



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

kanpo



# índice

nº 4

- 1 Artículo  
“Juegos Online”
- 2 Entrevista  
“Empresa Kiroljokoa”
- 3 Testimonio afectado  
“Receta para sesión de juego”
- 4 El ciudadano responde
- 5 Recursos de la ciudad y de la provincia  
“Guía: Y TÚ ¿QUÉ SABES DE LA LUDOPATÍA?”
- 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

# Juegos Online

El papel que desempeña el juego en nuestra vida es importante y muy variado. El juego como actividad lúdica es una de las actividades más frecuentes entre las personas y que mejor caracterizan su que hacer habitual.

Hasta hace un tiempo jugábamos a muy diversos tipos de juegos ( parchís, cartas, loterías, juegos de deporte, bingo....) de una manera presencial, pero en los últimos años surge y va cobrando protagonismo el JUEGO ONLINE.

## ¿ Pero qué son los juegos en línea?

Son aquellos juegos jugados vía Internet, independientemente de la plataforma. Puede tratarse de JUEGOS MULTIJUGADOR que son aquellos en los que participan diversos jugadores. Más concretamente se suele utilizar para definir videojuegos que son jugables a través de Internet con otras personas conectadas a la misma ó JUEGOS WEB que se descargan desde la web y ejecutan en el navegador.

Existen distintas tipologías de juegos online como pudieran ser :

Los **juegos de rol multijugador masivo online** o **MMORPGs** son videojuegos que permiten a miles de jugadores introducirse en un mundo virtual de forma simultánea , e interactuar entre ellos. Tratan de crear un personaje, del cual puedes elegir su raza, profesión, armas, etc., e ir aumentando niveles y experiencia en peleas contra otros personajes o realizando diversas aventuras (o misiones).

Los **juegos de azar** las posibilidades de ganar o perder no dependen de la habilidad del jugador sino exclusivamente del azar. De ahí que la mayoría de ellos sean también juegos de apuestas cuyos premios están determinados por la probabilidad estadística de acertar la combinación elegida.

**ManagerZone** es un juego multijugador que permite a miles de usuarios unirse a un juego de gestión deportiva interactiva. El objetivo del juego es el manejo financiero, táctico, comercial y deportivo de un equipo.

Observamos que a la par que otras cuestiones ,como por ejemplo las formas de comunicación entre personas (antes eran cara a cara, por teléfono...,ahora a través del chat, messenger), el trabajo (en la actualidad muchos trabajos se realizan desde casa través de la red), etc, las modalidades de juego van cambiando y con ello el perfil de los jugadores.



Bitor Ugarte

**Empresa Kirojokoa**

Consejero Delegado de Tele Apostuak, Promotora de Juegos y Apuestas, S.A, empresa que gestiona apuestas deportivas en la CAV a través de la marca Kirojokoa.

55 años, natural de Abadiño (Bizkaia).

Cuenta con una larga trayectoria como gestor empresarial.

**1. ¿Qué es Kirojokoa?** Kirojokoa es una nueva forma de vivir más intensamente el deporte a través de las apuestas. Se trata de una nueva forma de ocio y entretenimiento en la que se unen afición y conocimiento deportivo, para que el público pueda participar de una forma activa en los diferentes acontecimientos deportivos. Las apuestas se pueden hacer en nuestras Casas de Apuestas, donde también se pueden seguir las retransmisiones deportivas en directo, y en los diferentes bares que tienen una de nuestras Máquinas de Apuestas.

**2. ¿Cómo surge la idea de crear un negocio relacionado con apuestas deportivas en Euskadi?** Cuando desde el Gobierno Vasco se empezó a elaborar el borrador del Reglamento de apuestas de la Comunidad Autónoma Vasca nos pareció que sería interesante entrar en una actividad que está teniendo éxito a nivel europeo. Comenzamos a trabajar en el proyecto y en octubre del año pasado conseguimos la licencia para poder realizar la actividad. Desde el primer momento nuestra idea fue la de crear un modelo de apuesta deportiva adaptada al público de Euskadi, ofreciendo la posibilidad de apostar en los deportes de aquí y también en competiciones internacionales.

**3. ¿Qué diferencia hay entre esta modalidad de juego y las ya existentes en el mercado?** La principal característica de estas apuestas es que tienen su razón de ser en el deporte, no se trata de un juego de azar, sino de acertar pronósticos de eventos deportivos: el resultado de un partido de fútbol, la trainera ganadora de una regata, los primeros clasificados en un campeonato de motociclismo... El conocimiento sobre la actualidad deportiva aumenta la posibilidad de obtener un premio, lo que proporciona un aliciente añadido a la apuesta deportiva.

**4. ¿Qué tipos de apuestas puede desarrollar el ciudadano en estos locales?** Nuestra oferta deportiva es muy variada, prestamos especial atención a los deportes más seguidos en Euskadi como el fútbol, la pelota, el ciclismo, el remo o los hemi-kirolak, pero también se puede apostar sobre baloncesto, motor, tenis... En cuanto a modalidades de apuesta hay tres tipos: las apuestas Contra la Casa, en las que cada pronóstico tiene una cuota que es la cantidad por la que se multiplica el importe apostado; las Puntas, en las que se apuesta por una serie de eventos para ganar un bote, y las Cruzadas, en las que un apostante lanza una propuesta de apuesta que debe ser aceptada por otro apostante para que se formalice la apuesta.

**5. ¿Qué medidas se van a llevar a cabo en las casas de apuestas para controlar los impactos negativos de esta nueva modalidad de juego? ¿Y en los locales de hostelería donde se coloquen máquinas de apuestas?** Pensamos que la apuesta deportiva no va a producir esos efectos no deseables. El tiempo que transcurre entre el momento de la apuesta y el momento en que se conoce si la apuesta es premiada o no, va a retraer a los jugadores compulsivos. Además, las máquinas de apuesta de los bares no pagan el premio en metálico y los premios cobrados con la tarjeta Kirojokoa no se pueden volver a apostar hasta que pasen cuatro horas desde que se ha cobrado. Por estas características, la apuesta deportiva es una modalidad de juego reflexiva y poco adictiva. De todas formas, hemos preparado unos folletos informativos en los que damos una serie de consejos para apostar de forma responsable y nuestro personal de las Casas de Apuestas estará atento para ayudar a quienes puedan tener algún tipo de problema. Nuestro mensaje para los apostantes es claro: diviértete, participa, demuestra que sabes y sé responsable.

**6. ¿Cómo se va a controlar el acceso a las apuestas a los menores de edad?** Tal y como establece la normativa, en las Casas de Apuestas está prohibida la entrada a los menores de edad y las propias Máquinas de Apuestas llevan una identificación de la prohibición de uso por parte de los menores. No está en nuestras manos el control del acceso los establecimientos de hostelería.

**7. ¿Existe algún planteamiento para que una persona con problemas pueda autoprohibirse el acceso a las apuestas?** No existe un mecanismo específico como tal, pero nuestro personal de atención al público tratará de ayudar en la medida de lo posible a quienes puedan tener algún tipo de problema con las apuestas.

**8. ¿Tienen previsto algún tipo de colaboración con Asociaciones que trabajan en el campo de la Ludopatía?** Nuestra intención es ponernos en contacto con estas asociaciones para explicarles cuál es el funcionamiento y la filosofía de Kirojokoa, para poder resolver las dudas que tengan en torno a nuestra actividad, porque entendemos que como se trata de una nueva actividad habrá una serie de expectativas en torno a este nuevo sector. Estamos abiertos a colaborar con estas Asociaciones.

de afectado/a

## RECETA PARA SESIÓN DE JUEGO

### La receta para no jugar sería:

- \* No llevar más de lo imprescindible y liquidar pronto los gastos del día.
- \* Evitar entrar sólo a bares y lugares de juego.
- \* Por otro lado si se puede, tomar poco alcohol y café.
- \* Tener la mente ocupada y trazar de antemano el programa del día.
- \* Buscar nuevos estímulos y metas con las que poder neutralizar las ansias que el juego pueda crear en tí.
- \* Confiar en los amigos (los de verdad) y en la familia.
- \* Procura estar sólo poco, sobre todo a la hora tonta en la que solías jugar.
- \* Date tus pequeños premios si quieres evitar el juego y ten en cuenta siempre que antes de echar la primera moneda, piénsatelo tres veces y no la jugarás, pero aún en caso de que las eches ten en cuenta que siempre existe la posibilidad de una retirada a tiempo, que es ganar la batalla.

## responde

1. ¿Sabe usted qué es el Juego on line?
2. ¿Ha jugado alguna vez a algun Juego on line?
3. ¿Me puede decir algún tipo de Juego de apuestas on line?
4. ¿Considera que los Juegos on line pueden traer problemas? ¿Cuales?
5. ¿Cree que hay una edad a la que se juega más a Juegos on line?
6. ¿Limitaría el acceso a Juegos on line?

### **Mujer 31 años.**

1. No sé que es el Juego on line.
2. No he jugado nunca.
3. No puedo decir ninguno porque no sé.
4. No creo que esos juegos traigan generalmente problemas.
5. Sí, con menos edad, que no tienen que trabajar y tiene más tiempo libre.
6. No. No considero que se les tenga que poner límites.

### **Chico 16 años.**

1. Sí, es el juego por internet.
2. Juego a juegos de Rol.
3. No juego a juegos de apuestas pero sé que está el poker, casinos, etc.
4. Sí creo que pueden llevar a problemas de Ludopatía.
5. No creo que dependa de la edad, sino de la persona.
6. Limitarlo sólo para personas que tengan problemas de Ludopatía.

### **Hombre 58 años.**

1. No tengo ni idea.
2. No he jugado nunca.
3. No sé ninguno.
4. Pues supongo que como otros juegos.
5. Los jóvenes que saben de ordenadores.
6. No los limitaría, que se puedan divertir los que juegan.

# de la ciudad y de la provincia

## GUÍA PARA CONOCER LOS RIESGOS DE LOS JUEGOS DE AZAR. Y TÚ ¿QUÉ SABES DE LA LUDOPATÍA?

El objetivo de esta guía, dirigida a la población en general, es informar sobre los juegos de azar y sus riesgos. En definitiva transmitir información a los ciudadanos y ciudadanas sobre lo que popularmente se conoce como Ludopatía.

La Ludopatía es una enfermedad que afecta a muchas personas, se habla del 2 al 3 % de la población.

A nivel Social, la Ludopatía es poco reconocida y hay un gran desconocimiento sobre ella, ya que generalmente se muestra con toda su intensidad en un contexto privado.

Confiamos que aquellas personas que hayan decidido leer la guía amplien los conocimientos sobre esta problemática y se conciencien de que la Ludopatía no es un vicio sino una enfermedad de la que se puede salir.

Guía editada por ASAJER (Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación) y financiada por IFBS (Diputación Foral de Álava), Departamento de Salud y Consumo (Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz) y Caja Laboral.



## lo mejor del trimestre

El Gobierno Central y las Comunidades Autónomas están consensuando un nuevo proyecto de ley para regular el juego y las apuestas, sobre todo a través de internet.

En una reunión de la Comisión Sectorial del Juego se han abordado temas como el “registro de prohibidos” del juego en la red, la repercusión de las Nuevas Tecnologías y necesidad de prestar protección especial a sectores vulnerables como los menores de edad ó las personas con adicción al juego.

## lo peor del trimestre

Bombardeo en los Medios de Comunicación de concursos, líneas 905, sorteos, etc, que no están dentro de la legalidad y no están regulados por la Administración.



## libro recomendado

**JUGAR PERJUDICA SERIAMENTE LA SALUD.**

**Qué es y como tratar la ludopatía.**

Jesús J. De la Gandara, J.C. Fuertes Rocañin y M<sup>a</sup> Teresa Álvarez. Año 2002



## dvd recomendado



**“El jugador” Carlos tiene una enfermedad invisible: ludopatía.**

**Director:** Azucena Rodríguez. Año 2007.

**Reparto:** Miguel Gelabert (Carlos), Ana Goya (Carmen), Celia Freijeiro (Alicia), Adrián Viador (Juan Luis).

**Sinopsis:** Nadie en su entorno imagina cuál es su problema. Es contable en un taller y acude a su trabajo normalmente.

Tiene amigos que le ven jugar pero no sospechan que en realidad, Carlos es un enfermo.

En casa, la situación es bien distinta. La comunicación con su mujer y sus hijos es inexistente. El juego y la obsesión por conseguir dinero para seguir jugando le quitan el sueño.

# buzón

## sugerencias y/u opiniones

El Jueves 6 y Viernes 7 de Noviembre de este año 2008 en el Palacio de Congresos Europa, ASAJER (Asociación Alavesa de Jugadores en rehabilitación) tiene previsto realizar las **III JORNADAS SOBRE ADICCIÓN AL JUEGO Y NUEVAS TECNOLOGÍAS**. *SITUACIÓN DEL JUEGO ON-LINE, CONDUCTAS ADICTIVAS Y TRATAMIENTO.*

Estas Jornadas de un día y medio de duración, tienen como objetivo trabajar el tema de Juego on-line tanto en su vertiente de juego de apuestas como de videojuegos.

El programa de estas III Jornadas sería:

**Vitoria-Gasteiz 6 y 7 de Noviembre 2008, PALACIO DE CONGRESOS EUROPA**

### 6 de Noviembre de 2008 (Jueves)

9:00 h Recepción y entrega de material.

9:30 h Inauguración

- Doña Covadonga Solaguren (Diputada de Política Social y Servicios Sociales).

- Doña Idoia Axpe (Presidenta de Asajer)

10:00 h Conferencia: "Situación actual del Juego en línea"

- Don Francesc Canals (Director del Observatorio de Internet)

11:00 h Café.

11:30 h Mesa redonda: **Experiencia de las tres Asociaciones de la Comunidad Autónoma Vasca respecto a Juego Online:**

- Ekintza Aluviz (Vizcaya): Doña Rocío Fonseca (Psicóloga)

- Ekintza Desalud (Guipuzcoa): Doña Beatriz Yubero (Psicóloga)

- Asajer (Alava): Doña Ana Herrezuelo (Psicóloga)

13:30 h Comida

16:30 h Conferencia: **Juego en línea" Juegos de Azar y de dinero"**.

- Don Francesc Perendreu (Coordinador de Plataforma Mediterránea Aencas)

17:30 h Conferencia: **Juego en línea "Videojuegos"**

- Don Antonio Castaños (Psicólogo de Adicciones Tecnológicas y Coordinador de Vida Libre).

18:30 h Comunicaciones libres.

19:30 h Fin de día de Jornada.

### 7 de Noviembre de 2008 (Viernes)

10:00 h Conferencia: "Tratamiento del Juego Online en la Unidad de Juego Patológico en el Hospital de Bellvitge"

- Doña Mónica Gómez Peña (Psicóloga Adjunta, Unidad de Juego Patológico del Hospital de Bellvitge)

11:00 h Café

11:30 h Mesa redonda "Regulación del Juego Online"

- Don Aitor Uziarte (Director del Departamento de Juegos y Espectáculos de Gobierno Vasco)

- Doña Laura Guillot. Asociación Española de Apostadores Deportivos por Internet (AEDAPI)

12:30 h Conclusiones de las Jornadas

13:00 h Clausura

- Don Peio López de Munain (Concejal Delegado del Área de Asuntos Sociales).

- Doña Idoia Axpe (Presidenta de Asajer)

