



 <http://www.gamb-ling.com>



El juego y los grupos Etno-Culturales

En el proceso de realización de este nuevo proyecto, nos dimos cuenta de que el problema con los juegos de azar o apostar es un asunto de acceso pero más que todo es un asunto de idioma. Cuando hablamos de grupos etno-culturales, nos referimos a una minoría etno-cultural, aún cuando la etnicidad aplica a todos los grupos.

El problema es el mismo

P: Por qué entonces enfatizar en juegos de azar y grupos etno-culturales?

R: El problema con los juegos de azar o apostar es igual para todos los grupos

Los juegos de azar o apostar son una actividad universal para la humanidad. Hasta ahora, las investigaciones nos indican que el porcentaje de jugadores patológicos es el mismo para todas las personas.

95% de la población es saludable en cuanto a juegos de azar o apostar se refiere, aún cuando han participado en ellos.

5% de la población son jugadores con problemas,
del 1 % al 5% son jugadores compulsivos o patológicos.

“El porcentaje de juego entre los grupos etno-culturales es similar al porcentaje de juego de la población general. (Estudio ARF, 1996)”

Sin embargo, es importante enfatizar que no es tanto el problema del juego en sí, sino que la falta de acceso a información así como de recursos la que pone a las personas que pertenecen a grupos etno-cultural en mayor riesgo de desarrollar problemas con el juego

La frecuencia de participación en los juegos de azar o apostar dentro de la comunidad China de Toronto es menor que la de la población general de adultos en Canada, a pesar del estereotipo del alto índice de participación de la comunidad China en estos juegos. **Estudio de Servicios de Vida en la Familia China (1998)**

Al momento, hay muy pocos estudios de investigación concluidos en relación al problema con los juegos de azar o apostar y las comunidades etno-culturales. * Por lo tanto, esta página será un “trabajo en progreso” y será puesta al día, tan pronto como se obtenga más información*.

Los grupos etno-culturales tiene diferentes razones por las que juegan?

La mayoría de razones por las cuáles la gente juega, sin importar que pertenezcan a una comunidad etno-cultural, multicultural, o la cultura dominante, son las mismas.

Segun el Centro de Adicción y Salud Mental, CAMH, personas de diferentes culturas juegan:

- * Para socializar
- * Para escapar de problemas y soledad
- * Para socializar con miembros de grupos culturales
- * Para obtener status social
- * Para celebrar festividades religiosas

El juego es una forma de socializar para toda la gente. Sin embargo las personas de diferente origen cultural tienen formas únicas y más exclusivas de participar en actividades tanto sociales como recreacionales, e igualmente son sus preferencias por los juegos de azar o apostar. Por ejemplo en la Comunidad Italiana, el jugar cartas es una actividad muy popular ya sea en casa o en algún club social. A los niños de las culturas Asiáticas se les enseña el juego Mahjong, o Fan-Tan, el cual es un juego tradicional y simple de contar piedrecitas, Fan significa dar vuelta a un objeto, que puede ser una taza, un tazón, o un plato hondo, y Tan significa aventar o tirar las piedras.

Cuando se habla de juegos de azar o apostar y grupos etno-culturales se debe mencionar el factor de la inmigración y sus efectos y del periodo de -vida en transición- del individuo. Esta doble presión sobre los nuevos inmigrantes y refugiados los coloca en una posición vulnerable, la cuál podría causar problemas con el juego, y por este medio escapar de los sentimientos de soledad, nostalgia, tristeza y angustia.

Personas de diferentes orígenes culturales puede ser que usen los juegos de azar o apostar para ganar la posición social que han perdido, para sentirse parte de una nueva comunidad, parte de un grupo, para sentir una pertenencia. Sin embargo el estigma social que trae consigo el juego para las poblaciones etno-culturales dentro de sus mismas comunidades, puede ser una causa para que los jugadores no admitan que esto es un problema, y por lo tanto no recurran o busquen ayuda profesional. De esta forma nadie sabrá que alguien de una particular comunidad tiene problemas con los juegos de azar o apostar y por consiguiente, no se buscará la ayuda profesional externa necesaria.. Por el contrario, se impone una mayor presión a los miembros de la familia para no sólo tratar internamente con este problema, sino también para prestar todo tipo de ayuda necesaria ya sea de salud, de finanzas, o de asuntos legales.

Para los grupos ethnoculturales, existe también el factor de conflicto de valores en cuanto al juego como una práctica religiosa y cultural y la idea Norte Americana de la práctica del juego como un entretenimiento, la cual es muy común en Canadá.

Debido a que la industria de los juegos de azar o apostar es una atracción turística, muchas veces las personas que hablan varios idiomas pueden tener mejores oportunidades de empleo en este campo (casinos, bingo, salones, etc.). **Sin embargo, debido a la disponibilidad y accesibilidad de estos sitios de juego, la incidencia de problemas relacionados con los juegos de azar o apostar es mayor dentro de esta industria.**

Porqué entonces hablar de las comunidades etno-culturales y el juego?

Las comunidades etno-culturales no están altamente representadas en los tratamientos con los juegos de azar o apostar. La falta de consejería con un conocimiento cultural apropiado, así como servicios especialmente diseñados para estas comunidades, además del problema del idioma, son factores que tienen como resultado el poco acceso de los grupos ethnoculturales a estos servicios, por lo cual su situación es más vulnerable.

La línea telefónica de Ayuda de Problema de Juego en Ontario dentro del período de Julio 1 del 2000 y Junio 30 del 2001 recibió 7,284 llamadas telefónicas. De las cuales 3,777 fueron para información general y 3,548 fueron para solicitar tratamiento, de estas últimas, 24 solicitaron servicios en otro idioma que no fuera Inglés. Los idiomas en los cuales los servicios fueron solicitados son: Punjabi, Serbian-Croata, Vietnamés, Mandarín, Portugués, Francés, Tamil, Español, Chino, Polaco, Farsi, y Alemán. Hay también demanda para que los cuestionarios de riesgos y tratamientos para identificar el problema con los juegos de azar o apostar se traduzcan en otros idiomas.

En Ontario las comunidades multi-culturales de acuerdo al censo de 1996, representan: un 1/3 de la población en Toronto (desde que este Censo fué tomado, la situación ha cambiado ya que en Toronto el 75% de la población tiene diferentes orígenes étnicos), el 8% de la población de Hamilton, Kitchener, y London, y el 3.5% de la población en St. Catharines y en la región del Niagara.

Sin embargo debido al incremento de los sitios de juego en Niagara, Ontario, Canadá, y en todo el mundo, es necesario hacer más investigaciones acerca de los juegos de azar o apostar y de las comunidades etno-culturales. En Mayo del 2001 el Centro de Investigación de Juego en Ontario (OPGRC) obtuvo \$1.6 millones de dólares para ser usados en investigaciones dirigidas a poblaciones especiales, los cuales incluye entre otros los grupos etno-culturales.

Los resultados de dicho reporte serán de gran ayuda para resolver esta situación. Cuando esta información sea disponible, prácticas más efectivas para determinar y tratar el problema de los juegos de azar o apostar y las poblaciones etno-culturales se pondrán en práctica, lo que significará que más personas en Ontario obtendrán ayuda.

Desarrollando prácticas efectivas para los grupos etno-culturales

Trabajando en colaboración y muy de cerca con las comunidades etno-culturales, es un elemento muy importante para desarrollar alternativas y prácticas efectivas de salud mental enfocadas a tratar los problemas con los juegos de azar o apostar.

Así como A. Blaszczynski, concluye en su artículo “Problemas de Juego en la Sociedad Multicultural”, de la investigación realizada en Australia, “Para poder alcanzar mejores resultados con los clientes étnicos los terapeutas deben acomodar las diferencias culturales y necesidades específicas de los clientes de grupos étnicos. El origen cultural de los clientes de poblaciones ethnoculturales trae consigo un contexto de acciones e interacciones. Este contexto entrelaza culturalmente creencias, valores, actitudes, y necesidades. El reconocimiento de la influencia de la cultura de los clientes étnicos, permitirá a los terapeutas hacer las preguntas más adecuadas para así obtener relevante información de parte de estos clientes y por consiguiente, encontrar así las soluciones culturales más apropiadas”.

Estas prácticas deben incluir:

Publicidad

Trabajar en coalición o colaboración

Desarrollo de programas de prevención y reconocimiento

Consejería en varios idiomas

Publicaciones en diferentes idiomas

Trabajar en colaboración con otras agencias que trabajan exclusivamente con grupos etno-culturales

Formas en que los consejeros pueden probar y modificar sus actitudes y percepciones

Los consejeros necesitan aumentar su propio conocimiento y desarrollar técnicas enfocadas en el individuo

Aprender las creencias culturales y religiosas y las tradiciones relacionadas al juego

Considerar los elementos de stress

Considerar el papel de la familia en la cultura de la persona
Entender el concepto de “tiempo” (proveer extra tiempo , citas más largas, flexibilidad para mantener o perder citas, tardanzas, etc.)
Entender la estructura familiar y los papeles que cada individuo juega dentro del contexto familiar
Averiguar el aspecto histórico-cultural dentro del contexto del juego
Aprender la percepción de “juego” en la cultura del cliente
Conocer las formas comunes de juego de las diferentes culturas de cada cliente



 <http://www.gamb-ling.com>