



ASOCIACIÓN ALAVESA
DE JUGADORES EN
REHABILITACIÓN
ERREABILITAZIOAN DIREN
ARABAKO JOKALARIEN ELKARTEA



Ayuntamiento
de Vitoria-Gasteiz
Vitoria-Gasteizko
Udala

Arabako
Foru Aldundia



Diputación
Foral de Alava

CAJA LABORAL
EUSKADIKO KUTXA

kanpo

- 1 Artículo
"¿Al negocio del JUEGO le afecta la CRISIS?"
- 2 Entrevista
"A Enrique Echeburúa"
- 3 Testimonio afectado/a
"Me olvidé de todo"
- 4 El ciudadano responde
- 5 Valoración
"Lo mejor y lo peor"
- 6 Recomienda
"Libro y DVD recomendado"
- 7 Opiniones
"Buzón de sugerencias y/u opiniones"

Edita: **ASAJER.** Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación

Colaboran: IFBS (Diputación Foral de Álava), Dpto. de Salud y Consumo (Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz) y Caja Laboral

Fotografía: Asajer

Diseño: ERDU

Maquetación: KOMUNIKA DIGITAL 2.0

Traducciones: Higan Itzulpen Zerbitzuak

Imprime: Gráficas Vicuña

Depósito Legal: VI - 356 / 07

¿Al negocio del JUEGO le afecta la CRISIS?

A pesar de no estar a nivel económico en nuestros mejores momentos debido a aquello de lo que todos hemos oído hablar llamado crisis, los/as vascos/as en el año 2008, hemos gastado 1.454 millones de euros en juegos de azar. Así, cada ciudadano/a habría gastado 675 euros en estos juegos.

Las máquinas tragaperras siguen siendo el juego estrella en el que cada vasco/a ha gastado 278 euros con la esperanza de aumentar algo rápidamente su cartera. Seiscientos millones de euros ha sido lo gastado en este juego en todo Euskadi.

La Lotería Nacional sería la 2º modalidad de juego en la que se gasta más dinero en esta comunidad, 150 euros anuales por cada ciudadano, 319,2 millones de euros en el 2008.

El Bingo es el tercer juego que tiene más aceptación en nuestra comunidad, gastándonos 140 millones de euros al año, 65 euros por persona y año.

Seguido de cerca está la Lotería Primitiva, en la que nos hemos gastado por término medio 61,7 euros por persona.

Los juegos que seguirían son : Juegos de Casino, ONCE, Euromillón y Bonoloto

Comparando con las cantidades del año 2007, hemos invertido en juego 36 millones de euros más. Los/as vascos/as hemos recortado durante el año 2008 el presupuesto de nuestros gastos, pero ésto no ha afectado al gasto en juego.

a Enrique Echeburúa

2. ¿Considera que la ludopatía es una adicción?

La ludopatía propiamente dicha es una adicción sin droga porque están presentes las variables características de las adicciones: pérdida de control, dependencia, tolerancia e interferencia grave en la vida cotidiana. Como en otras adicciones, el sujeto puede darse cuenta de la gravedad de la conducta, pero es incapaz de dejarla por sí mismo.

3. ¿Existe algún trastorno asociado al juego patológico?

El juego patológico está asociado frecuentemente a otros trastornos, como el abuso de alcohol, la depresión o los trastornos de ansiedad. También puede haber algunos trastornos de personalidad, como la psicopatía o el trastorno límite de personalidad.

4. ¿Existen factores predisponentes para presentar juego patológico, como puede ser un alto grado de impulsividad?

En los ludópatas pueden aparecer rasgos de personalidad anómalos, como la impulsividad extrema, la búsqueda de sensaciones o la baja autoestima. Pero estos rasgos no desencadenan una ludopatía si no es consonancia con otros factores externos (presión social, disponibilidad del juego, fracaso escolar, etcétera).

5. ¿Puede tener la ludopatía algún componente genético?

La ludopatía como tal no tiene un componente genético. Lo que sí puede haber es una predisposición genética a algunos rasgos de personalidad, como la impulsividad o la búsqueda de sensaciones. Pero la genética por sí misma no da una explicación satisfactoria al fenómeno de la ludopatía.

6. ¿Existe alguna medicación que ayude al tratamiento de la ludopatía?

El tratamiento de la ludopatía es fundamentalmente psicológico. No obstante, hay algunos pacientes que se pueden beneficiar de algunos psicofármacos (especialmente antidepresivos IRSS), especialmente aquellos que son extremadamente impulsivos o que se encuentran con una depresión comórbida.

7. ¿Qué es el juego responsable? ¿Se puede plantear como objetivo terapéutico en jugadores patológicos?

El juego responsable se refiere a la utilización del juego como una alternativa de ocio de forma no problemática. En el ámbito clínico se refiere a la posibilidad de que los ludópatas puedan reanudar las conductas de juego (en lugar de asumir la abstinencia total) con estos parámetros. Hay un interés actual por analizar la viabilidad del juego controlado como objetivo terapéutico en el tratamiento de la ludopatía. Los resultados obtenidos no son concluyentes. Al margen de las propuestas demasiado optimistas de algunos autores, quizá sea éste un objetivo válido para ciertos pacientes (los jugadores problemáticos), pero no para otros (los ludópatas propiamente dichos, que se van a beneficiar más de la abstinencia).

8. ¿Qué porcentaje de éxito en el tratamiento de jugadores patológicos?

Los resultados son variables en los diferentes estudios, pero puede haber una tasa de éxitos terapéuticos del 60%-80% del total de los sujetos tratados, es decir, personas que se mantienen abstinentes a los 12 meses de haber terminado el tratamiento. El problema mayor es que hay muchas personas que, aun teniendo problemas con el juego, no buscan ayuda terapéutica. Conseguir que estas personas (por ejemplo, mujeres con problemas de juego) acudan al tratamiento es nuestro mayor reto.



Enrique Echeburúa

Catedrático de Psicología Clínica de la Universidad del País Vasco.

1. ¿Qué es la ludopatía?

La ludopatía es un trastorno mental que se caracteriza por la dependencia, la pérdida de control y la interferencia grave en la vida cotidiana de la persona afectada como consecuencia de la implicación abusiva en los diversos tipos de juego con dinero (máquinas tragaperras, casinos, bingos, juego on-line, etcétera).

La implicación abusiva está en función de la cantidad de dinero invertida, de la frecuencia de las conductas de juego, de las deudas contraídas y del abandono de las obligaciones cotidianas a nivel laboral, familiar y social.

de afectado/a

ME OLVIDÉ DE TODO

Ahora que todo ha pasado, recuerdo aquella etapa de mi vida como una auténtica pesadilla, me doy cuenta que no era yo misma, sino que el vicio y el mal uso que llegué a tener de los juegos de ordenador estuvo a punto de costarme muy caro y tener consecuencias para el resto de mi vida de las que ahora soy plenamente consciente.

Me llamo Clara, tengo 13 años, siempre he sido buena estudiante y he sabido disfrutar de todo lo que me rodea con sencillez y responsabilidad. Siempre hasta que hace un año mis papás me compraron un ordenador para mi sola y lo instalaron en mi habitación.

Hasta ese día yo utilizaba el ordenador de mi padre para hacer trabajos y de vez en cuando conectar con mis amigas a través del chat. Realmente, en aquel momento, no estaba demasiado interesada en el tema, había otras actividades que me llamaban más la atención, escuchar música, salir y estar con mis amigas, leer...

Con motivo de mi cumpleaños, mis amigas me regalaron un videojuego..., no importa cuál. Realmente después pasaron tantos por mis manos que no tengo claro cuál fué el que desencadenó aquella locura que sucedió a continuación.

Al principio jugaba a ratitos sin que me llamase especialmente la atención el juego, pero poco a poco empecé a considerar un reto el ir superando niveles cada vez más difíciles; lo cual me exigía jugar cada vez más horas y estar más tiempo en el ordenador.

Pronto el juego se me quedó pequeño, superados todos los niveles notaba que tenía que seguir demostrándome a mí misma que yo era capaz de enfrentarme a nuevos retos cada vez más difíciles.

Empecé a utilizar mis ahorros para comprar juegos cada vez más complicados y de contenidos variados, ni siquiera me fijaba en la edad aconsejada, sólo me preocupaba que el nivel de dificultad fuera muy alto.

Mis padres siempre habían respetado el espacio de mi habitación y no tenían noticia alguna de qué hacía yo allí encerrada cada vez más tiempo.

Me olvidé de estudiar, como siempre había sido buena estudiante, mis profesores comenzaron a mandar notas a mis padres que yo falsificaba una y otra vez. Finalmente la tutora llamó a casa y explicó a mis padres lo que estaba pasando.

Por entonces yo ya no conseguía controlar mi vida, me despertaba de madrugada y pasaba las noches jugando en mi habitación hasta el amanecer. Al día siguiente me levantaba cansada y de mal humor, pensando únicamente en qué momento podría volver a jugar.

No os había contado que tengo una hermanita de tres años, Marta, ella lo es todo para mí y yo lo soy todo para ella, me gusta estar con ella y cuidarla. Pero ya no tenía tiempo ni siquiera para ella.



de afectado/a

Mis padres estaban asustados, trataron de quitar el ordenador de mi habitación y yo me puse como una loca, y aconsejados por la psicóloga del centro empezamos a negociar las horas de juego. Nada me llenaba, sentía un vacío tremendo cuando no estaba jugando y los días pasaban y no había ninguna mejoría en mis hábitos de juego.

Mi abuela había sido hospitalizada la semana anterior y ante la gravedad de su estado, mis padres acudieron rápidamente al hospital. Aunque mamá tenía sus dudas, dejó a Marta a mi cargo, no sin antes recordarme mi responsabilidad como hermana mayor.

Sentí que era una oportunidad para jugar que hacía mucho que no se había presentado; rodeé a mi hermana de juguetes y dejándola en su habitación me dirigí a la mía y encendí el ordenador.

No sé cuánto tiempo pasó, me olvidé por completo de mi hermana hasta que oí un fuerte ruido. Me levanté sobresaltada y me dirigí corriendo a la habitación de Marta; estaba en el suelo, morada, apenas respiraba, había caído sobre sus juguetes provocando el ruido que me alertó y junto a ella había varias cuentads de una pulsera que yo le había regalado.

No sé por qué lo hice, pero recordé un programa de la tele en el que se hablaba de cómo hacer ante un posible atragantamiento; la cogí por la espalda y llorando y gritando traté de que expulsara la cuenta que yo estaba segura se había tragado.

No recuerdo cuánto tiempo estuve así, sólo sé que de pronto ella comenzó a llorar y se abrazó a mí. Así nos encontraron mis padres, solo recuerdo que cogieron a Marta en brazos para ir al hospital y yo les seguí como un robot.

Nadie me dijo nada, ningún reproche, solo el llanto silencioso de mi madre y el rostro pálido de mi padre. Salió el médico, Marta estaba bien, sólo tenía una pequeña herida en la garganta pero podía irse para casa.

No fueron necesarias las palabras, pero la mirada de dolor de mi madre fué mucho peor. Aquella noche no fué a darme las buenas noches. No dormí, sólo pude llorar y llorar hasta que rendida me quedé dormida.

Por la mañana, muy temprano, recogí todos los juegos en una bolsa y me dirigí al comedor donde Marta me esperaba para darme un abrazo y jugar conmigo. Entregué la bolsa a mamá y le pedí a papá que retirara el ordenador de mi habitación. El abrazo y las lágrimas de mis padres fueron suficiente recompensa.

No tengo más que deciros, sé que sobran las palabras y que os habréis dado ya cuenta de que mi vida cambió por completo a partir de aquel día. Nunca más he vuelto a utilizar el ordenador para jugar y cuándo lo manejo, lo hago siempre desde el despacho de mi padre.

Sólo me queda una cosa más por añadir, las máquinas se pueden reemplazar, las personas no.

TESTIMONIO DE AFECTADO/A (Primer premio del CONCURSO "Y TÚ ¿CÓMO JUEGAS?")

responde

Cada ciudadano/a vasco/a a lo largo del año 2008 ha gastado 675 a en juego.

1. ¿Qué le parece esta cantidad gastada en juegos de azar?
2. ¿Cree usted que gasta esa cantidad en juegos en un año?
3. ¿Cuál cree que es el juego de azar que más nos gusta a los/as vascos/as?

Mujer, 53 años:

1. Me parece mucho dinero gastado en juegos.
2. No yo sólo suelo comprar Lotería en Navidad y gasto unos 60 a.
3. Supongo que la Lotería Nacional.

Hombre 48 años

1. Bueno, nos gastamos tanto en todo que no sé si será normal.
2. No lo sé, yo semanalmente gasto unos ocho euros.
3. En general los relacionados con los deportes (quinielas..).

Mujer 27 años

1. Es una barbaridad.
2. No, yo no gasto casi nada en juegos de azar.
3. Igual las máquinas tragaperras, aunque en las carteras ya se suelen ver décimos de la ONCE, etc.

Hombre 44 años

1. No sé si es mucho porque en general nos gusta bastante jugar.
2. Yo calculo que en un año gasto unos 300 a.
3. Todo el abanico de juegos de apuestas.

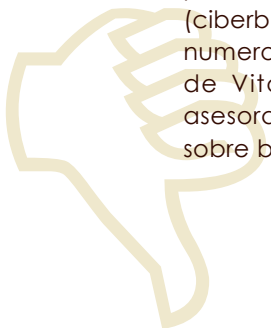
lo mejor del trimestre

Dentro de una campaña que el Departamento de Juegos y Espectáculos de Gobierno Vasco pondrá en marcha, ha elaborado un material con pautas para un uso responsable del juego. Posteriormente se ha consultado sobre este material a diversos ámbitos que trabajamos con el tema de juego (asociaciones, empresas de juego, etc).



lo peor del trimestre

Debido a los problemas que ya se están produciendo por el abuso ó mal uso de Nuevas Tecnologías (ciberbullying, fracaso escolar...), están llegando a ASAJER numerosas demandas por parte de los centros escolares de Vitoria-Gasteiz y zona rural para información y asesoramiento, tanto para padres como para alumnos, sobre buen uso de Nuevas Tecnologías.



libro recomendado

CONFESIONES DE UN CROUPIER

La Historia Secreta de los Juegos de Azar, vista desde el ángulo de la Banca, y revelada aquí por primera vez a través del vívido relato de uno de los más grandes "croupiers" del mundo: Paúl de Ketchiva.

"Yo que he sido croupier cerca de quince largos años, y lo diré enfáticamente, que cualquiera que piense en visitar un Casino, ganar una fortuna y mantenerla, está viviendo en un paraíso de tontos. Desde luego que usted puede ganar una fortuna en un golpe, en una sola vuelta de la ruleta, pero tan seguramente como el mundo gira sobre su eje, así un día usted regresará a las mesas y perderá esa fortuna, probablemente con intereses. Ha sido probado, una y otra vez, y yo como croupier con años de actuación estoy aún por ver al hombre afortunado que logró llevarse una fortuna del Casino... y mantenerla"



dvd recomendado



EVEN MONEY

Director: Mark Rydell.

Reparto: Danny DeVito, Kim Basinger, Nick Cannon, ...

Género: Drama. **Duración:** 108 min.

Síntesis: Carolyn Carver es una escritora con adicción al juego. Dicha adicción la conduce hacia su propio fin. La ruptura con su familia, amigos y demás gente querida es algo que parece inevitable. Entonces ella buscará ayuda para salir de tan dramática situación.

buzón

sugerencias y/u opiniones

En el último trimestre de 2008 Asajer en colaboración con el Departamento de Salud y Consumo del Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz convoca el concurso "Y TÚ ¿CÓMO JUEGAS?".

Dicho concurso estaba destinado a chicos/as con edades comprendidas entre los 12 y 18 años. El tema, la prevención de la adicción al juego, y el objetivo, que ellos y ellas nos informaran de cómo juegan y reflexionasen sobre algunos valores intrínsecos al juego (diversión, entretenimiento, competitividad, aprendizaje, etc).

Se obtienen varios trabajos y de ellos el jurado selecciona los premiados.

El pasado viernes 6 de febrero de 2009, a las 19 horas se lleva a cabo la entrega de premios, en la sala Polivalente del Centro Cívico Aldabe, estando presentes representantes de ASAJER, DEMSAC y Servicio de Juventud del Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz. A dicha entrega acuden todos/as los/as premiados/as acompañados de algún/a adulto/a (padres, madres profesores/as....).

Queremos agradecer a los chicos y chicas por el esfuerzo realizado en los trabajos, y a padres, madres y profesores/as por animar a vuestros/as hijos/as y/o alumnos/as a participar en el concurso.

En próximos concursos os animamos a participar a todos/as aquellos/as que cumplais con los requisitos requeridos, ó animeis a vuestros/as hijos/as, hermanos/as, sobrinos/as... de forma que desde la Asociación podamos ver la visión que se tiene del Juego de Azar y Nuevas Tecnologías.



*¡Animaros
y escribir!*