



# ADICCIÓN AL JUEGO DE AZAR, DINERO Y APUESTAS



ASOCIACIÓN ALAVESA  
DE JUGADORES EN  
REHABILITACIÓN  
ERREHABILITAZIOAN DIREN  
ARABAKO JOKALARIEN ELKARTEA



Ayuntamiento  
de Vitoria-Gasteiz  
Vitoria-Gasteizko  
Udala

## ADICCIÓN AL JUEGO DE AZAR, DINERO Y APUESTAS

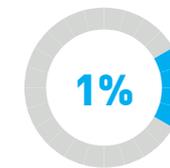
Los juegos de azar (cartas, máquinas tragaperras, bingos, loterías, quinielas, apuestas,...) son actividades con las cuales la mayoría de las personas que juegan tienen una relación adecuada y responsable. Pasar el rato, divertirse, conocer el límite al que se puede llegar tanto en gasto como en tiempo dedicado al juego, forma parte, entre otras, de las características de un juego responsable.

Según el Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España (2015), coordinado por la Dirección General de Ordenación del Juego (Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas), hay un 70% de personas jugadores que no presentan riesgo alguno en relación a los juegos de azar.

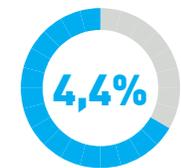
Pero hay un 6,3% que muestran algún riesgo, problemas o patologías relacionadas con el mismo. De este último porcentaje podríamos señalar que:



Jugadores patológicos



Jugadores con tendencias problemáticas



Jugadores con algún tipo de riesgo

El Estudio indica que la edad de inicio en el juego de las personas jugadoras con algún tipo de problemas son los 23 años, edad que baja hasta los 19 años en el caso de personas que tienen juego problemático o patológico. Es importante señalar que hay un porcentaje importante de personas que reconocen haber jugado antes de los 18 años.

El juego presencial es la modalidad más utilizada aunque es innegable el aumento del juego en juegos

de azar online. Las personas con problemas o patologías relacionadas con el juego de azar reconocen haber participado en: juegos en casas o salas de apuestas, máquinas tragaperras, casinos, concursos, apuestas hípcas y juegos de cartas con apuesta económica.

Las personas jugadoras gastan más dinero en juegos de modalidad presencial aunque se observa que el juego de azar online es mayor tanto en cuanto aumenta el nivel de patología hacia el juego.

## Adicción Comportamental. TRASTORNO DE JUEGO DSM-5 (2013)



1. Preocupación excesiva por el juego.
2. Necesidad de apostar cantidades crecientes de dinero para conseguir la excitación deseada.
3. Fracaso repetido por controlar o detener esta conducta e inquietud cuando se pretende este objetivo.
4. Inquietud o irritabilidad cuando se intenta reducir o parar el juego.
5. Utilización del juego para escapar de estados emocionales negativos.
6. Persistencia de esta actividad con el fin de intentar recuperar el dinero perdido.
7. Mentir, sistemáticamente, a las personas del entorno más cercano para ocultar la conducta de juego y los problemas derivados de ella.
8. Arriesgar o perder las relaciones interpersonales debido a esta conducta.
9. Tener confianza en que los demás van a seguir proporcionando recursos económicos para salir de las situaciones desesperadas.

## TRASTORNO DE JUEGO, CONSUMO DE SUSTANCIAS

Es importante detectar lo antes posible el problema con el juego y más existiendo la posibilidad de una combinación de adicciones. Bajo el consumo de sustancias, la desinhibición que resulta afecta a la capacidad de control de la persona que juega.



## ESCALA BREVE DE DETECCIÓN DE LA LUDOPATÍA (Fernández Montalvo, Echeburúa y Báez, 1995)

Nombre:

Fecha:

¿Cree usted que tiene o ha tenido alguna vez problemas con el juego?

 SI NO

¿Se ha sentido alguna vez culpable por jugar o por lo que le ocurre cuando juega?

 SI NO

¿Ha intentado alguna vez dejar de jugar y no ha sido capaz de ello?

 SI NO

¿Ha cogido alguna vez dinero de casa para jugar o pagar las deudas?

 SI NO

**Probable ludópata:** La persona que contesta 2 o más preguntas afirmativamente tiene importantes problemas con el juego.

\*\* Cuando se tengan indicios, dudas o sospechas de la existencia de un descontrol con el juego, se puede utilizar la Escala Breve de Detección de la Ludopatía.



## CONSECUENCIAS

### Problemas emocionales

La persona adicta comienza a sentirse mal por el dinero perdido. Miente. Aparecen sentimientos de tristeza, ansiedad, depresión o irritabilidad.

### Problemas familiares

Es posible que en los primeros momentos la familia intente ayudar a la persona con problemas de juego. Pero si ésta sigue mintiendo y ocultando su situación, puede aparecer un malestar importante en la misma.

### Problemas laborales

La situación laboral o académica de la persona adicta se ve afectada cuando sus problemas con el juego se hacen mayores. Puede haber una disminución en el rendimiento laboral o los estudios, aparece la desmotivación, las faltas injustificadas. Esto puede llevar al abandono del trabajo, los estudios e incluso al despido.

### Problemas sociales

Se produce una disminución de las actividades de ocio y se empiezan a perder relaciones significativas.

### Problemas legales

La desesperación por conseguir dinero puede hacer que se cometan robos, estafas u otras actividades delictivas para conseguir dinero para jugar.

### Problemas económicos

Las deudas se van acumulando conforme la persona no puede dejar de jugar. Recurre a amigos, familiares, compañeros de trabajo, prestamistas o bancos para financiar el juego, lo que le puede llevar a situaciones difíciles.

### Otras adicciones

En algunos casos el juego patológico se relaciona con abuso de tabaco, alcohol y otras sustancias (cocaína, marihuana, hachís,...).



## JUEGO DE AZAR Y PERSONAS JÓVENES

El perfil de las persona adictas al juego ha ido cambiando. Hace unos años la edad media se situaba entre los 35-50 años. Con la legalización de las apuestas y del juego online, el intervalo de edad se sitúa entre los 18 y los 25 años.

No podemos dejar de lado el hecho de que hay personas menores de edad que están practicando juego (apuestas online/offline, máquinas tragaperras) y que en algunos casos muestran conductas adictivas con un importante descontrol.

Algunas razones por las que se sienten atraídas por el juego:

- Ganar dinero fácil.
- Curiosidad.
- Búsqueda de sensaciones nuevas y hacer algo diferente.

Factores que puede favorecer que tengan problemas con el juego:

- Ganar dinero en los primeros contactos con el juego.
- Baja tolerancia al aburrimiento.
- Impulsividad.
- Búsqueda de sensaciones fuertes.
- Atracción de experimentar con emociones como el riesgo.
- Antecedentes en el entorno familiar con problemas con los juegos de azar, alcohol u otras drogas.
- Dificultades de control del dinero y de planificación de la economía.

Algunos síntomas de la conducta adictiva

- Desatención de los estudios.
- Comienzan a mentir de manera insistente.
- Problemas económicos. Robos.
- Disminuye la capacidad de diálogo.



**Es importante saber si la persona afectada practica juego presencial y/u online y qué juegos.**

**Puede ocurrir que se practique juego presencial y/u online sin dinero. Es importante valorar esta conducta.**

## JUEGO ONLINE: más atractivo y/o más adictivo

- 1 **Accesibilidad:** 24h/día, 365 días al año.
- 2 **Anonimato.**
- 3 **El juego se desarrolla en un ambiente cercano. Disminuye la percepción de riesgo.**
- 4 **Aumenta la posibilidad de escapar de los problemas y las preocupaciones a través del juego.**
- 5 **Es más fácil desconectar del entorno.**
- 6 **Al estar solos/as delante de una pantalla, es más fácil que las personas usuarias se muestren más comunicativos emocionalmente.**
- 7 **Rapidez entre apuesta y resultado.**
- 8 **La interacción. La persona que juega puede no ser un mero espectador.**
- 9 **La simulación. Las “demos” que ofrecen la mayoría de las páginas de juego online, en las que no se apuesta con dinero real.**

## EL JUEGO RESPONSABLE

El Juego Responsable consiste en la elección racional y sensata de las opciones de juego, que tenga en cuenta la situación y circunstancias personales del jugador, impidiendo que el juego se pueda convertir en un problema. El Juego Responsable implica una decisión informada y educada con el único objetivo del entretenimiento, la distracción y en el cual el valor de lo jugado no supera nunca lo que el individuo se puede permitir.

El Juego Responsable es una actividad de ocio y entretenimiento y nunca interfiere en las obligaciones sociales, profesionales o familiares.

- Se juega para pasarlo bien, divertirse, no por dinero o para evadirse de los problemas.
- Se puede jugar para ganar pero hay que tener claro que se puede perder.
- Es importante establecer un tiempo al juego.
- Se destina un dinero al juego y no hay que pasarse de la cantidad que se ha decidido jugar.
- No se han de pedir préstamos ni pedir dinero a otras personas para jugar.
- No hay que jugar en los momentos en los que no se esté bien emocionalmente, se tienen diferentes problemas. En momentos como estos, no es difícil perder el control.
- El juego no debe afectar a las relaciones familiares, sociales. No se ha de permitir.



## AUTOEXCLUSIÓN DEL JUEGO

La autoexclusión permite prohibirse el acceso a salas de Bingo, Casinos y al Juego Online.

### REGISTRO DE INTERDICCIONES DE ACCESO AL JUEGO

Se establece con la finalidad de impedir el acceso de las personas que en él se inscriben a los locales de juego donde deben aplicarse sistemas de control de admisión o a los sitios web de juego a través de medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos.

Se puede solicitar más información acudiendo a la Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación (ASAJER). En la propia Asociación puede cumplimentarse el documento necesario para tramitar la Autoexclusión.

El objetivo de este programa es atender y dar respuesta a circunstancias relacionadas con el juego y la detección de la adicción al juego de azar, dinero y apuestas en Vitoria-Gasteiz.

- Exposiciones.
- Actividades dirigidas a colectivos específicos.
- Acercamiento de esta problemática a diferentes grupos con el fin de informar, concienciar y sensibilizar.
- Contacto con colectivos profesionales con el fin de conocer la posibilidad de trabajar este tema en sus ámbitos de trabajo.

## ASAJER (Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación)

Es una Asociación sin ánimo de lucro que surgió en el año 1989 como respuesta al vacío existente de recursos para las personas afectadas por situaciones de abuso y/o dependencia relacionadas con los juegos de azar, dinero y apuestas, ofreciendo ayuda también a su entorno. Hoy en día, el campo de trabajo se ha ampliado y no sólo se trabaja la Adicción al juego sino diferentes Adicciones Comportamentales que afectan a parte de la población.

ASAJER tiene entre sus objetivos:

- Informar, concienciar, sensibilizar a la población en relación a la Adicción a los juegos de azar, dinero y apuestas y a otras Adicciones Comportamentales así como el uso no adecuado de las tecnologías de la información y la comunicación (TICS).
- Poner en marcha diferentes programas preventivos.
- Asesorar a las personas afectadas y a su entorno (familia, amigos/as,...).

Entre las actividades que desarrolla, se encuentran:

- Actividades informativas y preventivas dirigidas a grupos y colectivos que solicitan.
- Programas de Prevención dirigidos al ámbito educativo, familiar y comunitario.
- Campañas de Prevención dirigidas a sectores de la población más vulnerables: mujeres, adolescentes y jóvenes,...
- Atención telefónica y personal.
- Apoyo a las personas afectadas y a su entorno.
- Grupo de afectados/as, Grupo de familiares, Grupo de mujeres afectadas por adicciones comportamentales.
- Programa "BEGIRADA" de atención social y detección de la Ludopatía en el medio rural.
- Programa "OHARTU" para la mejora de la atención social y detección de la Ludopatía en Vitoria-Gasteiz.

**Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación (ASAJER)**

**Horario (de lunes a viernes)**

De 10:00 a 12:30 y de 16:00 a 19:00

**Tfnos. 945 140 468 / 945 234 990**

**E-mail [asajer@telefonica.net](mailto:asajer@telefonica.net)**



ASOCIACIÓN ALAVESA  
DE JUGADORES EN  
REHABILITACIÓN

ERREHABILITAZIOAN DIREN  
ARABAKO JOKALARIEN ELKARTEA