO ACTIVIDADES		Mes	Mes	Mes	Mes	Mes	Mes	Mes	Mes	
		IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII
Fase 1	Delimitaciones teóricas y metodológicas del proyecto investigativo. Construcción de instrumentos para la recolección de la información. Elaboración del consentimiento informado. Primer acercamiento a los adultos mayores a entrevistar. Presentación de los avances a la asesora y ajuste al trabajo.	X	X	X						
	Aplicación de los instrumentos para la recolección de la información. Transcripción de las entrevistas Construcción de categorías emergentes. Presentación de los avances a la asesora y ajuste al trabajo.		X	X	X	X				
	Confrontación entre las categorías emergentes y los conceptos convocados por ellas Selección y lectura de textos a partir de los conceptos convocados en las categorías emergentes Presentación de los avances a la asesora y ajuste al trabajo.					X	X	X		
Fase 2	Análisis y escritura de los capítulos según las categorías halladas Presentación de los avances a la asesora y ajuste al trabajo.					X	X	X		
Fase 3	Revisión y ajuste general del trabajo Presentación de los avances a la asesora						X	X		
	Entrega tanto física como en medio magnético del ejercicio investigativo en la Facultad de Ciencias Sociales de la IUE. Socialización de los resultados en la Facultad de Ciencias Sociales de la IUE								X	X

2. MARCO DE REFERENCIA

2.1. Antecedentes

Colombia se caracteriza por tener una tendencia importante, relacionada con el aumento de los sitios de juego de suerte y azar. Esta afirmación se hace con base en un estudio realizado por el grupo de investigación en Farmacodependencia de la Facultad de Psicología y Ciencias Sociales de la Fundación Universitaria Luis Amigó (FUNLAM), en el que, citando a Bahamón (2006), aluden a esta tendencia como alarmante; y señalan que Antioquia es el departamento que presenta un mayor número de sitios de suerte y azar en el país. Esta situación sugiere, además que estos lugares cuentan con la aceptación social; según las estadísticas el 61% de la población colombiana acostumbra designar una parte de sus ingresos mensuales a un juego de suerte y azar.

A esto se suma que, de acuerdo con las observaciones realizadas a diferentes sitios de juego de suerte y azar (bingos, casinos, cacetos de chance) del Municipio, se pudo constatar que el mayor número de asistentes corresponde a adultos en una edad promedio entre los 50 y 70 años. A propósito de esto, es válido mencionar que las actuales tendencias demográficas en el municipio de Envigado, con respecto al aumento de la población adulta mayor, lo cual hace que los estudios sobre dicha población cobren importancia, pues conocer sus realidades, sus motivaciones e intereses permite diseñar estrategias de intervención asertivas para disminuir el impacto que genera social y culturalmente el cambio en la pirámide poblacional del país.

Dentro de la categoría de juegos de suerte y azar se incluye las loterías y el chance, que han sido tradicionales en el país. Esta categoría no es ajena a dicho incremento, actualmente

se puede observar un crecimiento excesivo no solo en los sitios donde se realizan las apuestas, sino también, en el número de loterías que se ofertan diariamente. En el país el 60% de las personas de estrato 2, el 63% de estrato 3 y el 56% del cuatro, realizan estas actividades, en tanto del estrato 6, solo apuestan el 28%.

Lo anterior sumado a la práctica investigativa formativa realizada en el Centro Gerontológico *Atardeser* del municipio de Envigado, durante el primero y segundo semestre del 2008, dio origen al presente trabajo de investigación. En este centro, un grupo interdisciplinario de profesionales, como Gerontólogas, Trabajadores Sociales, Médicos, Recreacionistas y Practicantes de Psicología, prestan sus servicios a 5.400 adultos mayores en las modalidades de talleres, asesoría psicológica, actividad física, recreación y atención en salud. En total, se atiende aproximadamente, a 8.650 adultos mayores, en una modalidad de programas abiertos a la población que se inscriba y desee participar de las diferentes actividades que allí se realizan, con el fin de mejorar la calidad de vida de esta población.

La atención brindada desde el equipo psicosocial, constaba de la asesoría psicológica individual y la realización de talleres bajo la modalidad de “Taller Reflexivo”; y es como producto de este trabajo que surgió un interrogante relacionado con las diferentes demandas de atención por parte de los usuarios y de los profesionales que prestan sus servicios en el centro, asociadas al juego patológico, conocido ampliamente como ludopatía, entendida como una compulsión que el sujeto no puede controlar. Lo anterior, llevó a indagar sobre las prácticas de juego en sitios de suerte y azar en esta población y se pudo determinar que, si bien se han realizado investigaciones sobre este tema, son pocas las realizadas con la población de adultos mayores y específicamente en el Municipio de Envigado.

A continuación se presentan a manera de resumen, las variables que los entrevistados consideraron favorecían su permanencia en los sitios de suerte y azar, las cuales son:

- El incremento de casinos en el municipio.
- Mayor número de oportunidades para jugar y apostar (loterías y chance).
- Falta de supervisión y control en casinos y casas de juego.
- Poder de persuasión de los medios de comunicación.
- Fácil accesibilidad a los casinos por su ubicación.
- El monto para las apuestas es bajo (esto facilita la frecuencia).
- Horarios de atención extendidos (24 horas en algunos casinos).
- Facilidad de acceso a dinero al interior y cerca de los sitios de juego.
- Pocas alternativas para ocupar el tiempo libre en actividades de interés para el adulto mayor.
- Los sitios de suerte y azar son considerados espacios para conseguir dinero fácil.
- Esta población asume la consideración de que estos sitios son espacios de recreación y entretenimiento del adulto mayor.

2.2. Marco conceptual

Aspectos generales del concepto de juego y juegos de suerte y azar, en una perspectiva histórica antropológica, pedagógica y psicoanalítica

Perspectiva histórica



Aquiles y Ajax jugado a los dados

De acuerdo a los planteamientos de Huizinga (1968), la cultura humana brota del juego, y en su texto el «*Homo ludens*» (El hombre que juega), afirma que el juego cumple una función determinante para la socialización, la simbolización y la lúdica, y por tanto, debe dársele un lugar igual de importante como se le ha dado al «*Homo faber*» (Hombre que hace o fábrica), pues, como señala el autor, el juego no se considera un asunto exclusivamente lúdico y vincular entre los niños, sino que es una manifestación presente en la vida de los seres humanos.

El juego en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en

ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. (Huizinga, 1968, p. 16)

En la anterior cita el juego se considera como una acción libre, en un orden sometido a reglas, en el que no hay ningún interés material, ni se obtiene provecho alguno; no obstante el que sea sentida como fuera de la vida corriente y que se destaque de lo habitual, sugiere que su provecho está en este sentido; es decir en la posibilidad de la fantasía (aquí referenciada con el misterio y el disfraz), y de participar por un tiempo y en un espacio determinado de un placer que no se obtiene en la cotidianidad.

Etimológicamente, la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C.; y desde entonces es considerado como parte de la experiencia humana presente en todas las culturas. Es en la antigua Grecia donde se encuentra un ejemplo ineludible de lo pretérito de esta práctica, pues son los griegos quienes establecen, en una época anterior al año 776 a.C., los juegos Olímpicos, como un espacio para unirse y afirmar su identidad nacional.

De esa misma época también puede señalarse que algunos filósofos como Aristóteles y Platón, consideraban que el aprendizaje a través del juego facilitaba en los niños la adquisición del conocimiento. Platón, por ejemplo, reconoce el valor práctico del juego, de tal forma que prescribe en las Leyes, que los niños utilicen manzanas para aprender mejor las matemáticas, y a los niños de tres años, que más tarde serán constructores, recomienda se sirvan de útiles auténticos, sólo que a tamaño reducido. Con respecto a esto, Aristóteles

pensaba que a los niños menores de cinco años no se les debía obligar a estudiar algo, ni tampoco forzar a hacer trabajos coactivos para no impedir su crecimiento. No obstante, señalaba que se les podía permitir movimientos para evitar la inactividad corporal, ejercicios que podían obtenerse especialmente mediante el juego. Para Aristóteles, la mayoría de los juegos de la infancia deberían ser imitaciones de las ocupaciones serias de la edad futura.

En la literatura y el arte de la antigüedad, se encuentran descripciones e iconografías de actividades relacionadas con el juego. Algunos ejemplos son: la rayuela grabada en el piso del Foro Romano; el que se encuentra en el *Rigveda* (antiguo texto sagrado de la India), donde se habla de los juegos y se traza una semblanza del jugador y de los funestos efectos del amor desenfrenado por el juego de azar; el hallado en *La Odisea*, donde Homero describe como se jugaba a los dados en la puerta del palacio de Ulises en Ítaca; la cual señala, además, que los griegos tenían por inventor de los dados al mítico Palamedes durante el sitio de Troya.

Otros dos ejemplos que permiten constatar la antigüedad de la práctica del juego, están relacionados con lo religioso y lo mitológico. Lo primero corresponde a la pasión por el juego de azar de los romanos, puesto que un par de soldados se echaron a la suerte las vestiduras de Jesús de Nazaret en una partida de dados al pie de la Cruz. Lo segundo, tiene que ver con la mitología griega, que contiene relatos que evidencian que la práctica de juegos de suerte y azar constituían una de las pasiones de los dioses para calmar el aburrimiento. Así lo registra la agenda cultural de la Universidad de Antioquia en su artículo, *Venia al juego*:



Juego de dados en la Edad Media

El universo le debe su destino a un par de dados. En los tiempos en que el tiempo y el espacio eran cosa recién estrenadas, y el mundo era una sucesión de aburrimientos, los míticos Zeus, Poseidón, y Hades decidieron jugar a algo: No había mucho por qué decidirse, ni motivación que satisficiera su voraz codicia, así que echaron mano de las pocas cosas que tenían al alcance de la mano: Los mares, el mundo subterráneo, los cielos y unos dados. La partida se saldó con una de las primeras y más cuantiosas reparticiones de que se tenga noticia: Zeus ganó los cielos, Poseidón ganó los océanos y Hades, el mundo subterráneo. (Universidad de Antioquia, 2004, p. 2)

Cabe mencionar que este tipo de prácticas relacionadas con juegos de azar no solo se pensaban como solución para evadir el aburrimiento. Según Pelegrín (2008), la incertidumbre frente al futuro, llevó a que diferentes personas, en aquella época, recurrieran al azar consultando a través de oráculos, adivinos y echadores de suerte. Dicha autora señala que tirar

cara o cruz, semillas, huesos, piedrecillas o caracoles, eran prácticas para conocer lo no venido, aunque tal presagio significase dicha o desdicha.

Otra evidencia relacionada con los juegos de azar como práctica antigua, son los numerosos templos que se levantaron a la “fortuna”, que como se señaló en el párrafo anterior, es intermitente, no es constante, puede traer dicha o desdicha. Entre los romanos, por ejemplo, la pasión por el juego fue una de las causas de la degradación del imperio: los griegos fueron maestros en el engaño (fullerías) y “Los germanos llegaban a jugarse la libertad a los dados, reduciéndose a la esclavitud el que perdía, se jugaban hasta la vida, suicidándose si perdían, aún si eran perdonados por el que ganaba” (Articuloz, 2011, p. 1).

Como se observa, el juego fue un elemento importante en la antigüedad, donde se le atribuyeron diversas implicaciones, tanto positivas, como negativas. No obstante, el juego no solo ejerció gran influencia en ese momento histórico, pues también fue un aspecto importante de otra época conocida como la Edad Media, donde el juego presentó diversas particularidades, relacionadas con las reglas; pues en la Edad Media, el juego tenía escasa reglamentación. Además, su estructura era sencilla y se utilizaban pocos objetos. Dichos juegos se caracterizaban por ser rudimentarios, lentos y por practicarse al aire libre.

Pese a lo anterior, hubo un incremento desmedido por la afición a los juegos de azar en los años finales de la Edad Media, favorecido, entre otros, por dos factores particulares: uno de ellos fue la gran cantidad de tiempo libre del cual disponían, dadas las condiciones laborales de la época, donde se trabajaban jornadas reducidas. El otro factor está relacionado con la facilidad de acceso que tenían a los diferentes sitios de juego.

En esta línea, puede decirse que los juegos de suerte y azar, especialmente los practicados con dados, tuvieron una influencia particular en la moral social, lo que llevó a la

iglesia y a los gobernantes a verlos con recelo, puesto que estos hacían que los hombres perdieran el control, motivaban peleas, blasfemias, heridas y hasta muertes. Por tanto, aconsejaban otras diversiones en las que se ejercitara el músculo; o también sugerían el ajedrez, de gran renombre en la Edad Media.

Es en este momento histórico donde aparecen las primeras restricciones y legislaciones a este tipo de juegos, iniciadas por parte de los grandes monarcas de la iglesia y los legisladores, por medio de las cuales llevaron a cabo controles y prohibiciones a quienes infringieran los preceptos legales vigentes en cada momento como: la imposición de penas severas, multas, azotes, destierros, entre otros. No obstante, las amnistías eran frecuentes. En 1418, por ejemplo, debido a la necesidad de recaudar dinero para atenuar la deficitaria hacienda concejil, se aprobó una ley que despenalizaba los juegos de azar. Dicha despenalización, no tardó en ser abolida, pues para 1430 se prohibió el juego nuevamente. Sin embargo, como señala Molina (2005), en años posteriores serían levantadas las prohibiciones de los juegos de azar, excepto el de dados, pues se consideraba peligroso, por ser el principal culpable de los más serios agravios a Dios y a los santos. Gradualmente, las restricciones se hicieron más fuertes, por cuanto al juego de azar se le atribuyeron tres grandes males: las blasfemias e insultos a Dios y a los semejantes, la violencia física y el perjuicio a la herencia familiar.

Lo descrito anteriormente nos autoriza a decir que los juegos de suerte y azar en la Edad Media fueron considerados una de las principales problemáticas sociales de la época, aspecto que no dio finalización a este tipo de prácticas, pues si se avanza en el recorrido histórico, puede encontrarse el juego en una época posterior conocida como Renacimiento.

Este momento histórico se caracterizó por los avances en la industria, el arte, la arquitectura, la actividad mercantil, intelectual y científica, entre otras, surgiendo una “nueva

relación del hombre con la naturaleza”, unida a una concepción ideal y realista de la ciencia. En este contexto, la lógica del juego no fue ajena a esta transición, pues se pasó de tener juegos que se caracterizaban por ser practicados individualmente, ser rudimentarios y lentos, a la práctica colectiva. De tal forma que los juegos populares y tradicionales cogieron fuerza, y a la vez, incursionaron otros como los juegos de póker y de cartas, lo cual hizo que el juego de dados perdiera fuerza. Ahora bien, la gran cantidad de juegos de azar disponibles facilitó la construcción del que se considera el primer casino del mundo, llamado *di Venezia*, ubicado a lo largo de las aguas de Venecia, Italia, construido en el año 1638, el cual se encuentra aún en funcionamiento.

Es importante destacar que gracias al progreso de la matemática y la Filosofía, se empieza a dar explicación coherente a diversos fenómenos que no seguían un patrón determinístico sino aleatorio, lo que llevó a matemáticos como Pacioli, Tartaglia y Galileo Galilei a investigar sobre los juegos de azar, a resolver problemas matemáticos derivados del juego de los dados; y a este último a escribir un libro llamado *Sobre la puntuación en tiradas de dados*.

Los juegos en general, y particularmente los de suerte y azar, se resisten a desaparecer; pues se han ido convirtiendo en una de las grandes pasiones de los seres humanos, lo cual también puede rastrearse en una época posterior al renacimiento: la modernidad, donde aparecen pensadores que se ocuparon de este asunto.

Desde la antropología, la pedagogía y el psicoanálisis.

Uno de los autores que ha elaborado reflexiones significativas acerca del juego es Piaget (1982) quien lo concibió como una de las más importantes manifestaciones del mundo infantil; según este, a través de la actividad lúdica el niño desarrolla nuevas estructuras

mentales. Este autor establece distintas clases de juego, en las diferentes etapas evolutivas del niño: *el juego motor o ejercicio* sería el propio de las primeras etapas: chupar, aprehender, lanzar, entre otras actividades básicas motoras. A través de estas, el niño ejercita y desarrolla sus esquemas motores. *El juego simbólico* aparece en un segundo momento, en el cual el niño es capaz de evocar, con ayuda de la imaginación, objetos y situaciones ausentes, consolidando así una nueva estructura mental: la posibilidad de ficción. Y *el juego de reglas*, es el característico de una tercera y última etapa, en la que el niño puede acordar y aceptar ciertas reglas que comparte con otros jugadores (Piaget, 1982).

Otro de los autores que en la modernidad se ocupó de pensar las funciones del juego fue Vygotsky (1927), quien señala dos características definitorias de la actividad lúdica: la instalación de un contexto o situación imaginaria, y la presentación de reglas explicitadas o no. Según este autor, a lo largo de su evolución el niño desarrolla tres clases de juegos: *los juegos con distintos objetos*, en los que los niños juegan a agarrar los objetos, a tirarlos, a observarlos, y cuando ya pueden desplazarse, a esconderlos, a esconderse de ellos mismos, a escapar. Con estas actividades lúdicas ponen las bases de su organización interna. Otra clase de juegos son los *constructivos*, en los que el niño es capaz de organizar acciones planificadas y racionales, ponen de manifiesto un mayor grado de relación con el mundo que les rodea. Finalmente están *los juegos de reglas*, que plantean al jugador problemas complejos para resolver respetando ciertas normas escritas. Esto permite al niño apropiarse de ciertos saberes sociales y desarrollar su capacidad de razonamiento.

De lo planteado tanto por Piaget como por Vigotsky, se puede decir que el juego facilita diferentes tipos de aprendizaje, tanto físico (Desarrollo Sensorial, motriz, muscular, coordinación, psicomotriz, entre otros) como mental, y a su vez, es un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y el pensamiento. Además, posee una función anticipativa, en tanto que el niño que juega presenta en el campo lúdico comportamientos para los cuales no

está preparado, anticipando así situaciones futuras. Este hecho no solamente se encuentra presente en los niños, también se puede observar en el adulto, pues por medio del juego imagina, anticipa y resuelve posibles situaciones futuras conflictivas.

Otro autor, además de los mencionados anteriormente, que se ha ocupado de pensar el asunto del juego en la modernidad, es Huizinga (1968), quien se destacó por su obra “Homo Ludens”, en la cual señala que el juego cumple una función simbólica llena de sentido, por lo tanto esta no se reduce solo a un asunto meramente biológico o físico:

El juego, en cuanto tal, traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física. Es una función llena de sentido. En el juego “entra en juego” algo que rebasa el instinto inmediato de conservación y que da un sentido a la ocupación vital. Todo juego significa algo. (p. 32)

Al respecto, dicen Bernabeu y Goldstein (2009) en su libro *Juego y Creatividad*:

El espacio del juego es un lugar simbólico fronterizo entre la realidad y la fantasía; el tiempo del juego es también imaginario; un tiempo “fuera del tiempo” en el que cualquier cosa puede suceder. Es muy fácil entrar y salir del espacio y del tiempo del juego. Los niños que juegan lo hacen con total espontaneidad (p. 50)

El antropólogo y ensayista francés Roger Caillois (1986), basado en la obra de Huizinga escribe el libro “*Los juegos y los hombres*”. Allí comparte la misma concepción del juego que Huizinga, pero además, la complementa, reflexionando acerca de los distintos tipos de juego que existen, en función de la clase de impulso lúdico que lo provoca. Este autor diferencia en su obra cuatro categorías de juegos, según predomine en ellos el simulacro, el

vértigo, los juegos de competición y los juegos de azar, estos últimos, considerados como los centrales en este proyecto de investigación.

En los *juegos de simulacro*, el jugador se evade de su mundo convirtiéndose en otro. Podría decirse que los jugadores hacen toda una “metamorfosis” creando un personaje, lo que implica que quien hace la representación se despoja temporalmente de su personalidad y finge otra, encontrando en ello placer y diversión. Un ejemplo de este tipo de juego se puede observar en el teatro o en los juegos de los niños que intentan imitar al adulto sirviéndose frecuentemente de juguetes que reproducen en miniatura, herramientas, utensilios, armas o máquinas de las que se sirven las personas mayores.

Otra de las categorías, son *los juegos en los que predomina el vértigo*, en estos se intenta desestabilizar la percepción por un momento y se pretende que los que participan, entren en estado de pánico. El objetivo en todos los casos, es lograr alcanzar una especie de estremecimiento o de aturdimiento que altera bruscamente la realidad. Ejemplos de este tipo de juegos, serían los movimientos giratorios, las piruetas y las caídas, la montaña rusa y muchas otras atracciones que se encuentran en los parques de diversiones.

De otro lado, *los juegos de competición* se caracterizan porque los jugadores están en igual de condiciones y oportunidades, donde el ganador es el mejor. La lógica de este tipo de juego es el deseo de que cada jugador supere al adversario y demostrar así su habilidad en un determinado campo: rapidez, resistencia, sagacidad, fuerza, entre otros. Este tipo de juego supone atención, preparación, esfuerzo y voluntad de vencer. Un ejemplo de ello es el fútbol.

Siguiendo este autor, en *los juegos de suerte y azar* ocurre todo lo contrario a lo que sucede en los de competición, por cuanto la característica más relevante de estos, *es que el resultado no depende tanto de la habilidad del jugador, sino del propio destino, un destino*

que en la mayoría de los casos está marcado por la pérdida constante no solo de dinero, sino también del lazo social. Donde la compulsión y la repetición, hacen su aparición dejando al sujeto sin recursos para dar cuenta de este impulso que se presenta como un imperativo.

En la clasificación anterior, se puede observar un rasgo común en cada uno de los tipos de juegos descritos por Caillois, y que es uno de los argumentos fuertes al interior de la obra de Huizinga, *El homo ludens*: “El juego no es la vida ‘corriente’ o la vida propiamente dicha”. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia” Huizinga, (1968, p. 43).

Con lo que señala Caillois se puede hacer una precisión con respecto a lo que describe de los juegos de suerte y azar. En estos, el sujeto permanece pasivo físicamente y quien los practica se enfrenta a una constelación de factores incalculables, donde todos se encuentran en las mismas condiciones. En el azar no existen los privilegios, pues la “habilidad” es remplazada por la suerte y el mérito por la “contingencia”. Al respecto, Sahovaler (2009, p.181) dice:

Lo azaroso se inscribe dentro de la legalidad del destino, dice Freud (1928) En este sentido el juego de azar, como el héroe o la heroína salvadores que se enfrentan a las hiladeras que tejen una historia anticipada, intenta romper un orden que limita; La culpa por intentar sortear la prohibición, cuando ésta se asimila a un tabú edípico, suele llevar a jugar hasta perder, como modo penoso de encontrar la castración.

Desde una perspectiva psicoanalítica, para Freud (1928) los juegos de azar son una excusa para procurarse una satisfacción, y a la vez, una vía de castigo por haber accedido a un goce prohibido. Freud en el comentario que hace de *Los hermanos Karamazov* de Dostoievski

(1880), propone una definición del juego como un “ataque de pasión patológica”. Y basado en un episodio de la vida del escritor, en la que este estuvo “poseído por la manía del juego”, afirma que la intención de ganar en el juego es un subterfugio, lo principal es el juego por el juego, de ahí la conducta apasionada.

Durante este período de manía de jugar, Dostoievski no descansaba hasta perderlo todo. En palabras de Freud (1928): El juego era para él una vía de autocastigo. Aunque, innumerables veces había prometido y hasta dado su palabra de honor a su joven mujer de no jugar más o de no hacerlo ese día, la quebrantaba casi siempre. Y si las pérdidas los habían llevado a él y a ella a la miseria más extrema, extraía de ahí una segunda satisfacción patológica. Podía insultarse, humillarse ante ella, exhortarla a despreciarlo, conmiserarla por haberse casado con él, viejo pecador, y tras este aligeramiento de la conciencia moral el juego proseguía al día siguiente.

Una interpretación análoga extrae Freud de la novela de Stefan Zweig, *Veinticuatro horas en la vida de una mujer* (1927) mediante la cual hace alusión a la manía del juego como una repetición de la compulsión onanista, satisfacción autoerótica de la primera infancia y de la pubertad que tiene un papel preponderante en la contracción en la neurosis. En la compulsión al juego se recupera una satisfacción derivada de una vivencia infantil subrogada de tiempo atrás.

Según Freud, el sentimiento de culpa que se produce por las fantasías incestuosas que acompañan la actividad autoerótica, la cual es revivida en la compulsión a jugar, sería la responsable de llevar al jugador a jugar “hasta perderlo todo” como forma de autopunición, son algunos de los elementos que permiten comprender las conductas y posiciones subjetivas que mantienen al jugador en ese ciclo repetitivo que ya Freud observaba en Dostoievski, con respecto al sentimiento de culpa, los autoreproches y la insistencia en perder lo todo que

manifiestan las personas entrevistadas y que resultan enigmáticas no solo para ellos sino para el sentido común de los observadores.

Después de este breve recorrido por la concepción del juego desde distintas disciplinas de las ciencias sociales y humanas, puede decirse que el juego es una actividad llena de sentido a través de la cual el sujeto puede simbolizar sus vivencias, pero la que puede ser una actividad a favor de la creación, la lúdica y la elaboración psíquica, para algunos se convierte en un imperativo de goce, que lleva al sujeto a situarse en el límite o a traspasar las fronteras entre el placer y el sufrimiento. El psicoanálisis llama goce, a esa satisfacción que un sujeto puede obtener mediante el sufrimiento. Ese más allá del principio del placer al cual el sujeto se ve avocado en determinadas circunstancias. El juego de azar puede ser el escenario para que un sujeto pase del juego como diversión al juego como una forma de acceder a un goce que habitualmente es inaccesible. Es por esto que en la compulsión por los juegos de azar, el juego puede perder su efectividad, en términos lúdicos, pero no como operación psíquica.

2.3. Marco Teorico

La compulsión por el juego de suerte y azar en los adultos mayores

Más allá de la “buena atención” que reciben los visitantes, las luces de mil colores, el sonido ilusorio de las monedas cayendo, el monto de las posibles “ganancias” en las diferentes apuestas, o los novedosos juegos; al detenerse por un momento y observar la lógica que opera en un casino u otro sitio donde el azar es el amo, es posible darse cuenta de que, aquellos que acuden a estos sitios asiduamente tras la ilusión de vencer la máquina, de un ‘golpe de suerte’ que mejore su economía, o les permita satisfacer sus necesidades, o espantar la soledad, quedan atrapados en una red que poco tiene que ver con el azar, la contingencia y lo nuevo que se espera, sino que se enlaza con una satisfacción que poco tiene que ver con el

placer y la lúdica que los teóricos consultados proponen como características del juego. Con todo lo paradójico que pueda resultar para el observador desprevenido, la imposibilidad de los jugadores de detenerse cuando han ganado, o su insistencia en regresar al día siguiente para recuperar lo perdido, o con la ambición de repetir la “buena racha”, como si al sujeto le fuera insoportable mantenerse como un ganador, da cuenta del circuito pulsional y del goce en esta secuencia: apostar, ganar, perder; evidenciando que el goce que tras el que está el sujeto, se encuentra en el acto de perder y no en el de ganar. Esta insistencia del sujeto en esta satisfacción pulsional sustituye la lúdica del juego como una práctica placentera, convirtiéndolo en patológico, en tanto el sujeto se le desdibuja el límite, lo que lo lleva a apostar todo, dejarle todo a la máquina; incluso en ocasiones perder la noción del tiempo o sustituir el vínculo social o las relaciones familiares y de amistad por la conexión con la máquina, de la cual se espera dé algo, así no sea una cantidad igual a la que se “metió” inicialmente. Este carácter patológico que adquiere el juego se detecta también en el afecto relacionado no con el disfrute y el entretenimiento, sino que implica para el sujeto un sufrimiento, que es nombrado como desespero, ansiedad o angustia.

Como conceptos psicoanalíticos, el placer y la satisfacción, son dimensiones distintas: el placer es una tendencia al equilibrio, a mantenerse en lo que está regido por el placer, que tiende a la evitación del displacer o el dolor. La satisfacción se relaciona directamente con la pulsión, y busca siempre llegar a su límite, es decir, ir más allá de lo prohibido, en tanto la prohibición establece un límite.

Freud en *Pulsión y destinos de pulsión* (1915) con el concepto de pulsión introduce una distinción radical de la sexualidad humana, en tanto está no responde a un instinto como podría presentarse entre los animales. En este texto, Freud afirma que con base en el concepto de estímulo y esquema del reflejo de la fisiología, la pulsión sería "un estímulo para lo

psíquico" p.114). No obstante distingue entre los estímulos fisiológicos y los estímulos pulsionales que influyen en lo psíquico; estos tiene algunas particularidades:

1. No viene del exterior del cuerpo -como la luz, los sonidos, etc- sino del interior del propio organismo, y opera de manera diversa sobre lo psíquico.
2. No aparece como una fuerza momentánea sino como una fuerza constante.
3. La huída no tiene ninguna utilidad para cancelar su efecto, puesto que actúa desde el interior del cuerpo.
4. La única posibilidad de cancelar este estímulo, esto es, la satisfacción a la que tiende.

Los impulsos frente a los cuales la acción como la huída resulta inútil, son la marca de un mundo interior, que separa un afuera de un adentro en relación con el cuerpo. En la vida anímica la pulsión es un representante psíquico de los estímulos que provienen del interior del cuerpo y alcanzan el alma, como una medida de la exigencia de trabajo que es impuesta a lo anímico a consecuencia de su trabazón con lo corporal (p.117).

Algunos de los términos que se usan en conexión con el concepto de pulsión son: esfuerzo, meta, objeto y fuente de la pulsión. Su esencia se halla en su factor motor (esfuerzo), en la suma de fuerza o la medida de la exigencia de trabajo que ella representa para alcanzar la satisfacción; es siempre activa. En cuanto a la meta es en todos los casos la satisfacción, no obstante los caminos que llevan a ella son diferentes. El camino recorrido por el sujeto para obtener la satisfacción, es lo que Lacan posteriormente llama goce (Lacan, 1967). El objeto es aquello en o por lo cual puede alcanzar su meta; es lo mas variable en la pulsión, se enlaza con él en tanto posibilite la satisfacción. La fuente es el proceso somático, interior a un órgano o a una parte del cuerpo, cuyo estímulo es representado en la vida anímica por la pulsión (p.188).

En *Más allá del principio de placer* (1920) Freud inicia el texto con la suposición de la teoría psicoanalítica, de que los procesos anímicos están regulados por el principio de placer.

Pero más adelante afirma que si así fuera, la mayoría de los procesos anímicos estaría acompañado de placer o llevado a él, lo cual contradice la experiencia. Entonces afirma: en el alma existe una fuerte tendencia al principio de placer, pero hay otras fuerzas que la contradicen, de tal forma que el resultado final no siempre puede corresponder a la tendencia al placer. Fuerzas que se derivan de la compulsión de repetición.

En la tarea terapéutica que se proponía Freud (1920), de hacer consciente lo inconsciente, se dio cuenta que habían sucesos que el paciente no podía recordar, por lo que se veía forzado a repetir lo reprimido inconsciente como vivencia presente, en vez de recordar. Esta compulsión a la repetición se constata en los sueños de las neurosis traumáticas y en los juegos infantiles. En las primeras dice Freud, los sueños reconducen a la persona, una y otra vez a la situación de su accidente, de la cual despierta con renovado terror (p.13). En cuanto al juego infantil, contrario a lo que sucede con el chiste, donde la novedad es condición del goce; el niño siempre pide al adulto la repetición de un juego hasta el cansancio, y se le ha contado una historia, siempre querrá escuchar esa misma en lugar de una nueva y se mostrará inflexible cuando encuentre alguna variación.

Ahora bien, mientras que en el juego infantil del *Fort Da*, descrito por Freud, observado en su nieto, halla una conexión con “el gran logro cultural”: la renuncia de los seres humanos a una satisfacción pulsional relacionada con la sexualidad o la agresividad, que en este juego es llevada a cabo por el niño “al permitir sin protesta alguna la partida de la madre”(1920, p. 15); en los juegos de suerte y azar, al parecer, la repetición de la misma escena no está en relación con la presencia o regreso del objeto, que en el caso del niño representa la madre; sino que la escena que se repite mantiene el objeto en la ausencia, y al sujeto en relación con la pérdida. Ahora bien, así como en el juego infantil la repetición de la escena estaba conectada a una ganancia de placer, aunque se tratara de una escena displacentera (la partida de la madre), el sujeto adulto en los juegos de suerte y azar repite una escena, ya no en relación con la *ausencia- presencia* del objeto amado, sino en la secuencia *ganar-perder*, con

la cual obtiene una satisfacción que está mas allá de lo placentero o del acceder a una posición donde es agente activo de la acción, de tal forma que mantiene su posición pasiva, de objeto del destino, de la suerte, de la máquina, donde la satisfacción que el sujeto obtiene es de otra índole.

Esta otra satisfacción evidencia el enlace de la compulsión a la repetición con la pulsión, en la vertiente en que se opone a la creación y el progreso. En este otro sentido, la pulsión empuja hacia la conservación de lo mismo, tiende al restablecimiento de lo que estaba antes, lo cual tiene un componente mortífero, en tanto este es un camino que conduce hacia la destrucción o supresión de la vida. En este recorrido que el sujeto emprende para recuperar un goce que cree haber perdido, el sujeto se encuentra con un exceso se le impone como un imperativo para satisfacer la pulsión, que en cada vuelta cobra una cuota de sufrimiento. La compulsión a la repetición es un imperativo que compele al sujeto a recorrer una y otra vez el camino ya conocido esperando esa satisfacción que nunca es idéntica a la esperada, ni completa, pero que deja como saldo un goce obtenido en la repetición, mediante el cual se le ofrece a la pulsión un objeto que puede ser la pérdida misma o tomar la forma de los objetos anal, oral, la voz y la mirada.

Según los razonamientos anteriores, el jugador compulsivo no juega para ganar, sino para perder, y en ese retorno continuo que lo lleva a apostar, a pesar de que sabe que termina siempre perdiendo; puede inferirse la compulsión a la repetición. Y en esa imposibilidad de algunos de ellos de controlar sus prácticas de juego, intentando siempre ir más allá del límite, puede leerse lo que es el goce. Así mismo puede decirse que en los juegos de suerte y azar, para algunos sujetos, la satisfacción está en el acto de perder y no en la posibilidad de ganar. Es también evidente que se trata de algo que desborda al sujeto y que algunos de estos, sienten como externa y ajena, que fuerza a jugar a pesar de que se sabe de los efectos negativos en su vida, y en las relaciones familiares y sociales. Una fuerza enigmática e

incontrolable de la que el sujeto no tiene nada que decir, y que el psicoanálisis hace constitutiva de la condición humana que puede llevar al sujeto a creaciones sublimes o hacia su propia destrucción.

A manera de conjetura, podría decirse, que el sujeto encuentra la satisfacción es en la pérdida de todo lo que apuesta, porque el hecho traumático que revive es el de la castración. Si bien intenta tener todo el goce, y a pesar de que las condiciones están dadas, el sujeto hace caso de la ley del padre.

Ahora bien, en relación con los sentimientos que implican al sujeto en la búsqueda de esta satisfacción, podemos decir que los sitios de juego de suerte y azar son escenarios que le permiten al sujeto actualizar esta satisfacción de carácter autoerótico que le ha sido prohibida, y que está relacionada con las fantasías de la infancia, las cuales presentan dos direcciones: de un lado el deseo incestuoso y del otro, el deseo de muerte por el padre que obstaculiza el acceso al objeto de amor, lo que genera un sentimiento de culpa a la vez que insta una forma de castigo por haber deseado lo prohibido. En este orden de ideas, el juego se constituye en una satisfacción autoerótica que por estar enlazada con dichas vivencias, el sujeto experimenta sentimientos de culpa y ambivalencia con respecto a la práctica del juego, similar a los de la infancia. De ahí la fuerza de la insistencia del jugador en apostar de manera compulsiva a pesar de perderlo todo.

De acuerdo a los planteamientos de Freud (1928), este sentimiento de culpa que se genera en los jugadores compulsivos, se refiere esencialmente a la trasgresión de la ley del padre y no tanto a la pérdida de dinero o del lazo social. Es decir que el juego de suerte y azar permite acceder a un goce prohibido, que en este caso corresponde al apostar sin límite. Ahora bien, esta trasgresión deja al sujeto en deuda, por lo que a este se le impone esta práctica como una forma de pagar por la satisfacción obtenida, con el sufrimiento derivado de perderlo todo.

Factores socio-ambientales que favorecen la frecuencia asidua de los adultos mayores en los sitios de juego de suerte y azar en el municipio de Envigado

El hecho que marca el comienzo de la etapa en la que se es adulto mayor, y que solía nombrarse como tercera edad, es la jubilación: el retiro de la vida laboral. En Colombia hacen parte de este grupo etéreo las personas que cumplen 60 años. En consecuencia una de las dimensiones que más se afectan en el adulto mayor es la ocupacional, por tanto procurar espacios para el ocio y las actividades recreativas es uno de los objetivos primordiales de las entidades gubernamentales y centros gerontológicos. Si bien la pregunta de esta investigación no establece una relación entre la baja cobertura institucional para atender al adulto mayor y el aumento de sitios de juego de suerte y azar; este es un factor socio ambiental que las personas entrevistadas mencionan en relación con la insuficiencia de recursos institucionales para responder a la demanda del adulto mayor de acuerdo a sus necesidades específicas. A lo que se suma que estos sitios se perfilan como oportunidades de ocupación del tiempo libre que compiten con los programas de atención psicosocial presentes en el municipio, las cuales aparecen poco atractivas al ser comparadas con los casinos, por ejemplo.

Para la comprensión de algunos factores psicosociales que inciden en que los adultos mayores frecuenten de manera asidua sitios de juego de suerte y azar, y aproximarse a la elucidación de algunos de los aspectos correspondientes a las lógicas subjetivas que subyacen en la decisión de algunos adultos mayores de frecuentar estos sitios, se realizaron cuatro entrevistas a personas adultas entre los 50 y los 70 años, las cuales hicieron alusión a aspectos familiares, concernientes a la relación de pareja, situación económica u ocupación, oferta de sitios de este tipo, incidencia de los medios de comunicación, facilidad de acceso a los mismos y posibilidad de apostar con bajas cantidades de dinero.

Además de estos aspectos, los entrevistados hicieron alusión a la laxitud de la reglamentación colombiana con respecto al funcionamiento de los sitios de juegos de suerte y azar, lo que permite algunas irregularidades. Para algunos de los visitantes asiduos de estos sitios, la ausencia de relojes en un lugar visible refuerza la conducta patológica, puesto que el jugador pierde la noción del tiempo cuando está apostando; así mismo consideran que los cajeros electrónicos cerca a los sitios de juego favorece el que se incurra en un exceso con respecto al dinero disponible para las apuestas; a lo anterior se suma que permiten el ingreso y consumo de licor.

Según una de las personas entrevistadas, el consumo de licor aumenta el deseo de apostar. Al respecto dice:

“En los otros casinos en Medellín que dan trago, el trago que usted se quiera tomar, entonces ahí es cuando la persona ingiere licor y está pegada de esas máquinas; usted empieza ya a jugar más duro, yo por ejemplo cuando tenía cuentas, que ya no tengo cuentas, ya sabes que todo lo deje en las máquinas, entonces, imagínese cuando yo me iba para Medellín, ahí mismo, entonces tan, hay casinos que tienen también el cajero también ahí, por qué hacen ellos eso, que tienen el cajero ahí, como quien dice que este personaje deje aquí hasta los calzones”.

La apreciación de este participante en la investigación da cuenta que ante las dificultades del sujeto para el autocontrol, recurre al otro, para que regule lo que a esta se le dificulta, basada en el convencimiento de que si existieran menos sitios de juego, con horarios más reducidos y sin cajeros electrónicos cerca, lograría reducir su tiempo de permanencia en este lugar.

De igual forma otro de los participantes considera que el incremento de sitios de suerte y azar en el municipio de Envigado, aumenta el deseo de jugar:

“Si, mientras más... más... porque mire, entonces usted por ejemplo sí ya conoció aquel, pero pusieron uno nuevo, entonces, uno quiere ir a conocerlo, otras máquinas nuevas y otra gente”.

Ahora bien, es de anotar que actualmente se puede observar un crecimiento excesivo no solo en los sitios donde se realizan las apuestas, sino también, en el número de loterías y chance que se ofertan diariamente. Este aumento da cuenta de la aceptación social de los juegos de suerte y azar, de la ambición generalizada de ganar dinero apostando, convirtiendo las apuestas en una modalidad de ocupación del tiempo libre.

Otro de los factores socio-ambientales que se refleja en la información que entregaron los entrevistados, está directamente relacionada con la idea, según la cual, en los casinos es posible ganar mucho dinero; algunos de los entrevistados afirman que a pesar de las pérdidas, visitan estos sitios no para divertirse, o compartir con amigos, sino que lo hacen a la espera de que un “golpe de suerte” mejore su situación económica. Al respecto dice uno de los entrevistados.

“¿Qué espero yo? ganarme una suma grande, no recuperar lo que he perdido, pues he perdido 20 millones, pues ya no me importan, ya los perdí, no me voy a ganar 20, pero de pronto una bobadita buena, poder dar un viajecito a Estados Unidos, tengo esa expectativa, de tener una jugada grande”.

Los medios de comunicación masiva (prensa, radio y televisión) son considerados por las personas que participaron en este ejercicio investigativo, como importantes formas de persuasión, que inciden para que las personas que asisten a los sitios de juegos de suerte y azar los frecuenten tras la esperanza de ganar los premios que allí se ofrecen. Dichos medios

son una de las maneras más eficaces y rápidas de transmitir un mensaje, son un vehículo mediante el cual los diferentes poderes de la sociedad pueden ser escuchados. La publicidad como una de sus principales herramientas, pues esta se caracteriza por la carga de intencionalidad en el mensaje que elabora, busca el cambio de actitudes y comportamientos de los destinatarios, utilizando para ello diversos soportes tecnológicos. Al respecto dice una de las personas entrevistadas:

“Si, los medios de comunicación hacen que la gente o que uno como jugador de pronto diga me voy a ganar tantos millones porque voy a jugar. El gana todo (nuevo juego de la red gana) por ejemplo, lo hacen como ver más llamativo o loterías en fin, los medios de comunicación si influyen mucho en las personas a las que les gusta mucho el juego”.

El principal elemento de la publicidad es el anuncio, que se caracteriza por su brevedad, dejando poco tiempo para que el espectador cuestione los contenidos, es así como, algunos medios modernos han debilitado la capacidad de asombro, la propaganda moderna por ejemplo no se dirige a la razón, sino a la emoción como todas las formas de sugestión hipnótica, procura influir emocionalmente sobre los sujetos, basados en estereotipos donde el tener está por encima del Ser, en una lógica casi delirante, pues apunta a crear artificialmente necesidades de bienes superfluos. Se trata entonces, de inscribir al sujeto en un avasallador discurso que le dice que es lo que debe *ser o tener* para alcanzar la felicidad.

Para las personas que decidieron participar en este ejercicio investigativo, el anuncio es la principal estrategia para publicitar los diferentes eventos y promociones que realizan todas las empresas dedicadas a los juegos de suerte y azar. Dichos anuncios se pueden encontrar en diferentes formatos y lugares, por ejemplo, en los diferentes centros comerciales de la ciudad, es muy común encontrar en los asesores anuncios donde se promociona estos

sitios (casinos) como lugares para el esparcimiento, el encuentro social y por supuesto encontrar la posibilidad (siempre remota) de obtener dinero fácilmente. Otra estrategia es la difusión de panfletos donde se anuncian eventos, rifas, descuentos y bonos con “jugadas gratis” que facilitan el encuentro de algunos sujetos con este tipo de escenarios. Todo esto se hace sin ninguna restricción por los entes de control.

Las redes sociales en la internet, también son un medio muy poderoso para publicar sin ninguna restricción todo tipo de juegos, donde se reta a la suerte y al azar. Es muy común para quienes trabajan en la Web encontrar que permanentemente y de forma súbita, aparecen pantallas emergentes invitando a “probar suerte” o retan con juegos de “habilidad”.

Para finalizar, a modo de resumen se presentan algunas de las variables enunciadas por los entrevistados, a propósito de la relación entre medios de comunicación y juegos de suerte y azar:

- La brevedad en los anuncios no permite hacer ningún tipo de reflexión sobre los mismos.
- Difusión sin ninguna restricción, en los principales medios de comunicación (Intranet, prensa y T.V).
- Campañas publicitarias en sitios de concentración masiva (Centros comerciales, parques y vías principales.)
- Agresivas estrategias y campañas de Marketing (Bonos con “jugadas gratis”, rifas al interior de los casinos de carros, viajes, dinero en efectivo, entre otros).

2.4. Marco legal

El presente trabajo de grado, atiende a dos lineamientos establecidos en el Código de Nuremberg se establecen requisitos de consentimiento informado que deben cumplirse toda vez que haya personas que participen como sujetos de investigación; dichas precisiones son las siguientes:

- 1) Las personas que participen como sujetos en una investigación deben hacerlo de manera voluntaria
- 2) Deben tener la capacidad legal para decidir su participación
- 3) Deben recibir completa información acerca de la investigación de la que participan
- 4) Dicha información debe serles presentada en un lenguaje que les resulte comprensible

Además, reglamentado por la Ley 1090 De 2006, Título VII. Del Código Deontológico Y Bioético Para El Ejercicio De La Profesión De Psicología:

Capitulo I. De Los Principios Generales Del Código Deontológico Y Bioético Para El Ejercicio De La Profesión De Psicología.

Así mismo, la realización del presente trabajo de grado, se enmarca en lo que orienta el reglamento institucional, bajo estipulado en el Cuaderno del SIUNE Vol. 1 N.1, 2008. Pre-textos con sentido, de la Institución Universitaria de Envigado; donde queda claramente definida la forma como el estudiante debe realizar el trabajo de grado. Este ejemplar de cuadernos del SIUNE, “gira en torno del Manual de Procedimientos de los trabajos de Grado, actualizado a 2007” (SIUNE, 2007, p 3)

3. ASPECTOS TÉCNICOS

3.1. Desarrollo de la metodología

Para este estudio se llevaron a cabo cuatro entrevistas en profundidad, semi-estructuradas, a algunos adultos con edades entre 50 y 70 años del municipio de Envigado, asiduos visitantes de sitios de juego de azar, con el objetivo de indagar sobre aspectos relevantes en la vida personal y vínculo social de cada uno de los adultos mayores entrevistados. Para la realización de las entrevistas se contó con el consentimiento informado de los entrevistados, donde se les garantizaba un manejo profesional y absoluta reserva de la información suministrada. Cabe señalar que la identidad de los adultos mayores no es revelada, con el objetivo de mantener su confidencialidad, ya que el propósito de la investigación a través de la recolección de la información, no es hacer un juzgamiento y señalamiento de estos.

A partir de la pregunta y los objetivos trazados para la investigación, se estructuraron las entrevistas. En primera instancia se tomaron en cuenta las ideas que emergieron en lo dicho por estos. Cada emergente convocó una o varias categorías y estas a su vez convocaron unos conceptos, desde los cuales se leyó los emergentes. Posteriormente se pasó, con base en la conjugación: emergente, categoría y conceptos, a la elaboración de los memos analíticos, en los que se incluyeron referencias de otros autores y proposiciones teorías pertinentes para el análisis de los resultados.

La interpretación de los dichos de los entrevistados se hicieron a partir de los variables introducidas por estos en sus comentarios o de las categorías emergentes en su discurso, que expresan los significados y aproximan sus enunciados a la enunciación; es decir donde es posible rastrear algo de su posición subjetiva con relación a la función que cumple el juego de azar en sus vidas.

Sumado a lo anterior, se continuó el proceso de análisis haciendo una lectura de cada una de las categorías, llamadas emergentes, para extraer las que hicieron estructura por su repetición, o por dar cuenta de lo atípico del caso. Con estas se realizó una aproximación teórica a los conceptos psicoanalíticos que esas convocaron para esclarecerlas.

A partir del análisis de las categorías, se realizaron los textos que se convirtieron en los capítulos de la investigación, en donde se hizo un entramado entre los temas centrales que dichas entrevistas arrojaron, las categorías emergentes y la aproximación teórica desde los conceptos, para de esta forma aportar algunos elementos que permitan la comprensión de los factores psicosociales de riesgo asociados al juego compulsivo en algunos adultos del municipio de Envigado.

Para dar cumplimiento a la investigación se diseñó el siguiente plan de trabajo

Primer momento:

- Delimitaciones teóricas y metodológicas del proyecto investigativo.
- Construcción de instrumentos para la recolección de la información.
- Elaboración del consentimiento informado.
- Primer acercamiento a los adultos mayores a entrevistar.

Segundo momento:

- Aplicación de los instrumentos para la recolección de la información.
- Transcripción de las entrevistas
- Construcción de categorías emergentes.
- Confrontación entre las categorías emergentes y los conceptos convocados por ellas.

Tercer momento:

- Análisis y escritura de los capítulos según las categorías halladas.
- Organización y presentación del informe final.

3.2. Logro de los objetivos propuestos

La metodología utilizada en este trabajo de investigación permitió el logro de los objetivos propuestos, tanto en lo referente a los aspectos sociales que favorecen las prácticas de juego de suerte y azar, como en relación con los elementos psíquicos evidenciados en los relatos de las personas entrevistadas. Así mismo se hizo evidente como se afectan el vínculo social y familiar cuando los adultos mayores frecuentan de manera asidua dichas prácticas.

En cuanto a lo primero los factores sociales que se describen corresponden a los mencionados por las personas entrevistadas, los cuales correspondían a las observaciones previas y que dieron lugar a la pregunta de investigación. En lo referente a los efectos de estas prácticas en el vínculo social, se puede decir que se da una tendencia a sustituir las relaciones de amistad por las visitas a los casinos.

En cuanto a los factores psíquicos que inciden para que los adultos mayores entrevistados permanezcan en estas prácticas de juego, se pudo establecer los elementos subjetivos particulares a cada una de las personas entrevistadas que se actualizan mediante éstas, y que desde el psicoanálisis están en relación con la pulsión y el inconsciente.

4. ANÁLISIS DE RESULTADOS

A modo de introducción

Las fuentes primarias de esta investigación fueron dos: textos teóricos de psicoanálisis y sobre el juego de suerte y azar, y entrevistas a personas entre los 55 y 70 años que visitaban de manera asidua sitios de juego de suerte y azar del municipio de Envigado.

Los ejes que orientaron el análisis de las cuatro entrevistas realizadas fueron extraídos de los dichos de las personas entrevistadas, tales como: Darlo todo como sacrificio, el juego de suerte y azar como necesidad y como escenario de reconocimiento, y el juego como posibilidad de acceder a un goce mediante la trasgresión.

El análisis e interpretación de dicho material se ha llevado a cabo desde una perspectiva psicoanalítica, de tal modo que los conceptos tenidos en cuenta han sido determinados por lo relatado por los sujetos en relación a sus prácticas de juego de suerte y azar

Como la pretensión de esta investigación no es cuantificable, no es posible hacer generalizaciones a partir de los datos obtenidos, no obstante se han tenido en cuenta los rasgos comunes presentes en el relato de cada uno de los entrevistados, en relación con la manera casual como se inician en el juego de suerte y azar, en cuanto a la sustitución o fractura del lazo social, y con respecto a la inoperancia de la palabra o la demanda de la familia para poner un límite a la compulsión al juego de suerte y azar de estas personas. Así mismo cada uno de estos ha manifestado que se le dificulta no excederse y los sentimientos que aparecen al no

lograr contenerse como el sentimiento de culpa, el remordimiento, la vergüenza y los autoreproches.

Para el análisis de cada una de las entrevistas se privilegió lo singular de su experiencia con los juegos de suerte y azar, si bien no se trata de casos clínicos, el énfasis en lo particular que emergió en cada relato da una dimensión clínica a este análisis, en tanto se les escucho en su división subjetiva, orientados por los objetivos de la investigación. Por consiguiente las preguntas de la entrevista se desarrollo en dos sentidos, uno dirigido a los factores socio- ambientales, de los cuales ya se hizo una presentación general de sus apreciaciones, y otro dirigido a la experiencia subjetiva, de lo cual se estableció un texto para cada caso.

A continuación se presentan el análisis de la información, donde se articularon las categorías emergentes con la construcción conceptual que se hizo para cada caso.

4.1. Darlo todo para perderlo, desde una Posición sacrificial de goce

Con frecuencia la posición subjetiva que algunas mujeres asumen está relacionada con hacerse amar o explicitar su demanda por la renuncia de las ambiciones personales en beneficio del otro, posición sacrificial que deja al sujeto a disposición del capricho del otro. Cuando se entrega todo por amor, lo que el sujeto obtiene a cambio es el reconocimiento de su ser como alguien que ha podido soportar el infortunio y en cierto sentido ha sobrevivido a la muerte para que el otro esté bien. “Una mujer que se sacrifica por su familia sin duda da a entender que lo demás no vale nada, pero hay que decir que no se sacrifica por nada” (Gallo, H. 2010, p.57), puesto que esta posición tiene ventajas que aseguran el amor, el respeto y la idealización de los seres amados.

No obstante el planteamiento anterior, para Verónica, una mujer de 63 años, que lleva aproximadamente 8 años visitando de forma continua los casinos de la ciudad, su posición de entregarlo todo para el bienestar de su familia no le ha dado a cambio el reconocimiento y el amor, especialmente de su pareja. En el relato de su experiencia de juego en los casinos, deja ver el desencanto por la respuesta del otro a su demanda de amor, a pesar de su posición sacrificial en el vínculo familiar. Esto lo dice así:

Lo que ese hombre me hizo llorar a mí, uno llorando todas las noches en silencio de ver las cosas, uno dar al máximo todo lo que vos podás, y que esa persona no te diga un feliz cumpleaños, nunca...

Estar en el lugar de objeto de deseo de su esposo, era lo que esta mujer esperaba a cambio por haber dado todo lo necesario -en cuanto a lo material para suplir las necesidades básicas-, a su familia. Llegó incluso a insinuarle a su esposo, si era que “le gustaban los muchachos”. Y es que durante muchos años, esta mujer gozó de una situación económica favorable, que poco a poco se fue afectando por sus prácticas de juego excesivas y por cubrir las necesidades económicas de su esposo y la familia de este. Mientras ella ha estado en función de su esposo y dispuesta a cubrirle la falta, él no está “más pendiente de ella” ni de sí mismo.

Ahora, este *darlo todo hasta quedarse sin nada*, que es la expresión de la posición sacrificial, en este caso forma parte también de su lógica amorosa, donde se ubica en igual posición, para darle todo a su esposo y a la familia de éste hasta ofrecerlo todo, pareciera que para Verónica el goce de la repetición está anclado en una permanente confrontación con la nada, como si se le hiciera insoportable tener, sea dinero o tranquilidad, pues cuando “un golpe de suerte” le da la posibilidad de “ganar” algo de dinero, si no lo juega hasta perderlo nuevamente, lo regala a otros jugadores; es decir, se las arregla para romper el estado regido

por el principio de placer que puede alcanzar cuando gana, para entrar nuevamente en la intranquilidad del exceso.

O también puede suceder que cuando la maquina “abre y da créditos, que es igual a juegos gratis o dinero”, se queda jugando compulsivamente hasta apostar lo “ganado”, además del dinero que llevara consigo. Dice no retirarse de la máquina por temor a que otra persona se lleve el capital apostado. Esto además, evidencia que la intención del jugador no es ganar, sino perder, o completar la secuencia *ganar-perder*, porque esta secuencia es equivalente al circuito pulsional para poder alcanzar la satisfacción. Así se explicaría porque el jugador no se retira cuando gana.

Ahora bien, desde el psicoanálisis de orientación lacaniana, lo que se encuentra en esta posición sacrificial y que en este caso se articula a perderlo todo, a dejar todo lo que se tiene en el casino, en un permanente choque con la nada; está articulado en la subjetividad a su dimensión pulsional y se refiere a una voluntad de satisfacción que no pasa por la racionalidad y que se denomina goce (p.119).

Desde la racionalidad, esta mujer se pregunta por qué continúa visitando los casinos, si allí, solo ha encontrado pérdidas que actualmente ya no son solo de dinero, sino que también afecta sus relaciones familiares y sociales, puesto que oculta a su familia su adicción al juego y ha dejado de frecuentar sus amistades, debido a que, contrario a las intenciones con las cuales sale de su hogar, termina siempre en el mismo lugar: el casino; conducida no por la razón o las buenas intenciones, sino por sus pies. En otras palabras, lo anterior indica que esta mujer no ha dejado de visitar a sus amigos porque ya no le interesen, sino porque que ha fracasado en el intento de imponer la razón a la voluntad de goce; sus pasos la conducen al mismo sitio como un retorno a lo mismo. Lo anterior le ha significado la pérdida del lazo social.

Antes de iniciarse en las prácticas de juego, Verónica se describe como una mujer social, que compartía con sus amistades. Sin embargo, es importante resaltar que en esa época, el significante “darle todo al otro” ya estaba presente en la relación con su esposo y la familia de este, al respecto dice:

Yo, todo, todo, todo se los equipe en esa casa, y que fue lo que no... allá todo era a costillas de Verónica, todo era Verónica, que pa' que hagamos, que esto, todo... y yo prácticamente también me quede sin plata fue por ese estúpido (esposo), y ya, ahora todos los casinos, claro que yo ahora no tengo plata porque ya, como es... ¡Volador hecho volador quemado! (Risas).

De otro lado, a pesar de que esta pierde dinero constantemente debido a sus prácticas de juego, no deja de pagar las cuentas personales relacionadas con los gastos familiares (servicio, predial, administración, entre otros). Pagar las deudas, le da consistencia a ese destino significativo de dar lo que tiene al otro sin restricción; elementos estos que aparecen en escena constantemente en la vida de esta mujer. Según lo expresado por Verónica, siente que lo da todo y no obtiene nada.

Otro de los dichos de esta mujer, que pone de manifiesto el conflicto entre la razón y la pulsión es la forma como describe estas prácticas de juego:

Me había ganado como 900 y volví otra vez y... o sea que sigue y sigue uno ahí... que vicio tan... llamémoslo asqueroso, porque cómo así que uno en vez de irse para la casa, sigue pues hasta que ya... ni para el taxi...

Este calificativo es un juicio moral, a partir del cual hay un sentimiento de vergüenza, entonces prefiere mentir a la familia acerca de su adicción; y le da un estatuto de vicio que se opone a la virtud, o valores sociales; sabe que de acuerdo con estos, no es correcto lo que hace, no obstante sigue allí, para quedarse por fuera del deber ser. Lo que indica el juicio moral, es que el sujeto sabe lo que debe hacer, pero no se conduce de tal manera. Esta separación entre saber y hacer denota la división subjetiva producto de la contradicción entre la moral y la pulsión, que a la vez genera sentimientos de culpa y autoreproches por no poder contener los impulsos de ir a jugar, a pesar de la connotación negativa de esta práctica.

Y ante la imposibilidad de detenerse, surge la pregunta por lo que la lleva a terminar siempre en el mismo sitio, a pesar de la promesa de no volver a jugar, pero lo que se da, es una ausencia de sentido. Lo que no comprende el sujeto es:

Llego aquí a la casa pero ¿por qué? ¿Por qué soy así?, porque no... como te digo, porque no tener más fuerza de voluntad para no volver (...) En vez de salir adelante, antes para atrás, porque uno ya no piensa sino es en eso.

Ahora, esta ausencia de sentido marca la insistencia de lo pulsional y su consecuente dificultad para ponerle límite. Cuenta por ejemplo, que estando en casa a punto de preparar su cama para irse a dormir la invaden pensamientos muy fuertes que le hacen abandonar la idea de descansar, de dormir, y decide irse a jugar hasta altas horas de la noche. Ella lo relata así:

Imagínese que yo he estado acostada, empijamada, después de estar uno, ya dizque acostado, empijamada, como es que los que se visten y arrancan... ¿ah?

Así pues, el goce no es un asunto que solo se exteriorice en una acción, sino que también por ese enlace que la pulsión hace entre lo psíquico y el cuerpo, dicho goce invade el

pensamiento y afecta el cuerpo no solo con la angustia y el desespero o la ansiedad, sino además con una sensación corporal particular, así lo expresa esta mujer:

Seguí yendo fue a Medellín de amanecida, yo amanecía y llegaba acá al otro día y ¡que es ese frío! ¡Qué!, o sea, uno toda una noche en esas, y el cuerpo no se calienta ni nada...

Con respecto a esta sensación corporal, dice que experimenta un frío muy intenso, que adquiere una dimensión de mortal. Este efecto en el cuerpo aparece después de haber jugado compulsivamente, como si ese exceso la acercara a la muerte, hasta un punto en el que solo queda el goce del cuerpo y se ha desvanecido la palabra y el sentido, incluso llega a perder la noción del tiempo.

Es importante también resaltar, los distintos lugares que ocupa el otro para esta mujer en relación a su compulsión por el juego. Dice inicialmente haberse comenzado en el juego por la invitación de su hermana. Con esto reconoce la gran influencia que tiene este otro en sus decisiones:

(...) a mi no me gustaba eso, hasta que mi hermana me empezó a llamar todos los días, y todo eso, entonces, ya me empezaron a gustar las maquinitas, tanto que hay noches que uno es soñándose como con esas máquinas, viendo rodar las máquinas esas, las ve uno hasta en sueños, no todas las veces, pero a veces(...)

Y donde el otro podría servir de contención o demarcar un límite, no es tenido en cuenta, dice entonces, haber ocultado a su familia la adicción al juego, y teme que esta la descubra; por esta razón evita visitar a sus familiares. La palabra de su esposo tampoco tuvo

efecto en este sentido, pues en repetidas ocasiones le llamó la atención por sus prácticas de juego excesivas, a lo cual ella hizo caso omiso, al respecto comenta:

Uno siempre negará que lo vieron allá, pero mi familia no sabe que yo juego, ahí sí, mejor dicho, no quiero ni pensarlo (risas)(...) Él (esposo) ahí mismo decía, no, pero como así, que a esta hora y usted se va a ir tan temprano por allá, yo le decía que un ratico, y mentiras que un ratico era hasta la media noche (risa) y a veces llegaba al otro día (...)

Así mismo le supone al otro una injerencia enigmática, ajena a ella que le hace apostar sin medida. Dice, por ejemplo que en una ocasión que había ganado como 2 millones, los volvió a dejar ahí, lo cual le pareció muy extraño, como anormal, por lo cual supuso que algo vino del otro que la llevó a actuar de una manera tan incongruente. En otras palabras lo que el sujeto no entiende se lo supone al otro, pero en este caso lo que esta mujer no alcanza a comprender es que el límite no está en el deseo del otro, sino en el acto de perder. Así lo contó:

Bueno, entonces, ya me había ganado como 2 millones y volví y los deje ahí, o sea que a veces si usted tiene la, pues (risa) llamémoslo la suerte de usted ganarse unos centavos y vuelve otra vez y los deja ahí, y a mí me pareció ese día, me pareció como muy raro que yo no supe a lo último, ese día, que era lo que tenía en la cabeza, que era como que le habían dado a uno alguna cosa, sí, que no estaba como normal...

Este tratamiento de ubicar por fuera la explicación de lo enigmático que aparece en su compulsión a jugar, puede decirse de los factores sociales, que según ella inciden para que continúe visitando los sitios de juego de suerte y azar. Entonces, el aumento desmedido de estos sitios en la ciudad y la falta de una reglamentación clara que los regule, le hacen más

difícil a esta mujer controlar su compulsión al juego. Igual consideración hace con respecto al hecho de que obsequien licor a los visitantes, y que en algunos casinos existan muchas facilidades para acceder a las cuentas bancarias, argumentos que le evitan otro tratamiento para su goce, otra forma de vivir la pulsión.

Los elementos presentados con respecto a la posición subjetiva de esta mujer indican que es una simple espectadora, que ve como su vida se escurre entre sus manos, incapaz de tomar partido, o entender que es lo que pasa, pues hay algo de lo que no pueden dar cuenta, es decir, no hay un significado que le permita saber algo sobre su goce, de tal forma que pudiera hacer uso de otros escenarios que le reporten menos sufrimiento. Cabe agregar que la soledad que va a espantar al casino, no es la soledad del otro, es la soledad del vicio, es decir del propio goce:

No, solamente soy yo, mi hermana que todos los días me llamaba, como se fue para Miami ya no me puede llamar, pero de todas maneras yo ya estoy con ese vicio, digámoslo así, esa cochinada.

Finalmente puede afirmarse que estos elementos que han nombrado los entrevistados como factores externos que inciden y refuerzan su permanencia en los sitios de juego y azar, son estímulos para el sujeto que le posibilita ir más allá del principio del placer.

4.2. El que juega por necesidad pierde por obligación: de la necesidad de perder para ganar goce

El que juega por necesidad... pierde por obligación.

Sandra pretende satisfacer dos necesidades con sus visitas a los sitios de juego de suerte y azar: la necesidad de compañía y la de dinero. Ambición que no logra en ningún de los dos casos, puesto que con respecto a lo primero, este no es un lugar de encuentro con el otro, donde haya oportunidad de intercambio o de algún acto de solidaridad, y en cuanto a lo segundo, la intención de multiplicar el dinero que lleva, siempre es en vano, por lo que afirma: “casi siempre que uno va por necesidad pierde por obligación”.

Lo anterior muestra que hay algo de otro orden que se satisface, que no aparece en el relato, sino en el acto compulsivo, por cuanto esta mujer continúa visitando los casinos de manera asidua, a pesar de no encontrar dicha satisfacción. Surge entonces la pregunta ¿qué puede satisfacerse, si no es la necesidad? A propósito de esto Miller (2008) en su texto el Partenaire- Síntoma, se refiere a la relación entre la necesidad y la satisfacción, para proponer que entre estas dos hay otra satisfacción, con lo cual hace alusión a lo que se satisface a nivel del inconsciente.

Para Freud en el binario necesidad-satisfacción se trata de la vivencia de satisfacción, de la satisfacción directa de la necesidad por el objeto material, la cual instauraba lo psíquico al dar nacimiento a otra satisfacción de carácter alucinatorio (p.195), en tanto se diferencia de la procurada por el objeto real para situarse en un orden psíquico. Dice Freud que la primera experiencia de satisfacción quedaba inscripta como una huella mnémica que volvía a presentarse en ausencia del objeto real. Lacan con base en este esquema define el deseo de manera elemental como una realización alucinatoria ligada a esta primera inscripción de la

satisfacción. Esta experiencia inaugural determina la serie de lo que posteriormente el sujeto intenta reencontrar de maneras diferentes.

Entonces, lo que se encuentra de manera casual, es un escenario que permite iniciar una serie nueva de una forma conocida de satisfacción. En otras palabras lo contingente aparece para dar lugar a la repetición. Así lo relata Sandra:

(...) le metí a una máquina \$5.000 pesos y ahí mismo me dio \$200.000, pero estaba recién empezado, entonces ahí fue donde yo empecé.

Ahora bien, esta mujer al plantear como motivación para asistir a los casinos, la necesidad, sitúa la secuencia *ganar-perder* en el plano de la demanda, si se entiende esa otra satisfacción a la que se ha hecho referencia, como la satisfacción de la demanda. Para Freud, la otra satisfacción, es la satisfacción alucinatoria. Para Lacan es la satisfacción de la demanda (p.199). Inicialmente para este último, la satisfacción de la demanda correspondía a la satisfacción del amor y del deseo de reconocimiento, por tanto, en primer lugar puede decirse, que Sandra inscribe sus prácticas de juego en una demanda de amor, pero dado que esta es insaciable y el objeto del deseo está perdido para siempre, se enlaza a la demanda la dimensión pulsional que insiste en este imposible de recuperar una satisfacción que supone está más allá del límite; que el sujeto está dispuesto a trasgredir a pesar del sufrimiento que puede implicar. Aquí esa otra satisfacción que está más allá del límite, Lacan la llamó goce.

Ahora bien, cada vez que Sandra termina cediendo al impulso avasallador de apostar hasta perder, sobreviene el sentimiento de culpa, que experimenta como “remordimiento” por haber hecho algo que sabía no debía hacer, sentimientos que ponen al servicio de un auto-castigo que paradójicamente también reporta goce. Dice entonces:

Uno tan bobo, se va a buscar plata y antes la deja, y dice que no va a volver, pero mentiras, que al otro día o a los 3 días, uno tiene con qué y vuelve.

Otro elemento para resaltar en este caso, es el arriesgar, pues de esta manera verifica que el goce por el cual apuesta, solo se obtiene en la trasgresión. Sabe que para ganar hay que arriesgar. Es así como arriesga lo que se tiene: el vínculo afectivo, la seguridad económica, la tranquilidad. Cuando se gasta el presupuesto familiar o lo que su hija le da, dice que la “conciencia la asedia”, expresión que da forma al sentimiento de culpa como algo externo que siempre se escapa.

Esta dificultad del sujeto para detenerse aparece enigmática e incomprensible para el sujeto, dado su carácter paradójico, puesto que aunque no encuentra en este lugar la compañía que busca, en tanto allí no se comparte con nadie, y además prefiere los juegos para apostar en solitario, y la constante es la pérdida de dinero, al no saber que lo encuentra no es al otro sino un modo de gozar, lo que indica que de lo que se trata es de la soledad de su goce. Así mismo el continuar visitando este lugar a pesar de que en la mayoría de los casos termina perdiéndolo todo, y cuando “gana” si no lo juega el mismo día, lo guarda para jugarlo en otra ocasión, evidencia cual es la necesidad que Sandra satisface y que está articulada con esa otra satisfacción que solo se encuentra más allá de la realidad y el placer, y que se articula a la pulsión de muerte, en tanto reduce los escenarios de la vida a los sitios de juego de suerte y azar.

Esta mujer intenta que el otro le sirva de contención, porque si tiene dinero termina siempre en el mismo sitio, por eso prefiere visitar el casino en compañía de una persona, dado que estar sola en el hogar se le hace insoportable. De esta manera espera defenderse del empuje sin razón que la lleva a la misma situación de manera repetitiva, lo que evidencia el caso omiso que hace de la palabra o la presencia del otro, pues prefiere dar el carácter de

clandestina a sus prácticas de juego, y evitar que su familia la “regañe” o asumir la responsabilidad de las pérdidas económicas que llegan a afectar a la familia.

Así mismo se observa que se ha producido un desplazamiento del interés por las relaciones de amistad hasta llegar a preferir ir a jugar con la máquina que visitar sus amigas. Lo que una vez más pone de presente la contradicción en que incurre esta mujer cuando afirma que visita los casinos por aburrición y porque no soporta la soledad. Así mismo dice que deja de “darse gustos, de hacer muchas cosas por uno por ir a jugar al casino”.

Ahora bien, con respecto a la intención de esta mujer de multiplicar el dinero que tiene, lo cual tampoco logra, la lleva a la expresión: el juega por necesidad, pierde por obligación, da cuenta de la necesidad de la que se trata está en relación con un imperativo de gozar y no con la necesidad de dinero o de compañía, que hace de sus prácticas de juego de suerte y azar una compulsión a la repetición, que esta mujer nombra como una “fuerza del mal”.

Aunque hay una pregunta acerca del por qué no logra controlarse, el sujeto no tiene respuesta ante el goce que allí se localiza, porque cuando este goza desaparece, como lo muestra su sentimiento en el momento de salir del casino: “uno sale como un autómata, sale uno como un bobo”. De igual manera se evidencia esta falta de saber con respecto a las motivaciones de sus prácticas de juego en la suposición de que es por la soledad o la aburrición, o por curiosidad, o porque comenzó ganando, cuando dice:

Pues es que uno ni sabe, voy por entretenerme, o voy buscando plata, ya uno ni sabe (...) hay días que uno dice que aburrición, me voy, otros días que peladez (...)

4.3. Un método para ganar o ¿un ritual para perder?

William dice que juega por diversión, no por “conseguirme un pesito de más, por diversión más que todo”. Juega al chance, todos los días, apuesta “poquito” a una o dos loterías. Durante la entrevista William explica en qué consiste el método que utiliza para construir la fórmula de donde resulta el número ganador. En este caso, a las prácticas de juego se agrega otro elemento, relacionado con el cálculo. De otro lado, este hombre considera que las personas apuestan por necesidad económica, para liberarse de alguna deuda. Y lo que este gana lo destina a pagar las deudas o a cubrir alguna necesidad apremiante del hogar; de esta manera acalla el remordimiento que le produce apostar.

Otro elemento importante a destacar en este caso, es que articula un saber, mediante el cual espera acertar; entre los cuales están la numerología, los signos zodiacales y la tabla china. Este saber le sirve a William para regular el goce y le anticipa una satisfacción. Al respecto comenta:

Los números son infinitos, se supone, pero son del 0 al 9, igual la pirámide pide muchos números, pero basado en las sumas, usted suma, nunca resta, ni divide siempre suma hacia abajo, el número de la lotería que va a jugar, la fecha en que está: el día de hoy, el año y el mes; suma y empieza a sumar sin llevar nada ni restar, ni nada, va sumando y termina en una pirámide, por eso se llama pirámide, porque termina en un solo número.

De esta manera William, intenta adivinar los números ganadores, nunca ha acertado la serie completa, y ha ganado poco dinero porque apuesta cantidades mínimas, no obstante este preámbulo que es como un ritual, como un fantaseo diurno, a través del cual recrea un estado

de completud, de unidad imaginaria; obtiene ocasionalmente medios para pagar sus deudas. Esto último agrega un elemento a la serie *ganar-perder*, en relación con la deuda, así: endeudarse- jugar- ganar- perder y pagar. Aquí el estímulo del juego viene del endeudamiento, de la posibilidad de pagar esa deuda contraída con el deseo del otro, que hace vivir al sujeto.

Estas prácticas, también le han dado un reconocimiento a William en su lugar de trabajo, al respecto dice:

Yo le he dado la suerte a varias personas, y por ahí rumoran, ¡ah! ese ‘man’ sabe de cosas, parece brujo, tira a adivinar los números, pero en la empresa no falta el que diga: este me dio un número y no ganó, es que yo no voy a estar dándole números a todo el mundo, si no que como hay 4 o 5 que han ganado, hay 20 o 30 que no han ganado, pero muchos me dicen que si acierto.

Es importante subrayar que en este caso, William dice tener un límite marcado por la cantidad de dinero que apuesta, que generalmente no excede. De esto puede inferirse que William mantiene en gran medida sus prácticas de juego en el marco del principio de placer; es decir la vida mantenida en la homeóstasis, sin sobre saltos, sin malestar alguno; aquí el sujeto está conforme con el poquito de satisfacción que obtiene, para mantener a raya la pulsión que empuja al exceso; mientras que el goce hace referencia a eso que irrumpe alterando el equilibrio. Mantenerse en el límite es lo que hace de William, una persona conformista y relajada; no obstante hay un saldo de satisfacción derivado de la trasgresión, cuando permanece demasiado tiempo dedicado al cálculo numérico, pero este sujeto tiene la particularidad de que hace caso de la palabra del otro, y recupera fácilmente el equilibrio ante los reclamos de su esposa.

En este caso la función del otro que representa la esposa, es de complicidad, pues ésta ve en el juego un medio para salir de deudas. Por consiguiente las palabras del otro con relación a sus prácticas de juego no le generan una pregunta ni malestar alguno. En este caso la necesidad económica que argumenta William, no está en relación a un llamado al otro como en el caso anterior, sino que se enlaza con la posibilidad de cubrir la falta.

En este caso las prácticas de juego de suerte y azar, además de estar asociadas a un saber, el cálculo que precede las apuestas se constituye en un ritual; esto es, las acciones que William lleva a cabo para construir sus fórmulas numéricas, para darle números ganadores a sus compañeros, están relacionadas a una creencia propia del pensamiento animista, en tanto está asociada a la capacidad de adivinar, y velan un modo particular de gozar en una repetición que se ancla en dicho ritual. Pero a pesar de su carácter privado, le proporciona un medio para hacer lazo social, a partir del dar a sus amigos de un “número opcionado”.

4. Jugar un placer sexual, ganar un orgasmo.

Para este hombre el placer de ganar en los juegos de azar, es comparable con el placer sexual. Ganar en la ruleta es como un orgasmo. Jhon afirma tener un método para sus prácticas de juego, basado en la observación de los perfiles psicológicos de los jugadores. Ha notado por ejemplo que los jóvenes apuestan sin método, sin un criterio claro, pero hay otro tipo de personas “que van con más método, juegan con más disciplina, con más tranquilidad”. Es decir, Jhon determina la cantidad de tiempo que permanecerá en el casino, como también el monto de dinero que apostará. Esto ha sido un aprendizaje producto de la experiencia, que le ha permitido darse cuenta que mientras más tiempo permanezca en el casino, más probabilidades tiene de perder. A Jhon, el uso de un método le proporciona tranquilidad, así lo relata:

El uso del método, lo que le permite al jugador es la tranquilidad, porque sabe que está jugando utilizando unos pasos metódicos, y no jugando a la loca como hacen los jugadores inexpertos; entonces hay diferencia entre el perfil del jugador que va por primera vez, que no sabe cómo va a jugar y se deja llevar por la intuición, por creencias, de la suerte o factores no racionales, pero cuando un jugador que, creo yo que estoy en esa categoría, juega con un parámetro más o menos seudotécnico o seudocientífico baja el nivel de estrés que genera jugar sin ningún tipo de objetivo, entonces, el objetivo que yo llevo es ganar, yo no soy perdedor. Porque se ha dicho mucho que parte del perfil del ludópata, es que es una persona que no tiene una estima elevada, por el contrario, soy súper narcisista, con una autoestima elevada, creo mucho en mi inteligencia, de ahí mi posición frente a los profesionales que manejan la conducta humana. Entonces se ha convertido en un reto para mí buscar la manera de vencer el mito de que ganarle a la ruleta es imposible, entonces yo, cuando voy a jugar, voy convencido de que voy a ganar y a veces lo hago y a veces pierdo, pero si pierdo ya no me genera la angustia que al comienzo, siendo novato sin ningún tipo de método me generaba, como reacciones físicas taquicardia, sudoración, excitación, una angustia existencial muy fuerte que le produce a todo jugador al comienzo.

El tener definidas unas tácticas y estrategias le ha permitido a este hombre no sentir el sufrimiento o la angustia que produce perder, cuando se está iniciando en el juego, o al ser derrotado por una máquina, o estar bajo la vigilancia de una cámara de manera pasiva. En otras palabras, su método le permite adoptar una posición activa para no dejarse someter por la mirada del otro, tratase de la cámara, o de quienes dirigen las apuestas, o de la máquina. Pasar de una posición pasiva a una activa, era una de las funciones que Freud atribuía al juego

infantil, lo cual es pertinente tener en cuenta en este caso. Cabe agregar que este cambio de posición le permite mantenerse en el límite.

En cuanto a la trasgresión, Jhon considera que es muy difícil mantenerse en el límite, porque cuando

Uno está en el proceso mismo del juego hay una fuerza interna, intrínseca muy poderosa, difícil de controlar, que le está diciendo al jugador: no se retire porque está ganando; entonces hay un momento en que se pierde el autocontrol mental por factores tanto externos, porque la misma casa tiene sus estrategias, que yo creo que son trucos, por ejemplo: ellos están observando primero por cámaras, cámaras en todo lado, todo es bajo cámaras; segundo, tienen personas inclusive mujeres bonitas y muy bien vestidas para generarle distracción al jugador; porque ellos son también psicólogos empíricos y ya saben con qué frecuencia va el jugador y tienen un perfil de cada jugador y saben qué tipo de números prefiere el jugador (...)

Del reconocimiento de Jhon, sobre la acción de esa fuerza interna poderosa que puede llevar al exceso, este hombre ha creado sus propios mecanismos para saber hacer con su compulsión a jugar, lo cual facilita, según él, que sea una persona inteligente. Afirma poder controlarse porque “sin necesidad de acudir a un terapeuta, inventé mi propio interruptor, le puse mi propia barrera” la cual consiste en privarse del dinero destinado al sustento del hogar y disponer para el juego solo sus honorarios extras, al cual considera propio.

Esto no quiere decir que no haya momentos en los que Jhon pierda el control; perder el control lo afecta mucho más que la pérdida monetaria; aquí la angustia funciona como mecanismo de control, puesto que para evitarla implementa estrategias que mantengan las

prácticas de juego en el límite establecido. En otras palabras, el pánico que le produce perder el control, actúa como límite al exceso.

Para Jhon el sufrimiento aparece “cuando se dejar llevar”; y cuando no logra controlarse aparece el sentimiento de culpa.

Para Jhon “ser un ganador” y “ser visto como un ganador” son los significantes que dan sentido a las prácticas de juego de este hombre, es decir, lo que espera ganar es el reconocimiento del otro, lo que Lacan consideraba en sus primeros años como una satisfacción fundamental referida a la realización del deseo.

Ahora bien, cuando a la proposición “ser un ganador”, agrega “ser visto como un ganador”, con lo cual se hace a una imagen acorde con el ideal social, da lugar a un análisis de su posición subjetiva en las prácticas de juego que remite al binomio *ver-ser visto*, al cual se anuda la pulsión; relación que aparece de manera constante en el relato de este hombre, por ejemplo cuando se refiere a lo que lo inició en el juego de la ruleta dice:

Entonces cuando fui a un casino de esos, y de pronto accidentalmente llegue a la ruleta, quise mirar y me cautivó, y empecé a jugar, y me salió gustando y me gusta.

En cuanto a la comparación que este hombre hace entre sexo y juego, es importante anotar que se ha producido una sustitución del primero por el segundo: en la actualidad prefiere la ruleta a una mujer desnuda. Así que dice, estar volviendo al sexo para controlar el juego, pues ha sido tan fuerte la incidencia del juego que ha disminuido su gusto por el sexo. Esto indica que mas allá de la imagen que este hombre quiere construir a partir de la frase “soy un ganador”, o del deseo de reconocimiento que se satisface, o la consistencia que da a su virilidad mediante el control que puede ejercer sobre sus prácticas de juego, para Jhon se trata del juego como un placer sexual; lo cual permite equiparar el ser un ganador en la ruleta

a ser un seductor o un conquistador con las mujeres; así mismo para este hombre ganar es como un orgasmo.

Freud, (1915, p. 122) se refiere a los destinos que las pulsiones pueden experimentar en el curso de su desarrollo y que pueden constituirse en defensa contra las pulsiones. Estos pueden ser:

- El trastorno hacia lo contrario.
- La vuelta hacia la persona propia.
- La represión.
- La sublimación.

Con respecto al trastorno hacia lo contrario, comenta que este presenta dos procesos diversos: la vuelta de una pulsión de la actividad a la pasividad, y el trastorno en cuanto al contenido. El primero brinda los pares opuestos de sadismo-masoquismo y el placer de ver-exhibición, que para el caso que nos ocupa es el de más interés. Aquí la meta de la pulsión como activa hace referencia al mirar, que es remplazada por la pasiva, ser mirado.

Aunque ninguno de los casos ha sido analizado el sado masoquismo, con respecto a este binomio es importante señalar la vuelta de la pulsión hacia la propia persona, en los sentimientos de reproche, recriminaciones e insultos que el sujeto se dirige hacia sí mismo, como también el sentimiento de culpa y el remordimiento son expresiones del sadismo vuelto hacia el propio yo. Este mismo señalamiento puede hacerse con respecto a la exhibición, que conlleva el mirarse a sí mismo, de lo cual también hace parte la percepción que cada uno de los sujetos manifiesta con respecto a sí mismo y que se altera de acuerdo al juicio moral de estos, o de los otros, con respecto a sus prácticas de juego. Es de anotar que, según Freud en ambas posiciones el sujeto goza, lo que denota que se puede cambiar el objeto, pero que la

meta permanece sin alteración. Así mismo es importante subrayar que la pulsión inicialmente es autoerótica, lo cual se modifica en momentos posteriores al dirigirse a un objeto diferente al propio cuerpo, sin embargo, no desaparece de manera radical esta condición.

Como en los casos anteriores la palabra del otro no alcanza a tener una incidencia reguladora en las prácticas de juego de suerte y azar. Jhon sortea la desaprobación de su familia cubriendo sus necesidades básicas, evitando al máximo que se vean afectados por problemas económicos derivados de sus prácticas de juego. Con la experiencia y la disciplina de su método han casi desaparecido los problemas con su esposa y familia, y de la desaprobación de esta la considera normal y no le causa malestar. Así pues, el dinero que este hombre posee, está en función de distribuir el goce.

De acuerdo al análisis planteado se puede inferir que las prácticas de juego de suerte y azar en el caso de las mujeres entrevistadas está en relación con un llamado al otro: darlo todo para obtener el amor del otro, o buscar la compañía del otro para que regule el propio goce. Del lado de los hombres puede observarse que sus prácticas de juego se sitúan en una dimensión de dominio, de poder ganarle a la máquina y de lograr el autocontrol.

Los entrevistados enuncian que hay una fuerza, que unos sienten como externa y otros como interna, que empuja a jugar, donde no hay sentido, y se está en una continua lucha por no ir más allá del límite, en lo cual fracasan siempre.

Se observa que la posición subjetiva de las personas entrevistadas en la relación amorosa coincide con la forma como se posicionan en las prácticas de juego. Es así como la mujer que frente a su esposo lo ha dado y sacrificado todo, en el casino lo da todo, incluso cuando gana para quedar nuevamente sin nada. O la soledad del hogar es extrapolada al casino. Y ser un ganador en el casino es equivalente a ser un conquistador con las mujeres.

Si bien son múltiples los factores que llevan al adulto mayor a la compulsión por los juegos de suerte y azar, es importante resaltar que con la jubilación no solo se libera tiempo, sino que es posible que en estos casos también se deslocaliza un goce que encuentra un escenario nuevo en los casinos, para lo cual cuenta con todas las condiciones de favorabilidad gracias al aumento de los sitios de juego de suerte y azar, a la promoción de estos por parte de los medios de comunicación masiva y a la publicidad, a través de los cuales se sostiene la ambición de ganar dinero fácil y la mentalidad de que con el adulto mayor solo se trata de entretenerlo. En lo que incide también la falta de espacios atractivos que atiendan las necesidades específicas de esta edad de manera productiva y participativa.

5. CONCLUSIONES

- ♣ De acuerdo con las experiencias narradas por las personas entrevistadas, la satisfacción derivada de sus prácticas de juego, no la obtienen en el momento de ganar, sino cuando pierden; lo que resulta enigmático al sentido común, si no se tienen en cuenta los conceptos psicoanalíticos relacionados con el inconsciente, la pulsión y el goce, que evidencian esa dimensión del sujeto que se escapa a la razón, pero que es determinante de los actos humanos.
- ♣ Después de este breve recorrido por la concepción del juego desde distintas disciplinas de las ciencias sociales y humanas, puede decirse que el juego es una actividad llena de sentido a través de la cual el sujeto puede simbolizar sus vivencias, pero la que puede ser una actividad a favor de la creación, la lúdica y la elaboración psíquica, para algunos se convierte en un imperativo de goce, que lleva al sujeto a situarse en el límite o a traspasar las fronteras entre el placer y el sufrimiento. El psicoanálisis llama goce, a esa satisfacción que un sujeto puede obtener mediante el sufrimiento. Ese más allá del principio del placer al cual el sujeto se ve avocado en determinadas circunstancias. El juego de azar puede ser el escenario para que un sujeto pase del juego como diversión al juego como una forma de acceder a un goce que habitualmente es inaccesible. Es por esto que en la compulsión por los juegos de azar, el juego puede perder su efectividad, en términos lúdicos, pero no como operación psíquica.

- ♣ Los sitios de juego y azar son un escenario que actualiza en algunos sujetos unas vivencias de satisfacción de la infancia, relacionadas con prácticas sexuales que fueron prohibidas por su carácter incestuoso y agresivo, a partir de lo cual se interiorizó la ley

- ♣ El sentimiento de culpa, vergüenza o remordimiento aparecen en el sujeto entrevistados como efecto de la satisfacción obtenida a partir de la secuencia apostar-ganar-perder.

- ♣ La secuencia apostar-ganar-perder, en tanto puede ser equivalente, en este caso, al circuito pulsional, entendido como el recorrido que hace este por el objeto deseado para terminar en el punto de origen; es preciso se lleve a cabo de manera completa para que el sujeto obtenga la satisfacción esperada. Esto explica porque los jugadores siempre juegan hasta perder.

- ♣ De la vivencia de los entrevistados, la satisfacción obtenida con sus prácticas de juego solo es posible obtenerse con la transgresión y siempre implica un exceso.

- ♣ El efecto mas relevante con respecto a los factores socio ambientales está asociados a la ruptura del lazo social, o a la tendencia a su desplazamiento o sustitución por el juego de suerte y azar.

- ♣ Los factores psíquicos que inciden en la compulsión al juego de suerte y azar en los adultos mayores está determinado, en las personas entrevistadas, por la dimensión pulsional del sujeto, es decir, siempre implica un exceso, está por fuera de la razón, y

se inscribe en una lógica que no está regida por el principio de placer, por lo cual es una satisfacción que se da en el sufrimiento.

RECOMENDACIONES

Es necesario, que la recreación en el adulto mayor, sea concebida como una acción que involucre, tanto la dimensión personal como la social. Así mismo el empleo del tiempo libre ha de verse más bien como una proyección desde lo individual a lo colectivo, de tal forma que se pueda contribuir al desarrollo de estilos de vida más saludables y autónomos a esta edad.

Por lo anterior, se recomienda convertir las actividades de tiempo libre en medios para el desarrollo de la creatividad y la imaginación, además de la expresión de emociones y sentimientos

El crecimiento demográfico en la población adulta mayor, sugiere que se tomen acciones inmediatas que posibiliten espacios recreativos, culturales y deportivos incluyentes para la población adulta mayor del municipio

Se recomienda una mayor vigilancia por parte de los entes que regulan los sitios de suerte y azar, pues actualmente es notable el incremento de casinos y salas de juego que facilitan la accesibilidad

Publicar manuales sencillos y eficaces de prevención, para familiares, maestros y todo tipo de personas que tengan que ver con la educación de diversos grupos étnico.

Las intervenciones clínicas deben ser orientadas por la singularidad de cada sujeto, evitando generalizar en la forma de tratar las distintas problemáticas y en el uso de categorías universales.

BIBLIOGRAFÍA

Referencias

Articuloz, (2011). *Historia del jugo en Grecia y Roma*. Recuperado de: <http://www.articuloz.com/historia-articulos/historia-legal-del-juego-en-grecia-y-roma-4564108.html>

Bernabeu, N. (2009). *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea

Blanca, D & Coletti M. (2006). *La adicción al juego ¿no va más...?* Buenos aires: Lugar Editorial

Bonilla, E & Rodríguez, P. (2005) *Más allá del dilema de los métodos – La investigación en ciencias sociales*. Bogotá: Editorial Norma.

Braunstein, N. (Ed. 1). 1990, Goce. Edición digital. Editorial Siglo XXI. Disponible en http://books.google.com/books?hl=es&lr=&id=auOQkEQZjoQC&oi=fnd&pg=PA7&dq=goc+braunstein&ots=t20Nwl4EAL&sig=iSUNAIDH57dEDIl5ZkL38_6-RU8#v=onepage&q&f=false

Caillois, R. (1997). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica

Calderón, G. Castaño, G & Storti, M. (2010). *La ludopatía: una dependencia no química de cuidado*. Medellín: Fundación Universitaria Luis Amigó

Echeburúa, E. & Monatalvo, J. (1997). *Manual Práctico del Juego Patológico: Ayuda para el paciente y guía para el terapeuta*. Madrid: Pirámide

Echeburúa, E. (1997) *¿Adicciones sin drogas? Las Nuevas Adicciones*. Bilbao – España: Desclée de Brouwer

Erikson, E. (1993). *El ciclo vital completado*. México: Paidós.

Freud, S. (1912-1913). Totem y Tabu. Recuperado de <http://www.librosgratisweb.com/pdf/freud-sigmund/totem-y-tabu.pdf>

Freud, S. (1920). *Más allá del principio del placer*. Obras completas. Vol. XVIII. Amorrortu editores, segunda edición

Freud, S. (1930). *El malestar en la cultura*. Ediciones Esquilo.

Freud, S. (1938). Esquemas del psicoanálisis. [Versión electrónica]

Freud, S. (1980). *Inhibición, síntoma y angustia*. Buenos Aires: Obras completas. Vol. XX. Amorrortu

Freud, S. (1983). *Psicología de las masas y análisis del yo*. Madrid: Alianza Editorial.

Gallo H. y et al. *Feminidades. Sacrificio y negociación en el tiempo de los derechos*. Editorial Universidad de Antioquia, Medellín 2010

Gómez, A. (2008, Julio 28). Tras el rastro de las adicciones. *El Colombiano*. Recuperado de: <http://www.elcolombiano.com/proyectos/videos/videos/adicciones.htm>

Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza

López, P. (2001). *Investigación cualitativa y participativa un enfoque histórico-hermenéutico y crítico-social en psicología y educación ambiental*. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana, Facultad de Psicología.

Miller, J.(2008). *El partenaire-Síntoma*. Buenos Aires: Paidós.

Piaget, J. (2007). *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. Madrid: Ares y Mares

Freud, S. (1916). Pulsiones y destinos de pulsion. Obras completas. Vol. XIV. Amorrortu e, segunda edición

Ruiz, J (2009). *Análisis sociológico del discurso: metodos y lógicas*. 10(2), Art. 26. Recuperado de: http://csic.academia.edu/JorgeRuizRuiz/Papers/133931/Analisis_sociologico_del_discurso_metodos_y_logicas

Sahovaler de litvinoff, D. (2009). *El sujeto escondido en la realidad virtual: de la depresión del deseo a la pornografía del goce*. Buenos Aires: Letra viva

Sandoval, C. (2002). *Programa de especialización en teoría, métodos y técnicas de investigación social. Investigación cualitativa*. Bogotá: Instituto colombiano para el fomento de la educación superior (ICFES)

Terr, L. (2000) *El juego: ¿por qué los adultos necesitan jugar?*”. Barcelona: Paidós.

Universidad de Antioquia (2004). Venia al juego. Agenda cultural, Vol (97), pp 2

Valdés, M. (1998). *La depresión en la tercera edad*. Revista del Hospital Psiquiátrico de la Habana. Vol (29), pp. 175.

ANEXOS

Anexo 1- Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

ACEPTACIÓN DE MI PARTICIPACIÓN VOLUNTARIA EN EL PROYECTO

DE INVESTIGACION: _____

A CARGO DE: _____

EN: _____

Al firmar este consentimiento acepto participar de manera voluntaria en esta investigación.

Se me informó que:

- En cualquier momento puedo desistir de participar y retirarme de la investigación.
- Se resguardará mi identidad como participante y se tomarán los recaudos necesarios para garantizar la confidencialidad de mis datos personales y de mi desempeño.
- Se me brindará toda la información que sea posible sobre los procedimientos y propósitos de esta investigación antes de mi participación en ella. Esa información podrá ser ampliada una vez concluida mi participación.

FIRMA: _____

Anexo 2. Formato para recolectar la información

Institución Universitaria de Envigado
Facultad de Ciencias Sociales
Programa de Psicología

Proyecto de Investigación: “Estudio sobre los factores psicosociales presentes en algunos adultos entre los 50 y 70 años del municipio de Envigado que frecuentan los sitios de suerte y azar e incidencia de estas prácticas en su contexto social, familiar y personal .”

FORMATO DE ENTREVISTA

Dirigida a los adultos entre los 50 y 70 años con dificultades asociadas al juego de azar del municipio de Envigado

Objetivo: Conocer los factores sociales y psíquicos que favorecen e inciden para que algunos adultos entre los 50 y 70 años del municipio de Envigado frecuenten sitios de juegos de suerte y azar, con miras a la comprensión de las motivaciones y consecuencias de estas prácticas en lo personal y en su contexto familiar y social.

Datos personales del entrevistado

Código del entrevistado: E1

Edad en años: _____

Género: masculino femenino

Estado Civil: Soltero__ Casado__ Unión Libre__ Separado__

Divorciado__ Viudo__

Estrato socio-económico:

Profesión: _____

Ocupación: _____

Lugar y fecha de la entrevista: _____

Entrevistador (a): Pablo Andrés Corrales Mesa

Responsable del memo analítico: Pablo Andrés Corrales Mesa

Enunciado: Esta entrevista tiene por objeto aportar a una investigación que pretende averiguar por “los factores psicosociales presentes en algunos adultos entre los 50 y 70 años del municipio de Envigado que frecuentan los sitios de suerte y azar, e incidencia de estas prácticas en su contexto social, familiar y personal”, la información, los análisis, las conclusiones y recomendaciones que surjan de esta solo se usaran para propositivos investigativos y de formación universitaria en el campo de la Psicología.

El investigador le garantizará el anonimato y el cuidado ético con la información suministrada, para ello se le solicitará a Usted firmar con huella un consentimiento informado que lo cubrirá a Usted y al investigador en el proceso investigativo, protegiendo la información personal y garantizando que el investigador use los protocolos nacionales e internacionales que exigen este tipo de ejercicio y que están consagrados en la ley 1090 para el ejercicio de la Psicología en Colombia.

1. Que sitios de juegos de azar frecuenta:
2. ¿Qué prefiere jugar?
3. ¿Hace cuánto tiempo, aproximadamente, asiste a este(os) sitio(s) de juegos de azar?
4. ¿Qué piensa o cree de las personas que asisten a estos sitios de juegos de azar?
5. ¿Por qué las personas como Usted frecuentan estos sitios?

6. ¿Cuáles son las razones que lo llevaron a iniciarse en las prácticas de juegos de azar?
7. ¿Qué personas interfieren a la hora de tomar la decisión de ir a las prácticas de juegos de azar
8. ¿Cómo se ha visto por las prácticas de juegos de azar
 - a. **Antes:**
 - b. **Ahora:**
9. ¿Siente que en algún momento se ha excedido con las prácticas de juegos de azar?
10. ¿Creé que podría dejar dichas prácticas?
11. ¿Alguna vez durante éste tiempo ha dudado en continuar con las prácticas de juegos de azar?
12. ¿Cuáles fueron los primeros cambios que empezó a evidenciar en su contexto familiar y social por su práctica excesiva de los juegos de azar?
13. ¿Cómo se sentía frente a esos cambios que empezó a evidenciar?
14. ¿Frente a los cambios que empezó a evidenciar, a nivel familiar y social, què ha hecho?
15. ¿A través de quién, conoció los sitios de juegos de azar?
16. ¿Cuál fue la influencia más significativa, que le ha llevado a las prácticas de juegos de azar?
17. ¿Qué le decían los demás (familia, amigos, allegados) cuando usted decide iniciar con las prácticas de juegos de azar?
18. ¿Qué le dicen actualmente lo demás (familia, amigos, allegados) a cerca de sus prácticas de juegos de azar?
19. ¿Siente que los comentarios de los demás le han desanimado o alentado a continuar con dichas prácticas?

20. ¿Qué tipo de comentarios le han hecho o ha escuchado a cerca del juego en casinos, bingos, y demás juegos tradicionales (loterías, chance, cupones, carrera de caballos entre otros)?
21. ¿Piensa que los medios de comunicación incidieron en sus prácticas de juego actuales?
22. ¿Tomó en algún momento algún modelo a seguir para comenzar las prácticas de juegos de azar?
23. ¿Cuál fue ese modelo a seguir?
24. ¿Qué piensa actualmente de ese modelo?
25. ¿Considera que la numerosa presencia de sitios de suerte y azar en la ciudad ha aumentado su deseo a jugar?
26. ¿Qué tipo de ganancias ha obtenido a partir de sus prácticas de juegos de azar?
27. ¿Considera que las ganancias que ha obtenido refuerzan su hábito de jugar?
28. ¿Considera que hayan personas beneficiadas debido a sus prácticas de juego?
29. ¿En qué considera que se han visto beneficiados?
30. ¿Considera que en algún momento a perdido algo (tiempo, dinero, personas, momentos, etc.) debido a sus prácticas de juego?, ¿puede o quiere hablar de ello?
31. ¿Considera que pueden haber perjudicados debido a sus prácticas de juego? ¿Puede hablar de ello?
32. ¿Qué es lo que más disfruta cuando esta jugando, que no esté relacionado con la ganancia de dinero?
33. ¿Qué sensaciones a nivel corporal experimenta, cuando desea jugar y las circunstancias no lo permiten?
34. ¿Siente que ha perdido el interés por hacer actividades que le resultaban placenteras después de iniciar con la práctica del juego? ¿Puede hablar de ello?
35. ¿Qué pensamientos le invaden cuando está en sus prácticas de juego?
36. ¿Qué expectativas tiene cuando inicia sus prácticas de juego?

37. ¿Cuáles son las justificaciones para continuar con las prácticas de juego, a pesar de las pérdidas?
38. ¿Para qué juega usted?
39. ¿Ha obtenido lo que pretende alcanzar con el juego de azar?
40. ¿Qué le impide dejar de asistir a estos lugares?
41. ¿Ha sentido que ha perdido la capacidad de auto control cuando esta en sus prácticas de juego?
42. ¿Realiza otras actividades donde los sentimientos, emociones, pensamientos, son similares a los experimentados en las practicas de juego? ¿Puede hablar de ello?
43. ¿Cuáles cree que sean las principales motivaciones que le han llevado a continuar con las prácticas de juego?
44. ¿Qué concepto de si mismo tenía antes de iniciar las prácticas de juego de azar?
45. ¿Qué concepto de sí mismo tiene ahora?
46. Si tiene algo que anotar y no se le a preguntado, por favor hágalo

Gracias por su contribución a esta investigación

Anexo 3. Formato de categorización

Entrevista N°			
Nombre:			
Edad:			
Sexo: Femenino			
Categorías emergentes	Subcategorías	Concepto	Bibliografía

Anexo 4 Fichas bibliográficas utilizados

No.	Apellido y nombre en minúscula del autor del capítulo		
Título del capítulo (entre comillas)			
En: Nombre del autor del libro		Título del libro	
Volumen	Lugar de edición		Editorial
Edición	Año		Página
Tema		Subtema	
Breve resumen:			

No.	Apellido y nombre		
Título del libro(Cursiva)			
Volumen	Lugar de edición		Editorial
Edición	Año		Página
Tipo de autor		Individual, colectivo, institucional	
Tipo de documento		Libro, artículo de revista, artículo de prensa, capítulo de libro, investigación, trabajo de grado	
Tema general:			

Palabras claves generales del texto:	
ANALISIS INTRATEXTUAL	
Problema del que se ocupa	PROBLEMA GENERAL DEL TEXTO. <u>Hipótesis o tesis</u> Hipótesis: dos variables interdependientes Tesis: afirmación que va a demostrar el autor <u>Desarrollo del texto</u> (haciendo énfasis en lo específico de de investigación, con citas bibliográficas que apoyen afirmaciones centrales) <u>Coherencia del texto</u> <u>Síntesis:</u> (Aporte del texto en la comprensión del tema a investigar)
Conceptos y/o nociones del psicoanálisis y la pedagogía u otros conceptos o nociones	CONCEPTOS Y/O NOCIONES (utilizadas para pensar el tema de la investigación)
Enfoque metodológico	FUENTES UTILIZADAS POR EL AUTOR INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN CUANDO ES UNA INVESTIGACIÓN TIPO DE ANALISIS (sólo se diligencia cuando se trata de una investigación) PARADIGMA (sólo se diligencia cuando se trata de una investigación)
OBSERVACIONES FINALES	Comentarios extratextuales.

No.	Apellido y nombre del autor del capítulo	
Título del capítulo (entre comillas)		
En: Nombre del autor del libro		Título del libro
Volumen	Lugar de edición	Editorial
Edición	Año	Página
Tipo de autor	Individual, colectivo, institucional	
Tipo de documento	Libro, artículo de revista, artículo de prensa, capítulo de libro, investigación, trabajo de grado	
Tema	Tema general:	
Palabras claves	Palabras claves generales del texto:	
ANALISIS INTRATEXTUAL		

Problema del que se ocupa	PROBLEMA GENERAL DEL TEXTO. <u>Hipótesis o tesis</u> Hipótesis: dos variables interdependientes Tesis: afirmación que va a demostrar el autor <u>Desarrollo del texto</u> (haciendo énfasis en lo específico del tema de investigación) <u>Coherencia del texto</u> <u>Síntesis:</u> (Aporte del texto en la comprensión del tema de investigación)
Conceptos y/o nociones del psicoanálisis y otros conceptos o nociones	CONCEPTOS Y/O NOCIONES (utilizadas para pensar el tema de investigación)
Enfoque metodológico	FUENTES UTILIZADAS POR EL AUTOR INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN CUANDO ES UNA INVESTIGACIÓN TIPO DE ANALISIS (sólo se diligencia cuando se trata de una investigación) PARADIGMA (sólo se diligencia cuando se trata de una investigación)
OBSERVACIONES FINALES	Comentarios extratextuales.

No.	Apellido y nombre		
Fecha:	Título		
Revista	Volumen	Páginas	
Obtenido el (fecha)	En (URL)		
Tipo de autor	Individual, colectivo, institucional		
Tipo de documento	Libro, artículo de revista, artículo de prensa, capítulo de libro, investigación, trabajo de grado		
Tema	Tema general:		
Palabras claves	Palabras claves generales del texto:		
ANÁLISIS INTRATEXTUAL			
Problema del que se ocupa	PROBLEMA GENERAL DEL TEXTO. <u>Hipótesis o tesis</u>		

	<p>Hipótesis: dos variables interdependientes Tesis: afirmación que va a demostrar el autor</p> <p><u>Desarrollo del texto</u> (haciendo énfasis en lo específico del tema de investigación)</p> <p><u>Coherencia del texto</u></p> <p><u>Síntesis:</u> (Aporte del texto en la comprensión del tema de investigación).</p>
Conceptos y/o nociones del psicoanálisis y otros conceptos o nociones	CONCEPTOS Y/O NOCIONES (utilizadas para pensar el tema de investigación)
Enfoque metodológico	<p>FUENTES UTILIZADAS POR EL AUTOR</p> <p>INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN CUANDO ES UNA INVESTIGACIÓN</p> <p>TIPO DE ANALISIS (sólo se diligencia cuando se trata de una investigación)</p> <p>PARADIGMA (sólo se diligencia cuando se trata de una investigación)</p>
OBSERVACIONES FINALES	Comentarios extratextuales.