

Fecha: 16-04-2024
Medio: El Longino
Supl.: El Longino
Tipo: Noticia general
Título: "El Estado y la política pública tienen un tema pendiente en materia de salud mental de los adultos mayores"

Pág.: 10
Cm2: 712,4

Tiraje: 3.600
Lectoría: 10.800
Favorabilidad: ☐ No Definida

"El Estado y la política pública tienen un tema pendiente en materia de salud mental de los adultos mayores"

Isabel Frías
Periodista UC

Las fotos de las personas que ilustran estas páginas —en actitud de gala— representan a los trabajadores que desempeñan una desconocida actividad desplegada al interior de los salones siempre festivos del Casino de Iquique, un punto emblemático del turismo y pieza clave de la industria de la entretenición (y del carisma) que diferencia a la capital de Tarapacá del resto de las regiones de Chile e incluso de Latinoamérica.

Ellos integran el equipo de Consultores de Juego que la empresa propietaria de ese establecimiento ha dispuesto para apoyar a los jugadores que atraviesen por momentos complejos y necesiten orientación, entre otras aristas que ellos están capacitados para abordar, siempre bajo el marco de la Ley vigente que regula esta actividad.

Así lo explica en exclusiva Mariela Huenchumilla Fritz, la Gerenta Corporativa de Juego Responsable de Dreams, una firma que aceptó esta entrevista bajo el marco de un evento inaugurado este lunes a muchos kilómetros de distancia, específicamente en Monticello, en la Región Metropolitana, donde

tuvo lugar el II Simposio Hispanoamericano de Juego Patológico al Juego Responsable.

La invitación —cuenta la ejecutiva— fue totalmente abierta y se extendió a colaboradores y participantes de este mercado, así como también a representantes de los sectores público y privado que aspiran a reflexionar sobre los desafíos que enfrenta hoy ese rubro. Dicho encuentro estuvo estructurado en base a ponencias de destacados expertos provenientes de Chile, Europa y Estados Unidos, quienes "abordaron temáticas tan diversas como la importancia de la Certificación, el trasfondo normativo actual, las plataformas digitales de apuestas y las Ayudas existentes para apoyar a jugadores que presentan conductas de riesgo o problemáticas en el juego", detalla la profesional.

Formada académicamente como Licencia en Trabajo Social, Mariela Huenchumilla le cuenta a El Longino, con grandes dotes pedagógicas y otras tantas especializaciones realizadas en el extranjero, acerca de las implicancias que poseen cada uno de estos ítems. Sin embargo, rápidamente nuestra conversación deriva a hacia un terreno de alguna manera

El concepto lo explica, en exclusiva, Mariela Huenchumilla Fritz, gerenta corporativa de Juego Responsable de Dreams, una firma que forma parte del circuito más emblemático del turismo y la entretenición de Iquique y Tarapacá. Sobre las señales que permiten reconocer a una persona "con juego problemático" y las pautas que se entregan a los usuarios nos conversó en esta reveladora entrevista.



insospechado, como es la Salud Mental, enfatizando que a su juicio existe una deuda pendiente "desde el Estado y de la política pública de nuestro país, algo que acrecentó la extensa pandemia del coronavirus y cuya profundidad y secuelas aún no se terminan por identificar ni sondear en toda su magnitud", sostiene.

La profesional se expresa con tal claridad y rigor que incluso añade —muy elocuente— cuando le consultamos sobre quiénes

son los usuarios que van a nuestro Casino de Iquique que el grupo de gente mayor muestra síntomas preocupantes a la hora de jugar cartas, ruleta o tragamonedas: Son los adultos mayores, y dentro de ese amplio grupo, lideran las mujeres en el "Juego de Máquinas", mientras los hombres —de todas las edades, no solo los más longevos— evidencian problemas de salud mental inclinándose por las plataformas de "apuestas en línea" o "juego online"

en la privacidad del espacio doméstico que otorga anonimato e invisibilidad social. Así de claro, así de complejo.

Usted ha acumulado mucho conocimiento sobre las conductas adictivas en el cargo que lidera y, tal vez, pueda darnos luces de quiénes o de qué grupos corren más riesgo.

—Sí, en efecto, esto está muy estudiado en países desarrollados, pero también nosotros como Dreams sabemos que

existen poblaciones más vulnerables a poder generar algún tipo de conducta adictiva y que son las personas mayores. También las personas que están pasando por momentos de mayor dificultad, aquellos que se jubilan, aquellas personas que tienen la característica de ser hijos de progenitores con un historial de juego, quienes tienen alguna comorbilidad, personas que tienen problemas de salud mental son todas proclives a eventualmente a

generar conductas más fálicas el resto de sin estas condiciones

¿Tiene alguna estadística de ese hallazgo?

—Le puedo sus lectores: que los jugadores perones que conductas los Casinos es mucho más aquellos que los llamamos online".

¿Cuál sería, elemento que provocaría el efecto? observando la apuesta por la virtual?

—Hay que cuando uno se programa Casino de cualquier evento legal, la ciudad, la que se desplazar a jugar determinación y toma" el impulso modera, debe reflexionar un pequeño preparatorio, dinero para asistir a un entretenimiento. Pero, cuando está jugando frente a un electrónico puede hacer computado la vez con el teléfono, puede llegar a casa y seguir todos y cada uno de los puntos, gando, sin embargo. Entonces, es que se genera "en línea"

Fecha: 16-04-2024
Medio: El Longino
Supl.: El Longino
Tipo: Noticia general
Título: "El Estado y la política pública tienen un tema pendiente en materia de salud mental de los adultos mayores"

Pág.: 11
Cm2: 721,4

Tiraje: 3.600
Lectoría: 10.800
Favorabilidad: ☐ No Definida

ductas adic-
cilmente que
la población
ondiciones o
ites.

na referencia
para orientar
o?

informar a
s, de partida,
rcentaje de
ue generan
adictivas en
presenciales
nás baja que
ie juegan en
los "casinos

a su juicio, el
decisivo para
ese "mayor
ervado en la
r internet o

pensar que,
na persona
ia para ir al
Iquique, o a
stablecimien-
en cualquier
persona debe
hasta un lu-
nado y ya esa
rayecto "cor-
lso de jugar,
la persona
onararlo, hacer
o cálculo de
o de trasla-
y tenida para
espacio de
n.

ndo alguien
do online,
n dispositivo
y a eso lo
er frente al
r hablando a
usted por te-
de ir en una
in automóvil,
ar hasta su
ir jugando en
la uno de es-
siempre ju-
lejar de jugar.
sa intimidad
era el forma-
a" o "online"

es el factor adictivo de
mayor alcance versus a
un Casino Presencial. En
este escenario, la perso-
na nunca deja de estar
conectado con el juego y
el cerebro de esa perso-
na jugadora finalmente
termina moldeado en
esa conducta.

Dos cosas adicionales
en ese proceso es que,
lo anterior es particular-
mente peligroso en ce-
rebros juveniles donde
el desarrollo neuronal
no está completo aún,
sino que se encuentran
en desarrollo todavía. Y
el otro factor que se in-
troduce es que, cuando
una persona se somete
con tal intensidad al estí-
mulo y la dopamina que
genera, la consecuencia
es el acostumbramiento
y este acostumbramien-
to o tolerancia luego
requiere que la persona
para llegar a "sentirse
bien" con el efecto de
la dopamina, la sustan-
cia vinculada a la satis-
facción y el placer, va a
necesitar continuar ju-
gando, necesitará más
estímulo para lograr el
efecto deseado, más
consumo de juego.

Y si el proceso de adic-
ción al juego tiene ese
carácter "invisible", a
qué señales se puede es-
tar alerta como familia?

—La familia termina re-
cién dándose cuenta que
existe este fenómeno
cuando de repente re-
visan las tarjetas de cré-
dito, cuando antes se ce-
lebraban hitos relevantes y
ahora la persona no está
presente o deja incluso
de ir al trabajo, cuando
los adultos descuidan
otras actividades, des-
cuidan su rendimiento,
cuando los adolescen-
tes incluso descuidan
su apariencia o cuando

descuida a la familia si es
que tienen familia.

¿Cómo es eso de "cuán-
do tienen familia"?

—Por supuesto... Hay que
pensar que aquellas per-
sonas que están viviendo
solas también pueden
llegar a presentar estas
conductas y tampoco
cuentan con una red que
pudiese levantar una
señal de alerta en este
tema.

Usted nos habla de los
"cerebros más jóvenes"
vinculados a la apues-
ta online, pero qué
puede decir respecto a
otros grupos como el de
las mujeres, a quienes
siempre se suele asociar
con juego de máquinas,
tragamonedas?

—Efectivamente son mu-
jeres y asociado a grupos
de mayor edad, lo cual
están muy asociado al
término de ciertas eta-
pas en la vida como es
el fenómeno del nido
vacío, en que los hijos se
van de la casa a formas
sus propias familias.

También hablemos en
ese caso de mujer sola,
sea casada o no, por-
que en esa etapa mayor,
aunque la mujer haya
sido madre hay mucho
abandono de parte de
los hijos; se da que las
mujeres quedan solas y
vienen hasta el Casino a
pasar momentos de ed-
nretención que es lo que
nosotros ofrecemos.

Ahora, qué es lo que
esas mujeres, en su so-
ledad, en su Yo interno
necesitan y que como
empresa no podemos
saberlo, muy probable-
mente encontrarán acá
algo que en su casa si-
plemente no tienen. En
otras palabras, diría que
la sociedad tiene que
entender que la soledad

es algo muy, muy comple-
jo, también el hecho de
jubilarse y hasta tener un
vínculo matrimonial que a
esa persona ya no le gene-
ra un nivel de satisfacción
personal que requiere.

Eso se ve cuando vienen
al Casino: ellas disfrutaban
mucho, lo pasan bien, les

gusta venir, pero tener
que disfrutar acá y luego
llegar a la soledad de la
casa, pienso, no es algo
fácil y es ahí, en ese punto
es donde se puede gene-
rar la conducta adictiva.

¿Se podría hablar que
esa insatisfacción la va

resolver o "empatar" ju-
gando a las máquinas
en el Casino o en otra
actividad?

— Por supuesto! Cualquier
actividad o acción que me-
sea repetitiva y satisfacto-
ria o genere placer puede
potencialmente gene-
rar adicción. Cualquiera:

desde arrancarse el cabe-
llo, el pan, la comida, los
helados, el alcohol, los
ansiolíticos y hasta la acti-
vidad deportiva.

Todo lo que genere placer
y sea repetitivo con insis-
tencia, puede terminar
convirtiéndose en una
adicción.

Guía para jugar con "Responsabilidad"

Conscientes de la problemática social y
de salud pública existente en las salas
de juego, y en el marco de una estre-
tegia corporativa, el Casino de Iquique
cuenta desde hace 9 años con un pro-
grama integral de Juego Responsable.
En el caso de Dreams, esta compañía
ha realizado un extenso trabajo de
entrenamiento de sus "anfitriones",
alcanzando más de 200 consejeros ca-
pacitados a lo largo de Chile, entre sus
operaciones emplazadas en Iquique,
San Francisco de Mostazal, Temuco, Val-
divia, Puerto Varas, Coyhaique y Punta
Arenas. En ese contexto incluso promo-
ción un Decálogo del juego responsa-
ble, que dice:

Recuerda que, aunque la gran mayoría
de las personas juegan y se entretienen
responsablemente, existen otras a las
que les cuesta controlar su forma de
jugar, lo que las expone a riesgos y/o a
desarrollar una dependencia al juego.

Cuando vayas a jugar, elige hacerlo
principalmente para entretenerse. No
juegues sólo para ganar, no puedes ase-
gurar que los resultados que deseas se
cumplan. Si tienes problemas previos,
resuélvelos antes de jugar. Si juegas
para evadirlos, quizás los olvides por un
rato, pero los problemas seguirán ahí.
Planifica con anticipación el tiempo y
monto de dinero que invertirás en di-
vertirte. No permitas que el juego te
limite en otras actividades importantes
y no arriesgues el dinero que necesitas
para el día a día o tus proyectos de vida.
Cuando vayas a jugar, hazlo en lugares
autorizados. No te expongas a riesgos
en lugares que no están regulados, por
ejemplo, locales comerciales, casinos
ilegales o lugares clandestinos.

Evita que el juego interfiera en el cum-
plimiento de tus roles y tus responsa-
bilidades familiares, educacionales y/o
laborales.

Pregúntate a ti mismo cuánto estás
jugando y combina el juego con otras
actividades individuales, familiares y
sociales que te hagan sentir bien. Hay
muchas formas de entretenerse.

Comparte tus experiencias de entre-
tención con quienes te rodean. Cuan-
do el juego es entretenido y responsa-
ble no tienes para qué ocultarlo a tus
cercanos.

Aumenta tus precauciones si has tenido
o tienes problemas para controlar otras
conductas—como el beber o el fumar, si
has tenido problemas de salud mental
o si en tu familia existen personas que
han tenido problemas de control con
los juegos de azar.

Infórmate de los beneficios y los ries-
gos de tus opciones de entretención y
toma las precauciones para prevenir
que se salgan de tu control. El jugar res-
ponsablemente puede ser una conduc-
ta entretenida y saludable para todos.

