



7

Publicación Trimestral
abril-mayo-junio



ASOCIACIÓN ALAVESA
DE JUGADORES EN
REHABILITACIÓN
ERREABILITAZIOAN DIREN
ARABAKO JOKALARIEN ELKARTEA



Ayuntamiento
de Vitoria-Gasteiz
Vitoria-Gasteizko
Udala

ARABAKO FORU ALDUNDIA



Gizarte Ongizaterako
Foru Erakundeak
Instituto Foral
De Bienestar Social

DIPUTACIÓN FORAL DE ALAVA



kanpo

- 1 Artículo
"II Estudio sobre la prevalencia de la adicción al juego en Álava"
- 2 Entrevista
"Sonia Fernández"
- 3 Testimonio afectado
"Historia de un jugador rehabilitado"
- 4 El ciudadano responde
- 5 Recursos de la ciudad y de la provincia
"II Estudio sobre la prevalencia de la adicción al juego en Álava"
- 6 Valoración
"Lo mejor y lo peor"
- 7 Recomendación
"Libro y DVD recomendado"
- 8 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

II Estudio sobre la prevalencia de la adicción al juego en Álava

En el año 2001, la Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación realizó el I ESTUDIO SOBRE LA PREVALENCIA DEL JUEGO PATOLÓGICO EN ÁLAVA con la colaboración de Diputación Foral de Álava y Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz. Fué el primer estudio de estas características realizado en el Territorio Histórico de Álava y nos permitió conocer la realidad del juego y su problemática en la provincia.

A lo largo del año 2008 ASAJER, de nuevo con la colaboración de Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz y Diputación Foral de Álava, ha llevado a cabo el II ESTUDIO SOBRE LA PREVALENCIA DE LA ADICCIÓN AL JUEGO EN ÁLAVA, realizándose el pasado 19 de Junio de 2009 una rueda de prensa para dar a conocer los datos obtenidos en él.

El 79,7% de la población alavesa juega en la actualidad a juegos de azar, de éstos/as algo más de 4.500 alaveses/as tendrían problemas con el juego. El 1'2% tendrían problemas leves (3188 personas) y un 0,5% (1376 personas) serían jugadores/as patológicos/as, de los/as cuales sólo 228 personas reconocen tener problemas actualmente (0,1%). Sin embargo se elevaría hasta 11.800 la cifra de afectados/as (3,8%), si se añade a los/as adictos/as y sus familias.

Se ha tratado de afinar al máximo el perfil del/la alavés/a que tiene descontrol con los juegos de azar y el resultado obtenido es el de un varón con una edad comprendida entre los 45 y los 64 años, soltero o sin pareja, con un bajo nivel de estudios, de clase entre media y media-baja, residente en la zona rural y con ingresos personales reducidos. Pero la experiencia cotidiana de Asajer evidencia claro predominio masculino (de las 60 personas en tratamiento no llegarán a seis mujeres) con una edad media más baja y con más gente que vive en la capital.

Respecto a consumos, el 84% de las personas identificadas como jugadores/as patológicos/as consume diariamente bebidas alcohólicas de baja graduación y el 70% consume tabaco.

La asociación aprovechó la presentación del estudio para llamar la atención sobre una cuestión que empieza a preocupar mucho: «los menores de edad están accediendo a las máquinas de apuestas instaladas en los bares, pese a la prohibición existente».

a Sonia Fernández

1. ¿Qué competencias tiene el Departamento de Juegos y Espectáculos del Gobierno Vasco?

Las competencias son múltiples aunque nuestra labor se centra, fundamentalmente, en la regulación del propio juego. Del mismo modo que atendemos las demandas de un sector profesional que crea empleo y riqueza, promovemos el juego responsable y ajustado a la normativa legal vigente.

2. Desde su posición de nueva Directora, ¿qué va a hacer el Departamento en relación a la ludopatía?

Para empezar, estaremos muy atentos a los últimos estudios sociológicos elaborados al respecto en la comunidad autónoma vasca, cuya publicación es inminente. Nuestro deseo es colaborar estrechamente con las asociaciones implicadas para consensuar todas aquellas medidas que nos ayuden a armonizar el legítimo derecho al ocio de los ciudadanos, con los intereses y necesidades de los afectados.

3. ¿Qué le parece la campaña realizada por el Gobierno Vasco, junto a empresas del sector del juego, para la promoción del juego responsable?

Debe quedar claro que esta iniciativa no pretende promocionar el juego como tal. Aunque la campaña aún se encuentra en pleno desarrollo, tanto a las empresas como a los usuarios les ha parecido interesante. Personalmente creo que hay que incidir en el concepto y la necesidad de juego responsable con carácter general enfocado a todas las edades y todo tipo de juego.

4. Hay menores jugando en locales de hostelería en las máquinas de apuestas. ¿Qué se va a hacer al respecto?

Es un hecho que no nos consta. Esta Dirección siempre defenderá al menor, desde el control y la inspección permanentes y aplicando, en última instancia, las sanciones que consideremos oportunas.

5. ¿Qué opina de la posibilidad de llevar todas las máquinas de tipo B a los salones de juego?

Se están dando pequeños pasos al respecto. La idea es establecer canjes de permisos B para posibilitar el traslado de este tipo de máquinas, desde los locales hosteleros a los salones de juego.

6. Están llegando a ASAJER personas con problemas de juego con máquinas Bingo de salas de Juegos Alternativos. ¿Qué posibilidad tienen de no acceso a este tipo de salas?

Si se hace referencia a las máquinas BG, hay que recordar que únicamente están autorizadas en los locales de Bingo dotados de recepción y control, por lo que todas aquellas personas que hayan solicitado su exclusión de los mismos, no podrán acceder bajo ningún concepto.



Entrevista a Sonia Fernández, directora del departamento de juegos y espectáculos del Gobierno Vasco.

Sonia Fernández López es licenciada en Derecho, carrera que completó con la realización de diversos estudios relacionados con el urbanismo, así como un máster sobre hacienda y finanzas públicas.

Antes de acceder a la Dirección de Juegos y Espectáculos, Sonia Fernández López fue concejala en Derio y Apoderada de las Juntas Generales de Bizkaia.

de afectado/a

HISTORIA DE UN JUGADOR REHABILITADO

Esta historia comienza hace mucho tiempo, cuando nuestro jugador tan sólo tenía unos tres años. Su padre le llevaba casi todas las semanas a un salón recreativo (en el que en teoría sólo podían entrar adultos). Allí es donde empieza a conocer este horrible mundo.

Lo peor comienza a llegar, cuando este jugador tiene que empezar a vivir su vida, que ya no era tan normal como la de los demás. Empieza a trabajar no cómo cualquier persona, él sólo trabaja para poder jugar. Tiene que esperar todo un mes para que el dinero se le vaya en unas pocas horas. De ahí se convierte en un ludópata y un mentiroso.

Tiene la suerte en su vida de conocer a una chica preciosa, pero en vez de colmarla de regalos, vé que no puede dejar de jugar. Cuando ella lo descubre, él se vuelve más violento y mentiroso. En los últimos diez años la chica tiene que aguantar numerosas mentiras, retrasos, falta de liquidez, chillos, enfados, portazos, insultos....., pero aún así, ella decide casarse, y éso no es todo, sino que le regala una hija que es lo mejor del mundo.

Él no cambia, sigue igual, y a ella se le empieza a terminar la poca paciencia que le queda. Mientras tanto él como no tiene liquidez y no le basta con ser ya lo que es, se nos convierte además en un ladrón. Comienza a robar a sus padres, compañeros de trabajo y sustrae más de 20.000 € en material de un taller en el cual trabaja. Son tan fuertes sus ganas de jugar que llega a robar a su hija de cuatro meses la hucha que la familia de su mujer había llenado.

Su mujer pone punto y final, ó cambia, ó la relación termina. Buscan ayuda y encuentran lo mejor, ASAJER y a la Psicóloga Raquel. Allí empieza sin esperanzas en Diciembre de 2006, pero continúa jugando hasta Abril de 2007. Ahora lleva dos años sin jugar, recuperado y con unas perspectivas que antes no hubiera tenido. Tiene casa, coche, mujer, hija, trabajo, dinero y sobre todo GANAS DE VIVIR.

GRACIAS

responde

EL 79,7% DE LA POBLACIÓN ALAVESA JUEGA EN LA ACTUALIDAD A JUEGOS DE AZAR.

1. ¿Juega usted a algún juego de azar?
2. ¿Quiénes cree que juegan más?
 - ¿Los hombres ó las mujeres alaveses/as?
 - ¿La población joven ó la población de más edad?
 - ¿Los/as habitantes de la zona rural ó los/as residentes en Vitoria-Gasteiz?
3. ¿Qué porcentaje de la población alavesa considera que tiene problemas con el juego?
4. ¿Qué porcentaje de la población alavesa reconoce tener problemas con el juego?

Hombre 67 años:

1. Juego diariamente a cartas y semanalmente a Primitiva.
2. Supongo que jugamos más los hombres y la gente mayor. No tengo idea de si se juega más en los pueblos ó en la ciudad.
3. Igual un 10%
4. La mitad de los que verdaderamente tienen problemas.

Mujer 30 años

1. No suelo jugar a ningún juego, como mucho en Navidad un décimo de Lotería del Niño a medias.
2. Los hombres juegan más. Es complicado decir si juegan más los jóvenes ó la gente mayor porque creo que depende del tipo de juegos. Todos juegan porque las personas de la zona rural jugarán en Vitoria.
3. El 7% de la población.
4. El 1% de la población.

Chico 19 años

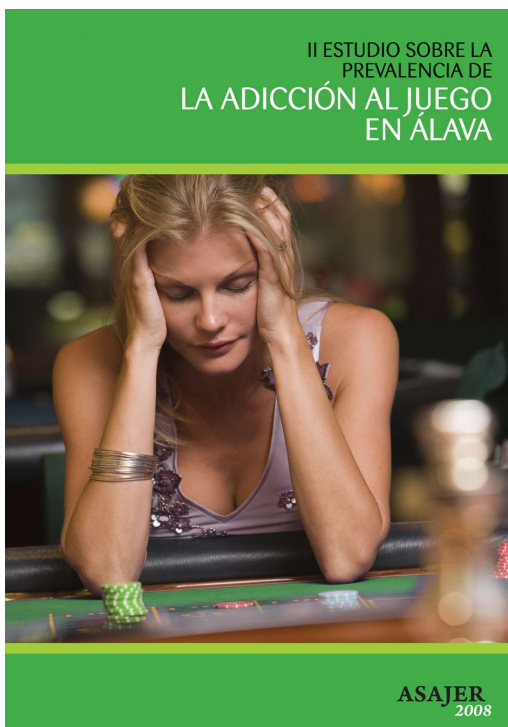
1. Juego a Primitiva y Quiniela.
2. Yo creo que somos los hombres, aunque cada vez hay más mujeres que juegan. Los jóvenes jugamos más y supongo que los que viven en Vitoria.
3. Muy poca gente.
4. No tengo ni idea.

de la ciudad y de la provincia

II ESTUDIO SOBRE LA PREVALENCIA DE LA ADICCIÓN AL JUEGO EN ÁLAVA

La Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación (ASAJER) realizó en el año 2001 el I Estudio sobre la Prevalencia del Juego Patológico en Álava. Han transcurrido seis años desde aquella fecha y es ahora cuando se ha podido realizar este II Estudio.

A través de los resultados obtenidos se puede conocer la realidad del juego y de su patología en Álava, y buscar aquellos servicios y recursos para hacer frente a un problema que ha ido aumentando.



lo mejor del trimestre

ASAJER mediante la presentación del II Estudio sobre la prevalencia de la adicción al juego en Álava ha hecho públicos los datos obtenidos a lo largo del año 2008 mediante 1129 encuestas personales realizadas en hogares alaveses, a población mayor de edad.

De esta manera podemos disponer de información actualizada para saber la participación de la población en juegos de azar, motivaciones para jugar, relación de juego con consumo de sustancias y servir de ayuda a la Administración en su toma de decisiones tanto en la regulación del juego como en la atención a las personas con problemas con el juego de azar.

Se puede encontrar este estudio en la página web de ASAJER: www.onlinezurekin.org

lo peor del trimestre

El acceso que están teniendo los menores de edad a los juegos de apuestas de los locales de hostelería.

Exigimos haya un mayor control para que los menores, al igual que no deben acceder a otros juegos de azar, no se les permita jugar en estas máquinas de apuestas.

libro recomendado

EL JUEGO PATOLÓGICO

Autor/es: Elena F. L. Ochoa, Francisco Javier Labrador Encinas.

Con la colaboración de Enrique Echeburúa, Elisardo becoña y Miguel Ángel Vallejo.

Año de publicación: 1994

Editores: Plaza & Janés

País: España



dvd recomendado



21 BLACK JACK

Director: Robert Luketic.

Reparto: Jim Sturgess , Kevin Spacey, Kate Bosworth, Laurence Fishburne, Aaron Yoo, Jacob Pitts, Liza Lapira, Josh Gad, Sam Golzari, Jack McGee.

Género: Drama, Thriller. **Duración:** 125 min.

Año de producción: 2008

País: EE.UU.

Público apropiado: Jóvenes

Síntesis: Ben es un brillante estudiante que aspira a que le concedan una beca para estudiar medicina en Harvard, algo que por su modesta posición económica no se puede costear. Tiene dos amigos algo "colgadetes", con los que está diseñando un robot para presentar a un importante concurso. Pero les empezará a dar esquinazo cuando un profesor advierte su mente preclara, y le propone unirse a un grupo muy especial de estudiantes. La idea es hacer dinero en los casinos de Las Vegas apostando fuerte al black jack, un juego donde es posible ganar sin dejar las cosas al azar, si se conchavan varias personas, que deben llevar el recuento mental de las cartas que el croupier ha repartido, y comunicarse con gestos y palabras casuales. Ben se resiste inicialmente, pero necesita el dinero.....

buzón sugerencias y/u opiniones

El pasado 15 de Junio tuvo lugar en la sede de ASAJER la 1ª reunión de colaboración de afectados/as y/o familiares en la organización de la celebración del 20 aniversario de la Asociación.

Acudieron 7 personas (4 mujeres y 3 hombres), de las cuales 6 son afectadas y la persona restante familiar.

Se explica y organizan todas las actividades que se van a llevar a cabo a lo largo de Septiembre, Octubre, Noviembre y Diciembre. Se reparte dentro de sus posibilidades, la colaboración de cada uno/a de ellos/as en estas actividades.

Queremos agradecer la ayuda voluntaria de los/as socios/as que han acudido a esta reunión y animar a otras personas que quieran participar en este proyecto, a acudir a futuros encuentros, ya que todos/as aquellos/as que hemos pasado por ASAJER a lo largo de estos años, formamos parte de este 20 ANIVERSARIO.



*¡Animaros
y escribir!*

