

¿Cómo detectar la ludopatía en el campo de los servicios sociales?

**GUÍA PRÁCTICA
PARA LOS/AS PROFESIONALES**



ASOCIACIÓN ALAVESA
DE JUGADORES EN
REHABILITACION
ERREABILITAZIOAN DIREN
ARABAKO JOKALARIEN ELKARTEA



LU
do
pa

EDITA:

ASOCIACIÓN ALAVESA DE JUGADORES EN REHABILITACIÓN (ASAJER)

COLABORA:

**INSTITUTO FORAL DE BIENESTAR SOCIAL (DIPUTACIÓN FORAL DE ÁLAVA)
DEPARTAMENTO DE SALUD Y CONSUMO (AYUNTAMIENTO DE VITORIA-GASTEIZ)**



Ayuntamiento
de Vitoria-Gasteiz
Vitoria-Gasteizko
Udala



Arabako
Foru Aldundia
Diputación
Foral de Alava



ÍNDICE

1. Introducción	1
2. ¿Qué es la Ludopatía?	1
2.1. Criterios Diagnósticos	2
• DSM-IV (APA, 1995)	2
• CIE-10 (OMS, 1993)	2
2.2. Tipos de juegos	3
• Gasto juego 2005	4
• Juego por internet	4
• Marco Legal para juego On Line en España	5
• Perfil sociodemográfico de los/as internautas	5
2.3. Datos Epidemiológicos	6
3. Fases de desarrollo del/la jugador/a patológico/a y del/la familiar	8
3.1. Fases del/la jugador/a patológico/a	8
3.2. Fases del/la familiar	9
4. Juego patológico y dependencia al alcohol y otras drogas	9
4.1. Consumo de alcohol u otras drogas en jugadores/as patológicos/as	9
4.2. Incidencia del juego patológico en personas adictas al alcohol u otras drogas	10
5. Consecuencias del juego patológico	11
6. Detección del juego patológico	12
7. La Ludopatía en los Servicios Sociales	12
7.1. Pautas de cómo abordar un caso de Ludopatía en los Servicios Sociales	13
7.2. Diagnóstico	14
• Cuestionario de información sobre la conducta de juego	14
• Escala breve de detección de la ludopatía	15
8. Recursos	16
8.1. Tratamiento	16
8.2. Autoprohibición de acceso a bingos/casinos	16
9. Normativa de juego	18

I. INTRODUCCIÓN

Esta Guía está dirigida a los/as profesionales de los Servicios Sociales, en la que se recogen una serie de aspectos relacionados con la Adicción al Juego o Ludopatía, como se le conoce popularmente.

La misma surge ante la constatación de que están llegando a los Servicios Sociales situaciones problemáticas relacionadas con el juego, pero de forma enmascarada, lo cual lleva en bastantes ocasiones a la no detección de la Ludopatía.

El objetivo que se persigue con este material, es proporcionar una serie de herramientas a los/as profesionales que trabajan en los Servicios Sociales, para una detección precoz de la Ludopatía, así como facilitar pautas para abordarla en ese ámbito.

2. ¿QUÉ ES LA LUDOPATÍA?

El **juego de azar y de dinero**, que es una actividad normal para la mayoría de las personas, se convierte en el caso de los jugadores y jugadoras patológicos/as en una conducta que no son capaces de controlar.

La **Ludopatía o Juego Patológico** es un comportamiento que se caracteriza por la **incapacidad que tiene una persona de abstenerse y detenerse respecto al juego**. Una característica general en las personas con este problema es **el fracaso en resistir el impulso de jugar, la sensación creciente de excitación y tensión antes de ir a jugar** y la experiencia placentera o de alivio en el momento de jugar. Todos estos comportamientos generan en el ludópata gradualmente una **alteración en las diferentes áreas de su vida como la educativa, laboral, económica, familiar, social...**

La **OMS** define la ludopatía como un trastorno caracterizado por **“la presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juegos de apuestas, los cuales dominan la vida de la persona enferma en perjuicio de sus valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares. Esta conducta persiste y a menudo se incrementa a pesar de sus consecuencias sociales adversas, tales como pérdida de fortuna personal, deterioro de las relaciones familiares y situaciones personales críticas”** (OMS, 1992).

2.1. CRITERIOS DIAGNÓSTICOS

CRITERIOS DIAGNÓSTICOS DE JUEGO PATOLÓGICO- DSM-IV.

(Asociación Americana de Psiquiatría, 1995)

- A** Conducta de juego perjudicial y recurrente, caracterizada por cinco de los siguientes síntomas:
- Preocupación frecuente por jugar.
 - Existe la necesidad de aumentar la magnitud o la frecuencia de las apuestas para conseguir la excitación deseada.
 - Intentos repetidos sin éxito para controlar, reducir o parar el juego.
 - Intranquilidad o irritabilidad cuando se intenta reducir o parar el juego.
 - El juego como estrategia para escapar de problemas o para mitigar un estado de ánimo deprimido o disfórico.
 - Después de perder dinero en el juego, vuelta al día siguiente para intentar recuperarlo.
 - Mentiras a miembros de la familia, terapeutas u otros/as, para ocultar el grado de importancia del juego.
 - Comisión de actos ilegales como fraude, falsificación, robo o desfalco, para poder financiar el juego.
 - Arriesgar o perder una relación de importancia, trabajo u oportunidad escolar o laboral a causa del juego.
 - Engaños repetidos para conseguir dinero con el que mitigar la desesperada situación financiera, en la que se encuentra, debida al juego.
- B** La conducta de juego no se encuentra asociada a un Episodio Maníaco.

CRITERIOS DIAGNÓSTICOS DE JUEGO PATOLÓGICO-CIE-10.

(Organización Mundial de la Salud, 1993)

- A** Presencia de dos o más episodios en un período de al menos un año.
- B** Estos episodios carecen de provecho económico para el individuo y, sin embargo, se reiteran a pesar de los efectos perjudiciales que tienen a nivel social y laboral, y sobre los valores y compromisos personales.
- C** El sujeto describe la presencia de un impulso intenso de jugar difícil de controlar y afirma ser incapaz de jugar mediante el único esfuerzo de su voluntad.
- D** Preocupación con pensamientos o imágenes mentales relacionados con el acto de jugar o con las circunstancias que lo rodean.

2.2. TIPOS DE JUEGOS

Cuando hacemos referencia a la Ludopatía, hablamos de los juegos de azar y de dinero. La afición por los juegos de azar es tan antigua como la propia historia del hombre, ya que el juego con apuestas ha estado presente en todas las sociedades, desde las más antiguas hasta las más modernas. Los primeros indicios sobre la existencia del juego se remontan a varios miles de años atrás y aparentemente precedió a la invención del dinero en cerca de mil años.

En España, la afición al juego adquirió dimensiones extraordinarias durante el Siglo de Oro y la lotería introducida en 1763 por Carlos III. En la historia de España cabe destacar la creación de la Lotería por las Cortes de Cádiz en 1811, lotería que persiste en la actualidad- como Lotería Nacional desde 1937. En los años 1938 y 1939 se crea y regula el cupón de la Once, entidad privada pero sometida al control y tutela de los poderes públicos. En el año 1946, aparecen las Quinielas Futbolísticas.

Estos tres juegos, hasta el año 1977, son los únicos juegos legales en España. En 1977 se produce un cambio cualitativo al legalizarse, mediante el Real Decreto-Ley sobre el juego (15/1977 de 25 Febrero), otros tipos de juego, conformando el nuevo catálogo de juegos de nuestro país (Decreto 444/1977).De este modo, van apareciendo los diferentes juegos que conocemos en la actualidad.

En la tabla 1 se resume los años de los juegos creados a partir del año 1977.

DENOMINACIÓN	AÑO DE CREACIÓN
CASINOS	1977
BINGOS	1977
MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR	1981
LOTERÍA PRIMITIVA	1986
CUPONAZO	1987
BONOLOTO	1988
LOTERÍA DEL HORÓSCOPO	1991
EL GORDO	1993
SUPERCUPÓN FIN SEMANA	1999
BONOCUPÓN	2002
EUROMILLONES	2004
QUINIGOL	2005
APUESTAS HÍPICAS*	2005
RASCA DE LA ONCE	2005
EL COMBO	2006

* La Comunidad Autónoma vasca tiene competencias en las Apuestas Hípicas desde el año 1995.

Los juegos de azar se dividen, atendiendo a su gestión, en:

- **JUEGOS PÚBLICOS:** Son los de gestión estatal encomendados a la entidad Pública Empresarial Loterías y Apuestas del Estado (L.A.E). Aquí se incluyen la Lotería Nacional, la Primitiva, la Bonoloto, El Gordo, Euromillones, la Quiniela, el Quinigol y las Apuestas Hípicas.
- **JUEGOS PRIVADOS:** Son los desarrollados por empresas de índole privada que, previa autorización administrativa, se desarrollan en establecimientos adecuados a su finalidad. Aquí están incluidos los Bingos, Casinos y Máquinas Recreativas y/o de Azar.
- **ONCE:** Son los gestionados mediante autorización administrativa especial por la Organización Nacional de Ciegos Españoles. Aquí se incluyen los distintos juegos del popular cupón (destacan Cuponazo, Bonocupón, El Rasca, El Combo).

GASTO JUEGO AÑO 2005

Según Informe del Ministerio de Interior, la cantidad que se ha jugado ha sido de 28.335 millones de euros. El Sector privado acaparó el 60% del gasto. El mayor porcentaje correspondió a las máquinas recreativas y de azar (33,8%), seguidas de la Lotería Nacional (18,5%), Bingo (13,6%), Casinos (8,6%), Primitiva (7,9%), Once (7,2%) y Quiniela (1,7%). En los últimos 5 años, los juegos de gestión privada se han incrementado un 6%, las loterías del Estado han mejorado sus ventas en un 23,31% y la Once ha decrecido un 17,63%. En la Comunidad Autónoma vasca se ha jugado como media por habitante 642 euros.

■ **OFERTA JUEGO AÑO 2005:** Lotería Nacional, Primitiva, Bonoloto, El gordo, Euromillón, Quiniela, Quinigol, Apuestas Hípicas, Once (diversos juegos), Máquinas Recreativas y de Azar, Bingo, Casino. La oferta privada dispone de 37 Casinos, 447 salas de Bingo, 115.159 Máquinas Recreativas Tipo A y 245.966 Máquinas Recreativas Tipo B. Aquí no incluimos la oferta de los juegos de azar en internet.

JUEGO DE AZAR POR INTERNET

Apuestas Deportivas Online, Juegos en Línea, Casino, Bingo, Tragaperras son las posibilidades que en la actualidad Internet pone a nuestra disposición a la hora de apostar a juegos de azar.

Loterías y Apuestas del estado pone a disposición del ciudadano el único canal oficial de venta de juegos a través de la red. Apostar es tan fácil como seleccionar el

juego favorito y marcar los números del boleto. Podemos apostar a la Primitiva, Bonoloto, El Gordo, Euromillón, Quinielas y Quinigol.

Dada la importancia de las apuestas tradicionales (físicas) en España, nuestro país contribuye el caldo de cultivo idóneo para que prosperen las apuestas a través de internet. Los portales de apuestas Online han tenido una entrada muy fuerte y alcanzarán un nicho de mercado importante, ya que ofrecen nuevas posibilidades interactivas de juego y combinaciones que dinamizan el mercado y amplían la oferta de posibilidades.

Se calcula que tres millones de personas apuestan o juegan por Internet en España y el crecimiento anual ha sido del 137%. Según la ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE APOSTANTES DEPORTIVOS POR INTERNET, se mueve 255 millones de euros al año y genera una inversión promocional en medios de 33 millones de euros.

MARCO LEGAL PARA EL JUEGO ONLINE EN ESPAÑA

Hay un vacío legal en cuanto a la regulación de este tipo de juego en España. Hoy por hoy no hay autorización expresa de las apuestas por Internet. Las que operan en España no existen legalmente porque lo hacen a través de servidores ubicados en otros países donde si es posible. Muchos de estos sitios están localizados en paraísos fiscales de Centroamérica o El Caribe y, en Europa, sólo Reino Unido, Malta y Finlandia lo permiten. Según cálculos de empresas que desarrollan esta actividad en EE.UU, el negocio podría tributar 900 millones de dólares en impuestos a las arcas del Estado.

No obstante, en el caso del País vasco, existe una normativa que regula el juego Online. Un centenar de empresarios de máquinas recreativas y de azar, unidos en la sociedad Ekasa, han firmado un acuerdo con una compañía británica para explotar todo lo relacionado con las casas de apuestas, apuestas por internet... Los ingleses pondrán su experiencia y los vascos una nueva validadora de apuestas self-service, que permite al jugador apostar por una de las muchas variables deportivas o sociales que ofrecerá. Próximamente va a aparecer una nueva máquina validadora de apuestas deportivas junto a las clásicas máquinas recreativas y tragaperras en bares y establecimientos hoteleros.

PERFIL SOCIODEMOGRÁFICO DE LOS/AS INTERNAUTAS

Los datos que aportamos corresponden al Instituto Nacional de Estadística ("Encuesta sobre Equipamiento y uso de Tecnologías de información y Comunicación en los Hogares

"-TIC-H 2005, 2º Ola). El número de personas de 15 o más años que han accedido a Internet en alguna ocasión asciende a 17.776.320 personas, que corresponde al 48,3% de la población total. El 53% de los/as internautas son hombres frente al 44% que son mujeres. A mayor juventud, mayor porcentaje de internautas. Casi el 90% de los jóvenes entre 15 y 24 años ha usado internet en alguna ocasión. Más del 95% de los/as estudiantes se ha conectado a la red alguna vez. Las personas con mayor nivel de estudios se acercan a la red con mayor probabilidad: casi el 90% de las personas con estudios universitarios se ha conectado.

El avance de las Nuevas Tecnologías está favoreciendo que se extienda el acceso del juego entre los/as menores. Los/as chicos/as pasan muchas horas navegando por internet y en la red hay casas de apuestas abiertas las 24 horas del día, los casinos te regalan 1.000€ por empezar a jugar, hay chats en donde se crean grupos que organizan encuentros para apostar. El acceso de los/as menores a estas páginas no está controlado. Simplemente con coger el número de la tarjeta de crédito de sus padres y cargar el gasto en la misma pueden jugar sin ningún problema.

2.3. DATOS EPIDEMIOLÓGICOS

Diversos autores, tanto nacionales (Echeburúa, 1990), como extranjeros (Rosencrance, 1988), han estimado que la tasa de jugadores/as patológicos/as en España es elevada, dado el gran número de juegos existentes y la permisividad social al respecto, e incluso la potenciación oficial del juego (Lotería Nacional, Bonoloto,...)

Una estimación conservadora, como la de Labrador y Ochoa (1994), señala que la tasa de jugadores/as patológicos/as entre la población adulta mayor de 18 años, se encuentra entre el 1-1,5%, y en el 2,5% de jugadores/as problema.

Según Javier Fernández Montalvo (2006), la tasa de prevalencia de juego patológico oscila entre el 2% y 3% de la población. Hay entre un 3% y un 5% de personas que tienen problemas de juego y que puede llegar en cualquier momento a la Ludopatía. Esta patología afecta más a los hombres que a las mujeres (la proporción es de 60/40), pero a la hora de iniciar un tratamiento la proporción es de 10/1. Cada vez hay pacientes más jóvenes con problemas graves de ludopatía, incluso adolescentes que están por debajo de la edad legal de juego, que empiezan generalmente con máquinas de juegos y acaban dando el salto a las máquinas de apuestas.

La Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación, ha desarrollado dos estudios, destacando los siguientes datos y conclusiones de cada uno de los mismos:

ESTUDIO SOBRE LA PREVALENCIA DE LA ADICCIÓN AL JUEGO EN ÁLAVA (2000).

- El porcentaje de personas afectadas por ludopatía en Álava es del 0,8%, es decir, 1674 personas. Si tenemos en cuenta a la familia, el número de personas afectadas por esta problemática está en torno a las 5000.
- El 14,4% de la población adulta juega a videojuegos, videoconsolas y otros juegos similares. Este porcentaje se eleva al 37,33% entre la población de 18 a 29 años.
- El 86,3% de la población alavesa juega.
- La motivación fundamental para jugar es la económica (68%). Existe un componente importante de entretenimiento (21,4%).

ESTUDIO SOBRE LA DEMANDA Y LAS CARACTERÍSTICAS DE LAS PERSONAS EN TRATAMIENTO EN ÁLAVA (2001-2002).

- Teniendo en cuenta que el 0,8% de la población está afectada en Álava (1674 personas), una de las conclusiones es que es muy reducido el número de personas que inician un proceso de rehabilitación (únicamente el 9,2%).
- Se aprecia diferencias entre hombres y mujeres. El 7,51% de las personas encuestadas son mujeres, lo cual indica que sólo el 2,31% de las mujeres afectadas se encuentra en tratamiento.
- El juego problema mayoritariamente son las máquinas tragaperras (79,21%).
- La edad de inicio mayoritaria está entre los 18 y los 29 años, pero hay un 33,75% que empieza entre los 10 y los 17 años.
- Un 56,20% consume alcohol, y un 14,53% ha tenido problemas con el alcohol. Un 6,72% ha tenido problemas con alguna sustancia y ha recibido tratamiento.
- Un 55,98% presentan otros trastornos (ansiedad y depresión), y un 19,87% toma medicación.
- Un 23,79% ha abandonado el tratamiento.

3. FASES DE DESARROLLO DEL/LA JUGADOR/A PATOLÓGICO/A Y DEL/LA FAMILIAR

Normalmente el/la jugador/a pasa por diferentes fases, al igual que los/as familiares, ya que los seres más cercanos también sufren las consecuencias de la Ludopatía. Las dificultades económicas les afectan directamente, y su vida familiar se deteriora considerablemente. Así pues, veremos las fases del/la jugador/a patológico/a y posteriormente las del/la familiar del/la mismo/a.

3.1. FASES DEL/LA JUGADOR/A PATOLÓGICO/A

FASE DE GANANCIAS	FASE DE PÉRDIDAS	FASE DE DESESPERACIÓN
<p>La persona todavía juega poco. Da importancia a las ganancias y minimiza las pérdidas, aumentando su optimismo y autoestima.</p>	<p>Con el optimismo, cada vez juega más tiempo y cantidad de dinero. Cuando el/a jugador/a pierde todo su dinero, tiene que recurrir a otras fuentes (familia, bancos, ...) y cuando las deudas se disparan ve el juego como la única opción para recuperar dinero y poder pagar las deudas; juega para recuperar lo perdido. Aquí es cuando el/la jugador/a se ve obligado/a a confesar el problema e incluso promete dejar de jugar, pero esto dura poco, ya que una vez conseguido el dinero vuelve a jugar.</p>	<p>El/la jugador/a sólo vive para jugar, despreocupándose totalmente de la familia, amigos/as, trabajo,... Por ello, aumentan los riesgos y se ve implicado/a en mayores problemas financieros y legales. En esta fase se sienten agotados/as y desesperados/as tanto física como psicológicamente. Llegado a este punto, la persona ve pocas alternativas: el suicidio, la cárcel, escapar o buscar ayuda.</p>

3.2. FASES DEL/LA FAMILIAR DEL/A JUGADOR/A

FASE DE NEGACIÓN	FASE DE ESTRÉS	FASE DE AGOTAMIENTO
<p>Se piensa que el comportamiento del/la familiar (sobre todo pareja), es pasajero y sin importancia, que es una forma temporal de diversión y que con el tiempo pasará.</p> <p>Se tiende a ignorar el problema.</p> <p>Esta fase puede mantenerse durante años, ya que el/la jugador/a llega a engañar y ocultar todo perfectamente.</p>	<p>Cuando las dificultades económicas se hacen evidentes, el/la jugador/a está ausente con frecuencia,... la fase de negación se acaba.</p> <p>Se intenta ayudar a la persona a resolver el problema, y a la vez aparecen en el/la familiar sentimientos de frustración, resentimiento, niveles altos de ansiedad, continuas discusiones,...</p>	<p>Angustia, confusión, agotamiento, ...</p> <p>Pueden aparecer trastornos psicológicos y psicobiológicos; el comportamiento afecta a todas las áreas de la familia.</p> <p>Sentimientos de culpa, ira, depresión y resentimiento.</p>

4. JUEGO PATOLÓGICO Y DEPENDENCIA AL ALCOHOL Y OTRAS DROGAS

El análisis y el estudio de la relación entre juego patológico y abuso de drogas ha indicado una importante relación entre estos problemas, especialmente entre juego patológico y consumo abusivo de alcohol. El estudio de esta problemática se ha abordado desde dos perspectivas:

4.1. CONSUMO DE ALCOHOL Y DROGAS EN JUGADORES/AS PATOLÓGICOS/AS.

La mayoría de los estudios realizados ponen de relieve que un alto número de jugadores/as patológicos/as realiza consumo de alcohol abusivos. La tasa de prevalencia del consumo abusivo de alcohol u otras drogas entre jugadores/as patológicos/as oscila alrededor del 15% pero en algún estudio sube hasta al 45%. Esta relación se ha encontrado tanto en hombres como en mujeres.

Uno de los estudios más minuciosos sobre este tema es el de Ramírez, McCormick y Taber (1983). En este estudio, el 39% de los/as jugadores/as patológicos/as cumplían

los criterios del Research Diagnostic Criteria (RDC) para el abuso del alcohol y de otras drogas en el año previo a la admisión en un programa de tratamiento. Además, el 50% de los/as jugadores/as indicó que uno o ambos/as padres/madres biológicos/as tenían problemas de alcohol u otras drogas y, un tercio de ellos, que uno/a o más hermanos/as tenían los mismos problemas. Otro dato destacable es que casi el 100% de jugadores/as que abusaban recientemente de alcohol o drogas padecían problemas de depresión.

Un dato importante es que el deterioro es mayor en los/as jugadores/as que abusan de alcohol o de otras sustancias tóxicas (Ciarrocchi, 1987). Asimismo, el consumo de alcohol y otras drogas desempeñan un papel importante en las recaídas, ya que estas sustancias hacen que disminuya el control que la persona tiene sobre sus propias conductas.

En el año 2005, Asajer atendió a 74 personas con las que realizó un trabajo terapéutico. De esa muestra, un 24% consumía alcohol de forma abusiva, y de ellas un 17% habían tenido problemas de alcohol en el pasado. El 22% consumía otras sustancias (hachís y cocaína), de los cuales un 44% lo hacía de forma habitual y el 12% presentaba problemas de adicción.

4.2. INCIDENCIA DEL JUEGO PATOLÓGICO EN PERSONAS ADICTAS AL ALCOHOL U OTRAS DROGAS.

Son varios los estudios y trabajos que han señalado una alta incidencia del juego en personas con problemas de adicción al alcohol y otras drogas.

Entre estos estudios destaca el de Lesieur, Blume y Zoppa (1986) que incluye una muestra de 458 pacientes en tratamiento y que tenían como diagnóstico principal el de abuso de alcohol u otras drogas. Los resultados indicaron la existencia de un 10% de jugadores/as patológicos/as y un 9% de jugadores/as problema. Estos autores constataron además que los/as pacientes tratados sólo por abuso de alcohol, mostraban menos tendencia a manifestar juego patológico que aquellos/as que eran tratados/as por abuso de alcohol y otras drogas y que aquellos/as que eran tratados/as por otras drogas diferentes al alcohol. Nuevamente en este estudio se observa una importante relación entre el propio juego y el de la familia: el 39% de pacientes con padres/madres jugadores/as patológicos/as eran a su vez jugadores/as patológicos/as.

En España, destaca el estudio de Rodríguez-Martos (1989) en el que se constata

que un 14% de pacientes alcohólicos en tratamiento cumplen también los criterios para el diagnóstico de juego patológico. Los resultados indican además que los casos de juego patológico inciden, ante todo, sobre aquellos/as pacientes con antecedentes familiares de juego excesivo, que han iniciado una conducta de juego temprana y que presentan polidrogodependencia.

En una revisión posterior, Lesieur y Rosenthal (1991) establecen que entre el 7% y el 25% de pacientes con problemas de abuso de alcohol y drogas que participan en varios programas de tratamiento, serían jugadores/as patológicos/as. Los porcentajes son alarmantes y más aún teniendo en cuenta que es frecuente que los/as jugadores/as problema alcohólicos/as, cuando dejan de beber pueden convertirse en jugadores/as patológicos/as (Lesieur y Heineman, 1988).

5. CONSECUENCIAS DEL JUEGO PATOLÓGICO

<p>ÁREA PSICOLÓGICA</p>	<p>ÁREA SOCIAL</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Irritabilidad • Apatía y depresión • Tensión emocional • Baja autoestima • Sentimientos de culpa • Ideas suicidas 	<ul style="list-style-type: none"> • Aislamiento • Ausencia de aficiones • Desvinculación de las amistades
<p>ÁREA FAMILIAR</p>	<p>ÁREA LABORAL</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Mentiras constantes • Clima de desconfianza • Deterioro de la comunicación 	<ul style="list-style-type: none"> • Disminución de la atención • Disminución de la concentración • Disminución del rendimiento laboral
<p>ÁREA ECONÓMICA</p>	<p>ÁREA SOMÁTICA</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Deudas cuantiosas • Incumplimiento de pagos • Empobrecimiento 	<ul style="list-style-type: none"> • Insomnio • Falta de apetito • Dolores de cabeza • Dolores de estómago...

6. DETECCIÓN DEL JUEGO PATOLÓGICO

A NIVEL DE COMPORTAMIENTO
<ul style="list-style-type: none">• Juego y gasto excesivos.• Apuestas superiores a las planeadas.• Dificultades para dejar de jugar.• Las actividades se desarrollan en función del juego.• Mentiras.
A NIVEL DEL PENSAMIENTO
<ul style="list-style-type: none">• Pensamientos negativos de volver a jugar.• Pensamiento de control sobre el juego: ganar o perder depende de uno/a mismo/a.
A NIVEL PSICOLÓGICO
<ul style="list-style-type: none">• Irritabilidad, agresividad, vergüenza, sentimientos de culpa, nerviosismo, cambios de humor,...
A NIVEL FÍSICO
<ul style="list-style-type: none">• Problemas psicósomáticos.• Posibilidad de un síndrome de abstinencia.

7. LA LUDOPATÍA EN LOS SERVICIOS SOCIALES

En muchas ocasiones, los problemas de juego suelen estar enmascarados por otras situaciones como problemas de alcohol, depresión, ansiedad, problemas económicos, problemas familiares,... que no permiten la detección de esta problemática. A los despachos de los/as trabajadores/as sociales pueden estar llegando personas con síntomas como los mencionados anteriormente y con problemas de juego que no llegan a verbalizar, lo que dificulta su detección.

La Ludopatía en los Servicios Sociales es la gran ausente. Cuando se pregunta a trabajadores/as sociales si tienen demandas de ludopatía, su respuesta suele ser que de forma muy excepcional. Hay otro dato que se constata en el Estudio que realizó ASAJER con el objetivo de conocer las características psico-socio-demográficas de las personas que estaban en tratamiento en Álava (2001-2002): los Servicios Sociales tenían poca presencia en la labor de derivación a centros de tratamiento.

Otro dato que ASAJER ha ido constatando a través de las personas que han solicitado ayuda a la asociación es que, a no ser personas que reciben la Ayuda de Emergencia Social u otras ayudas similares, en raras ocasiones recurren a los servicios sociales

y si lo hacen “ enmascaran ” la ludopatía con otros síntomas, tales como Alcoholismo, Drogadicción, Ansiedad, Depresión, Estrés, Problemas Económicos, Conflictos de Pareja o Familia...

La principal dificultad con la que se enfrentan los profesionales de los Servicios Sociales es la vergüenza y el miedo a verbalizar la existencia de un problema de ludopatía tanto por parte de las personas afectadas como de sus familias.

La detección precoz es otra de las dificultades.

Por último, el hecho de que la Ludopatía no despierte una gran conciencia social influye a la hora de articular medios para estas personas. Por ejemplo, nunca se ha hecho una Campaña de Concienciación sobre ludopatía en el ámbito de los Servicios Sociales.

A continuación, os presentamos una serie de herramientas para mejorar el diagnóstico de la ludopatía en el marco de Servicios Sociales.

7.1. PAUTAS DE CÓMO ABORDAR UN CASO DE LUDOPATIA EN LOS SERVICIOS SOCIALES

- 1** Dar una información clara y documentada de los recursos existentes en la ciudad y provincia, a aquellas personas que lo soliciten. Para ello, puede ser importante contactar con los diferentes recursos y recabar toda la información que necesites (incluso disponer de algún folleto explicativo).
- 2** Cuando hay el caso de alguna persona que reconoce su problema y quiere, bien la orientación de un/a experto/a, bien el contactar con grupos de apoyo o bien iniciar un tratamiento, es conveniente que le facilites la cita y posteriormente te pongas en contacto con el recurso al que le hayas derivado para saber si ha acudido y para establecer un seguimiento si es que va a existir algún trabajo con esa persona en los Servicios Sociales.
- 3** Cuando tengas indicios, dudas o sospechas de la existencia de una Ludopatía, utiliza la Escala Breve de Detección que te proporcionamos (está incluida a continuación).
- 4** Recuerda que generalmente el detonante de la detección de la ludopatía suelen

ser los problemas económicos. Es conveniente que estés alerta ante demandas de este tipo, cerciérate de la existencia o no de problemas de juego.

- 5** Si tienes algún caso de una persona con problemas de Ludopatía que esté recibiendo alguna ayuda económica, te recordamos que las personas ludópatas en activo tienen dificultades para controlar el dinero. Intenta que alguien ajeno (familia, amigo, institución,...) sea el/la que se responsabilice de la economía.

En muchas ocasiones, puede ocurrir que la familia recurra antes a los Servicios Sociales. En la mayoría de las ocasiones, es probable que el/la jugador/a no reconozca el problema y la familia lleve años sufriendo esa situación. En estos casos, va a ser importante escuchar a la familia y animarla a que busque ayuda profesional para que le oriente sobre qué puede hacer.

7.2. DIAGNÓSTICO

CUESTIONARIO PARA RECABAR INFORMACIÓN SOBRE LA CONDUCTA DE JUEGO.

En algunos casos, puede existir algún indicio, pero no hay una verbalización clara del comportamiento con el juego. En estos casos, se recomienda hacer las siguientes preguntas:

1. ¿Juega?
2. A qué juega. Frecuencia, tiempo y dinero gastado
3. ¿Cuánto tiempo lleva jugando?
4. Existencia o no de algún episodio de juego excesivo
5. ¿Presenta algún problema económico? ¿de qué tipo?
6. Qué demanda a los servicios sociales

A continuación , si los indicios son suficientes, puedes utilizar:

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

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

Nombre:

Fecha:

1. ¿Cree usted que tiene o ha tenido alguna vez problemas con el juego?
 - Sí
 - No
2. ¿Se ha sentido alguna vez culpable por jugar o por lo que le ocurre cuando juega?
 - Sí
 - No
3. ¿Ha intentado alguna vez dejar de jugar y no ha sido capaz de ello?
 - Sí
 - No
4. ¿Ha cogido alguna vez dinero de casa para jugar o pagar deudas?
 - Sí
 - No

Probable ludópata: Aquella persona que contesta 2 o más preguntas afirmativamente probablemente es un ludópata o tiene importantes problemas con el juego.

Es importante que el/la Trabajador/a Social utilice esta escala en las siguientes situaciones:

1. Persona que verbaliza que juega y presenta algún síntoma de no control de la conducta de jugar (gasto excesivo, mucho tiempo jugando, no consigue dejarlo...).
2. Persona que solicita ayuda para resolver alguna situación problemática relacionada con los juegos de azar.
3. Existen indicios de sospecha de una Ludopatía. (Comentarios vecinos, reconocimiento en la familia, síntomas que pueden corresponder a una Ludopatía...).

8. RECURSOS

8.1. TRATAMIENTO

ASAJER (Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación)

General Álava 25, 1º Dcha. • 01005 VITORIA-GASTEIZ

Teléfonos: 945 140 468 - 945 234 990 • Fax: 945 234 990

E-mail: asajer@telefonica.net • Web: www.onlinezurekin.org

Horario: Mañanas: 10:00-12:30h - Tardes: 16:00- 19:00h (De lunes a viernes)

SERVICIO DE ALCOHOLISMO Y LUDOPATÍAS (Osakidetza)

Angulema, 1 • 01004 VITORIA-GASTEIZ

Teléfono: 945 120 636 • Fax: 945 283 927

E-mail: csmalcohol@sscc.osakidetza.net

Horario para consultas: 8:00- 15:00h (De lunes a viernes)

8.2. AUTOPROHIBICIÓN DE ACCESO A SALAS DE BINGO Y CASINO

La Autoprohibición es una medida de control que se sugiere cuando una persona tiene problemas de descontrol en juegos de azar tales como BINGO y CASINO.

BINGO

El procedimiento es cumplimentar una Solicitud para ser incluido en la RELACIÓN DE PERSONAS CON PROHIBICIÓN DE ACCESO A LAS SALAS DE BINGO DE ÁMBITO TERRITORIAL.

- GIPUZKOA
- BIZKAIA
- ARABA
- CAPV

El tiempo de prohibición puede ser 3 meses como mínimo hasta 2 años como máximo. Junto a la solicitud se debe presentar una fotocopia del D.N.I.

CASINO

Igual que en el caso de las salas de Bingo, se debe cumplimentar una Solicitud para ser incluido/a en la RELACIÓN DE PERSONAS CON PROHIBICIÓN DE ACCESO A LOS CASINOS DE ÁMBITO TERRITORIAL.

- GIPUZKOA
- BIZKAIA
- CAPV
- ESTATAL

El tiempo de prohibición puede ser por un período de: 6 meses, 1 año, 1 año y medio, 2 años o 3 años. Junto a la solicitud se debe presentar uno fotocopia del D.N.I.

DÓNDE REALIZAR LA AUTOPROHIBICIÓN

DIRECCIÓN DE JUEGOS Y ESPECTÁCULOS (Gobierno Vasco)

1. Delegación Territorial de Álava

Samaniego 2 - 5ª Planta • 01008 VITORIA-GASTEIZ
Teléfono: 945 017 020 • Fax: 945 017 021

2. Delegación Territorial de Bizkaia

Gran Vía 2 - 6ª Planta • 48001 BILBAO
Teléfono: 946 075 520 • Fax: 946 075521

3. Delegación Territorial de Guipúzcoa

San Martín 48 - 1º • 20005 DONOSTIA-SAN SEBASTIÁN
Teléfono: 943 467125 • Fax: 943 474532

ASAJER (Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación)

General Álava 25 - 1º Dcha. • 01005 VITORIA-GASTEIZ
Teléfonos: 945 140 468 - 945 234 990 • Fax: 945 234 990
E-mail: asajer@telefonica.net • Web: www.onlinezurekin.org

MINISTERIO DE INTERIOR (Comisión Nacional de Juego)

Cea Bermúdez 35 • 28003 MADRID
Teléfono: 91 537 25 89 • Fax: 91 537 25 83
E-mail: juego@aquiles.mir.es • Web www.mir.es/juego.

9.- NORMATIVA DE JUEGO

La Comunidad Autónoma del País Vasco tiene competencias en juegos tales como Máquinas, Bingos, Casinos, Boletos, Apuestas y Rifas.

A continuación detallamos la normativa existente en lo relacionado con el juego. Para ello, se ha hecho la siguiente clasificación:

- **Aspectos generales**
- **Máquinas**
- **Bingos**
- **Salones**
- **Casinos**
- **Boletos**
- **Apuestas Hípicas**
- **Rifas**
- **Tasas**
- **Apuestas Generales**

ASPECTOS GENERALES

Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del juego en la Comunidad Autónoma Vasca (B.O.P.V. de 25 de Noviembre, nº 237).

Decreto 277/1996, de 26 de noviembre, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco (B.O.P.V. de 20 de diciembre, nº 245).

Decreto 69/1997, de 25 de marzo, de corrección de errores del Decreto por el que se aprueba el catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco (B.O.P.V. de 15 de abril, nº 70).

MÁQUINAS

Decreto 38/196, de 24 diciembre, por el que se aprueba el reglamento de máquinas de juego, máquinas auxiliares y otros sistemas e instalaciones de juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco (B.O.P.V. de 27 de Enero de 1997, nº 17).

Decreto 252/1997, de 11 de noviembre, de corrección de errores y de modificación parcial del Decreto por el que se aprueba el reglamento de máquinas de juego, máquinas auxiliares y otros sistemas e instalaciones de juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco. (B.O.P.V. de 14 de noviembre, nº 219).

Orden de 17 de diciembre de 1997, del Consejero de Interior, por la que se desarrolla el Reglamento de máquinas de juego, máquinas auxiliares y otros sistemas e instalaciones de juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco en materia de procedimientos de autorización relativos a máquinas de juego y máquinas auxiliares (B.O.P.V. de 30 de diciembre, nº 249).

Orden de 27 de junio de 2002, del Consejero de Interior, por la que se regula la tramitación telemática de procedimientos de máquinas de juego tipo B.

Orden de 23 de enero de 2004, del Consejero de interior, por la que se regula la tramitación telemática de procedimientos en materia de juego.

Resolución de 23 de enero de 2004, del Director de Juego y Espectáculos, por la que se especifican las características de la tramitación y de los requerimientos de los certificados a que se refiere la Orden del 23 de enero de 2004 del Consejero de Interior por la que se regula la tramitación telemática de procedimientos en materia de juego.

Orden del 22 de marzo de 2006, del Consejero de Interior, por la que se regula la tramitación telemática de procedimientos en máquinas de juego.

BINGOS

Decreto 31/2004, de 10 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento del juego del Bingo de la Comunidad Autónoma de Euskadi (B.O.P.V. de 23 de Febrero, nº 36).

Decreto 32/2005, de 22 de febrero, por el que se modifica el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad Autónoma del País Vasco (B.O.P.V. de 7 de marzo, nº 45).

SALONES

Decreto 380/1994, de 4 de octubre, por el que se aprueba el reglamento de Salones de Juego y Salones Recreativos (B.O.P.V. de 20 de octubre, nº 200).

Decreto 277/2000, de 26 de diciembre, de modificación del Reglamento de salones de juego y salones recreativos (B.O.P.V. de 29 de diciembre, nº).

CASINOS

Orden del 9 de enero de 1979, por la que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego (B.O.E. de 23 de enero, nº 20).

Decreto 304/1993, de 23 de noviembre, por el que se planifica la instalación de Casinos de Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco (B.O.P.V. de 17 de enero de 1994, nº 10).

Corrección de errores al decreto 304/1993, (B.O.P.V. de 25 de enero de 1994, nº 16).

Decreto 331/1994, de 28 de julio, por el que se regulan los requisitos de las empresas titulares de autorizaciones de casinos y el procedimiento de adjudicación de las autorizaciones de instalación y funcionamiento de los casinos (B.O.P.V. de 10 de agosto, nº 151).

BOLETOS

Decreto 314/1994 de 19 de julio, por el que se regula el juego mediante boletos (B.O.P.V. de 10 de Agosto, nº 151).

APUESTAS HÍPICAS

Decreto 68/2005, de 5 de Abril, de Apuestas Hípicas en la Comunidad Autónoma de Euskadi. (B.O.P.V. de 15 de abril, nº 71).

RIFAS

Orden de 22 de marzo de 1960, por la que se regula con carácter provisional el procedimiento a la que ha de ajustarse la solicitud de autorización para celebrar rifas y tómbolas (B.O.E. de 29 de marzo, nº 76).

Orden de 2 de setiembre de 1991, del Consejero de Interior por la que se regula la modalidad de juego denominada combinaciones aleatorias (B.O.P.V. de 13 de setiembre, nº 185).

Corrección de errores de la orden de 2 de setiembre de 1991, (B.O.P.V. de 11 de octubre, nº 206).

TASAS

Ley 13/ 1998, de 29 de mayo, de tasas y precios públicos de la Administración de la Comunidad Autónoma del País Vasco (B.O.P.V. de 20 de julio, nº 135).

Orden de 23 de julio de 1998, del Consejero de Hacienda y Administración Pública, por la que se aprueban los modelos básicos de liquidación de tasas y justificantes de pago de precios públicos de la Administración de la Comunidad Autónoma del País Vasco y de sus organismos autónomos (B.O.P.V. de 6 de agosto, nº 147).

Norma Foral 5/2005, de 14 de febrero, por la que se regula el tributo sobre el juego en el Territorio Histórico de Alava (B.O.T.H.A. de 28 de febrero, nº 25).

APUESTAS GENERALES

Decreto 95/2005, de 19 de abril, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas de la Comunidad Autónoma de País Vasco (B.O.P.V. de 17 de mayo, nº 91).