

Jokuz anpo

Información,
prevención,
y sensibilización.



ASOCIACIÓN ALAVESA
DE JUGADORES EN
REHABILITACION
ERREHABILITAZIOAN DIREN
ARABAKO JOKALARIEN ELKARTEA



EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

SEGURTASUN SAILA
Segurtasun- Garbitze Zerbitzua
Aloia eta Informatika Zuzendaritza

DEPARTAMENTO DE SEGURIDAD
Viscoordinadora de Seguridad
Dirección de Aneg. y Espectáculos



Edita: ASAJER. Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación.

Colabora: Departamento de Seguridad del Gobierno Vasco.
Dirección de Juego y Espectáculos.

Traducciones: HIGAN. Itzulpen Zerbitzuak.

Diseño y maquetación: Begoña Paino Ortuzar

Depósito Legal: VI - 356 / 07



Presentación

Idoia Axpe

Presidenta de ASAJER

La Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación (ASAJER) nació con el objetivo fundamental de ayudar y apoyar a las personas afectadas por la adicción a los juegos de azar. Será el tiempo, y lo que se va observando, lo que hará que se valore necesario empezar a trabajar en la Información y en la Prevención.

Prácticamente desde sus inicios, la Asociación ha puesto en marcha diferentes campañas informativas, actividades y talleres, estudios de prevalencia (Álava), jornadas. Todo este trabajo fue pionero en cuanto a la Información y Prevención de la Adicción a los juegos de azar. Y mucho de ello puede encontrarse en la propia red, en nuestras páginas www.onlinezurekin.org y www.asajer.org Si algo ha hecho la Asociación es ofrecer la posibilidad de conocer su trabajo buscando que esa difusión también permitiera el objetivo de la información y la concienciación.

La mujer, las personas menores y jóvenes, el juego de azar y otros trastornos mentales, los juegos de azar y otras adicciones fueron, entre otros, los temas con los que fue trabajando. ASAJER siempre ha buscado que el tema pudiera estar presente en la sociedad y que a través de diferentes contenidos poder hacer pensar a la población buscando la toma de conciencia ante los juegos de azar y su problemática.

En la actualidad, y aunque sí que es cierto que hay algunas cosas que han cambiado en relación a los juegos de azar como por ejemplo la aparición del juego online, en lo referente a la población de riesgo se continua prácticamente hablando de lo mismo.

Si hablamos del juego online, éste ha supuesto una revolución en lo que tiene que ver con el acceso al juego. Ya no es necesario tener en cuenta los horarios de apertura de los establecimientos que ofrecen y venden juego. Tener un aparato tecnológico como



Presentación

Idoia Axpe

Presidenta de ASAJER

un ordenador, una tablet, o ese aparato que acompaña día y noche como es un teléfono móvil permite acceder en cualquier momento, lugar y hora, a toda una serie de páginas de juegos de azar y apuestas.

En cuanto a la población de riesgo, las mujeres son un colectivo con el que ya era difícil trabajar, ya que la mujer afectada era raro que acudiera a solicitar ayuda. Y cuando lo hacían y lo hacen, la situación en la que acuden es más complicada, difícil y emocionalmente dura. Y no podemos olvidar que la mayoría de ellas lo hacen solas y en soledad. ASAJER ha realizado diferentes campañas intentando que la sensibilización ante la problemática en este colectivo pudiera ayudar a las mujeres a vivenciar su problemática con los juegos de azar de manera menos negativa (la sociedad en general todavía sigue marcando negativamente a las mujeres que viven y sufren una adicción) y poder acceder a solicitar apoyo.

Las personas menores y jóvenes se han convertido en uno de los centros de mira en lo relativo a la práctica de los juegos de azar y apuestas y su problemática. Esta población no ha empezado a jugar con la aparición del mercado de las apuestas. En la Asociación ya hemos atendido a personas jóvenes con problemas con juegos como las máquinas tragaperras y en la mayoría de los casos su acceso al juego de azar se ha producido siendo menores. Desde la Asociación se ha hablado de ello y se han realizado campañas informativas sobre el tema, campañas dirigidas a las personas adultas, buscando su concienciación hacia el no juego de las personas menores, y campañas dirigidas a las personas jóvenes. Ciertamente es que las apuestas deportivas, su "unión" con el deporte que practican muchos chicos y chicas, y que aun no practicando les puede gustar, ha favorecido el acceso de muchas



Presentación

Idoia Axpe

Presidenta de ASAJER

personas jóvenes y también de personas menores, haciendo que pueda haber algunas de ellas que estén teniendo importantes problemas de control con el juego de azar.

Una población que quizás no haya sido tan tenida en cuenta es la de las personas con discapacidad mental y los problemas que pueden surgir de la práctica de los juegos de azar y apuestas. Y este tema no ha de ser banalizado. Cuando una persona acude con una patología dual, como puede ser una esquizofrenia y un problema con el juego de azar, se puede ver cómo ésta sufre ante la pérdida de control y como se genera un malestar emocional que para nada ayuda en lo relativo a su trastorno mental. ASAJER ha realizado un material específico relativo a Discapacidad y Adicción a juegos de azar y que consideramos puede aportar en este terreno.

La familia de las personas afectadas por un problema con los juegos de azar y apuestas tienen su espacio en este número, las personas que acompañan al jugador/a patológico/a, las que intentan entender qué es lo que está ocurriendo, que se asustan al descubrir que su familiar está jugando de manera descontrolada. Y que también llegan a encontrar la fuerza necesaria para acompañar a la persona afectada en el camino de la recuperación, camino que ellos/as también han de realizar con sus propias dificultades.

Viendo todo lo anterior, nadie negará que es necesario seguir trabajando en todo lo relativo a la información, la sensibilización y la prevención. Y en eso sigue estando ASAJER. De hecho, **la Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación pone en marcha una nueva campaña “Cuando jugamos en la red... todo es más rápido” a través de la cual se busca sensibilizar a la población sobre el riesgo que supone la unión del juego de azar y la red.**



Presentación

Idoia Axpe

Presidenta de ASAJER

En este boletín presentaremos la Campaña, sus objetivos y sus contenidos. Hablaremos de la Adicción a los juegos de azar, del paso del juego presencial al juego online y de los grupos de población que se consideran grupos de riesgo como las mujeres y las personas adolescentes y jóvenes.

Aportaremos contenido sobre otro grupo de población que quizás ha pasado hasta ahora más desapercibido en relación a los juegos de azar y apuestas como es el de las personas con un trastorno mental y una adicción como puede ser la del juego de azar.

Hablaremos de la familia de las personas afectadas, de la "familia afectada". Siempre habrá de ser tenida en cuenta por su papel en el proceso de recuperación de las personas afectadas.

Y por último, aportamos nuestras recomendaciones en relación a diferentes contenidos y algunos recursos relacionados con los juegos de azar y apuestas y su problemática.

Cuando la Asociación celebró su 25 aniversario, planteó que seguiría trabajando y apoyando a todas aquellas personas que se acercaran buscando ayuda. Hoy añadiría que seguiremos trabajando, tal y como hemos hecho hasta ahora, en la información sobre los juegos de azar y apuestas, buscando la sensibilización de la población ante este tema y los que pueden girar a su alrededor, entendiendo que, en definitiva, **NUESTRA TAREA CONTINUA.**

Índice



01

Artículos

9

02

Te interesa...

21

03

Recomienda

25

04

Recursos en Vitoria-Gasteiz

29



Artículos ◀

01



► Artículo 1

Los juegos de azar y su problemática

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.

En algunos casos esa manera de jugar, unida a otra serie de circunstancias, puede “ir cambiando”, empezando a perder el control, a no poder respetar determinados límites, a tener problemas (personales, económicos). Y en muchas ocasiones sin querer tener conciencia real de lo que puede estar ocurriendo: “Yo controlo”, “No me pasa siempre”, “Ha sido sólo en un momento”, “No es para tanto”.

Se puede iniciar un camino en el cual el juego de azar ocupa un lugar en la vida de una persona (y no sólo por el tiempo dedicado al juego sino también por el que se puede dedicar a “mirar cosas” relacionadas con el juego de azar) y en el que la economía (lo que se gana, lo que se pierde, lo que se pide, lo que hay que devolver, lo que se coge, lo que la familia no sabe) ocupará un lugar importante en el pensamiento de la persona jugadora.

Y si ese camino continua, nos podemos encontrar con lo siguiente:

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.



► Artículo 1

Los juegos de azar y su problemática

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.

Y estos son los criterios diagnósticos del llamado Trastorno de Juego (DSM-5).

Hablar de la Adicción al juego de azar no es hablar sólo de dinero, de juegos, de momentos. **ES HABLAR DE PERSONAS**, personas que padecen y sufren las consecuencias de su propio comportamiento, de personas que padecen y sufren las consecuencias del comportamiento de otra persona.



► Artículo 2

Los juegos de azar: del juego presencial al juego online

La historia de los juegos de azar está llena de momentos que podemos considerar destacados: de la prohibición a la tolerancia y aceptación, de los juegos sociales (como las cartas) a los juegos individuales (el bingo, los juegos de casino, las máquinas tragaperras,...), la llegada del denominado “juego privado” (bingos, casinos,...), la llegada al mercado de las apuestas, el acceso al juego, la “socialización” del juego permitiendo que cualquier persona, y con cantidades no excesivas, pudiera jugar. No podemos dejar de lado el crecimiento que juegos de carácter público como las Loterías del Estado y otros juegos como los que promueve la ONCE han tenido y siguen teniendo entendiendo como crecimiento el aumento de la cantidad de juegos que ofrecen al público.

Pero quizás uno de los momentos más destacados y que ha revolucionado el mundo del juego, la manera de ofrecer juego a la población, el modo de jugar, el acceso al mismo, ha sido “la aparición del juego online”, del juego que se puede practicar en cualquier lugar, a cualquier hora, utilizando medios telemáticos como un ordenador, un teléfono móvil, una tablet. No hace falta ir a ningún lugar, no hace falta estar pendiente de si cierran o no el establecimiento en el que se puede jugar o comprar juego. El juego de azar online permite que cualquier persona pueda acceder al mismo en el momento en el cual lo desee. Cualquier juego de azar puede ser practicado de manera online: una partida de póker, la compra de décimos de lotería, la primitiva, el euromillón,... incluso se puede acceder a los rascas de la Once. Se puede jugar al bingo, a las máquinas tragaperras, realizar apuestas,...

Es necesario hacer reflexionar a la población sobre los riesgos del uso de medios telemáticos para acceder al juego, sobre todo

► Artículo 2

Los juegos de azar:
del juego presencial al juego online

debido a la inmediatez a la hora de jugar y el poder hacerlo en cualquier lugar y momento, que tomen conciencia de ello y poder trabajar en la responsabilidad que se ha tener ante la práctica del juego de azar y apuestas.

JUEGO ONLINE: más atractivo y/o más adictivo

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

Mujer y juegos de azar

La mujer que acude en mayor medida a la Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación (ASAJER) es la mujer madre, compañera, esposa, amiga, novia, hermana, de un hombre afectado. En la gran mayoría de las ocasiones formará parte de su proceso de recuperación, le acompañará en un camino complicado. Pensará que quién tiene el problema es la persona a la que “acompaña” y que es la persona jugadora la que tiene que hacer el gran esfuerzo para dejar de jugar y mantenerse sin juego, la que tiene que hacer cambios. Pero llegará un momento en el que tomará conciencia de que ella también puede tener “una parte dañada” a la que tiene que mirar y dar importancia. Tendrá que trabajar sus sentimientos, sus emociones, sus dudas, sus temores,... Intentará recorrer su propio camino para recuperarse de las consecuencias de una conducta que tanto daño ha hecho.

La mujer con problemas con el juego de azar, aquélla que sufre cada día cuando juega y pierde, cuando el día no es completo si no pasa horas delante de una máquina, de un cartón y, por qué no, delante de la pantalla de su móvil, de un ordenador, jugando, cuando se olvida de su trabajo, de su familia,... esa mujer acude en menor medida a la Asociación.

La edad media de la mujer afectada es mayor que la del hombre. Acude más tarde a solicitar ayuda pero cierto es que en la mayoría de las ocasiones, la mujer acude por iniciativa propia. Y cuando lo hace, viene sola y en soledad, haciendo frente a una problemática que oculta y que cuando es visible provoca que las demás personas le vean de manera negativa. La estima de una mujer jugadora con problemas es muy baja. Incluso físicamente el deterioro es mayor y no es raro que tengan diferentes dolencias

► Artículo 3

Mujer y juegos de azar

físicas. En la historia de muchas de estas mujeres, nos podemos encontrar con la violencia de género.

La mujer suele utilizar el juego para evadirse de diferentes problemas. Esto es lo que una mujer nos decía: **“El bingo es una isla, mi isla, en la cual me olvido de lo que pasa y estoy tranquila”**. No hay mucho que añadir a esta frase y se puede ver como tan pocas palabras son suficientes para recoger toda una historia.

Por todo ello, será muy importante, y necesario, poder trabajar con ellas esa parte emocional de su problema, ayudarles a recuperar su estima.

También será necesario seguir con la tarea de sensibilización de la población en general. Es muy importante que conozcan y entiendan la problemática en este colectivo sin prejuizar, sin marcar.





► Artículo 4

Adolescentes, jóvenes y juegos de azar

La Adolescencia es un periodo muy importante en el desarrollo de una persona, momento de cambios físicos y emocionales. La curiosidad forma parte de este periodo y también la necesidad de asumir riesgos, de ponerse a prueba, de conocer el mundo, vivir experiencias nuevas... Los/as iguales se convierten en personas importantes, son especialmente sensibles a la presión del grupo. El querer experimentar es lo que les puede acercar a conductas como la del juego (juego de azar y apuestas) y también el hecho de que el grupo de iguales con el que se relaciona lo haga.

La práctica de los juegos de azar está prohibida para las personas menores de edad. No obstante, según la encuesta ESTUDES (2018/2019), el 25,5% de los/as estudiantes de 14 a 18 años ha jugado dinero. En 2018, el 7,4% ha jugado dinero tanto online como presencial durante el último año, siendo chicos la mayoría. **La edad de inicio en el juego online es de 14,7 años mientras que en el juego presencial es de 14,6 años.**

Lo anteriormente indicado nos debería dar mucho que pensar. Muchas de las personas que llegan a tener problemas con los juegos de azar inician sus contactos con los mismos siendo personas menores de edad. Y esto no es nuevo. Lo que sí está ocurriendo es que unir deporte y juegos de azar está provocando que no se le dé tanta importancia a una conducta como la de practicar juego de azar.

Cuando se muestra el juego de azar, se suele hacer favoreciendo una imagen centrada en el éxito, las ganancias, la ilusión de ser millonario, el poder alcanzar sueños maravillosos (viajes, casas, coches, lujos,...), ser famoso/a. No se suele hablar de las pérdidas.

Las personas jóvenes son un grupo vulnerable en el desarrollo de la adicción al juego de azar. Una de las preocupaciones actuales es

► Artículo 4

Adolescentes, jóvenes y juegos de azar

la normalización del juego y las apuestas en el ocio de la juventud, así como su fácil acceso.

En las personas jóvenes con conductas de riesgo, en lo relacionado con los juegos de azar, se aprecian características tales como la baja tolerancia al aburrimiento, la baja tolerancia a la frustración, la elevada impulsividad, una importante desmotivación, deudas importantes,...

Teniendo en cuenta todo lo anterior, será muy importante que las personas jóvenes reflexionen sobre las consecuencias que puede tener una conducta de juego, impulsiva y compulsiva, que piensen más en lo que pueden perder y no tanto en lo que "puedo ganar", mensaje que suele ser ilusorio y alejado de la realidad.





► Artículo 5

Las personas con trastorno mental y juegos de azar

Hay personas que acuden solicitando orientación y apoyo ante una situación de juego descontrolado y que tienen un trastorno mental. Si tenemos en cuenta ambos problemas nos encontraríamos con lo que se denomina Patología Dual.

La Patología Dual hace referencia a la existencia, a la vez, de un trastorno mental y de una adicción.

En el caso de las personas que tienen un trastorno mental, hay características que suelen presentar y que pueden favorecer el acercamiento al juego y el desarrollo de una problemática. Éstas pueden ser:

- Dificultades en el manejo del dinero.
- Soledad.
- Aburrimiento.
- Dificultades en las relaciones sociales.
- Dificultades en la ocupación del tiempo libre con actividades diversas y atractivas.
- Hábitos no saludables (uso excesivo de la televisión, el móvil,... rutinas como entrar solas en bares, cafeterías, salones de juego).
- Dificultades en el autocontrol de conductas habituales (consumos, juego, compras, comida,...).
- Dificultades de expresión y regulación emocional.

Cuando nos encontramos con personas que tienen un trastorno como la esquizofrenia y la adicción al juego de azar observamos que el trastorno de juego es más crónico, que hay más abandonos,

► Artículo 5

Las personas con trastorno mental
y juegos de azar

interrupciones,... en el tratamiento de la adicción al juego. El propio trastorno mental puede afectar en un incremento de la conducta patológica del juego (recaídas más frecuentes y persistentes, posibilidad de una mayor gravedad de la conducta,...). El sufrimiento emocional es importante haciendo que en ocasiones pueden jugar con el objetivo de aplacar el mismo.

Teniendo en cuenta lo anterior será muy importante identificar la conducta de juego patológico, realizar un buen diagnóstico, para poder trabajar. Hay que tener en cuenta que en el caso de un trastorno mental y una adicción al juego no se trata de la suma de dos trastornos, sino que es necesario que la persona afectada y su entorno tengan conciencia de ambas patologías.





► Artículo 6

Familia y juego patológico

No es fácil detectar a una persona con problemas de control con el juego de azar. La pérdida de control, en la gran mayoría, no es visible desde el exterior y como en otras adicciones, la negación es un aspecto común.

Las personas con problemas con los juegos de azar no suelen estar motivadas para buscar orientación, apoyo y cuando lo hacen es por presión familiar, porque se están dando una serie de circunstancias que hacen necesario "hacer algo",... Pero sí es cierto que hay algunas personas que acuden porque consideran que ya no pueden seguir haciéndose daño ni haciendo daño a las personas de su entorno.

Una de las cosas que deben hacer las/os familiares que se encuentren con este trastorno en la familia es procurar resolver su propia situación emocional, intentando entender que están frente a una adicción, no sentirse culpables y aceptar que es probable que la situación pueda escapar a su control.

Plantarle cara a una realidad que es que en la familia hay una persona que descontrola con los juegos de azar no suele ser fácil y si viene acompañada de problemas económicos, la situación se hace más complicada. La familia puede iniciar un camino de búsqueda de recursos con el fin de obtener algún tipo de orientación que les pueda ayudar. Si la persona afectada acepta la ayuda externa, la situación es un poco menos complicada porque se contará con que acuda junto con su familia a buscar apoyo y orientación. Surgirán mil dudas, incertidumbres. Buscarán cómo hacer frente a una situación económica que puede ser muy complicada y que es uno de los primeros frentes que entienden han de ordenar.

Cuando la persona jugadora no reconoce su situación o no quiere acudir a ningún lado indicando que "yo lo puedo dejar por mi cuenta", la familia debe buscar orientación. El malestar que se genera en este momento es grande y la familia siente que si la persona afectada no hace nada, nada se puede hacer. Pero no es así, o por lo menos no del todo. La familia ha recibido un golpe importante sobre todo a nivel emocional. Surgen dudas, miedos, inquietudes, inseguridades. Es importante que puedan tener información, apoyo y sobre todo, en muchas ocasiones, cierto desahogo por el malestar que se está instalando en ellos/as mismos/as.



Te interesa... —

02



Campana

“Cuando jugamos en la red...
todo es más rpido”



Este proyecto nace de la necesidad de informar a la poblacin acerca de los juegos de azar y sus riesgos, de las caractersticas del juego online y de la puesta en marcha de actividades que permitan prevenir el juego patolgico en grupos de mayor vulnerabilidad como son las personas menores de edad, jvenes, poblacin reclusa,...

— Campaña

“Cuando jugamos en la red...
todo es más rápido”

El objetivo fundamental es la promoción de la salud relacionada con la promoción de hábitos saludables en relación a los juegos de azar y las tecnologías.

Los objetivos específicos son:

- Informar a la población sobre los riesgos de un comportamiento adictivo relacionado con los juegos de azar.
- Que la población disponga de conocimientos claros y objetivos sobre las características que tiene el juego online.
- Dar a conocer los factores de la red que facilitan el desarrollo de un trastorno adictivo con los juegos de azar.
- Dar orientación a aquellos sectores de la población más vulnerables como la población adolescente y joven y a ámbitos fundamentales en su formación como la familia y la comunidad educativa.
- Acercar el recurso de la Asociación a la población reclusa que presenta juego patológico.

Entre los contenidos elaborados para la Campaña se encuentran un **cartel, imagen de la campaña y un díptico** con información relacionada con el juego de azar, las circunstancias actuales y su problemática.

"Cuando jugamos en la red...
todo es más rápido"

ADOLESCENTES:
JUEGOS DE AZAR Y APUESTAS
**Pautas de Actuación
para madres y padres**

ASOCIACIÓN ALAVESA
DE JUGADORES EN
REHABILITACIÓN
ERREHABILITAZIOAN DIREN
ARABAKO JOKALARIEN ELKARTEA

ELKIKO JAUGARITZA
GOBIERNO VASCO

DEPARTAMENTUAK
DIREKZIOA
DIREKZIOA
DIREKZIOA

También se ha elaborado un **tríptico sobre las personas adolescentes y el juego de azar y apuestas**. Se trata de dar información sobre este tema y de presentar una serie de pautas de actuación dirigidas a madres y padres con el fin de que puedan servirles de ayuda a la hora de detectar comportamientos que puedan estar relacionados con un posible uso de los juegos de azar, e incluso un uso ya problemático de los mimos.

Las actividades informativas tienen el objetivo de dar información sobre el juego patológico, las características del juego online, los factores de vulnerabilidad, factores de riesgo así como información sobre el recurso de la

Asociación. Éstas son las que se han realizado con población reclusa, la dirigida a estudiantes de la Escuela de Trabajo Social y un Taller con un grupo de chicas y chicos que participan en Educación de calle.



Recomienda ■

03



En esta ocasión serán dos los contenidos que recomendamos. El primero de ellos es un material relacionado con la Discapacidad y la Adicción a los juegos de azar. El segundo es un vídeo en el cual se ha querido mostrar la vivencia con el juego de azar de una persona joven y como contar su experiencia podría ayudar a otras personas.

Material recomendado



“Discapacidad y adicción a juegos de azar. Doble estigma”

La **Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación (ASAJER)** tiene entre sus objetivos el ayudar a las personas que presentan un problema con los juegos de azar, tanto a la persona que juega como a su entorno. Son muchos los años que llevamos trabajando, y aunque el problema de juego es común a todas las personas que acuden, cada una de ellas tiene sus vivencias, su manera de afrontar el problema.

En este camino hemos podido trabajar junto a personas que presentaban otras dificultades que acompañaban a su problema



Material recomendado

de control ante el juego. Nos referimos a personas que acudían, y acuden, con alguna discapacidad. Aunque lo más frecuente suele ser personas con un diagnóstico de enfermedad mental (esquizofrenia, trastorno bipolar, trastorno de personalidad...), también se ha detectado problemas de juego en personas con discapacidad física, sensorial e intelectual.

En algunos de estos casos, el control del juego de azar se hace más complicado y supone un sufrimiento importante para la persona que lo está viviendo y para su entorno.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, ASAJER presenta este material con el objetivo de acercar la realidad de personas que tienen una discapacidad y un trastorno adictivo, como es el de la adicción al juego de azar. También, se mostrarán un conjunto de recomendaciones y recursos tanto para las personas afectadas como para el entorno familiar y diferentes profesionales que puedan estar en contacto con personas que están viviendo esta situación.

Puedes descargar este material en:

euskera:

www.onlinezurekin.net/archivos/materiales/folleto_discapac_adiccion_juego_web_eu.pdf

castellano:

http://www.onlinezurekin.net/archivos/materiales/folleto_discapac_adiccion_juego_web_es.pdf

Vídeo recomendado



"Una apuesta, una vida"
Cuando las apuestas...
pueden cambiar tu vida

“Una apuesta, una vida. Cuando las apuestas... pueden cambiar tu vida”

Y eso es lo que está ocurriendo en la vida de algunas personas jóvenes. Los juegos de azar, las apuestas han entrado en sus vidas y... “Me sentía bien. Controlaba más que mi cuadrilla. Conseguía dinero. ¡Era tan fácil!”. Esto es lo que nos cuenta la persona protagonista de este vídeo. Nos cuenta su “deambular” por el juego de apuestas y cómo llegó un momento en que... “Mi vida empezó a no ser importante”.

Desde su propia experiencia, “¿Por qué os cuento todo esto”?, plantea la importancia de **conocer esta realidad** y da valor al hecho de que **SABER** puede ayudar a cambiar una vida”.

“Una apuesta, una vida. Cuando las apuestas... pueden cambiar tu vida” es un vídeo que aporta la vivencia de una persona joven que, a través de un recorrido por su relación con el juego de apuestas y como va afectando a su vida, busca hacer reflexionar a las personas jóvenes sobre las posibles consecuencias derivadas de la conducta de juego y lanza el mensaje de la necesidad de conocer para poder ayudar.

Puedes ver este vídeo en:

euskera

<http://www.asajer.org/itemweb.php?Idsec=20&Idcat=23&Idit=160&idioma=eu>

castellano

<http://www.asajer.org/itemweb.php?Idsec=20&Idcat=23&Idit=160>



Recursos en ●
Vitoria-Gasteiz

04





Recursos en Vitoria-Gasteiz

- **ASOCIACIÓN ALAVESA DE JUGADORES EN REHABILITACIÓN (ASAJER)**

c/ General Álava, 25-1ªdrcha. 01005 Vitoria-Gasteiz.

Tfno. 945 140 468

E-mail asajer@telefonica.net

www.asajer.org

- **COTA (CENTRO DE ORIENTACIÓN Y TRATAMIENTO DE ADICCIONES)**

c/ Julián Arrese, 5. 01010 Vitoria-Gasteiz.

Tfno. 945 294 040

E-mail cota.rsma@osakidetza.eus

- **DEPARTAMENTO DE SEGURIDAD. DIRECCIÓN DE JUEGOS Y ESPECTÁCULOS. GOBIERNO VASCO**

c/ Donostia-San Sebastián, 1. 01010 Vitoria-Gasteiz.

Tfno. 945 018 879

E-mail juegoyespectaculos@euskadi.eus

www.euskadi.eus/gobierno-vasco/juego-espectaculos