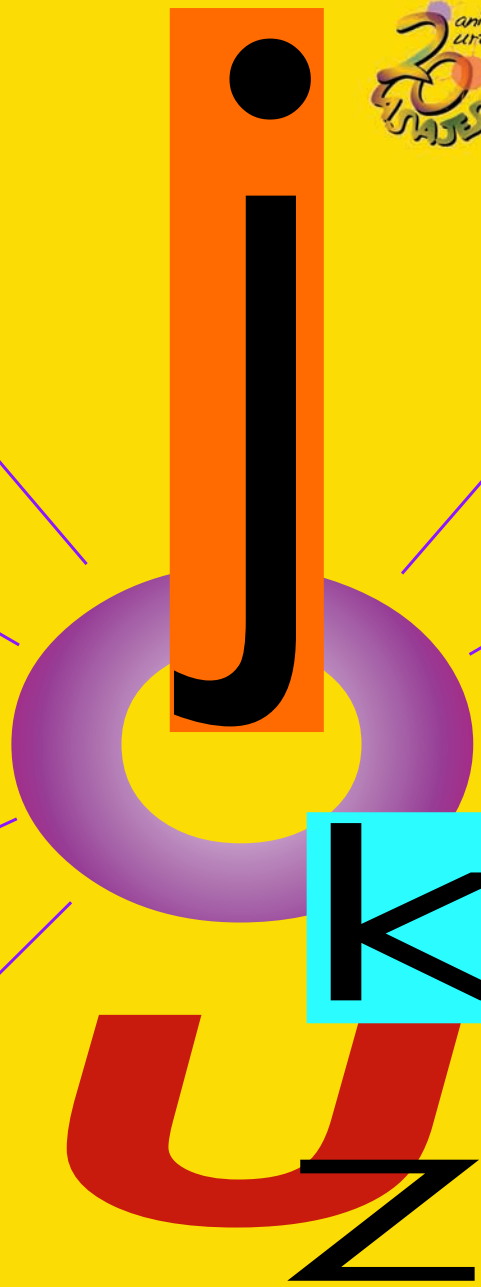




14

Publicación Trimestral
abril-mayo-junio

2011



ASOCIACIÓN ALAVESA
DE JUGADORES EN
REHABILITACIÓN
ERREABILITAZIOAN DIREN
ARABAKO JOKALARIEN ELKARTEA

kanpo



Ayuntamiento
de Vitoria-Gasteiz
Vitoria-Gasteizko
Udala

ARABAKO FORU ALDUNDIA
Gizarte Ongizaterako
Foru Erakundea
Instituto Foral
De Bienestar Social
DIPUTACIÓN FORAL DE ALAVA

CAJA LABORAL
EUSKADIKO KUTXA

- 1 Artículo
"Uso y abuso del Juego"
- 2 Entrevista
"Eguzki Urteaga"
- 3 El ciudadano responde
- 4 Recursos de la ciudad y de la provincia
"Programa preventivo de los riesgos del Juego de Azar y las Tics"
- 5 Valoración
"Lo mejor y lo peor"
- 6 Recomendación
"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

Uso y abuso del Juego

¿Quién no ha comprado algún boleto de lotería, echado las vueltas de la bebida a una atractiva máquina tragaperras, jugado unas monedas a las cartas o hecho una pequeña apuesta en alguna ocasión?

La posibilidad de implicar nos en el juego y jugar , surge cada día pero... **¿ CÓMO NOS IMPLICAMOS CADA UNO/A EN EL JUEGO?.**

Lo podemos hacer de diferentes maneras:

1. Podemos jugar de manera ocasional para divertirnos, pasar el rato, relajarnos... manteniendo un control total sobre la conducta y pudiendo abandonarla cuando lo deseamos, tanto si jugamos como si perdemos. Estaríamos usando el juego de manera sana y podríamos definirnos como **JUGADORES/AS SOCIALES.**

2. Podemos jugar de manera frecuente o diaria con un gasto habitual de dinero que en alguna ocasión nos acarrea problemas. Estaríamos abusando del juego y podríamos definirnos como **JUGADORES/AS PROBLEMA.**

3. Podemos jugar con una frecuencia alta y con una importante inversión de tiempo y dinero apostando siempre más de lo que podemos. El juego pierde el carácter social y de entretenimiento convirtiéndose en una necesidad, y teniendo dificultades para abandonarlo. Podríamos definirnos como **JUGADORES/AS PATOLÓGICOS/AS.**

Eguzki Urteaga

1.- ¿Cuáles son las funciones del juego en la sociedad?

Conviene distinguir las funciones del juego para los niños y para los adultos. En el primer caso, el juego es necesario para el desarrollo personal del niño en la medida que le permite mantenerse diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa, explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes, interactuar con sus iguales y funcionar de forma autónoma. Para los adultos el juego permite fundamentalmente divertirse, socializarse, competir y regular sus relaciones.

2.- ¿En qué medida se produce una estigmatización de la ludopatía?

En tanto que las ludopatías son consideradas enfermedades sociales mal vistas, acaban bajo el paraguas de los estereotipos o esquemas perceptivos y en torno a ellas aparecen estigmas sociales. La mala imagen social que dichas problemáticas poseen es descrita peyorativamente y es socialmente poco receptiva. Esto no solo favorece el enmascaramiento y la condición de invisibilidad de las mismas sino que genera sentimientos de rechazo y de marginalidad de los mismos individuos. Los propios jugadores dependientes asumen con frecuencia que se sienten observados y segregados, señalados por el dedo acusador, se sienten excluidos y marcados. Es el sello de la perversión y de la inmoralidad de quién no puede controlar y limitar sus impulsos o sus pulsiones y, por lo tanto, cae del lado de la anomalía ciudadana. A los ludópatas se les asocia una imagen de "viciosos impúdicos".

3.- ¿Según las investigaciones sociológicas, existen factores que propician el juego patológico?

Algunos estudios, generalmente norteamericanos, han intentado averiguar la incidencia de ciertas variables socio-demográficas que tienen relación con el comportamiento del jugador dependiente. Las variables estándar que han sido objeto de estudio en los diferentes trabajos consultados suelen estar relacionados con la edad, el género, la posición o clase social, la situación matrimonial, el tipo de empleo, el hábitat o la religión.

- Durante un largo periodo se ha considerado que el prototipo del jugador patológico era un hombre de entre 40 y 50 años porque la fuente informativa de la que procedía ese perfil se basaba en estudios de la población que acudía a buscar tratamiento. Pero cuando se recurre a estudios epidemiológicos de afectación del juego en la población general se constata, al contrario, que la práctica del juego con algún grado de dependencia se da en mayor proporción en personas más jóvenes, aunque apenas acuden a centros o asociaciones de ayuda para ser tratados.

- Entre los jugadores dependientes, el porcentaje de hombres es superior al de las mujeres. La distribución por sexo de los jugadores con problemas suele estar en torno a dos hombres por cada mujer. A su vez, mientras que en los hábitos de juego con máquinas recreativas sobresalen los hombres, el porcentaje de mujeres que juegan al cupón de la ONCE es predominante así como en la combinación de este juego con las loterías diarias.

- Según un estudio realizado por el Instituto Gallup en Estados Unidos, el juego de apuestas es una actividad más practicada por la élite socioeconómica que por las clases populares. Según Veblen, el juego es un vestigio del pasado aportado por la clase ociosa desde su forma particular de ver la vida.



Eguzki Urteaga

Profesor de Sociología
en la Universidad del
País Vasco e
Investigador en el
Centro de investigación
IKER, laboratorio
asociado al CNRS
francés

Pero, con la democratización del juego, gracias a la mayor disponibilidad de renta, se ha diversificado el espectro de las categorías sociales afectadas por el juego dependiente.

- La mayoría de los estudios realizados observan que los jugadores dependientes tienen un nivel de educación equivalente al promedio de la población. En Estados Unidos, sin embargo, diversos informes apuntan que la ludopatía es frecuente entre los jugadores que tienen más de diez años de escolaridad, y en torno a la mitad de ellos poseen estudios de grado medio o superior.

- En líneas generales, se apreciaba una mayor relevancia del juego dependiente entre las personas que viven solas, están solteras, separadas o divorciadas. Así, el estudio de Sommers indica que, mientras que en la población en general solo hay un 23,6% de solteros, forman el 38,9% de los jugadores dependientes arraigados. Asimismo, mientras que los divorciados representan el 9,3% de la población general, constituyen el 16,6% de los jugadores dependientes.

- En algunos estudios llevados a cabo en Estados Unidos, se destaca una mayor proporción de jugadores patológicos judíos y católicos que de jugadores dependientes protestantes o que se declaran sin religión. Aspectos como la mayor permisividad histórica del juego por parte de la religión católica, frente a un mayor rechazo por parte de las distintas iglesias protestantes, pueden explicar estas diferencias.

4.- ¿Existe una invisibilidad social de la ludopatía?

La ludopatía forma parte de las enfermedades sociales invisibles. Son desequilibrios, problemáticas o disfuncionales, que, debido a sus características estructurales (uso de un elemento tan común como el dinero, juego en espacios tan frecuentados como los bares, aceptación del juego como entretenimiento, facilidad para separar adicción y vida cotidiana) en encuentran ocultas y soterradas, y para los cuales no hay mecanismos claros y precisos de identificación. Esto hace de las ludopatías unas patologías difícilmente detectables o, por lo menos, más complejas que otras adicciones como pueden ser las drogas. Las ludopatías son socialmente ignoradas o relegadas a lugares de interés bajo, se encuentran asociadas a cuestiones cotidianas y a rutinas diarias que no llaman la atención inmediatamente. Eso explica que no existan necesariamente signos llamativos o comportamientos escandalosos y que se den casos de muchos jugadores excesivos que continúan con sus problemas durante años sin que nadie lo perciba.

5.- Qué deberían hacer las administraciones públicas ante la ludopatía?

En primer lugar, las administraciones públicas deben abandonar su actitud ambivalente hacia el juego y sus manifestaciones patológicas. Por una parte, se valora el juego y aquellos que ganan y que, de ese modo, se enriquecen. Por otro lado, se estigmatizan los comportamientos considerados como desviantes por que rompen con las normas sociales y ponen en peligro el orden social. Dicho de otra forma, por un lado, se comercializan y se promocionan los juegos, se liberaliza el sector del juego a través de Internet, y, por otro lado, se desarrollan campañas de información y se sensibilización para alertar los ciudadanos sobre los riesgos inherentes a la práctica de estos juegos. En segundo lugar, las instituciones deberían: 1) desarrollar programas integrales, 2) multiplicar centros especializados que puedan prestar una atención adecuada a las personas afectadas, 3) mejorar los dispositivos de identificación, dado que una identificación precoz facilita la resolución del problema del juego patológico, y 4) regular el sector del juego, especialmente en Internet.

responde

1. ¿Qué cree que es la ludopatía, una enfermedad, un hábito, un vicio?
2. ¿Conoce a alguien que tenga problemas de juego?
3. Si alguna persona de su entorno cercano tuviera un problema de ludopatía, ¿como cree que actuaría?
4. ¿Sabría donde poder acudir a pedir información o asesoramiento si se diera el caso?

Hombre 76 años (Laguardia):

1. Es un vicio que cogen y luego no pueden quitar.
2. En mi familia nadie juega.
3. No sé como se arregla eso.
4. No tengo ni idea.

Mujer 66 años (Laguardia):

1. Yo estoy convencida que es una enfermedad.
2. Mi hermano y un amigo.
3. Yo antes intentaba ayudarle, me volví loca y pasé mucha tensión. Ahora huyo de ello.
4. Recurrí a la obra social pero no encontré la puerta abierta.

Mujer 28 años (Vitoria-Gasteiz):

1. Yo creo que es enfermedad porque por un hábito no llegarían a destruirse la vida.
2. Un amigo.
3. Nosotros/as le decimos que tiene que dejarlo, pero no nos hace caso.
4. No lo sé. Miraría por internet para saber si hay algo.

de la ciudad y de la provincia

Los riesgos del Juego de Azar y las Tics (videojuegos,internet, móviles)

Programa preventivo de los riesgos del Juego de Azar y las Tics (videojuegos,internet, móviles), que ASAJER lleva a cabo, dirigido a niños/as de entre 4 y 12 años proponiendoles participar en un espacio lúdico en el que vamos a pasarlo bien pintando, dibujando y jugando.

Se pretende transmitir la importancia de dar una **visión positiva del juego a nuestros hijos/as**.

El juego independientemente del medio que utilicemos (balón, pantalla, juegos..), tiene un componente fundamental que debemos potenciar en nuestros hijos/as: la **DIVERSIÓN**. Unido a ella, el juego es más enriquecedor si lo hacemos en **COMPañIA**. Primero con los/as **PADRES/MADRES** y luego con **AMIGOS/AS**.



lo mejor del trimestre

Reuniones de la asociaciones del País Vasco que trabajan en el campo de la Ludopatía con Celina Pereda, Directora general de drogodependencias del Gobierno Vasco, para la introducción de las adicciones comportamentales, como el caso de la ludopatía, en la Ley de Drogodependencias. .



lo peor del trimestre

Continuamos observando que las personas que acuden a ASAJER por sus problemas con el juego, en la mayor parte de los casos, acuden solas a las sesiones de tratamiento, a pesar de lo necesario de la ayuda y el apoyo por parte de la familia para superar esta adicción.

Así mismo, es importante que el familiar sepa cómo se va avanzando ó no en su lucha contra la ludopatía.



libro recomendado

MANUAL DEL LUDÓPATA GUÍA PARA PACIENTES Y FAMILIARES

Blas Bombín Mínguez
Director técnico de Fejar
(Federación Española de Jugadores
de Azar Rehabilitados)
Editor: FEJAR

Pacientes, familiares y la sociedad en general cuentan ya con una nueva herramienta para aproximarse a la ludopatía, la gran adicción desconocida. Una guía obra del psiquiatra Blas Bombín, que ha sido promovida por la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados, y ha contado con la colaboración de la Fundación Sociosanitaria de Castilla-La Mancha.



dvd recomendado

NO TENGAS MIEDO

Dirección: Montxo Armendariz
Año: 2010
Duración: 1h. 30 min.
Género: Drama



Película no recomendada a menores de 16 años.

Interpretación: Lluís Homar, Michelle Jenner, Belén Rueda, Cristina Plazas, Javier Pereira...

La pequeña Silvia lleva una vida normal hasta el día que su padre inicia 'un nuevo juego' con ella. Mientras su madre parece preferir no darse cuenta de nada, Silvia cree incapaz de escapar de los abusos sexuales de su progenitor. Convertida en una adulta silenciosa, angustiada y ludópata, intentará superar, con la ayuda de su mejor amiga y una psicóloga, las secuelas que de tantos años de violencia.

buzón

sugerencias
y/u opiniones

El pasado 2 de Junio ASAJER llevó a cabo un seminario informativo sobre ludopatía dirigido a familiares de personas afectadas por esta adicción que acuden a la asociación.

A dicho seminario solamente acudieron tres personas (las tres mujeres) familiares de dos afectados.

Queremos animaros a participar en próximas actividades, dada la importancia de que conozcais la enfermedad de vuestros parientes, a qué os teneis que enfrentar y cómo teneis que actuar como familiares.

¡Os esperamos en próximos encuentros !

*¡Animaros
y escribir!*

