

GUÍA PARA LA DETECCIÓN TEMPRANA Y PREVENCIÓN DEL JUEGO DE RIESGO

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

GUÍA PARA LA DETECCIÓN TEMPRANA Y PREVENCIÓN DEL JUEGO DE RIESGO



Esta guía recoge información sobre el juego patológico y ofrece pautas para la detección temprana de conductas de riesgo, herramientas diagnósticas, así como recursos preventivos y de tratamiento.

ÍNDICE

- 1 MARCO TEÓRICO
- 2 FACTORES DE RIESGO
- 3 SEÑALES DE ALARMA
- 4 HERRAMIENTAS DE DETECCIÓN Y DIAGNOSTICO DE TRASTORNO DE JUEGO
- 5 RECURSOS PREVENTIVOS Y DE AYUDA
- 6 GLOSARIO DE TÉRMINOS
- 7 BIBLIOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN

Esta guía se crea con el fin de facilitar información útil y actualizada para la detección temprana y precoz de un posible problema relacionado con el juego en cualquier persona y, especialmente, en las personas adolescentes y jóvenes como colectivo vulnerable.



- 1 Agentes educativos: Docentes, monitores y monitoras de ocio y tiempo libre, comedor, gaztegune...
- 2 Agentes sociales, sanitarios y sociosanitarios.
- 3 Familias.
- 4 Población joven y adolescente.
- 5 Población general interesada en el tema.

LA GUÍA SE ARTICULA EN 4 BLOQUES



Marco teórico y factores de riesgo

Contextualización de lo que son los juegos de azar y las apuestas e interpretación teórica de un proceso adictivo o ludopatía y los factores de riesgo.



La adolescencia

Etapa en la que surge la necesidad de interpretar las conductas adictivas y los procesos de intervención de manera diferenciada.



Señales de alarma, pautas de prevención e intervención

Se identifican las señales de alarma a tener en cuenta para poder detectar, de manera precoz, un posible problema con el juego desde el contexto familiar, laboral, académico y personal. Asimismo, se mencionan algunos consejos o pautas preventivas adaptadas a diferentes contextos, para evitar el desarrollo de una posible adicción.



Herramientas de detección, recursos preventivos y de ayuda

Se facilitan algunos recursos y materiales para la prevención del juego patológico, herramientas de diagnóstico y recursos de atención y tratamiento en ludopatías.



MARCO TEÓRICO

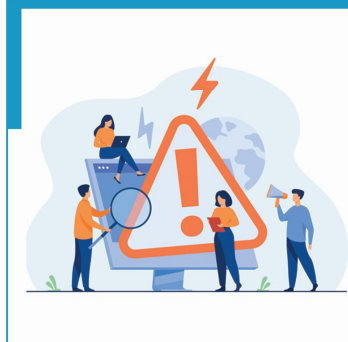
LOS JUEGOS DE AZAR Y LAS APUESTAS

Se llaman **juegos de azar** aquellos juegos cuya posibilidad de ganar o perder no depende de la habilidad de la persona jugadora, sino que interviene el azar. También se consideran juegos de azar las apuestas, cuyos premios están determinados por la probabilidad estadística de acertar con la combinación elegida.



- Son azarosos. Su resultado no depende de estrategias, ni de la habilidad de la persona jugadora. Es decir, no son controlables.
- Se basan en las leyes de la probabilidad. No sólo son incontrolables, sino que, además, suelen ser impredecibles.
- Se arriesga dinero o bienes valiosos.
- Tienen premios en dinero o en especie. El éxito o fracaso conlleva la ganancia o la pérdida de dinero, que es uno de los reforzadores más valiosos, de manera que se trata de actividades con un potente valor motivacional por la posibilidad que tienen de ganar, pero también cuyos fracasos conducen a desajustes psicológicos y sociales más severos.
- Están diseñados y desarrollados con una finalidad exclusivamente recaudatoria. Es por ello que, cuanto más se juegue, más probabilidad se tiene de perder.

MODALIDAD DE JUEGO SEGÚN EL OPERADOR



El **Juego Público** es aquel que está gestionado por la Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado, S.A. (SELAE) y la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE). Ofrece grandes premios y proporciona altos beneficios. Es el juego más extendido y normalizado, pero también el que menor percepción de riesgo genera entre la población vasca. En esta clasificación se encuentran, entre otros, la lotería de navidad, las quinielas, la bonoloto, el cupón de la ONCE o el rasca de la ONCE.

“Según el estudio realizado por el Observatorio Vasco del Juego, sobre prevalencia, hábitos y perfiles de las personas jugadoras en Euskadi 2020, existen diferencias de género en el tipo de juegos que juegan los hombres y mujeres de la CAV. Las mujeres, juegan más que los hombres a la lotería nacional, al cupón de la ONCE y a las loterías instantáneas. A todos los demás juegos de gestión pública y de gestión privada juegan más los hombres, especialmente a aquellos que tienen que ver con el deporte.”

El **Juego Privado** está gestionado por operadores privados con licencia, sujeto a una determinada regulación y que comprende todos los demás tipos de juegos de azar presenciales y online que no son de gestión pública. Se incluyen en esta categoría los bingos, los casinos, los salones de juego, los locales de apuestas y las máquinas recreativas de azar y programadas.

Se considerarán **Juegos Ilegales** aquellos juegos que no estén incluidos en el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco, así como los que, estando incluidos, se realicen sin la oportuna autorización o en forma, lugares o por personas distintas de las que se especifiquen en las autorizaciones y en las correspondientes normas legales aplicables.

Todos los juegos que no estén sujetos a una regulación tienen, a priori, mayor riesgo, no tanto por su poder adictivo, sino por las consecuencias legales o la nula protección legal que se le ofrece a la persona jugadora.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO Y SU POTENCIAL ADICTIVO

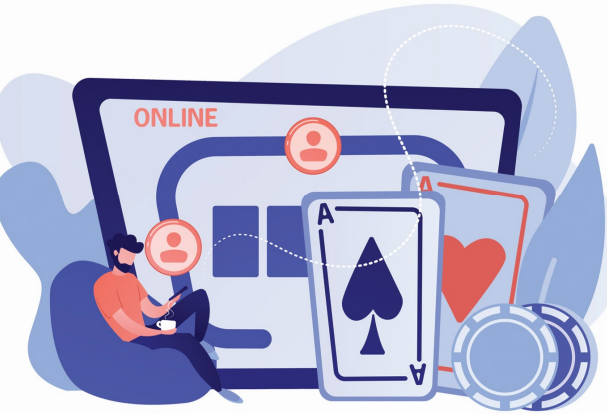
Según el estudio realizado por el **Observatorio Vasco del Juego** sobre prevalencia, hábitos y perfiles de las personas jugadoras en Euskadi 2020:

El Juego Presencial ➤ que el juego online en todas las franjas de edad y géneros. Perfil de persona jugadora online: **18-24 años y hombre**.

Personas jugadoras online por genero:

4% 1,7%

JUEGO ONLINE O PRESENCIAL



El **juego presencial** se define como el que se practica en lugares específicos a los que la persona jugadora se tiene que desplazar y ajustar al juego, a los horarios y a la normativa establecida para el local.

El **juego online** se define como aquel juego de azar y apuestas que se realiza a través de medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos, incluyendo internet, SMS y televisión.

El juego online presenta unas características que le aportan un mayor potencial adictivo.

- Disponibilidad: 24h al día durante 365 días al año.
- Accesibilidad: desde cualquier dispositivo telefónico o tecnológico con acceso a internet.
- Privacidad: Posibilita el juego en lugares privados y protegidos del control externo, favoreciendo el consumo ilimitado del juego y otro tipo de hábitos poco saludables, como la ingesta de comida rápida, el sedentarismo y el consumo de drogas.
- Anonimato.
- Gran oferta de juegos.
- Posibilidad de jugar con dinero virtual.
- La persona puede participar de manera muy activa, por lo que el nivel de interacción que proponen algunos juegos online potencia su adicción.
- Gran diversidad de plataformas atractivas y dirigidas especialmente al público joven y masculino.

JUEGO CON PREMIO PROGRAMADO Y JUEGOS DE AZAR

El **juego con premio programado** consiste en que, después de una secuencia de varias jugadas, la propia máquina devuelve una cantidad determinada de lo que se ha apostado en ella, por lo que, al estar programada la secuencia de resultados, se considera un juego de no azar.

El **juego de azar** es aquel cuyo resultado depende esencialmente de la suerte, sin secuencia de jugadas. Otorga el premio a través de un sistema aleatorio de generación de resultados.

“La **“máquina caliente”**, un mantra repetido por muchas personas jugadoras cuando creen tener cerca el bote que contiene dentro la máquina, puesto que, según su lógica, al no haber dado el premio durante un tiempo, debe estar al caer. No obstante, el mito es falso. Las máquinas están programadas para que den un porcentaje de premios en un ciclo determinado y el porcentaje de devolución está marcado por la normativa.”

EL RANGO TEMPORAL: DISCONTINUO O CONTINUO

En el **juego discontinuo** las apuestas, el juego y los resultados están espaciados durante horas o incluso días (lotería), mientras que en el **juego continuo** el rango temporal se reduce a breves segundos (máquinas recreativas con premio programado) o a pocos minutos (bingo).

EL GRADO DE HABILIDAD: JUEGO ACTIVO O JUEGO PASIVO

El **juego activo** requiere unos conocimientos, habilidad o pericia, real o imaginaria, por parte de la persona jugadora (cartas, dados, quinielas, etc.). Este tipo de juegos pueden alimentar la sensación de “ilusión de control” es decir, creer equivocadamente que se tiene una estrategia útil para ganar.

En el **juego pasivo** el resultado sólo depende de la suerte, sin requerir ninguna acción, conocimiento o habilidad especial de la persona jugadora: loterías, el cupón de la ONCE, el bingo y las máquinas recreativas con premio programado.



EL GRADO DE CONTRIBUCIÓN DE OTRAS PERSONAS: INDIVIDUAL O GRUPAL

Los juegos que se practican a nivel **grupal** suelen tener un carácter socializador y lúdico, satisfaciendo así las propias necesidades del grupo en un momento determinado.

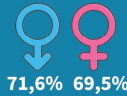
Los juegos que se practican de manera **individual**, sin embargo, satisfacen aspectos personales, muchas veces vinculados a lo emocional, por lo que pueden incrementar el riesgo de desarrollar una adicción.

DEL JUEGO SOCIAL AL DESARROLLO DE UN PROBLEMA DE ADICCIÓN O LUDOPATÍA

Los juegos como la lotería de navidad, el euro millón, los juegos de cartas o las apuestas deportivas son prácticas que están arraigadas en nuestro contexto sociocultural, por lo que su práctica está extendida y normalizada.

Teniendo en cuenta los resultados del estudio sobre prevalencia, hábitos y perfiles de la persona jugadora de Euskadi del Observatorio Vasco del Juego 2020:

Población jugadora el último año



La mayoría de las personas que juegan, mantienen una relación responsable con el juego y no desarrollan ningún problema.

Sin embargo, en algunas personas el juego se puede convertir en un problema. Si la persona aumenta la frecuencia con la que juega o dedica mucho tiempo a mirar páginas relacionadas con el juego o juega más dinero de lo que tenía planeado o empieza a tener deudas, puede estar en la antesala del juego patológico.

Puede que no haya desarrollado una ludopatía, pero mantiene un comportamiento de riesgo con el juego que le puede ocasionar problemas de distinta índole.

Según el estudio sobre prevalencia, hábitos y perfiles de la persona jugadora de Euskadi del Observatorio Vasco del Juego 2020:

		
Personas con problemática vinculada al juego: 2,2%	2,9%	1,4%
Juego de riesgo: 1,2%	1,6%	0,8%
Juego problemático: 0,5%	1,0%	0,0%
Juego patológico: 0,5%	0,5%	0,5%



La persona jugadora patológica se caracteriza por tener una dependencia emocional con el juego, una pérdida de control con respecto a éste y una interferencia en el funcionamiento normal de la vida cotidiana. Es decir, si la persona jugadora presenta, al menos, cuatro de los indicadores identificados a continuación, dentro de un período de 12 meses, estaríamos, según el DSM-V (Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales), ante una persona que presenta problemas de ludopatía o juego patológico.

Criterios para diagnosticar un posible trastorno de juego (DSM V)

- Necesidad de jugar más dinero para conseguir la excitación deseada.
- Sentimiento de nerviosismo o irritabilidad cuando intenta reducir o parar el juego.
- Esfuerzos repetidos sin éxito para cortar, reducir o abandonar el juego.
- Mente ocupada en el juego (reviviendo en imaginación experiencias anteriores de juego, planificando y pensando en otras jugadas o en cómo obtener dinero para continuar jugando).
- Apuesta cuando está en desasosiego (con depresión, culpable o con ansiedad).
- Después de perder, juega para ganar más.
- Miente para ocultar el grado de implicación en el juego.
- Pone en peligro o pierde relaciones importantes, empleo o estudios a causa del juego.
- Cuenta con su entorno más cercano para que le den dinero con el fin de aliviar su situación desesperada.

El proceso de adicción no siempre es rectilíneo, lo que dificulta el proceso de detección e intervención.

Pasar de jugar moderadamente, relacionado más con un uso recreativo, a jugar de manera problemática o patológica, no se debe al azar. Tampoco obedece a causas concretas, sino que viene influido por la presencia, o ausencia, de una serie de **factores de riesgo** y de protección.

Se entienden como factores de riesgo el conjunto de circunstancias, hechos y elementos personales o sociales que aumentan la probabilidad de que un sujeto se inicie y/o se mantenga en una adicción. El factor de protección, en cambio, es aquel factor que reduce la probabilidad de generar tal adicción. No existe una causalidad directa, pero se sabe que la conjunción de los factores de riesgo puede despertar la vulnerabilidad y generar una predisposición favorable a la adicción. Cuantos más factores de riesgo se apliquen a la situación de la persona, más alta es la posibilidad de desarrollar problemas de juego.



FACTORES DE RIESGO

FACTORES MACROSOCIALES

Entre los factores de riesgo macrosociales se incluyen los relativos al entorno social más amplio en el que se desarrolla la persona y que conforman una influencia importante en el desarrollo de trastornos como la ludopatía.

- Cultura del juego.
- Aceptación y normalización social: actitudes tolerantes o permisivas con el juego.
- Presión social.
- Estrategias de publicidad y marketing que fomentan el juego.
- Modelos de referencia que promocionan el juego.
- Aprendizaje vicario o por observación.
- Valores sociales centrados en lo material.
- El éxito social medido en relación con el poder adquisitivo y bienes materiales.



Los factores relacionados con el propio juego y que lo convierten en potencialmente adictivo.

- Fácil acceso a una gran diversidad de juegos.
- La facilidad para adentrarse en los juegos, a través de sorteos aparentemente inofensivos como los boletos de rascar y ganar.
- La brevedad del tiempo que transcurre entre el juego o la apuesta y el resultado (recompensas inmediatas).
- Juegos y dispositivos que alimentan la ilusión de control (mover palancas, elegir opciones, etc.).
- Apuestas asequibles.
- Ganar un premio grande al inicio lleva a una falsa expectativa de ganar en el futuro.
- La posibilidad de aumentar la apuesta genera la sensación y creencia de mayor ganancia por el mismo o menor riesgo.
- Música, luces, colores, ruido de las monedas al caer, ...que actúan como estímulos discriminativos de la conducta de jugar.

FACTORES MICROSOCIALES

El nivel microsocioal se refiere a aquellos contextos más inmediatos en los que la persona participa directamente, con gran capacidad de influencia sobre la conducta, la familia, el medio escolar, el grupo de iguales, el ámbito laboral, etc.

- Antecedentes familiares con problemas de juego.
- Modelo familiar consumista.
- Cohesión familiar débil.
- Cultura del juego en el entorno cercano.
- Presión del grupo para jugar.
- Actitudes positivas hacia el juego y/o la aceptación del juego ocasional, que podría llevar al juego habitual.
- Carencias afectivas.
- Poca información o información poco adecuada en el entorno.
- Confusión de valores.
- Exposición temprana al juego.
- Disponibilidad de dinero.

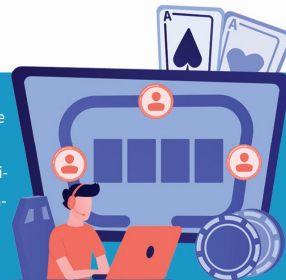
FACTORES PERSONALES

Factores relacionados con la propia persona: factores psicológicos, emocionales, conductuales, biológicos,

- Sentimiento de vacío existencial (inactividad, aislamiento social, falta de objetivos, etc.).
- Personalidad vulnerable.

- Baja autoestima y autoconcepto.
- Baja tolerancia a la frustración.
- Antecedentes de ansiedad y/o depresión.
- Búsqueda constante de nuevas sensaciones.
- Necesidad de aceptación social.
- Circunstancias de estrés (fracaso escolar, frustraciones afectivas, competitividad, etc.)
- Haber sido víctima de maltrato o trauma.
- Hábito de jugar desde temprana edad.
- Motivación de la persona hacia lo material o el ganar dinero.
- Utilizar el juego para reducir el malestar emocional o para evadirse de los problemas.
- Relacionar su autoestima con sus ganancias o pérdidas en el juego
- Adicciones a sustancias.
- Utilizar el juego para la estimulación.
- Impulsividad.
- Descontrol de impulsos.

Masculinidad normativa cómo factor de riesgo: los hombres que heredan y asumen patrones de conducta asociados a una masculinidad normativa, son más propensos que las mujeres a desarrollar una adicción.





FACTORES NEUROFISIOLÓGICOS

Existen dos principales agentes neurofisiológicos que aportan un riesgo alto para la irrupción de una adicción conductual (Alonso-Fernández, 2003):

- Funcionamiento deficitario del área prefrontal, que es la base del autocontrol, presentando, por tanto, impulsividad disfuncional y conducta desinhibida.
- La estimulación insuficiente del sistema cortico cerebral, lo que lleva a la búsqueda de estímulos y recompensas, con lo que se incrementa el riesgo de adicción.

TRASTORNOS PSÍQUICOS

También ciertos tipos de trastornos psíquicos predisponen o facilitan la aparición de una adicción conductual:

- Trastorno bipolar.
- Trastorno de la personalidad límite.
- Trastorno de la personalidad narcisista.
- Trastorno antisocial.
- La alexitimia o incapacidad para identificar las propias emociones y, en consecuencia, para expresar lo que se siente. Las personas con alexitimia tienen un comportamiento basado en la lógica y la práctica.



ADOLESCENTES, JÓVENES Y JUEGOS DE AZAR Y APUESTAS



La adolescencia es una fase del desarrollo en la que se concentran una serie de necesidades, dificultades y características propias que es imprescindible tener en cuenta para hacer diagnósticos e intervenciones adecuadas.

Los cambios biológicos, psicológicos y sociales, la necesidad de separarse de la infancia y diferenciarse del mundo adulto, unido a esas contradicciones personales y a las dificultades de adquisición de una “nueva identidad”, hacen que la práctica totalidad de los y las adolescentes lleven a cabo comportamientos de riesgo o transgresores de las normas, entre otros, jugar o apostar con dinero.

A pesar de que la edad legal para jugar y apostar es de 18 años, la realidad indica que es una práctica de ocio entre las personas adolescentes y jóvenes.

De acuerdo al estudio “Juventud y juego en la Comunidad Autónoma de Euskadi 2021”, elaborado por el Observatorio Vasco del Juego, un 24,9% de personas jóvenes reconoce haber jugado a juegos de azar y apuestas en el último año. Lo más habitual es jugar de forma presencial (69,1%); pero el juego online está en alza (10,1%), y hay quien combina las dos modalidades (20,8%).

Atendiendo a este mismo estudio, la Lotería Nacional (27,1%), las apuestas deportivas (17,5%), los juegos de casino (16,9%) y las Máquinas B (12,1%) son los juegos presenciales más escogidos por la juventud, mientras que los juegos online que más atraen son las apuestas deportivas (57,9%), la primitiva (9,9%) y el casino online (8,9%).

El 31,8% de la juventud se inició en el juego siendo menor de edad: este primer contacto se produce, en casi la totalidad de los casos, estando en compañía. Los agentes socializadores de este proceso son la familia, el entorno y los medios de comunicación. El 16,85% de la juventud que ha reconocido jugar alguna vez se inició con un familiar. Además, el 78,6% recuerda haber visto a sus familiares jugar a juegos de azar cuando eran niños, incluso dentro del hogar.

Las características propias de la etapa adolescente le aportan un especial grado de vulnerabilidad en relación con el juego. Si bien todas las personas adolescentes, por la falta de madurez y las necesidades y/o características de la propia fase, se convierten en un colectivo de especial vulnerabilidad, el riesgo es aún mayor dependiendo de la intensidad con la que se manifiesten algunos de los siguientes rasgos:

RASGOS INDICATIVOS DE RIESGO

● **Necesidad de reafirmación y de conformidad intra-grupal.**

Las acciones o comportamientos individuales, aunque sean de riesgo, necesitan del apoyo y la conformidad del grupo, y es así como van reafirmando su propia identidad y la identidad del grupo. Si la persona adolescente se relaciona con un grupo en el que las apuestas son parte de su ocio y diversión, le será muy difícil resistir la presión del grupo.

● **Sensación de invulnerabilidad.**

La conducta temeraria en esta etapa se produce por dos de las principales condiciones de esta edad: el egocentrismo y la búsqueda de nuevas sensaciones.



En esta etapa se produce una distorsión cognitiva que les hace creer que las consecuencias negativas más probables de sus conductas de riesgo no pueden sucederles.

Si, además, han tenido experiencias positivas previas, como ganar premios en repetidas ocasiones o ganar un premio importante, tal experiencia pondrá en entredicho los mensajes preventivos y su sentimiento de invulnerabilidad se verá aún más reforzado; “yo controlo”.

● **Susceptibilidad frente a las presiones del entorno y de la publicidad.**

Suelen ser particularmente sensibles a las campañas sofisticadas de publicidad diseñadas para asociar los juegos de azar y apuestas con una determinada imagen: en el caso de las apuestas deportivas, por ejemplo, con personas jugadoras de prestigio.

● **Perspectivas de futuro negativas, la necesidad de buscar válvulas de escape.**

La juventud actual dispone de pocos horizontes claros y mucha incertidumbre, lo que conduce a la utilización de recursos alternativos que prometen felicidad a corto plazo, permitiendo el olvido momentáneo de los problemas.

Los juegos de azar y apuestas se transforman, en algunos casos, en válvula de escape de buena parte de sus frustraciones cotidianas y en alternativa a la apatía personal.

● **La impulsividad, la tendencia al hedonismo y la escasa tolerancia a la frustración.**

Las características de los juegos y las sensaciones placenteras que pueden llegar a generar, se pueden convertir en un recurso idóneo para obtener la adrenalina que necesitan para no aburrirse.



“ En este sentido, es importante trabajar con este colectivo la imposibilidad de “control” o “manejo” en los juegos de azar y apuestas. ”

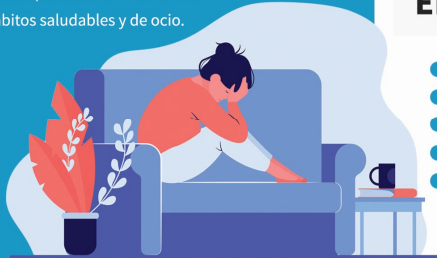
En la investigación sobre “factores facilitadores de conductas adictivas del juego patológico en jóvenes y adolescentes”, Ana Estévez plantea “la impulsividad, la búsqueda de sensaciones y la regulación emocional” como factores intervinientes en la aparición de problemática de juego patológico en jóvenes y adolescentes.

SEÑALES DE ALARMA

Síntomas que pudieran denotar que hay un problema incipiente con el juego, y a los que habrá que prestar especial atención.

EN EL ÁMBITO FAMILIAR

- Mentiras recurrentes.
- Incongruencias en su discurso acerca del gasto del dinero.
- Hurtos de dinero en metálico o a través de la tarjeta de crédito.
- Aislamiento social.
- Dificultad para conciliar el sueño u otras alteraciones relacionadas con el sueño.
- Dedicación constante a la búsqueda de información o consultas relacionados con el juego y las apuestas.
- Falta de atención o incapacidad para cubrir necesidades básicas.
- Abandono del desempeño de tareas en casa.
- Abandono de hábitos saludables y de ocio.
- Irritabilidad.
- Desapego.



EN EL ÁMBITO ESCOLAR

- Dificultad para prestar atención en el aula.
- Empeoramiento progresivo de los resultados académicos.
- Abandono escolar o ausencias recurrentes.
- Consultas o búsqueda de información sobre el juego a través de diferentes dispositivos.
- Actitudes y comportamientos favorables hacia el juego por parte del grupo de clase.
- Valor excesivo a lo material o en concreto al dinero.
- Aislamiento social.
- Irritabilidad.
- Mentiras o incongruencias en su discurso.
- Signos físicos de cansancio o falta de sueño.
- Necesidades básicas descuidadas (higiene, alimentación, ...).
- Abandono de hábitos saludables y ocio.

EN EL ÁMBITO LABORAL

- Solicitar asiduamente adelantos de sueldo.
- Solicitar préstamos a compañeros y compañeras.
- Ausencias injustificadas y continuas.
- Hurtos dentro del ámbito laboral.
- Mentiras o incongruencias en su discurso.

MITOS MAS COMUNES ENTRE QUIENES JUEGAN

Autoengaños o mitos más comúnmente utilizados entre las personas que están desarrollando o ya tienen un juego patológico. La mayoría hacen referencia a la necesidad que surge de generar una ilusión de control e influencia sobre los hechos que giran en torno a la actividad, intentando transformar factores de puro azar en factores que tengan que ver con la habilidad, los conocimientos, la estrategia. La realidad es que la probabilidad de que ocurra un suceso, es decir, de que salga el número escogido o el resultado por el que se ha apostado, es la mera relación entre el número de resultados deseados y el número de resultados posibles; la intervención personal no influye en absoluto.

- Creer o afirmar que una buena estrategia es imprescindible para ganar a las máquinas de los bares.
- “A la ruleta, después de 5 jugadas en rojo la probabilidad que la bola caiga al negro es más alta”.
- Cuando se pierde en un juego, argumentar con: “Uy, por poco, por un número, casi gano”.
- “Si compro mi décimo a “La Bruja de Oro”, seguro que me tocará el premio gordo. ¡Aquí siempre toca!”
- Autoconvencerse de que conocer muy bien un juego hace que se tenga más probabilidades de ganar.
- Pensar que recordar las jugadas anteriores puede hacerte ganar en la siguiente.
- Asumir que, si continúas jugando, al final, acabas recuperando el dinero gastado.
- “12345 es un numero horroroso para la lotería y seguro que no toca nunca.”



CONSECUENCIAS DEL JUEGO PATOLÓGICO

Las personas jugadoras patológicas tienden a tener una serie de problemas en distintas áreas de su vida a causa del juego.

- Psicopatológicos: en el ámbito personal la persona presenta tristeza, ansiedad, depresión, irritabilidad, Afectaría al desarrollo personal, ya que comienzan a aparecer las mentiras y las incongruencias cognitivas y morales.
- Familiares: en el entorno familiar y de pareja puede existir desatención familiar, falta de comunicación, alteraciones en la sexualidad, etc.
- Laborales/ Académicas: disminución en el rendimiento en el trabajo, desmotivación, faltas injustificadas, lo que puede propiciar el abandono del trabajo o estudios, faltas y/o despidos.
- Sociales: desatención de las amistades, disminución de las actividades de ocio, pérdida de relaciones significativas, etc.
- Económicos: las pérdidas económicas pueden ocasionar problemas de deudas, recurrir a empeñar pertenencias, vender objetos personales y familiares, etc.
- Legales: problemas con la justicia por diferentes motivos: robos, estafas, falsificación de cheques y otras actividades delictivas.
- Consumo de sustancias adictivas.

PAUTAS DE PREVENCIÓN E INTERVENCIÓN

La prevención consiste en reducir o minimizar los factores de riesgo anteriormente citados y potenciar o maximizar los de protección.

PAUTAS PARA LA PREVENCIÓN EN EL CONTEXTO FAMILIAR

- 1 Que los familiares adultos sean modelos adecuados de comportamientos y actitudes de juego. (Por ejemplo, no jugando a las máquinas tragaperras o a otros juegos de azar en presencia de menores).
- 2 Evitar el contacto con el juego a edades tempranas.
- 3 Promocionar actitudes, valores y estilos de vida que sean incompatibles con las conductas de juego. Valores como el esfuerzo en el trabajo frente al culto al dinero como forma de mejorar la calidad de vida.
- 4 Instaurar un estilo de educación dentro de la familia que permita:
 - Una comunicación fluida entre los miembros de la familia.
 - Normas claras y consensuadas, no excesivas, flexibles y adaptadas a cada edad y situación.
 - Apoyo a la autonomía y la ayuda mutua.
- 5 Supervisar la actividad digital de los y las menores:
 - Filtrar contenidos que promuevan conductas de riesgo respecto a los propios juegos.
 - Establecer un horario, limitando, tanto el número de horas como las franjas horarias.
 - Seleccionar los contenidos y los juegos priorizando criterios de idoneidad por encima de otros, como pueden ser económicos, visuales, de tendencias, ...
- 6 Desarrollar una actitud crítica y responsable en los hijos e hijas.
- 7 Disponer de información adecuada relacionada con el juego, que permita una intervención ajustada a la realidad, evitando dramatizar o minimizar el problema.

PAUTAS PARA LA PREVENCIÓN EN EL CONTEXTO ESCOLAR

- 1 Informar a la población escolar sobre los riesgos que conlleva el juego y las características de la ludopatía.
- 2 Promocionar actitudes, valores y estilos de vida que sean incompatibles con las conductas de juego.
- 3 Desarrollar las habilidades necesarias para afrontar adecuadamente las situaciones de presión social asociadas con el juego, por ejemplo, saber decir «no».
- 4 Fomentar actividades de ocio y tiempo libre incompatibles con el juego y adaptadas a cada edad.



- 5 Utilizar los recursos disponibles en el centro educativo para detectar de manera precoz un posible problema con el juego.
- 6 Formación específica relacionada con el juego patológico dirigida a toda la comunidad educativa.

PREVENCIÓN EN OTROS ÁMBITOS

- 1 Tratar de no fomentar eventos o actividades que puedan normalizar o impulsar el juego o las apuestas (rifas, compra de lotería para el trabajo, organizar bingos o torneos de cartas, etc.).
- 2 Normalizar los discursos sobre la importancia de la salud mental y crear los espacios seguros adecuados para que se pueda hablar de ello.
- 3 Evitar reproducir ideas o actos que refuercen el imaginario colectivo, a través de los cuales se construyen las masculinidades y feminidades normativas. Por ejemplo, ideas del tipo: “es más hombre quien más arriesga” o “qué mala madre que se gasta el dinero de la compra en las máquinas tragaperras”.
- 4 Revisar y cuidar los modelos de aprendizaje vicario (aprendizaje a través de la observación o por modelaje).

HERRAMIENTAS DE DETECCIÓN Y DIAGNOSTICO DEL TRASTORNO DE JUEGO

Las **pruebas de detección** de ludopatía son cuestionarios breves que ayudan a identificar un posible problema de ludopatía y si se necesita una evaluación completa. Suelen ser herramientas que permiten la autoevaluación, pero es aconsejable que los resultados, los valore una persona experta.

Las **pruebas de evaluación** son pruebas más complejas que ayudan a obtener una visión más completa de la situación. Con sus resultados, se puede establecer un plan de tratamiento de la ludopatía o de prevención de recaídas que se adapte a las necesidades específicas de la persona.

HERRAMIENTAS DE DETECCIÓN

South Oaks Gambling Screen (SOGS)

El SOGS, es un cuestionario psicológico para detectar casos de jugadores patológicos o ludopatía. Fue creado en 1987 por Lesieur y Blume en el South Oaks Hospital de New York, y la adaptación española fue realizada por Echeburúa y Báez en 1990.

Cuestionario Breve de Juego Patológico (CBJP)

Derivado del SOGS. Por su brevedad, es una prueba muy adecuada para realizar el cribado de grandes poblaciones. Además, tiene una validez y fiabilidad altas.

South Oaks Gambling Screen-Revised for Adolescents (SOGS-RA)

Cuestionario breve de 12 ítems para detectar problemas con los juegos de azar para población de entre 15 y 18 años. Instrumento validado en español.

HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN

1

Test de ludopatía NODS-CLiP

Esta herramienta de evaluación de tres elementos es un subconjunto de la Evaluación de problemas de juego (NODS) del Centro de Investigación de Opinión Nacional DSM-IV de 17 elementos. CLiP se refiere a las tres preguntas de la herramienta, que se centran en la pérdida de control, la mentira y la preocupación por el juego. El test NODS-CLiP es eficaz para identificar a personas con problemas de juego de moderados a graves, pero no tanto para los casos más leves.

2

Problem Gambling Severity Index (PGSI)

El test PGSI o "Índice de Severidad de Problemas con el Juego" es una prueba de ludopatía que implica la detección de nueve elementos y puede ser autoadministrado o administrado por un médico. Es una versión breve del "Índice Canadiense de Juego Problemático" de 31 ítems. PGSI en español utiliza una escala de cuatro puntos para describir el comportamiento de juego durante los 12 meses anteriores. Es decir, 0 = no, 1 = a veces, 2 = la mayoría del tiempo, y 3 = casi siempre.

3

Brief Problem Gambling Screen (BPGS)

Este test de ludopatía, el Cuestionario Breve de Juego Problemático, utiliza la selección de cinco elementos derivados de otros test ampliamente utilizados. Se muestra eficaz para evaluar diferentes niveles de comportamiento respecto al juego. Un estudio reciente mostró que BPGS era la herramienta óptima para identificar, con precisión, todos los niveles de problemas de juego en personas que buscan tratamiento de adicciones.

4

Canadian Adolescent Gambling Inventory (CAGI)

Test diagnóstico para detectar la Severidad de los problemas de juego en adolescentes en los 3 últimos meses. Hay 45 ítems relacionados con el juego. Establece los siguientes puntos de corte: sin problemas, severidad baja a moderada, severidad alta. Test validado en español.



SOLO UNA PERSONA EXPERTA O PROFESIONAL DE LA SALUD MENTAL PUEDE VALORAR CORRECTAMENTE LOS RESULTADOS DE LAS HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN.

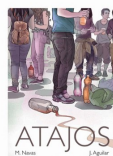


RECURSOS PREVENTIVOS



JOKOVER

Es un videojuego elaborado por la Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco y la Fundación Etorkintza para sensibilizar y reducir riesgos sobre el uso de los juegos de azar y las apuestas con adolescentes y jóvenes de entre 13 y 22 años. Cuenta también con una unidad didáctica para trabajar el tema de los juegos de azar y las apuestas con grupos de adolescentes de entre 13 y 22 años. Tanto el videojuego como la unidad didáctica están disponibles en euskera y castellano. <https://etorkintza.org/jokover-2/>
<https://www.euskadi.eus/informazioa/jokover/web01-a2joko/eu/>



ATAJOS

Es un cómic de sensibilización dirigido a adolescentes creado por UNAD y financiado por el Plan Nacional sobre Drogas, Erasmus+ y el INJUVE. Se ideó como una herramienta de apoyo para las familias y los centros educativos, donde pretende animar a la reflexión y al diálogo a través de tres historias relacionadas con la violencia de género, el botellón o las adicciones sin sustancia en la adolescencia. <https://www.unad.org/obras/comic-atajos/>



“Es probable que desde la administración pública local se estén promoviendo y desarrollando intervenciones preventivas con el juego. ¡INFÓRMATE!”



ONLINEGAZTEAK

Es un blog que pretende ser un cauce de comunicación entre ASAJER (Asociación alavesa de jugadores en rehabilitación) y los chicos y chicas de entre 10 y 16 años para el fomento del buen uso de las tecnologías. <https://www.onlinegazteak.net/>

OTROS RECURSOS

<http://nocaigas.com/> | https://www.asajer.org/documents/files/materiales/pautas_actuacion_padres_juegos_azar.pdf

PÁGINAS WEB DE INTERES

- ➔ **DIRECCIÓN DE JUEGO Y ESPECTÁCULOS.** Departamento de seguridad. Gobierno Vasco. La Dirección de Juego y Espectáculos en virtud de sus competencias pone a disposición este servicio Web donde podrán realizar trámites y/o buscar la información y la documentación necesaria para realización de los mismos. <https://www.euskadi.eus/gobierno-vasco/juego-espectaculos/>
- ➔ **OBSERVATORIO DEL JUEGO.** Dirección de juego y espectáculos. Departamento de seguridad. Gobierno Vasco. Servicio centralizado de información, estudio e investigación de la realidad del juego en la Comunidad Autónoma de Euskadi. <https://www.euskadi.eus/gobierno-vasco/observatorio-vasco-juego/>
- ➔ **DIRECCIÓN DE JUVENTUD.** Departamento de igualdad, justicia y políticas sociales. Gobierno Vasco. La dirección de juventud tiene como objetivo impulsar las Políticas de emancipación y de desarrollo de la juventud vasca. <https://www.euskadi.eus/gobierno-vasco/juventud/>
- ➔ **PORTAL DE LA JUVENTUD VASCA “GAZTEAUKERA”.** Dirección de juventud. Departamento de igualdad, justicia y políticas sociales. Gobierno Vasco. Portal web con información y herramientas dirigidas a la juventud vasca. <https://www.gazteaukera.euskadi.eus/>
- ➔ **DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN DEL JUEGO.** Secretaría general de consumo y juego. Ministerio de consumo del Gobierno de España. <https://www.ordenacionjuego.es/> | <https://www.jugarbien.es/> | <https://www.juegoseguro.es/>
- ➔ **INSTITUTO DE LA JUVENTUD “INJUVE”.** Es un organismo público adscrito al Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030, cuya actividad principal se dirige a promover actuaciones en beneficio de los y las jóvenes. <http://www.injuve.es/> | <http://www.injuve.es/observatorio>
- ➔ **FEJAR.** Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados es la unión de varias Asociaciones y Federaciones de Asociaciones regionales, de toda la geografía española. <https://www.fejar.org/>
- ➔ **UNAD.** Es una red de ONG que interviene en el ámbito de las adicciones con y sin sustancia y de los problemas que derivan de ellas. Engloba en torno a 200 organizaciones que comparten un modelo común integral e integrador, que se centra en la persona y en su identidad singular. <https://www.unad.org/> | <https://www.unad.org/investigacion/adicciones-sin-sustancia/>
- ➔ **ASAJER.** La Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación (ASAJER) es una asociación sin ánimo de lucro que se constituye en el año 1989 con el objetivo de ayudar a las personas afectadas por la adicción a los juegos de azar. Cuenta con una página web con diversos materiales preventivos y divulgativos relacionados con el juego. <https://www.asajer.org/>
- ➔ **FAD.** Fundación que tiene como misión fomentar el desarrollo personal y social de adolescentes y jóvenes a través de la educación en actitudes positivas y de la prevención de conductas de riesgo social entre las que se encuentra el consumo de drogas. <https://www.fad.es/>

RECURSOS DE ASESORAMIENTO Y/O TRATAMIENTO



FUNDACIÓN ETORKINTZA

C/ Morgan, 11, bajo. 48014 (Deusto).
Tel. 944 431 021 | www.fundacionetorkintza.org

FUNDACIÓN GIZAKIA

Avda. Madariaga 63.48014 Bilbao
Tel. 94 447 10 33
secretaria@gizakia.org | www.gizakia.org

BIZKAIA

EKINTZA ALUVIZ

C/ San Juan, 26, Bajo. 48901. (Barakaldo)
Tel. 944 388 665
www.ekintzaaluviz.com | ekintza.aluviz.26@gmail.com

ALUBIZ BILBAO

C/ Guisasaola Juan Kalea, 7. 48004 (Bilbao)
Tel. 640 386 115
www.ekintzaaluviz.com | alubiz.bilbao@gmail.com

BIZKAIA

EKINTZA BIBE

C/ Alaberga, 59, Bajo Dcha. 20100 (Errenteria)
Tel. 943 340 202 | ekintzabibe@gmail.com
www.facebook.com/ekintzabibebiziberria/

AERGI

C/ Antxota, 1, 1º. 20160 (Lasarte Oria)
Tel. 943 374 290 | Tel. 600 200 572
Aergi@aergi.es | www.aergi.es

GIPUZKOA

ASOCIACIÓN AGIPAD

P.º Bascongada, 10, 20009.
(Donostia-San Sebastián)
Tel. 943 47 38 64
www.agipag.org

GIPUZKOA

HOSPITAL PSIQUIATRICO Y SALUD MENTAL DE ALAVA

C/ Álava, 43. 01006 (Vitoria- Gasteiz)
Tel. 945 00 60 55 | Fax: 945 00 61 95
csmalcohol@sscc.osakidetza.net
www.saludmentalalava.org

ARABA

COTA (OSAKIDETZA)

C/ Julián Arrese, 5 01010. (Vitoria- Gasteiz)
Tel. 945 294 040 | cota.rsma@osakidetza.eus

ASAJER

C/ General Álava, 25-1drch.
01005 (Vitoria- Gasteiz)
asajer@telefonica.net

ARABA

FUNDACIÓN JEIKI

Calle de San Ignacio de Loyola, 2
01001.(Vitoria-Gasteiz)
Tel. 945 14 37 20
www.jeiki.org

ARABA

DEPARTAMENTO DE SEGURIDAD DEL GOBIERNO VASCO

C/ Donostia San Sebastián, 1
01010. Vitoria Gasteiz
Tel. 945 018 879
Juegoyespectaculos@euskadi.eus

EUSKADI



DEPARTAMENTO DE SALUD DEL GOBIERNO VASCO

C/ Donostia San Sebastián, 1, 01010 Vitoria Gasteiz
Teléfono de atención 24 horas (Consejo Sanitario)
Tel. 900 203 050
adicciones@euskadi.eus
www.euskadi.eus

EUSKADI

SERVICIOS MUNICIPALES

Servicio de Prevención de las Adicciones Municipal
Centro de salud de referencia municipal
Servicios Sociales municipales

EUSKADI

GLOSARIO DE TÉRMINOS

- ▶ **Adicciones sin sustancia (comportamental o conductual):** aquellos trastornos de la salud mental que se desarrollan en base a una adicción que no tiene relación con el consumo de una sustancia y la dependencia que se pueda generar con esta, sino más bien con lo que se genera psicológicamente entorno a un comportamiento o actividad en concreto. Estos pueden ser: uso de las tecnologías, juegos de azar y apuestas, videojuegos, compras, sexo, deporte, etc.
- ▶ **Juego:** actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza.
- ▶ **Juego de azar:** son aquellos juegos cuyos resultados no dependen exclusivamente de la habilidad o destreza de los jugadores o jugadoras, sino esencialmente de la suerte.
- ▶ **Juego en máquinas recreativas con premio programado:** se entiende por tales aquellas que, a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico.
- ▶ **Juego problemático:** toda aquella actividad destinada a jugar o apostar, que por la forma en la que se lleva a cabo, genera deterioro o trastorno de la salud mental de la persona que la realiza; pudiendo generar también trastornos en el funcionamiento normal o saludable del entorno. Se da cuando el juego ocupa el primer lugar en el listado de prioridades del día a día de la persona que lo lleva a cabo, descuidando, por tanto, prioridades o necesidades básicas o importantes para llevar un estilo de vida saludable (nutrirse adecuadamente, acudir al trabajo con normalidad, tener una salud mental estable, atender las relaciones sociales, etc.)
- ▶ **Juego patológico:** según el DSM se define como un trastorno de la salud mental que implica la incapacidad crónica y progresiva de resistir los impulsos de participar en juegos de azar o apuestas y esta actividad pone en riesgo los objetivos familiares, personales y vocacionales.
- ▶ **Gambling:** refiere a un juego en el que la diversión, la competición, el azar y/o la habilidad están presentes, pero el objetivo es ganar dinero.
- ▶ **Apuestas online:** todas las formas de juegos de azar que implican la apuesta de dinero en algún tipo de suceso fortuito y que se hace a través de Internet, ya sea desde el ordenador, el móvil o cualquier otro dispositivo con acceso a la red.
- ▶ **Apuestas presenciales:** todas aquellas apuestas que se realizan de manera personal y en el espacio físico de la apuesta en cuestión (casa de apuestas, hipódromo, canódromo, estadio deportivo, casino, máquina oficial de apuestas etc.).
- ▶ **Gaming:** se refiere principalmente a videojuegos, tanto sociales como e-sports. En los juegos gaming, hay un componente de competición, de azar, de incertidumbre. Pero no hay dinero de por medio, o el dinero no es la finalidad.
- ▶ **Juego offline:** jugar a videojuegos a través de dispositivos digitales sin estar en línea.
- ▶ **Juego online:** jugar a videojuegos en línea con conexión simultánea a otras personas jugadoras.

BIBLIOGRAFÍA

- + **Prevalencia, hábitos y perfiles de las personas jugadoras en Euskadi.** (2020). Observatorio Vasco del juego.
- + **Percepción social y hábitos de juego en la población vasca.** (2019). Observatorio Vasco del Juego.
- + **Informe sobre adicciones comportamentales.** (2020). Ministerio de Sanidad del Gobierno de España.
- + **Encuesta sobre el uso de drogas en enseñanzas secundarias ESTUDES.** 2018- 2019. Plan nacional sobre drogas.
- + **CHÓLIZ, M Y MARCOS, M (diciembre 2018). Manual de tratamiento psicológico de la adicción al juego on line.** Universidad de Valencia y UNAD.
- + **PÉREZ, S; ALCALA, B; PÉREZ, G. Juventud y juegos de azar: Una visión del juego en los jóvenes.** INJUVE. Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social del Gobierno de España.
- + **ESTÉVEZ, A; SARABIA, I; HERRERO, D; Factores facilitadores de conductas adictivas de juego patológico en jóvenes y adolescentes?** Universidad de Deusto.
- + **CASTAÑOS, A; LÓPEZ, J G; MARTÍNEZ, P; MARTÍNEZ, C; MOLINA, C. Diagnóstico de la regulación del juego de apuestas en el ámbito europeo, estatal y autonómico y su repercusión psico-sociolaboral.** (2020). Unión de Asociaciones y Entidades de Atención al Drogodependiente (UNAD), Madrid.
- + **LÓPEZ, H; RIUS, A; SORIANO, I. Dificultades en el tratamiento del juego online: recomendaciones de profesionales y personas atendidas.** (2019). Unión de Asociaciones y Entidades de Atención al Drogodependiente (UNAD), Madrid.
- + **MICÓ, M.V; LAMAS, J.J. Manual de intervención en el tratamiento y trastorno por Juego y videojuego.** (Junio 2021). FEJAR. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional Sobre Drogas.
- + **Monográfico sobre juegos de azar.** Drogomedia Nº 6. Dirección de Salud Pública y Adicciones del Departamento de Salud del Gobierno Vasco.
- + **ANDUJAR, I. Programa de prevención orientado a evitar el juego patológico en adolescentes.** (2013). Universidad Internacional de Catalunya.
- + **CUENCA CABEZA M.; IZAGUIRRE CASADO M. Ocio y juegos de azar.** (2010) Universidad de Deusto.
- + **CHÓLIZ, M. Adicción al juego de azar.** (2006). Universidad de Valencia.
- + **Carpio de los Pinos, C. Aspectos psicológicos del juego comercial. Tratamientos y programas preventivos. Hacia el juego responsable.** (2009) Revista Docencia e Investigación 2009, nº 19 - pp. 25/58.

