

LAS ADICCIONES SIN SUSTANCIA IRRUMPEN EN EL TRATAMIENTO

Día Nacional sin Juegos de Azar



Jueves 26 de octubre de 2017
Palacio de la Exposición. Sala 1
Calle Galicia, 1 - 46010 - Valencia

Organiza



Colaboran



AJUNTAMENT DE VALÈNCIA
REGIDORIA DE SANITAT, SALUT I ESPORTS



UPCCA
VALÈNCIA

Comité Organizador de la Jornada

Presidentes:

*Francisco-Jesús Bueno Cañigral
José Francisco López y Segarra*

Secretaria:

Carolina de Mingo López

Vocales:

*Inmaculada Galmés Monferrer
Javier Grau Palomar
Ricardo Pérez Gerada
Vicent G. Ferrer i Marco*

Editores:

*Francisco-Jesús Bueno Cañigral
Javier Grau Palomar
Carolina de Mingo López*

Edita:

*Pla Municipal de Drogodependències (PMD)
Unitat de Previsió Comunitària en Conductes Adictives (UPCCA-València)
Regidoria de Sanidad, Salut i Esports
Ajuntament de València
ISBN: 979-84-9089-103-2
Imprime: martígràfic
Depósito Legal: V-3471-2017*

Centro

"Guillem d'Espuig"

Valencia



Patim ——— ——— ———

Adicciones sin sustancia

www.patim.org//@PatimValenciaAdicciones

ÍNDICE

INAGURACIÓN:

Dr. D. Francisco-Jesús Bueno Cañigral

Jefe de Servicio de Drogodependencias (PMD / UPCCA – València) 4
Regidoria de Sanitat i Salut
Ajuntament de València

D. José Francisco López y Segarra

Presidente de la Fundación Patim 8

D^a María Jesús Mateu Aranda

Jefa de Servicio de Servicio de Gestión de las Drogodependencias y 11
otros Trastornos Adictivos.
Conselleria de Sanitat Universal i Salut Pública. Generalitat Valenciana

CONFERENCIA INAGURAL:

PREVENCIÓN DEL JUEGO ONLINE

Dr. D. Francisco - Jesús Bueno Cañigral

Jefe de Servicio de Drogodependencias (PMD / UPCCA – València) 12
Regidoria de Sanitat i Salut
Ajuntament de València

MESA REDONDA:

DISTINTAS VISIONES DE UNA MISMA REALIDAD

Modera:

Dña. Francisca Lucas Belando 37
Voluntaria de Patim

**ENFOQUE SOCIAL DE LAS ADICCIONES
SIN SUSTANCIA**

D. Ariel de Lucas Avilés 39
Trabajador Social responsable de la UVAD de Patim

EL JUEGO ONLINE

Dr. D. Juan Lázaro Mateo 43
Investigador de la Unidad de Investigación: Juego y Adicciones
Tecnológicas
Facultad de Psicología. Universidad de Valencia

**INGREDIENTES OCULTOS Y EFECTOS COLATERALES
DEL JUEGO PATOLÓGICO**

D. Julio Abad Sorribes 49

Psicólogo especialista en ludopatías
Responsable del Centro de Día de Patim en Valencia

EL ASESORAMIENTO JURÍDICO-TERAPÉUTICO

Dña. Carolina de Mingo López 54

Asesora jurídica. Patim

PONENCIA:

**UNA EXPERIENCIA DE INTERVENCIÓN DESDE LA
COMUNIDAD TERAPÉUTICA CON UNA VISIÓN DE
GÉNERO Y JUVENTUD** 66

Dña. Helena Calvo Botella

Psicóloga de la Comunidad Terapéutica de Patim

CONFERENCIA DE CLAUSURA:

**LUDOPATÍAS. REGULACIÓN Y PREVENCIÓN: DOS
CARAS DE LA MISMA MONEDA** 76

Dr. D. Mariano Chóliz Montañés

Catedrático de Psicología
Universidad de Valencia

CLAUSURA:

Dña. Inmaculada Galmes Monferrer 81

Coordinadora de Programas de Patim

Dr. D. Francisco-Jesús Bueno Cañigral

Jefe de Servicio de Drogodependencias (PMD / UPCCA –València) 84

Regidoria de Sanitat i Salut

Ajuntament de València

INAUGURACIÓN.

Dr. D. Francisco-Jesús Bueno Cañigral

Jefe de Servicio de Drogodependencias (PMD / UPCCA –València)

Regidoria de Sanitat i Salut

Ajuntament de València

Buenos días:

En primer lugar debo disculpar la ausencia de Dña. Maite Girau Meliá, Concejala de Sanidad, Salud y Deportes del Ayuntamiento de Valencia, que no puede estar en este Acto Inaugural, por encontrarse en la Sesión Ordinaria del Pleno del Ajuntament de València que se está celebrando a esta misma hora. En su nombre les doy la bienvenida y les agradezco su asistencia a todos ustedes, ponentes, profesionales asistentes, organizadores y muy especialmente a Francisco López y Segarra, Presidente de la Fundación Patim.

Para el Pla Municipal de Drogodependències (PMD) / Unitat de Prevenció Comunitaria en Conductes Addictives (UPCCA-València) de la Regidoria de Sanitat i Salut del Ajuntament de València es una gran satisfacción la colaboración en la realización de esta Jornada **“Las adicciones sin sustancia irrumpen en el tratamiento”** conjuntamente con la Fundación PATIM con motivo de la conmemoración del Día Nacional SIN Juegos de Azar que se celebra el próximo domingo día 29 de octubre.

Esta Jornada surge de la continua colaboración que realizamos desde la Concejalía de Sanidad y Salud con las diferentes asociaciones profesionales, entidades ciudadanas, etc. Quiero destacar que nuestra pretensión es apoyar, financiar, divulgar y potenciar todas las actuaciones que desde las mismas se realicen y que entren en nuestro ámbito de competencias, en el día de hoy a través del Servicio de Drogodependencias. Tenemos que descentralizar aún más las actividades y llevarlas a todos los barrios de nuestra ciudad y partiendo del tejido asociativo que destaca por su cercanía a la ciudadanía, aumentemos y diversifiquemos las actuaciones dirigidas a la promoción de la salud en general y a la prevención de las adicciones tanto con sustancia como sin sustancia.

Para el Servicio de Drogodependencias (PMD/UPCCA València) es una prioridad realizar una adecuada prevención de las adicciones en general, y de forma particular aquellas en que las sustancias no están implicadas; ya que la sociedad es ya muy consciente de los riesgos que conllevan el consumo de

drogas, pero no tiene la misma percepción cuando hablamos del uso excesivo e incluso patológico de Internet, las Redes Sociales o los Juegos de Azar Online.

Nos encontramos pues en un nuevo escenario, que plantea retos que deben ser abordados desde el ámbito profesional, con actuaciones planificadas, que sepan adaptarse a una realidad en continuo cambio.

Estas intervenciones, en nuestro caso desde la prevención, son especialmente relevantes. Evidentemente la palabra que nos viene a la mente son jóvenes, y es esta una población que por el atractivo que tienen las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), la que requiere una especial atención, ya que por las características propias de su edad se encuentran en una situación de especial vulnerabilidad que requiere todo nuestro esfuerzo. Por citar solo un ejemplo, no es casualidad que los ídolos deportivos de los más jóvenes aparezcan en la Publicidad del Juego On-Line, que por otra parte les resulta tan accesible y atrayente.

Conscientes pues de esta realidad emergente los profesionales del Servicio de Drogodependencias en el Curso Escolar 2010/2011 pusieron en marcha el Taller Clickeando sobre el Buen Uso de las Tecnologías, con dos horas de duración, que está dirigido al alumnado del último Ciclo de Educación Primaria y el Primer Ciclo de la ESO, y que pretende hacer reflexionar y facilitar herramientas para que los escolares utilicen las TIC de forma adecuada y se minimicen los riesgos a los que pueden exponerse.

Esta intervención tiene su continuidad en las Redes Sociales, en las que se abordan las adicciones tanto con sustancia como sin ella, con la finalidad de generar un cambio de actitudes en la población, y que además son un canal de comunicación en la que los chicos y chicas pueden encontrar apoyo y asesoramiento directo sobre estos temas.

Todas estas acciones se refuerzan con campañas informativas que se exponen en el mobiliario Urbano (MUPIS), carteles en centros de Enseñanza, Centros de Información Juvenil, Canal Bussi de la EMT, etc. Estos mensajes se realizan con la finalidad de informar y crear una corriente de opinión, que ponga en valor actitudes favorecedoras de la Salud.

Otro de nuestros ejes de intervención ha sido la prevención de la adicción a los juegos de azar, especialmente desde la aparición del Juego Online, dado el potencial adictivo que para la juventud tiene esta modalidad. Lo cual nos llevó a establecer una estrecha colaboración con la Facultad de Psicología de la Universitat de València, ya que el profesor Mariano Chóliz, autor del

taller preventivo LUDENS nos ofreció colaborar en la implementación del dicho taller en nuestro municipio; ofrecimiento que aceptamos encantados ya que este programa es pionero en nuestro país, y aborda la prevención de la ludopatía tanto desde la información como desde la sensibilización y la recomendación de pautas de actuación.

En nuestro municipio esta actividad se realiza en dos sesiones presenciales (de una hora de duración cada una de ellas). (2º ciclo de ESO, Bachiller y Ciclos formativos).

Este Curso Escolar 2017-2018 es el quinto curso en el que estamos realizando este Taller. Los resultados de participación del alumnado durante los cuatro cursos anteriores ha sido muy positivo, tal y como reflejan los resultados de la evaluación que cumplimenta el alumnado.

Además del gran aprendizaje y rodaje profesional que significa para el alumnado de Psicología que realizan en Practicum, el poder participar llevando a cabo este Taller en los diferentes colegios de nuestra ciudad.

Aprovecho esta oportunidad para agradecer al profesorado y al alumnado que colaboran codo con codo con los profesionales del PMD/UPCCA-València, en la realización de estos programas de la Concejalía de Sanidad y Salud.

Esta Jornada ha despertado el interés de todas y todos los aquí presentes y debido a los excelentes ponentes y a la gran actualidad de los temas que se van a tratar durante el día de hoy, seguro que os resulta muy amena y atractiva.

Agradezco a todos los miembros de la Fundación Patim de la Comunidad Valencia la labor desarrollada durante más de treinta años, en particular a su Presidente D. Francisco López por seguir impulsando todas las actividades en sus tres Centros Terapéuticos.

Felicito a todos los ponentes por su participación y a todos los profesionales del Servicio de Drogodependencias por abordar conjuntamente con las asociaciones temas tan actuales como los que se van a tratar en esta Jornada y a todos los presentes por vuestra asistencia.

Muchas gracias por vuestra atención.



Dña. M^a Jesús Mateu, D. Francico Bueno y D. José Francisco López

INAUGURACIÓN.

D. José Francisco López y Segarra

Presidente de la Fundación Patim

En la inauguración de la Jornada “Las adicciones sin sustancia irrumpen en el tratamiento”, que entre sus objetivos tiene recordar junto a muchas otras entidades el Día sin Juegos de Azar, tenemos que manifestar la satisfacción y el placer de estar junto al Ayuntamiento de Valencia, su Plan Municipal de Drogodependencias, y la Generalitat Valenciana. Agradecer también esta deferencia que el Dr. Francisco Bueno nos ha brindado para realizar una Jornada sobre un tema de las adicciones sin sustancia en este Palacio de la Exposición del Ayuntamiento de Valencia.

El 2 de agosto de 1985 se firma el Manifiesto Fundacional de Patim. Un documento en el que, entre otras muchas cosas, se plantea que la comunicación era esencial para transmitir el problema de las adicciones. Entonces el Plan Nacional sobre Drogas, creado en el 1985, no preveía las adicciones sin sustancia. Aunque el juego como tal ya se consideraba un problema para muchas familias. Será en torno al año 2005 cuando se empiece a tener en cuenta dentro del ámbito de las adicciones.

Patim, desde 1987, siempre ha dejado el problema del juego sobre la mesa de la UNAD, la mayor plataforma europea sobre adicciones; un espacio de encuentro en el que seguimos en la actualidad.

En el año 2000, tras haber impulsado el Grupo Valenciano de Drogodependencias y otras adicciones (GVDA), Patim comienza a realizar una serie de seminarios en los que siempre contó con la presencia del hoy catedrático Dr. Mariano Chóliz. Sucesivas investigaciones, un trabajo diario en la ciudad de Valencia, sin cerrar ninguna semana las puertas de nuestro centro especializado en adicciones no tóxicas (en la Calle Guillem d’Espuig) nos han dado una privilegiada posición para tomar el pulso a las adicciones sin sustancia. Una realidad que compartimos con ASCEDI, la Plataforma de Centros de Día del estado español, y con FEJAR, plataforma que aportó la sensibilidad hacia los grupos de autoayuda, como uno entre los mecanismos de la recuperación.

Hace apenas un año tuvimos el honor de participar en la Asamblea de Naciones Unidas, en la que se ya se manifestó la necesidad de incluir a las adicciones sin sustancia en el llamado hasta ahora “mundo de las drogas”.

Pero de una forma silenciosa, alejados de sensacionalismos, nuestro trabajo también tiene que ser reivindicativo. Lo fue con ese célebre Consejo Asesor del Estado y lo es, más que nunca, con la Subdirección General del Juego de nuestra Comunidad Valenciana, intentando desde la más cercana humildad, aportar al anteproyecto de ley de Juego de la Generalitat Valenciana las siguientes reflexiones:

- Hay que visibilizar la salud como un enfoque prioritario
- Dar a las adicciones, por medio de las tecnologías, la importancia que tienen
- Garantizar el no acceso de menores al juego, especialmente on line
- Incrementar el control sobre la publicidad
- Las entidades sociales deben participar en la Comisión de Juego
- Tener un registro general y fiable de personas que pidan ser excluidas en cualquier tipología de juego
- Advertir que la práctica de todo tipo de juego de azar puede generar adicción, especialmente los que favorecen una respuesta inmediata.
- Garantizar que parte de los beneficios obtenidos por el juego se destinen a la prevención y tratamiento de las personas afectadas

Quiero agradecer a todos los ponentes y a todas las personas que han colaborado en la organización de esta Jornada, por el esfuerzo desinteresado y voluntario que han realizado, muy especialmente mi agradecimiento a todo el equipo de Patim.

Por último, reconocer que todo el conocimiento obtenido en estos últimos años es resultado del trabajo realizado con las personas y con las familias que sufren las consecuencias del abuso del juego. Siendo la familia junto a los equipos profesionales, los pilares que deben de mostrar a la sociedad y las Administraciones Públicas, cual es el camino a seguir por todos.

Muchas gracias por vuestra asistencia.



Dña. M^a Jesús Mateu, D. Francico Bueno y D. José Francisco López



INAUGURACIÓN.

Dña. María Jesús Mateu Aranda

Jefa de Servicio de Servicio de Gestión de las Drogodependencias y otros Trastornos Adictivos.

Conselleria de Sanitat Universal i Salut Pública. Generalitat Valenciana.

Tengo que disculpar la ausencia D. Rafael Sotoca Covaleta, Director General d'Assistència Sanitaria de la Conselleria de Sanitat Universal i Salut Pública de la Generalitat Valenciana, que no puede estar en es este Acto Inaugural y a delegado su representación en mí. En su nombre les doy la bienvenida y les agradezco su asistencia a todos ustedes, ponentes, profesionales asistentes, organizadores y muy especialmente al Dr. Francisco Bueno y a D. Francisco López por haber organizado esta Jornada.

Las adicciones sin sustancia irrumpieron hace ya mucho tiempo en el tratamiento diario como ha dicho D. Francisco López, por lo que felicito a la Fundación Patim por la labor que ha desarrollado durante tantos años en el buen desempeño de sus actividades en este campo. Como sabéis las adicciones con sustancia están en la actualidad muy centradas en el alcohol, tabaco y el cannabis; pero las adicciones sin sustancia tienen cada vez más importancia en nuestra sociedad, de hecho ayer mismo presentamos en la Conselleria de Sanitat los datos de las encuestas realizadas al alumnado participante en el programa Ludens con una ponencia del Dr. Mariano Chóliz, con el que estamos trabajando a través de las UPCCA de la Comunidad Valenciana.

Espero que la gran calidad de todos los ponentes de esta Jornada os aporte formación de interés y además que podáis intervenir tantas veces como queráis para expresar a profesionales tan buenos como la que tenemos hoy aquí.

CONFERENCIA INAUGURAL

PREVENCIÓN DEL JUEGO ONLINE

Dr. D. Francisco-Jesús Bueno Cañigral

Jefe de Servicio de Drogodependencias (PMD / UPCCA –València)

Regidoria de Sanitat i Salut

Ajuntament de València

Es para mí una satisfacción poder participar en esta Jornada **“Las adicciones sin sustancia irrumpen en el tratamiento”**, por lo que agradezco a Francisco López, Presidente de la Fundación Patim su invitación para participar en la misma. También agradezco a Carolina de Mingo, Asesora jurídica de Patim la estrecha colaboración realizada con el Servicio de Drogodependencias para que esta Jornada pudiera realizarse.

He estructurado esta Conferencia Inaugural en cuatro apartados: Justificación de la misma, el juego en España, el problema del juego y las soluciones que aportamos desde la prevención.

I. JUSTIFICACIÓN

La Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego («BOE» núm. 127, de 28 de mayo de 2011) pretendió ordenar una actividad de por sí muy compleja y en permanente evolución. Así en el Preámbulo de la Ley se recoge *“Desde la despenalización del juego en el Real Decreto Ley 16/1977, de 25 de febrero, por el que se regulan los Aspectos Penales, Administrativos y Fiscales de los Juegos de Suerte, Envite o Azar y Apuestas, y debido fundamentalmente a la irrupción de los nuevos servicios de comunicaciones electrónicas y a la utilización de los servicios de juego interactivos a través de Internet, ha cambiado de forma sustancial, tanto en España como en otros países de su entorno, la concepción tradicional del juego.*

Durante muchos años, el régimen jurídico del juego ha sufrido pocos cambios. Sin embargo, recientemente, como consecuencia de la citada irrupción de las apuestas y juegos a través de Internet y al verse superados los límites territoriales de las relaciones comerciales tradicionales, la doctrina del Tribunal de Justicia de la Unión Europea ha señalado la necesidad de establecer una oferta dimensionada de juego.

En paralelo a este proceso de cambio, han aparecido nuevos operadores en el mercado del juego para los que la normativa vigente no ofrece una respuesta regulatoria adecuada.

La carencia de los instrumentos normativos adecuados para dar respuesta a los interrogantes creados ante la nueva situación del mercado, ha generado en el sector del juego la necesidad de establecer nuevos mecanismos de regulación que ofrezcan seguridad jurídica a operadores y participantes en los diferentes juegos, sin olvidar la imprescindible protección de los menores de edad, de aquellas personas que hubieran solicitado voluntariamente la no participación, así como la protección del orden público y la prevención de los fenómenos de blanqueo de capitales y financiación del terrorismo”.

Quedó claro en el Preámbulo de la Ley la complejidad que entrañaba la regulación del juego y los cambios que se habían producido en la concepción del juego tradicional en muchos países; todo ello debido a los nuevos servicios de comunicaciones electrónicas, a internet y a la globalización. Así podemos observar que desde la aprobación de la Ley hasta la actualidad, se han intensificado en España, no solamente las diferentes modalidades de juego, sino también todas las actividades publicitarias en televisión, radio, internet, prensa escrita, etc.), relacionadas con el juego en general, pero especialmente del juego online. Por lo tanto el mercado del juego sigue en ascenso en España, haciendo cada vez más necesaria la información adecuada sobre los juegos de azar y la promoción de la regulación del juego en todos sus ámbitos.



Los expertos reconocen que el mundo del juego está experimentando un cambio considerable, tanto en los perfiles de los jugadores como los de las personas adictas. Parece que sí que existe conciencia social respecto a las ludopatías clásicas como las generadas por las máquinas tragaperras, el bingo o los casinos; pero con la amplia difusión del juego online y de las apuestas deportivas, que son mucho más accesibles y cómodas, no existe una conciencia de riesgo de adicción a los mismos.

A esto debemos añadir que en muchas ocasiones las apuestas deportivas online tienen una imagen positiva en determinados segmentos sociales, ya que se aprovechan de publicitar y fomentar dos pasiones de los españoles el juego y el deporte.

Hay que recordar que el juego de naipes más antiguo de Europa fue la llamada baraja española y que al parecer, el Consell de Cent en Barcelona, prohibió los juegos de cartas en 1310. La lotería en España llegó de la mano del rey Carlos III, realizándose el primer sorteo el 10 de diciembre de 1763. Por lo tanto en España somos pioneros en determinados juegos.

Si a lo anterior añadimos que mucha publicidad del juego está asociada a deportistas de éxito, que son los protagonistas de los anuncios, llegaremos a la conclusión de que muchos nombres de empresas que se comercializan y o regentan juegos de apuestas se han vuelto muy familiares para los aficionados del fútbol -denominado deporte rey- y que además están presentes antes, durante y después de las retransmisiones deportivas semanales con promociones, anuncios y patrocinio de equipos deportivos. Como ejemplos, tenemos: Betfair, Bet365, Bwin, 888Sport.es, Interwetten, Paf, Sportium, Wanabet William Hill.

En la actualidad es muy amplia la lista de juegos online autorizados en España. Así que tenemos:

I. Apuestas

- Apuestas Deportivas de Contrapartida
- Apuestas Deportivas Mutuas
- Apuestas Hípicas de Contrapartida
- Apuestas Hípicas Mutuas
- Otras Apuestas de Contrapartida
- Apuestas Deportivas Cruzada
- Apuestas Hípicas Cruzadas

- Otras Apuestas Cruzadas

2. Poquer

- Póquer Cash
- Póquer Torneo

3. Casino

- Black Jack
- Ruleta
- Punto y Banca
- Juegos Complementarios

4. Bingo

5. Máquinas de azar

6. Concursos

Los más utilizados son los torneos de póquer online y la ruleta.

La creciente oferta de juegos online puede conducir al desarrollo o al agravamiento de los problemas de juego, debido a la mayor accesibilidad a las oportunidades de jugar que proporcionan. La expansión de los juegos de azar y las apuestas online suponen importantes riesgos para la salud y el bienestar individual de adolescentes y jóvenes, ya que tenemos por una parte la ludopatía clásica y por otra a adicción de un juego online unido a la adicción a las TIC para seguir las evoluciones desde los diferentes dispositivos.

Para percatarnos de la gran difusión del juego podemos escribir en el buscador Google algunas palabras:

-apostar: En 0,42 segundo nos da 25.200.000 resultados.

-apuestas deportivas: En 0,51 segundo nos da 2.900.000 resultados.

-juego online: En 0,36 segundo nos da 14.200.000 resultados. Y además nos indica que podemos hacer las siguientes búsquedas relacionadas con juego online: juegos online multijugador, juegos online pc, juegos gratis estrategia, juegos juegos gratis, juegos gratis para jugar, juego friv, juegos diarios, juegos gratis para niños.

Si buscamos videos de **apuestas** en el canal Youtube, nos aparecen unos 414.000 resultados, siendo el primero muy explícito, cuyo título es “*Consejos básicos para vivir de las apuestas*”. Estamos por tanto, ante una actividad en

amplia expansión, con mucha información y publicidad que no podemos abarcar por lo que es muy importante realizar acciones de prevención del juego online.

2. EL JUEGO EN ESPAÑA

Disponemos de los datos del año 2016 de la Memoria Anual del Juego que es un documento que elabora la Dirección General de Ordenación del Juego, de la Secretaría de Estado de Hacienda, del Ministerio de Hacienda y Función Pública, con el objetivo de analizar y trasladar a la sociedad la evolución de nuestro sector. Vamos a copiar algunas tablas y gráficas de la misma para ilustrar la situación del Juego en España, obtenidas desde <https://www.ordenacionjuego.es/es/noticia-memoria-dgoj-2016>.



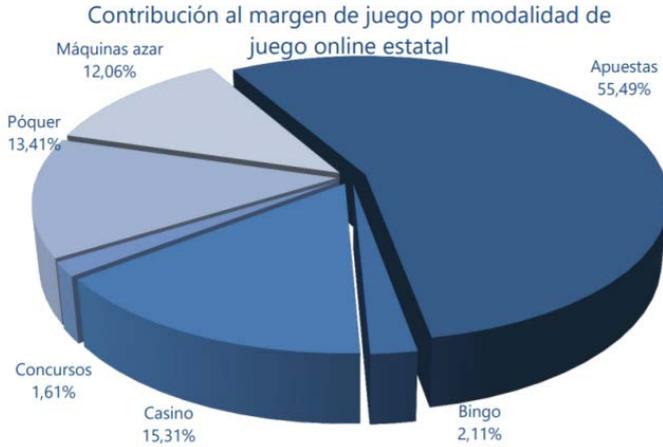
Si en el año 2016 se jugaron en España alrededor de 43.000 millones de euros, el margen de juego estimado fue de 8.399,71 millones €, lo que significa un 3,03% más que sea recaudó en el año 2015. Este margen de juego estimado se distribuye así:

49,14%	Juegos de loterías	4.127,40 millones €
29,99%	Máquinas “B”	2.519,20 millones €
7,63%	Apuestas	640,74 millones €
6,98%	Bingo	586,68 millones €
4,87%	Casino	409,30 millones €
1,39%	Otros juegos	116,39 millones €

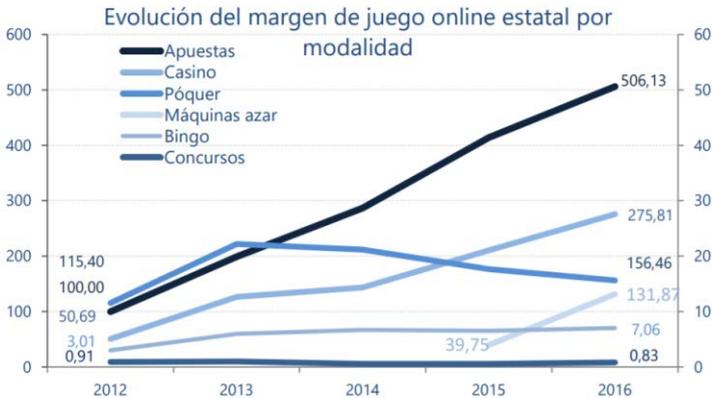


Del año 2011 al año 2014 el Juego Presencial sufrió una gran caída, recuperándose y ascendiendo desde ese año hasta el 2016.

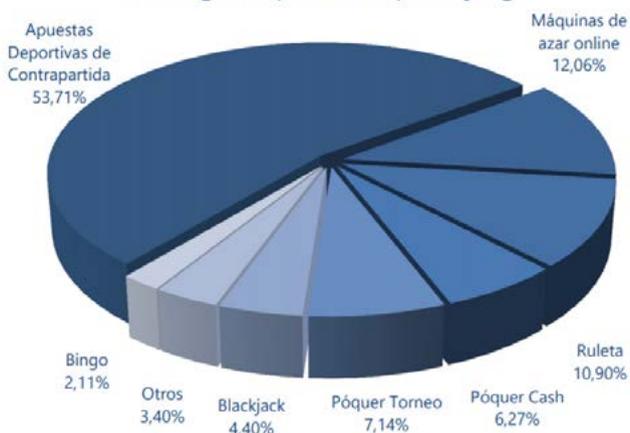
El Juego Online manifiesta un crecimiento continuo desde el año 2011 hasta el año 2016.



Las modalidades de juegos según su importancia y peso son: Las Apuestas, Casino, Póquer, Máquinas de azar, Bingo y Concursos.



Contribución al margen de juego online estatal global por cada tipo de juego



Cantidades jugadas	2016
Apuestas Deportivas de Contrapart	4.908.794.570
Ruleta	2.017.506.318
Máquinas de azar online	1.331.490.450
Póquer Cash	1.060.823.916
Blackjack	766.253.371
Póquer Torneo	518.875.775
Apuestas cruzadas	86.627.006
Apuestas Hípicas de Contrapartida	76.870.883
Bingo	71.248.462
Otras Apuestas de Contrapartida	37.927.360
Concursos	8.346.794
Punto y Banca	939.869
Apuestas Deportivas Mutuas	89.065
Juegos complementarios	83.227

Podemos concluir que:

- Las cifras de margen de juego online en España en el año 2016 ascendieron a 429.274.246 euros, lo que significa un 34,32% superior a los datos del año 2015.
- El margen de juego en canal supuso en el año 2015 un 3,73% de las cantidades jugadas, lo que en el año 2016 supuso un 3,94%.
- En general la evolución del margen de todos los juegos online aumentaron en el año 2016 respecto al año 2015. Llama la atención que algunos juegos cuando menos se realizan es durante los meses vacacionales de julio y agosto.
- El juego online cada año ha ido aumentando y lo previsible es que siga esa tendencia.

3. EL PROBLEMA

La Asociación Americana de Psiquiatría ya manifestó respecto al Juego Patológico que *«Ha habido un incremento de evidencias consistentes de que jugar activa el sistema cerebral de recompensa de forma similar a como lo hacen las drogas de abuso y a que provoca una patología cuyos síntomas clínicos son comparables a los que provocan las drogas».*

Por lo tanto estamos ante adicciones sin sustancia, que acarrearán diferentes alteraciones de la conducta en las personas.

Tendríamos por tanto una escala que de menor a mayor sería:

- No jugadores.
- Jugadores ocasionales recreativos.
- Jugadores de riesgo.
- Jugadores Problema.
- Jugadores Patológicos (ludópatas).

El juego online va en aumento por lo que existe una alarma social importante; una demanda por parte de los padres, de los profesores y de los profesionales para que se actúe ante este problema; así mismo se constata una gran necesidad de intervención ante esta problemática.

Por lo tanto es muy importante que informemos y formemos sobre los efectos negativos asociados a los problemas con el juego. Estos los podemos agrupar en varios apartados:

1. Problemas de salud

- Mental: Depresión, ansiedad, estrés, pérdida de autoestima y otros trastornos del estado de ánimo, consumo excesivo de alcohol u otras drogas, pensamientos suicidas, autolesiones, etc.
- Física: Insomnio, dolor de cabeza, espalda o cuello, problemas estomacales, etc.

2. Problemas en los estudios

- Drástica reducción del rendimiento académico.
- Absentismo escolar.
- Conflictos con compañeros de estudios y profesores.
- Abandono del sistema educativo.

3. Problemas laborales

- Deterioro significativo de la productividad (por cansancio, pérdida de atención, etc.).
- Absentismo laboral.
- Incremento de las bajas por enfermedad.
- Conflictos frecuentes con compañeros y mandos.
- Alentar la comisión de robos, fraudes o malversación de fondos.
- Pérdida del empleo.

4. Problemas financieros

- Pérdida de ingresos, que conlleva la incapacidad para pagar las facturas y gastos esenciales de la vida cotidiana.
- Venta de bienes y propiedades para financiar el gasto en juegos.
- Robos y fraudes.
- Incrementos de deudas y préstamos.

5. Problemas familiares

- Conflictos de pareja y/o entre padres e hijos,
- Rupturas familiares.

6. Problemas legales

- Detenciones.
- Incapacidad para cumplir con obligaciones legales de carácter financiero (Pago de pensión a ex cónyuge, manutención de los hijos, etc.)

Debemos de constatar que los problemas de juego se asocian con relativa frecuencia con otros problemas de salud mental, tales como el consumo de alcohol, tabaco y drogas ilícitas y, en particular, depresión. Ya que es muy frecuente que los jugadores intensifiquen el consumo de alcohol, tabaco y drogas ilícitas para aliviar la tensión/estrés asociados al juego.

Según diversas investigaciones existe un fuerte vínculo entre los problemas de juego y otros problemas de salud mental, estimándose que tres de cada cuatro personas con problemas asociados a los juegos de azar están en riesgo de desarrollar una depresión. La adicción al juego puede ser también una señal de que una persona ya tiene un problema de salud mental y de que puede necesitar ayuda.

4. LAS SOLUCIONES

I. Información, Formación y Programas dirigidos a jóvenes, padres, profesorado y profesionales con gran difusión a través de diferentes espacios web y redes sociales.

Como ustedes saben hay muchas entidades tanto públicas como privadas que estamos trabajando en esta materia. Haciendo referencia las más próximas tenemos la Fundación Patim, la Facultad de Psicología de la Universitat de València, la Consellería de Sanitat Universal y Salut Pública, etc. Esta última a través de las UPCCA de la Comunitat Valenciana lleva a cabo el PrevTec 3.1., que como saben es un Programa de Prevención de las Adicciones Tecnológicas.

En el Plan Municipal de Drogodependencias (PMD) / Unidad de Prevención Comunitaria en Conductas Adictivas (UPCCA-València), de la Concejalía de Sanidad y Salud del Ajuntament de València hemos realizado y seguimos realizando diversas actividades como Jornadas, Monografías, Programas y diversos materiales informativos, que podrán encontrar en nuestra página web www.valencia.es/pmd

- Realización de la XVIII **Jornada** sobre Drogodependencias **“SMS: Llegan las adicciones a las nuevas tecnologías”**. Facultad de Geografía e Historia. Valencia 3 de diciembre de 2009.
- Edición y distribución de **Monografías**:
 1. Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) con cabeza. Guía para adolescentes.
 2. Los adolescentes y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Guía para padres. Ayudándoles a evitar riesgos.
 3. Los Adolescentes y el Ciberacoso.
 4. Guía para la prevención de la adicción al juego y las apuestas online.
 5. Como hacer que sus hijas e hijos usen de modo seguro y saludable las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC): Preguntas y Respuestas para padres y madres.



LOS ADOLESCENTES Y LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC)

Guía para padres

Ayudándoles a evitar riesgos



AUTORES: Lorenzo Sánchez Pardo
Guillermo Craspo Herrañador
Bernardos Aguilar Moya
Francisco-José Buena Calvo
Raúl Alejandro Bonavent
Juan Carlos Valderrama Zurrián



“LOS ADOLESCENTES Y EL CIBERACOSO”



LOS ADOLESCENTES Y EL CIBERACOSO



GUÍA PARA LA PREVENCIÓN DE LA ADICCIÓN AL JUEGO Y LAS APUESTAS ONLINE



CÓMO HACER QUE SUS HIJAS E HIJOS USEN DE MODO SEGURO Y SALUDABLE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC): PREGUNTAS Y RESPUESTAS PARA MADRES Y PADRES



-
- Realización del **Taller Clickeando**, que es una actividad preventiva sobre el buen uso de las TIC, que pretende minimizar los posibles problemas derivados de la mala utilización de las mismas. Está dirigido al alumnado de 6º de E. Primaria y 1º de ESO y sus contenidos son:
 - ¿Qué son las TIC?
 - Ventajas de las TIC.
 - Inconvenientes de las TIC: Físicos (posturales, falta de sueño, etc.). -
Relacionales. Tecnológicos.
 - Seguridad informática.
 - Adicción a las TIC: Del uso al abuso.
 - Posibles riesgos: Ciberacoso. Falta de privacidad. Utilización inadecuada de la imagen.
 - Grooming, Sexting, etc.



La siguiente Tabla recoge los Cursos Escolares, los Centros Educativos y el número de alumnos/as que han participado en el taller desde sus inicios en el Curso Escolar 2010-2011.

CURSO ESCOLAR	Nº DE CENTROS DE ENSEÑANZA PARTICIPANTES	Nº DE ALUMNOS/AS PARTICIPANTES
2010/2011	5	391
2011/2012	25	1.576
2012/2013	34	2.348
2013/2014	34	2.525
2014/2015	34	2.589
2015/2016	33	2.428
2016/2017	38	3.086

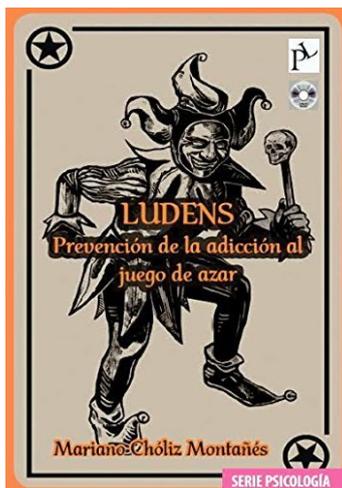
- Realización del **Taller Ludens**, que es un Programa de Prevención de la Adicción al Juego de Azar, mediante información, sensibilización, cambios actitudinales y adquisición de pautas de conducta apropiadas. Está dirigido al alumnado de Bachiller y Formación Profesional y cuenta con dos sesiones:

Sesión I: Juego, jugadores y adicción:

- El azar.
- Historia del juego de azar
- El juego como actividad económica
- El camino hacia la adicción: La motivación para jugar.

El jugador.

Juego excesivo y adicción al juego.



Sesión 2: La nueva realidad del juego en España:

- Juego Online en España.
- El juego Online y la Adicción
- Introducción al consumo: publicidad y marketing
- Políticas de juego y juego responsable

El Profesor Mariano Chóliz Montañés planteó la posibilidad de que alumnos de la Facultad de Psicología de la Univesitat de València hicieran el Practicum en el Servicio de Drogodependencias del Ajuntament de València y que se llevara a cabo este Taller en los colegios de la ciudad de Valencia y así desde el Curso Escolar 2013-2014 lo realizamos con una buena y creciente aceptación, como se puede ver en la siguiente Tabla.

CURSO ESCOLAR	Nº DE CENTROS DE ENSEÑANZA PARTICIPANTES	Nº DE ALUMNOS/AS PARTICIPANTES
2013/2014	5	271
2014/2015	14	958
2015/2016	15	1.096
2016/2017	21	1.630

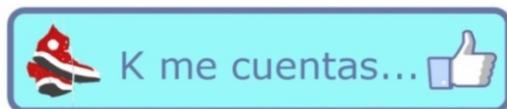
Con posterioridad la Consellería de Sanitat Universal i Salut Pública asumió también este Programa que se lleva a cabo en las UPCCA de la Comunidad Valenciana, como el Profesor Mariano Chóliz expone esta tarde.

- Realización de **Concurso “K me cuentas...”** sobre el uso responsable de las Tecnologías. Este año 2017 hemos celebrado la 5ª edición del Concurso con los apartados de Carteles y videos. Esta actividad permite al alumnado ser más consciente y darse cuenta del uso que hacen de las TIC (Redes Sociales, Internet, Videojuegos...), planteándose como utilizar estas en una forma sensata, sin que interfieran de forma negativa en su vida diaria (estudios, relaciones, familia...). La página “K me cuentas...” abierta para ello por el PMD/UPCCA-València, dirigida a la población juvenil y que está en las plataformas: Twitter, Facebook y recientemente también en Instagram, ofrece a los jóvenes consejos para prevenir las adicciones con o sin sustancia.

https://twitter.com/clicker_pmd

<https://www.facebook.com/pages/K-me-cuentas/199393876778039?ref=hl>

https://www.instagram.com/k_me_cuentas/



K me cuentas... 

Síguenos en:



Tu punto de encuentro



También hemos creado el canal de vídeo en YouTube “K me cuentas” con vídeos elaborados por el PMD/UPCCA-València, y en el que se pueden ver los vídeos presentados al concurso:

https://www.youtube.com/channel/UCdHokGMx_5a8zggB9rPQe7A



- Distribución de diversos **materiales informativos** con recomendaciones y consejos, como los que a continuación se exponen:



PADRES Y MADRES

1. Intercambia sitios Web con tu hijo/a, seguro que aprendéis los unos de los otros.
2. Si juega on-line, pídele que te enseñe, así podrás saber que posibles riesgos corre.
3. Establecer un horario de conexión a Internet
4. Recuerda que educar siempre es mejor que prohibir. ¡Pero los límites existen!
5. Tener el ordenador en una sala común de la casa.
6. Se recomienda que instaléis un control parental.
7. Cuéntale anécdotas sobre gente conocida que haya tenido algún problema en la red, mejor si es graciosa.
8. Tú puedes darle un buen ejemplo haciendo un uso razonable de las TIC.
9. Enséñale a comunicarse de forma segura y respetuosa.
10. Hazle saber que puedes ayudarle si tiene algún problema, no importa cual sea.

www.valencia.es/pmd



PLA MUNICIPAL DE
INNOVACIÓ I DIFUSIÓ

UPCCA
VALÈNCIA



AJUNTAMENT DE VALÈNCIA
REGIDORIA DE SANITAT, SALUT I ESPORTS

GENERALITAT VALENCIANA
CONSELLERIA DE SANITAT



PARES Y MARES

1. Intercanvia llocs Web amb el teu fill/a, segur que apreneu els uns dels altres.
2. Si juga on line, demana-li que t'ensenyi, així podràs saber els possibles riscos que corre.
3. Establir un horari de connexió a Internet.
4. Recorda que educar sempre és millor que prohibir. Però els límits existixen!
5. Tindre l'ordinador en una sala comuna de la casa.
6. Es recomana que instal·leu un control parental.
7. Conta-li anècdotes sobre gent coneguda que haja tingut algun problema en la xarxa, millor si és graciosa.
8. Tu pots donar-li un bon exemple fent un ús raonable de les TIC.
9. Ensenya-li a comunicar-se de forma segura i respectuosa.
10. Fes-li saber que pots ajudar-li si té algun problema, no importa quin siga.

www.valencia.es/pmd



PLA MUNICIPAL DE
INNOVACIÓ I DIFUSIÓ

UPCCA
VALÈNCIA



AJUNTAMENT DE VALÈNCIA
REGIDORIA DE SANITAT, SALUT I ESPORTS

GENERALITAT VALENCIANA
CONSELLERIA DE SANITAT



PROFESORADO

1. Las TIC son buenas y cómodas herramientas pedagógicas. ¡Úsalas!
2. Es mejor enseñar a hacer un buen uso que prohibir.
3. Mostrar a las familias las herramientas usadas en el aula y como se hace un buen uso de ellas.
4. Anima a tú clase a crear contenido multimedia.
5. Buscar información fiable puede ser un reto para tu alumnado. Muéstrale los mejores sitios web.
6. Procura que se respeten, tanto en las redes sociales como en la vida real.
7. Recuérdales cerrar sesión cuando acaben de utilizar el ordenador.
8. Enseñarle las ventajas de un uso adecuado sin llegar a abusar de las TIC.
9. Ante el ciber-acoso solo hay una solución ¡actúa!
10. Recuérdales la importancia de navegar de forma segura.

www.valencia.es/pmd



UPCCA
VALÈNCIA



AJUNTAMENT DE VALÈNCIA
REGIDORIA DE SANITAT, SALUT I ESPORTS

GENERALITAT VALENCIANA
CONSELLERIA DE SANITAT



PROFESSORAT

1. Les TIC són bones i còmodes eines pedagògiques. Usa-les!
2. És millor ensenyar a fer un bon ús que prohibir.
3. Mostrar a les famílies les eines usades en l'aula i com es fa un bon ús d'elles.
4. Anima a la teua classe a crear contingut multimèdia.
5. Buscar informació fiable pot ser un repte per al teu alumnat. Mostra-li els millors llocs web.
6. Procura que es respecten, tant en les xarxes socials com en la vida real.
7. Recorda'ls tancar sessió quan acaben d'utilitzar l'ordinador.
8. Ensenyar-li els avantatges d'un ús adequat sense arribar a abusar de les TIC.
9. Davant del ciber-assetjament només hi ha una solució, actua!
10. Recorda'ls la importància de navegar de forma segura.

www.valencia.es/pmd



UPCCA
VALÈNCIA



AJUNTAMENT DE VALÈNCIA
REGIDORIA DE SANITAT, SALUT I ESPORTS

GENERALITAT VALENCIANA
CONSELLERIA DE SANITAT



JÓVENES / ADOLESCENTES

- 1- Seguro que se te ocurren contraseñas originales y complicadas ¡Usalas!
- 2- Ajusta la privacidad para que solo puedan meterse en tu perfil aquellos que has aceptado como amigos/as.
- 3- Evita poner donde te encuentras, ¡así será todo un misterio para los ladrones!
- 4- Las fotos que subes las va a ver cualquiera, ¡piensa antes de publicar!
- 5- Instala un antivirus en tu móvil. ¡Es un ordenador que llevas en el bolsillo!
- 6- Si te hacen sentir mal por Internet, recuerda que los mayores están para protegerte.
- 7- Recuerda que los likes y seguidores no indican tu valor, ¡tú eres mucho más que un número!
- 8- Los abrazos siempre serán mejor que los emoticonos ¡Abraza!
- 9- Vive el momento, ¡otra gente ya lo grabará!
- 10- Usa los parques como red social, el sol parece más agradable que el flexo de tu habitación. ¿No?

www.valencia.es/kmecuentas



UPCCA
VALÈNCIA



AJUNTAMENT DE VALÈNCIA
REGIDORIA DE SANITAT I ESPORTS

GENERALITAT VALENCIANA
CONSELLERIA DE SANITAT

JÓVENS / ADOLESCENTS

- 1- Segur que se t'ocorren contrasenyes originals i complicades Usa-les!
- 2- Ajusta la privacitat perquè només puguen ficar-se en el teu perfil aquells que has acceptat com a amics o amigues.
- 3- Evita posar on et trobes, així serà tot un misteri per als lladres!
- 4- Les fotos que puges les veurà qualsevol, pensa abans de publicar!
- 5- Instal·la un antivirus en el teu mòbil. És un ordinador que portes en la butxaca!
- 6- Si et fan sentir malament per Internet, recorda que els majors estan per a protegir-te.
- 7- Recorda que els "likes" i seguidors no indiquen el teu valor, tu eres molt més que un nombre!
- 8- Els abraços sempre seran millor que les emoticones. Abraça!
- 9- Viu el moment, una altra gent ja ho gravarà!
- 10- Usa els parcs com a xarxa social, el sol pareix més agradable que el flexo de la teua habitació. No?

www.valencia.es/kmecuentas



UPCCA
VALÈNCIA



AJUNTAMENT DE VALÈNCIA
REGIDORIA DE SANITAT I ESPORTS

GENERALITAT VALENCIANA
CONSELLERIA DE SANITAT

2. Las actividades preventivas están encaminadas a evitar que la población más vulnerable, que son los adolescentes y jóvenes, se inicien en los juegos de azar online. En el caso de que piensen jugar en un futuro o que vayan a continuar jugando es aconsejable que les transmitamos las siguientes sugerencias para reducir al máximo los riesgos y daños asociados al juego.

Apuesta de forma responsable

1. Ponte límites antes de empezar a jugar y respétalos. Antes de empezar a jugar hazte las siguientes preguntas:
 - ¿Cuánto dinero considero una cantidad razonable para perder?
 - ¿Cuál es la mayor apuesta que hago sintiéndome cómoda/o?
 - ¿Cuánto tiempo deseo estar jugando?
 - ¿A qué hora quiero dejar de jugar?Si comienzo a ganar, ¿cuánto tiempo más debería continuar jugando?
2. No hagas ningún ingreso complementario en la cuenta de juego mientras estés jugando.
3. Si juegas de modo presencial nunca llesves tarjetas de crédito o débito.
4. Evita jugar cuando tu juicio pueda estar afectado por el consumo de alcohol u otras drogas o por la falta de sueño: el juego y las drogas son una pésima combinación que te hará perder tu dinero.
5. Nunca juegues para escapar de tus problemas o cuando te encuentres triste, sola/o, deprimida/o, etc.
6. No pidas dinero prestado o utilices ahorros personales o de tu pareja o familia para jugar.
7. Nunca juegues para recuperarte de las pérdidas.
8. Jugar siempre con el dinero que puedas permitirte el lujo de perder y que no necesites para hacer frente a gastos relevantes (pagar el alquiler, la factura del móvil, la matrícula de la universidad, el abono transporte, etc.).
9. Haz descansos frecuentes (cada 15 minutos) y no juegues más allá del límite de tiempo que hayas establecido previamente.
10. Mantén un registro del tiempo y el dinero que gastas cada vez que juegas, así como de la frecuencia con la que lo haces, puede que te sorprendas de la cantidad de dinero y el tiempo que dedicas a los juegos de azar.

Juega solamente para entretenerte

1. No pienses en el juego como una manera de hacer dinero.
2. Recuerda las posibilidades/probabilidades de ganar de cada tipo de juego de azar.
3. Nunca juegues para ganar dinero o para pagar deudas.
4. Considera el dinero que pierdas como un gasto de entretenimiento.
5. Si ganas, disfruta de ello, pero nunca esperes que ocurra lo mismo la próxima vez.
6. Compagina los juegos de azar con otras actividades de ocio que te resulten gratificantes, por lo tanto no olvides tus otras aficiones para jugar solamente.

No olvides nunca los riesgos que entrañan los juegos de azar

1. Escucha las preocupaciones de los demás acerca de tu conducta de juego.
2. Recuerda las señales que alertan de la existencia de un problema de juego

Ten una conducta de juego con poco riesgo

1. Limita el tiempo y el dinero que gastas en juegos de azar.
2. Acepta las pérdidas y no intentas recuperar el dinero.
3. Disfruta ganando, pero sabe que eso es algo que sucede por casualidad.
4. Combina los juegos de azar con otras actividades de entretenimiento.
5. No juegues para ganar dinero o pagar deudas.
6. No juegues cuando has tomado alcohol u otras drogas.
7. No pidas dinero prestado o usas ahorros personales, de la pareja o de familiares para jugar.
8. No juegues para escapar de problemas personales y/o sentimentales.
9. El juego no tiene que perjudicar tu trabajo, tus estudios, tu salud, tus finanzas ni las relaciones con tu pareja, familia o amigos.

Evita asumir riesgos innecesarios, ya que una conducta de juego perjudicial significa que:

1. Mientes sobre tus hábitos de juego o los mantienes en secreto.
2. Pierdes la noción del tiempo y juegas más tiempo del que pensabas.
3. Te sientes deprimida/o, enojada/o después de jugar.
4. Gastas más dinero de lo que habías planeado, o más de lo que puedes permitirte perder.

-
-
5. Te desentendes de tus responsabilidades en el trabajo, los estudios o con la familia debido a tus hábitos de juego.
 6. Pides dinero prestado o usas el dinero de los gastos reservados para otros compromisos financieros.
 7. Buscas la revancha para intentar recuperar el dinero perdido.
 8. Crees que al final acabarás ganado dinero con el juego.
 9. Ves los juegos de azar como una dimensión muy importante en tu vida.
 10. Usas los juegos de azar para sobrellevar tus problemas o para evadirte ciertas cosas.
 11. Tienes conflictos con familiares y amigos por tus hábitos de juego.
 12. Hacer caso omiso de su salud física y emocional debido a los juegos de azar.

Ayúdate a ti misma/o

1. Rompe el silencio y habla con alguien de tu confianza.
2. Evita situaciones de alto riesgo.
3. Desafía tus pensamientos de juego.
4. Prepárate para hacer frente a los impulsos de jugar.
5. Busca alternativas a los juegos de azar.

Debemos tener muy claro y transmitirlo así a los adolescentes y a los jóvenes que

LOS JUEGOS DE AZAR DEBEN SER SÓLO ESO,
JUEGOS CON LOS QUE DISFRUTAR Y DISTRAERSE

5. BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de Hacienda y Función Pública. Secretaría General Técnica. Subdirección General de Información, Documentación y Publicaciones. Centro de Publicaciones. **Memoria Anual del Juego 2016**. N.I.P.O.: 169-17-172-2.
Disponible en: file:///C:/Users/Equipo/Downloads/Memoria_DGOJ_2016%20(1).pdf
- Bueno, F.J.; Ferrer, L.; Aleixandre, R. Pérez, R. et al.(2010). XVIII Jornada sobre Drogodependencias **“SMS: Llegan las adicciones a las nuevas tecnologías”**. Plan Municipal de Drogodependencias (PMD). Concejalía

de Sanidad y Consumo. Ayuntamiento de Valencia. Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD). ISBN: 978-84-8484-326-9. Depósito Legal: V-2031-2010.

- Sánchez, L., Crespo, G., Aguilar, R., Bueno, F.J., Aleixandre, R. y Valderrama, J.C. (2015). **Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) con cabeza. Guía para adolescentes.** PMD / UPCCA-València. Concejalía de Sanidad, Salud y Deportes. Ayuntamiento de Valencia. CSIC. Universitat de València. ISBN: 978-84-9089-030-1.
- Sánchez, L., Crespo, G., Aguilar, R., Bueno, F.J., Aleixandre, R. y Valderrama, J.C. (2015). **Los adolescentes y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Guía para padres. Ayudándoles a evitar riesgos.** PMD / UPCCA-València. Concejalía de Sanidad, Salud y Deportes. Ayuntamiento de Valencia. CSIC. Universitat de València. ISBN: 978-84-9089-031-8.
- Sánchez, L., Crespo, G., Aguilar, R., Bueno, F.J., Aleixandre, R. y Valderrama, J.C. (2016). **Los adolescentes y el ciberacoso.** PMD / UPCCA-València. Concejalía de Sanidad, Salud y Deportes. Ayuntamiento de Valencia. CSIC. Universitat de València. ISBN: 978-84-9089-038-7.
- Sánchez, L., Herrador, E. Aleixandre, R. y Bueno, F.J. (2016). **Guía para la prevención de la adicción al juego y las apuestas online.** PMD / UPCCA-València. Concejalía de Sanidad, Salud y Deportes. Ayuntamiento de Valencia. CSIC. Universitat de València. ISBN: 978-84-9089-053-0
- Sánchez, L., Herrador, E. Aleixandre, R. y Bueno, F.J. (2017). **Cómo hacer que sus hijas e hijos usen de modo seguro y saludable las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): preguntas y respuestas para madres y padres.** PMD / UPCCA-València. Concejalía de Sanidad, Salud y Deportes. Ayuntamiento de Valencia. CSIC. Universitat de València. ISBN: 978-84-9089-060-8



MESA REDONDA:

DISTINTAS VISIONES DE UNA MISMA REALIDAD

Modera:

Dña. Francisca Lucas Belando

Voluntaria de Patim

Esta Mesa Redonda que vamos a comenzar tiene mucho interés, ya que la realidad a la que nos enfrentamos es una, las adicciones sin sustancia, pero a su vez tiene diferentes visiones y enfoques, me atrevo a decir que casi tantos enfoques como profesionales que se ocupan de las mismas.

Tiene especial importancia el **“Enfoque social que desde un amplio punto de vista global le damos a las adicciones sin sustancia”** en general y a las ludopatías en particular y de sus consecuencias. De este tema nos hablará **D. Ariel de Lucas Avilés**, que es Trabajador Social responsable de la UVAD de Patim.

D. Juan Lázaro Mateo que es Investigador de la Unidad de Investigación: Juego y Adicciones Tecnológicas de la Facultad de Psicología de la Universidad de Valencia nos hablará de **“El Juego online”** y de su importancia actual en nuestra sociedad.

Debemos tener en cuenta que en toda adicción existen factores de inicio, facilitadores de la conducta y factores de mantenimiento, lo que en esta Mesa Redonda se van a exponer como **“Ingredientes ocultos y efectos colaterales del juego patológico”** por **D. Julio Abad Sorribes**, psicólogo especialista en ludopatías y responsable del Centro de Día de Patim en Valencia

“El asesoramiento jurídico terapéutico” tiene mucha importancia en las adicciones sin sustancia sobre todo las referidas al juego, ya que además de los problemas de conducta y sus abordajes terapéuticos, las adicciones plantean otro tipo de problemas, en ocasiones problemas con el ordenamiento jurídico. De este tema tan importante nos hablará **Dña. Carolina de Mingo López**, asesora jurídica de Patim.



D. Ariel de Lucas, D. Julio Abad, Dña. Francisca Lucas, Dña. Carolina de Mingo y D. Juan Lázaro

MESA REDONDA

ENFOQUE SOCIAL DE LAS ADICCIONES SIN SUSTANCIA

D. Ariel de Lucas Avilés

Trabajador Social responsable de la UVAD Patim

Las consecuencias sociales de las ludopatías son adversas. Para conseguir un enfoque global las clasificamos dentro de los siguientes ámbitos:

- Economía
- Familia
- Aspectos legales
- Relaciones sociales
- Relación laboral
- Ocio y tiempo libre
- Consumo de sustancias.

Lo que más resalta cuando nos encontramos con un tema de ludopatías es, quizá, su economía. Ésta se ve gravemente afectada como consecuencia de la patología pues ha habido un incremento cuantitativo en la cantidad de dinero que el sujeto ha invertido en jugar, así como también en el tiempo dedicado al juego (Custer, 1984). Por norma, el juego deviene en pérdida y las pérdidas tienen como consecuencia un endeudamiento. A nosotros nos llega el paciente cuando ya se encuentra en una fase de desesperación en la que no es capaz de hacer frente a dicho endeudamiento y en la que se ve inmerso en un deterioro personal y social más que evidente.

Siguiendo la clasificación arriba referenciada, vamos a centrarnos en las consecuencias que las adicciones sin sustancia tienen sobre la familia. Normalmente nos encontramos con que el paciente tiene una convivencia familiar alterada que puede desencadenar en malos tratos en la pareja e intentos de suicidio por cualquiera de los dos cónyuges. Los hijos adolescentes presentan trastornos psicossomáticos, fracaso escolar, implicación en actividades peligrosas tales como el consumo de drogas o el abandono de hogar (Autor desconocido. Universidad de Huelva 01/06/2011).

El ludópata miente para ocultar su grado de implicación en el juego. Ha puesto en peligro o ha perdido una relación importante a causa del juego (criterios

7 y 8 para el diagnóstico de juego patológico en La Guía de Consulta de los Criterios Diagnósticos del DSM-5). La mayoría de las veces, cuando piden ayuda, no te muestran la cantidad exacta que tienen pendiente. Sesión tras sesión la suma siempre aumenta y siempre se justifican con historias rocambolescas en las que se escudan para no enfrentarse a su realidad



La familia de primer y segundo grado e incluso personas de especial relevancia, como podrían ser amigos cercanos, intentan ayudar y solucionar el problema haciéndose cargo ellos mismos de las deudas. La consecuencia es un resentimiento notable de la economía de esas personas, las cuales no han sido partícipes de la hecatombe producida por el juego (criterio 9 para el diagnóstico de juego patológico en La Guía de Consulta de los Criterios Diagnósticos del DSM-5).

Con respecto a las consecuencias legales tenemos claro que el ludópata miente a otros para encubrir su juego, incluso puede llegar a cometer actos ilegales (TEJEDA de Luna, Rafael. Ludopatía, problema epidemiológico que producen los casinos, el bingo y todos los demás juegos de apuestas. Op cit.). En muchas ocasiones se cometen actos ilegales como pueden ser falsificaciones, fraudes, robos o abusos de confianza siempre con la finalidad de financiar el juego (Criterios diagnósticos del juego patológico. A.P.A., 1994).

Sobre las consecuencias que tiene esta patología en el ámbito de las relaciones sociales diremos que normalmente el ludópata ha puesto en peligro o ha perdido una relación importante a causa del juego (criterio 8 para el diagnóstico de juego patológico en La Guía de Consulta de los Criterios Diagnósticos del DSM-5).

Lo mismo ocurre en el ámbito laboral. El escenario que se nos plantea habitualmente se repite: el ludópata ha puesto en peligro o ha perdido

un empleo o una carrera académica o profesional a causa de su patología (criterio 8 para el diagnóstico de juego patológico en La Guía de Consulta de los Criterios Diagnósticos del DSM-5).

Hablemos ahora de las repercusiones que tiene la ludopatía sobre el ocio y el tiempo libre del afectado. Como ya sabemos, el juego, además de dinero, supone una considerable inversión de tiempo. Por ello, en cuanto el ludópata se ponga en tratamiento y abandone esa actividad, tendrá que llenar ese vacío con otras actividades de ocio que puedan cumplir la función positiva que tenía el juego tales como hacer frente al aburrimiento, divertirse, relajarse, desconectar de los problemas, etc. pero sin perjudicarse a sí mismo. Si el sujeto lleva años jugando es probable que le cueste encontrar una actividad alternativa, pero considere que constituye una especie de “seguro antirrecaída” (Báez Gallo 2000).

Más allá de dimensiones concretas, la soledad y la propensión al aburrimiento son variables que se relacionan estrechamente con la tendencia a la ludopatía. En estos casos el juego puede comenzar como un mero entretenimiento para ocupar el tiempo libre excesivo, como consecuencia del inicio de los hijos en el colegio o de la salida de los hijos del hogar, y transformarse posteriormente en una adicción (Hing y Breen, 2001).

Es más que probable que la adicción al juego venga acompañada del consumo de sustancias. De hecho, la ludopatía hace que haya una implicación del sujeto en actividades peligrosas tales como el consumo de drogas (Autor desconocido. Universidad de Huelva 01/06/2011).

La cocaína puede ser un facilitador para el juego. Pero su consumo asociado al juego está presente en un porcentaje reducido de personas que tienen un problema de abuso. El alcohol está mucho más presente (López Segarra, 2016).

Una vez viene el paciente a solicitar ayuda debido a estas consecuencias que se plantean, nuestro trabajo consiste en crear un plan de intervención adaptado a las circunstancias que nos permitan poder ayudarle. Los pasos que seguiremos serán:

- Explorar las áreas susceptibles de intervención.
- Concluir un diagnóstico social.
- Elaborar un plan de acción o intervención con objetivos a corto y largo plazo, contemplando las actividades para conseguirlo y temporalizando dichas acciones. Señalar las derivaciones oportunas para lograr estos objetivos y evaluar el proceso para garantizar la eficacia o modificarlo.

-
-
- Coordinación con el equipo técnico y profesionales externos.

Intervenir con las personas más próximas es muy importante y resulta esencial generar confianza para que el cambio de estilo de vida se mantenga y consolide, teniendo en cuenta que la recaída, según muchos autores, forma parte del tratamiento.

MESA REDONDA

EL JU.EGO ONLINE

Dr. D. Juan Lázaro Mateo

Investigador de la Unidad de Investigación: Juego y Adicciones Tecnológicas
Facultad de Psicología
Universidad de Valencia

Cuando hablamos de juego online estamos utilizando una terminología vaga y ambigua, derivada de nuestra cultura, ya que la palabra “**juego**” puede englobar un amplio abanico de significados, desde el juego de un bebé con su osito de peluche, hasta juegos peligrosos y macabros como la “**ruleta rusa**” o la reciente “**ballena azul**”. Al decir **juego online**, tendríamos que especificar si vamos a hablar de juego de azar online con dinero real, juego de azar online con dinero virtual, videojuegos multijugador en red, videojuegos online con factores de azar, etc. En la cultura anglosajona no tienen esta ambigüedad léxica. Quizá por su mayor tradición en el campo de las apuestas, el idioma inglés tiene una palabra para el juego con apuesta monetaria, que es *gambling* y otra para el juego sin apuesta monetaria, que es *gaming*.

Este artículo está centrado en hablar del *gambling* en Internet. Si me permiten el consejo, al igual que se han acogido términos anglosajones para nombrar ciertos fenómenos, dado que esto facilita la comunicación internacional y el trabajo en equipo, les propongo que se planteen la posibilidad de diferenciar estos conceptos, acogiendo los términos *gambling* y *gaming*, si no en su práctica profesional, al menos durante la lectura de este artículo. El *gambling* virtual u online *gambling*, es un fenómeno derivado, como tantos otros del uso globalizado de internet mediante ordenadores y *smartphones*. Es sustancialmente diferente del *gambling* presencial, dado que tiene factores que lo hacen más adictivo y difícil de controlar.

Datos sobre el juego online

Desde que los operadores de juego comenzaron a ofrecer sus servicios en el mundo virtual, el juego online ha ido ganando terreno, pero fue a partir del año 2011, con la legalización del juego online en España, cuando este sector comenzó a prosperar más rápidamente, hasta el punto en que los españoles en 2016 llegamos a jugar nos 10.885 millones de euros en juegos de azar vía Internet, casi la mitad de lo que se jugó en juegos presenciales. El

gasto en juegos de azar tiende a crecer, aproximándose a las cantidades que se juegan en juegos presenciales, y continuando con esa tendencia, el juego online finalmente superará al juego presencial.



Antes de la regulación del juego online mediante la Ley 13/2011 de Regulación del Juego, los españoles ya eran usuarios del *gambling* virtual en sitios web de empresas extranjeras o nacionales, que usaban el dominio de su URL con la terminación internacional “.com”. Tras la regulación del juego online, las empresas pasaron a registrar sus dominios con la terminación “.es” y a ofrecer el servicio a los españoles dentro de un marco legal y financiero algo más actualizado. A raíz de esta regulación, la oferta de juegos siguió creciendo, alcanzando gran popularidad juegos como el póquer online. Sin embargo las tendencias fueron cambiando a medida que crecía la variedad de juegos ofertados. Después aparecieron los slots virtuales o “tragaperras online”, que tuvieron una gran acogida y fueron ganando terreno al póquer online que fue perdiendo adeptos. Después comenzaron a irrumpir las apuestas deportivas online, ofreciendo al jugador la posibilidad de participar en apuestas de eventos deportivos de cualquier parte del mundo a cualquier hora. Ya sean carreras de galgos en china, rugby en Estados Unidos o fútbol en Europa, el jugador tiene la posibilidad de hacer apuestas en cualquier momento porque en todo momento se disputa una competición en alguna parte del mundo. De esta forma, el juego online se postula como una forma cómoda y rápida de jugar, por lo que su número de adeptos crece con rapidez.

Aunque el juego online, cuenta con herramientas de marketing que funcionan muy bien, como los bonos de bienvenida, las empresas de juego presencial

pierden ante *gambling* virtual la posibilidad de recurrir a antiguas estrategias de marketing como el ofrecer alcohol y comida a bajo precio, o presentar a los clientes espectáculos atractivos. Sin embargo han encontrado una solución a este problema, ofrecer juego online en emplazamientos físicos. De esta forma vuelven a retomar el contacto cara a cara con el cliente, pudiendo seguir utilizando las estrategias de marketing del juego presencial. Esto ha desembocado en la proliferación de la nueva clase de salones de juego, que actualmente podemos encontrar en casi todos los pueblos y ciudades.

¿Por qué el juego tiene tanto respaldo social y político?

El juego está muy arraigado, no sólo en la cultura española, sino en todas las culturas del mundo desde tiempos prehistóricos y por ello resulta muy difícil que la sociedad vea el juego como algo peligroso. Un ejemplo claro, es que en el ámbito familiar, sería raro ver a unos padres incitar a sus hijos a drogarse, sin embargo es muy común después de una comida familiar, que alguien saque una baraja de cartas para jugar una partida. Pocos juegos son vistos como algo potencialmente perjudicial.

Sin embargo las máquinas B o máquinas tragaperras sí llegaron a verse como un juego pernicioso en sí mismo, por lo que, perdieron aceptación social, porque sí dejaron ver al público cómo ciertas personas llegaban a destrozarse sus vidas al no separarse de ellas. Los bares modernos no instalan tragaperras porque no quieren asociarse a esa imagen, sin embargo muchos sí que están instalando máquinas de apuestas deportivas. Son máquinas que están conectadas a internet y ofrecen una amplia gama de apuestas al jugador, que puede llegar a los bares donde estas se encuentren y hacer sus apuestas sin que nadie les pregunte si son mayores de edad o si tienen un problema de adicción al juego, como sí ocurre en los salones de juego y casinos.

Los españoles en 2015 nos gastamos 33.396 millones de euros en juegos de azar. Para que resulte más fácil hacerse una idea de lo que esto supone, vamos a hacer una comparativa con los Presupuestos Generales del Estado para ese año. El Ministerio de Agricultura, Alimentación y Medio Ambiente, tuvo una asignación económica de 8.579 millones de euros. El Ministerio de Asuntos Exteriores y Cooperación, recibió una asignación de 1.043 millones. El Ministerio de Defensa recibió 5.767 millones de euros. El Ministerio Economía y Competitividad recibió 2.314 millones. El Ministerio de Educación, Cultura y Deportes, tuvo que gestionar todo un año con 2.273 millones a repartir para todo el país. El Ministerio de Empleo y Seguridad Social recibió 22.421 millones, siendo el único que se acerca a la cifra del gasto en juegos de azar.

Con el juego ocurre como con el alcohol y el tabaco. Sabemos que pueden perjudicar seriamente la salud, pero dejan grandes cantidades de dinero a las arcas públicas, por lo que a nivel de economía del estado, su prohibición supondría una merma en los ingresos. Es por ello necesario encontrar un equilibrio entre el interés económico del país y la salud pública.

El potencial adictivo del juego online

El *gambling* virtual tiene características que lo hacen significativamente diferente del juego presencial y potencialmente más adictivo que este, de entre las cuales posiblemente la más peligrosa sea la disponibilidad, puesto que hoy en día todos llevamos en el bolsillo un smartphone mediante el cual se puede acceder a sitios web de juego y apuestas. Otra variable importante que favorece la adicción es la inmediatez del premio, es decir, la rapidez con la que se sabe si se ha ganado o perdido, para lo cual, Internet es difícil de superar puesto que se puede jugar a varios juegos simultáneamente y estar recibiendo ese feedback en cada momento. Y no solo la rapidez con la que se pueda obtener el premio, sino que esa misma velocidad de las apuestas, el poder realizarlas de forma muy seguida es también un factor adictivo que internet favorece con gran facilidad.

Otro factor que favorece la adicción es la alta probabilidad de ganar y el juego online es el que ofrece una mayor cantidad de premios, llegando a repartir hasta el 96% del dinero jugado, como es el caso de las slots. A esto debemos sumarle un peligroso factor, el anonimato. Cuando una persona juega en exceso o mejor dicho, cuando pierde dinero en exceso, puede ser juzgado negativamente por quienes la observen. El juego online ofrece la posibilidad de jugar en privado sin tener que salir de casa, lo que reduce la exposición a las miradas ajenas y enmascara el problema. Además, no sólo lo enmascara respecto a los observadores desconocidos, también lo enmascara para los familiares del adicto, que pueden tardar mucho más en darse cuenta del problema. Otra característica que hace más peligroso el juego online es la dificultad de control de acceso. En la Unidad de Investigación: Juego y Adicciones Tecnológicas de la Universidad de Valencia, hemos tenido testimonios de menores, en los que estos nos han explicado los diferentes métodos que utilizan para poder jugar, haciéndose pasar por personas mayores de edad, incluso usando los datos de sus padres. Esto es un problema que debe ser afrontado desde la administración, puesto que es quien tiene el poder y la responsabilidad de obligar a los operadores de juego a mejorar sus métodos de seguridad.

Otro problema añadido, ligado a la posibilidad de jugar en la intimidad, es el consumo de drogas asociado. En los lugares de juego presencial, los jugadores no pueden consumir drogas ilegales, pero sí que lo hacen en sus casas, lo que les resta autocontrol sobre su forma de jugar y adoptan estilos de juego más arriesgados. Además de todo esto, existe el problema de la concesión de microcréditos vía internet. Los jugadores pueden, sin levantarse del sofá de su casa, recibir hasta 3.000 euros en su cuenta corriente mediante un toque en la pantalla de su móvil, que le conlleva aceptar unas condiciones contractuales abusivas y a pesar de que posteriormente no puedan devolver el dinero, le seguirán ofreciendo mediante mensajes de móvil.

Tratamiento específico

Para abordar un problema con características diferentes es necesario adoptar una perspectiva diferente. El juego online es más difícil de controlar y por tanto implica una serie de medidas especiales. Lo primero que debe hacer el/la terapeuta, es tomar las medidas de seguridad apropiadas, para asegurarse de que el paciente va a tener más difícil jugar, empezando por inscribirlo en el Registro de Interdicciones de Acceso al Juego, mediante el documento disponible en la web de la Dirección General de Ordenación del Juego. Se debe elaborar una lista de todos los sitios web donde tenga abierta una cuenta y no solo cerrarla, sino enviar un correo electrónico al operador de juego que regente cada sitio, con el documento de cancelación de datos facilitado por la Agencia Española de Protección de Datos. Este mismo paso se debe realizar con las empresas de microcréditos para que dejen de abordar al paciente con incitaciones a pedir préstamos. El paciente deberá unificar la deuda en una sola entidad bancaria, aquella que le exija menores obligaciones por demoras y menos intereses.

Para la fase de control de estímulos, se sustituirá el teléfono móvil del paciente por uno de tercera generación, sin acceso a internet y se le impedirá el acceso a cualquier dispositivo con posibilidad de conexión a internet. También es fundamental que durante esta fase el paciente no tenga acceso a más dinero que el que se le asigne para hacer las compras necesarias de forma puntual y con reporte de gastos mediante la presentación de los tickets. La colaboración de una persona de confianza es fundamental para que realice esta labor, esta es la figura del/la coterapeuta, quien supervisará la fase de control de estímulos y acompañará al paciente a lo largo de la terapia. Si fuese imposible contar con una persona cercana al paciente que pueda responsabilizarse del control económico, se puede recurrir a métodos

legales como la declaración de prodigalidad o la curatela, en función de la gravedad del caso. Pero nunca será el/la terapeuta quien adopte este rol, puesto que el suyo debe ser imparcial respecto al paciente. Se recomienda utilizar como guía de tratamiento la propuesta mostrada en la publicación de Chóliz y Lázaro-Mateo (2017).

Bibliografía

- Chóliz, M. (2017). Ludens: Prevención de la adicción al juego de azar. Valencia: Psylicom Ediciones.
- Chóliz, M. y Lázaro-Mateo, J. (2017). Tratamiento de la adicción al gambling online: Propuesta de tratamiento y estudio de caso. Infonova: Pag 57-69.
- Presupuestos Generales del Estado para 2015: https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2014-13612
- Web de la Dirección General de Ordenación de Juego: <https://www.ordenacionjuego.es>

MESA REDONDA

INGREDIENTES OCULTOS Y EFECTOS COLATERALES DEL JUEGO PATOLÓGICO

D. Julio Abad Sorribes

Psicólogo especialista en ludopatías

Responsable del Centro de Día de Patim en Valencia

En toda adicción existen factores de inicio, facilitadores de la conducta y factores de mantenimiento. Todos ellos importantes, pero, en esta ocasión, destacar y abordar sobre todo los de mantenimiento y los facilitadores como elementos o “ingredientes” ocultos o poco visibles de los juegos de azar.

También dedicar un espacio a las familias de los usuarios. Los efectos de este grave problema recaen sobre ellos de forma cada vez más dramática, devastando e incluso rompiendo familias. Estos efectos “colaterales” que permanecen e incluso se cronifican, se convierten en una prolongación, una parte más de la ludopatía que, en muchos de los casos se debe abordar.



Los factores de inicio, facilitadores de la conducta y de mantenimiento nos ayudara a entender y explicar el desarrollo y consolidación del abuso o de la adicción al juego. Es esencial conocerlos y saber cómo están afectando a los jugadores para establecer un buen control de estímulos. Importante mencionar que pueden seguir un orden, pero también, estos factores actúan de forma aleatoria, entrelazarse, aparecer en diferentes momentos y ocupar otra posición.

Factores de inicio o predisponentes:

Son características internas o externas que se encontraban antes, pero que actúan especialmente durante el inicio del juego. Pueden ser culturales, sociales, familiares o personales y nos hacen más vulnerables a actividades potencialmente adictivas. Algunos de ellos son:

- Nivel de activación
- Búsqueda de sensaciones
- Aprendizaje vicario
- Variables cognitivas
- Malestar emocional u otros
- Cultura de juego
- Presión social

Factores facilitadores y de mantenimiento

Con el juego iniciado de forma social, ocio o simplemente por oportunidad, la conducta de juego se puede facilitar e incluso perdurar hasta convertirse en un problema. Aquí toman valor los factores “ingredientes” que facilitan y ayudan a mantener el juego, aunque empiece a ser negativo y perjudique gravemente a la persona. Los más comunes y fácilmente reconocibles son:

- La accesibilidad al juego, horarios amplios, infinidad de locales
- La inmediatez de respuesta
- La facilidad económica, es muy barato hacer una apuesta
- Facilidad para realizar microcréditos
- Generar una deuda
- Haber ganado en las primeras ocasiones
- Sesgos cognitivos
- Situación socio-laboral actual
- Publicidad constante en todos los medios

Nos centramos y describimos alguno de ellos desde nuestra experiencia diaria, la observación y con las alusiones a algunos de estos factores que, los propios jugadores que acuden a nuestro centro, nos refieren.

La accesibilidad al juego es cada vez mayor, un simple paseo por la calle nos permite observar la creciente oferta de salas de juego que se han convertido en lugares de reunión y de ocio. Desde hace unos pocos años, 5 o 6 como

máximo, se han multiplicado por diez. Son locales agradables, que están preparados para que se detenga el tiempo, tienen incentivos para los que más juegan y, en muchas de ellas, no solicitan el DNI de forma continuada.

Como todo el mundo sabe, hacer una apuesta es barato. Puedes realizar apuestas desde 10 o 20 céntimos. Esto permite que el juego sea muy accesible, disponible y se generalice a cualquier economía. Disponibilidad y accesibilidad son dos de los grandes facilitadores del juego.

La deuda es otro de los factores que mantienen la conducta del juego. Sabemos que la mayoría de jugadores patológicos y problemáticos (juego de abuso) generan en poco tiempo deudas. La deuda se convierte en un factor que aumenta la frecuencia y la intensidad de juego y genera un malestar en la persona jugadora. Este malestar, actúa como refuerzo negativo manteniendo y retroalimentando la conducta de juego: a más deuda más malestar y más juego, a más juego más deuda y más malestar. Es aquí donde suelen aparecer los créditos, vaciado de tarjetas y de cuentas.

Los microcréditos se han convertido en el compañero de casi cualquier jugador. Ingrediente oculto o poco visible por debajo de los 1000€. La facilidad para conseguirlos es abrumadora. Sin apenas documentación te conceden un crédito, por ejemplo, de 300€. En pocos minutos, solución a corto plazo para el jugador endeudado, que necesita salir del atolladero, aunque sea momentáneamente. A continuación, se pone en marcha un sofisticado mecanismo financiero que empieza a ofrecer ampliaciones, prolongaciones y demás facilidades sobre tu crédito inicial, con el objetivo de que se aumente el valor del crédito. Lo hacen a través de cualquier vía, sea postal, correo electrónico, teléfono, etc. Lógicamente tienen todos los datos personales, cosa que facilita poderosamente su tarea. El jugador es presa fácil en ese momento, muy vulnerable y, desgraciadamente, comienza con una actividad financiera que lo conduce directamente a más juego y a más deuda.

La publicidad del juego. Qué podemos decir sobre este factor que no sea evidente por sí mismo. La frecuencia de los anuncios, en momentos estratégicos, los personajes famosos que los realizan, los incentivos que ofrecen. Es más que probable que, en muchas personas, actúen como factores que mantienen e inician a muchos jugadores.

Las viejas y las nuevas formas de juego tienen un poderoso factor adictivo, la rapidez de respuesta. A menor latencia de respuesta por parte de las máquinas, más enganche. Las jugadas de las máquinas cada vez son más rápidas,

dificultando al jugador la asimilación de lo que está pasando. Sin tiempo a pensar, el jugador hace sus jugadas una tras otra, centrado en el juego y totalmente excitado, todo en un proceso automatizado. Como dicen ellos mismos: “No pienso en nada” o “no se en que pienso” durante el juego. Los operadores de juego conocen bien este fenómeno que, junto al intervalo y razón variable de premios, son un potenciador del mantenimiento y enganche del jugador.

Hemos dejado constancia de algunos, no de todos, pero no podemos dejarnos la situación económica y laboral en la actualidad, como un potente factor de riesgo.

La crisis ha influido en el juego, no cabe duda. Por una parte, encontramos gente parada, con trabajos ocasionales, jóvenes con edad de trabajar que no han trabajado nunca o han trabajado esporádicamente. Nos encontramos con algunos casos donde aparece éste factor, el color del dinero que a veces se paga por algunos trabajos y, como repiten una y otra vez algunos jugadores: “Es lo que hay”

El control económico o la supervisión del gasto, es una de las pautas (control de estímulos) que se establecen al principio de las intervenciones terapéuticas. Es como la escayola que impide el movimiento de la fractura para que el hueso se una y sane correctamente. Esta pauta es de gran ayuda para el terapeuta y para el jugador. Además, aumenta la tranquilidad de sus familiares, lógicamente desconfiados ante un jugador obsesionado que se ha gastado todo el dinero. Este dinero poco controlable, dificulta el control y la supervisión del gasto y la gestión económica del jugador. Una vez el jugador siente la necesidad de volver a jugar, puedo hacerlo gracias a la falta de control sobre este dinero que fluye sin ninguna barrera de protección.

En algunos casos, no en todos afortunadamente, este factor es causa de recaídas y abandonos de tratamientos.

Cuando el juego es algo más que ocio y diversión se convierte en juego patológico. El jugador sufre las consecuencias, pero no a solas. Uno de los efectos que causan las adicciones es el sufrimiento de las familias, es un efecto colateral. La familia pasa por las mismas penurias que el jugador, no lo ha buscado ni lo esperaba. La sorpresa al enterarse es mayúscula y se mezcla con sentimientos negativos, incredulidad, desconfianza y, sobre todo, una imperiosa necesidad de saber ¿cómo ha podido ocurrir algo semejante en mi propio hogar? El malestar de la familia, padre, madre, pareja o incluso hija

o hijo es algo habitual que nos encontramos en nuestro día a día. Necesitan ayuda al igual que el jugador. También quieren saber la forma de ayudar a su familiar, de ser útiles, de no ser la causa de más juego (a veces creen y sienten que son culpables) y acuden al centro con frecuencia para saber más sobre el problema, la evolución y sobre todo para estar acompañando al proceso. No cabe duda de que una buena colaboración de las familias es fundamental e incidirá de forma absolutamente beneficiosa sobre la mejoría del jugador. Por todo esto es necesario mantener y crear programas educativos y terapéuticos para las familias, que les ayude a ellos y a los propios jugadores.

MESA REDONDA

EL ASESORAMIENTO JURÍDICO-TERAPÉUTICO

Dña. Carolina de Mingo López

Asesora. Patim.

Evolución del asesoramiento jurídico en el ámbito de las adicciones

Hay una idea preconcebida en nuestra sociedad que consiste en asociar la adicción al Derecho Penal, al delito, a la prisión, a la pérdida de derechos y libertades por la comisión de actos tipificados en nuestro ordenamiento. Sobre todo, lo asociamos a estafas, a tirones, a robos, a hurtos y a violencia.

Y es que durante mucho tiempo fue así. Las adicciones nos enseñaron en qué puede llegar a convertirse una persona que está bajo el efecto de la desesperación. Por tanto, un asesor jurídico especializado en adicciones debe conocer bien los entresijos penalistas que marca nuestro ordenamiento.

Sin embargo, hoy día la sociedad ha evolucionado mucho. Desde la aparición del microordenador en los años 80 y la accesibilidad a Internet en los 90 la conectividad del planeta se ha catapultado. La revolución de las telecomunicaciones ha posibilitado el acceso al saber científico y cultural de pueblos y sociedades, sin distinciones sociales o étnicas. También ha posibilitado el acceso a nuevas formas lúdicas con las que entretener a la sociedad y con las que crear nuevos nichos de negocio. Es por esta revolución por la que en estos momentos nos encontramos con que, dentro de las adicciones sin sustancia, nuestros pacientes tienen unos problemas distintos a los que tenían antes. No es que hayamos dejado de luchar contra Casinos y máquinas tragaperras. No. A este escenario previo hay que sumarle los bingos online, las apuestas deportivas online, los casinos online y un largo etcétera de modalidades de juego online a las que tiene acceso ilimitado cualquier persona que disponga de un ordenador, móvil, Tablet o televisión con acceso a internet. Las empresas que se dedican al juego han encontrado un paraíso donde explotar su actividad y lucrarse sobremanera.

Con ello, y por si fuera poco, las entidades financieras que ofertan créditos y microcréditos aparecen como por arte de magia y ofrecen la posibilidad de adquirir cantidades considerables de dinero sin apenas presentar una nómina estable o comprobar si la parte contratante es solvente y podrá hacerse

cargo de la obligación que acaba de contraer. Esto es así porque las entidades financieras saben que si un cliente les deja de pagar empiezan a correr los intereses y la cantidad que recobrarán será mayor. Por tanto, el riesgo les compensa. El recobro se ha convertido en un gran negocio.

Tanto para aquellas personas que padecen esta adicción como para sus familiares, las consecuencias de este escenario son catastróficas. La ludopatía se ha convertido en una pandemia que ha arrasado con la economía doméstica de miles de núcleos familiares.

Ese es nuestro escenario. Esa es la realidad con la que nos encontramos día a día cuando trabajamos. Ahí, en ese punto, es cuando entendemos que la especialización en derecho penal se nos queda corta y necesitamos la ayuda de expertos y asesores jurídicos que dominen otras ramas del derecho.



El porqué del término “Asesoramiento jurídico-terapéutico”

En un primer momento la manera de abordar las adicciones sin sustancia

era similar al tratamiento de las adicciones con sustancia. Nos centramos en una terapia para poder reconducir la conducta del paciente. La ayuda farmacológica es evidente, pues con ella tratamos la ansiedad y otros síntomas derivados de la patología. Así pues, interactúan facultativos con psicólogos, con trabajadores sociales, con pedagogos y con otros profesionales del sector y se plantea un escenario que ayudará al paciente a salir de su adicción. O eso esperamos.

La realidad es que ese camino que marcan los expertos en numerosas ocasiones viene truncado o dificultado por las consecuencias jurídico financieras que conlleva la ludopatía.

Nos hemos preocupado hasta ahora de “sanar la mente” y dejar a la deriva las “consecuencias de la adicción”. Un paciente jamás sanará si no arregla la situación que provocó con el juego. Y el núcleo familiar tampoco se reestructurará si no trabajamos por arreglar la hecatombe producida.

Vamos a poner un ejemplo real para entender mejor la situación de la que estamos hablando. Propongo el siguiente escenario:

“Joven de 21 años con adicción a las apuestas deportivas online. Trabaja en un almacén de reponedor y su nómina es la que marca el salario mínimo interprofesional. Vive con sus padres y hermanos. Tiene un coche en propiedad. Lo compró con la ayuda de un crédito y aún no lo ha terminado de pagar. Su deuda por el juego está contraída con 5 financieras diferentes y asciende a un total de 35.000 euros.

Con el sueldo que gana el joven no puede hacerse cargo de las deudas. Lleva una demora en el pago de más de 3 meses y las empresas financieras empiezan a inquietarse. Le llaman por teléfono una media de 4 veces al día exigiendo el pago inmediato y explicando las consecuencias de su impago. El joven se pone nervioso y opta por no atender las llamadas. Empieza ahí una carrera por encontrar al joven deudor. Los acreedores llaman al trabajo, se ponen en contacto con familiares y vecinos y saltan las alarmas. La ansiedad del ludópata se dispara y únicamente encuentra refugio en el juego. Llega a la conclusión de que puede solucionarlo con un golpe de suerte y con los conocimientos que tiene sobre el deporte. Pide otro microcrédito. Rápido y fácil. Apuesta... y pierde. Crece la deuda”.

A continuación, exponemos algunas de las dudas que le surgen al terapeuta, al usuario y a sus familiares:

- ¿Cómo se puede conseguir que el paciente no tenga acceso a nuevos créditos?

-
-
- El paciente es mayor de edad, ¿podemos intervenir sus cuentas bancarias?
 - ¿Cómo podemos impedir que la deuda crezca tan rápido? ¿Cuál es la correcta gestión del crédito?
 - ¿Cómo podemos impedir el acoso y derribo al que se ven sujetos el paciente y sus familiares por parte de las financieras?
 - ¿Tenemos que pagar esas deudas?
 - ¿Cómo podemos hacer un acuerdo de pagos?
 - ¿Qué pasa con el patrimonio familiar?
 - ¿Qué pasa con los derechos de herencia de los hermanos del paciente en el caso de que los padres paguen las deudas?
 - ¿Cómo podemos ayudar al paciente sin reforzar su conducta?

El término “**asesoramiento jurídico – terapéutico**” nace de la necesidad de colaboración entre terapeutas y asesores jurídicos. Entendemos el asesoramiento jurídico como un complemento de la terapia para así abordar la totalidad de la situación y dar una respuesta efectiva. Conseguimos, además, un alto compromiso con el paciente y prevenimos numerosas recaídas.

¿Cómo lo hacemos?

Cada persona que acude a nosotros para pedir ayuda tiene una serie de circunstancias. Podemos encontrarnos con una gran variedad de casos que requieran un asesoramiento distinto al resto: un matrimonio que se rompe por la adicción al juego de uno de los dos cónyuges tiene, por ejemplo, la necesidad de mediar para hacer la liquidación de la sociedad de gananciales o para establecer los puntos del convenio regulador para la custodia de los hijos en común; un hijo, cuyo padre es un ludópata rehabilitándose, quiere hacerse cargo del patrimonio familiar para evitar consecuencias en futuras recaídas; un hijo ha cogido la tarjeta de crédito de sus progenitores y ha perdido 6.000 euros en una noche. Y la lista de supuestos continúa.

Vamos a centrarnos en unos supuestos que, sin restarle importancia al resto de casos, son los que entendemos como más especializados y menos conocidos en el sector de las adicciones. Los agrupamos en dos categorías:

- Negociación con financieras
- Protección del patrimonio:
 - La Ley de la segunda oportunidad
 - La declaración de prodigalidad

- **NEGOCIACIÓN CON FINANCIERAS**

Lo primero que hacemos cuando un paciente pide este tipo de asesoramiento es recabar información. Le pedimos que haga un análisis de la situación y nos diga con cuántas entidades tiene contratado créditos, préstamos, microcréditos, tarjetas de crédito y productos similares.

El usuario debe redactar una lista que refleje las financieras con las que tiene obligación, la cantidad que pidió y lo que debe actualmente. En muchas ocasiones ellos mismos no saben lo que pidieron, el tiempo que llevan sin pagar o los disponibles que han ido solicitando. En otras, no quieren decirlo por vergüenza o miedo. Mediante esta reflexión, el usuario toma conciencia de su situación real, hecho que facilita su decisión de pedir ayuda, de comunicarlo personalmente a sus familiares y refuerza la terapia.

Si no saben en qué situación se encuentra alguno de los productos financieros se les pide que llamen a la entidad y pregunten en aras de facilitar la búsqueda de una solución a su relación de morosidad. De esta manera se consigue que el paciente sea quien empiece a tomar las riendas de la situación y deje de buscar excusas para no hacerlo.

Para empezar a trabajar necesitamos:

1. Los contratos de todos los créditos o productos similares.
2. El histórico económico de cada uno de ellos.
3. La nómina que posee el usuario, en caso de que se encuentre activo laboralmente.
4. La pensión, si estuviere dentro de la clase pasiva.
5. Relación de ingresos extras. Nos referimos a si el usuario disfruta de algún ingreso mensual derivado de alquiler de segundas viviendas o algún tipo de renta en general.
6. Relación de gastos mensuales. Aquí englobamos pensión de alimentos, alquiler, hipoteca, luz, agua, teléfono y similares.
7. Relación de bienes muebles e inmuebles.
8. Situación civil del usuario.

Con el contrato sabremos qué productos contrató, en qué fecha, a qué tipo de interés, con qué primas de seguro y bajo qué condiciones.

El histórico económico es la vida del crédito desde el inicio de la relación contractual hasta el día de la consulta. Con él, descubriremos si ha pagado en plazo, si ha habido gastos por devolución de recibo, si se ha utilizado algún

tipo de herramienta comercial para evitar el impago en alguna mensualidad y un sinnúmero de cosas más que son fundamentales para entender la situación actual del crédito.

La nómina o la pensión nos indican con qué ingresos contamos. Es importante saber si hay pagas extraordinarias o están prorrateadas y el día de cobro. De la misma manera que es necesario conocer si hay algún tipo de renta que incremente estos ingresos.

Los gastos mensuales y las cuotas de los créditos son imprescindibles. No podemos dejar nada al azar. Todo tiene que estar medido.

La relación de bienes muebles e inmuebles es importante para saber si nos vamos a enfrentar ante algún tipo de embargo.

Con la situación civil del usuario podremos conocer si existe una sociedad de gananciales afectada por las deudas. Podremos proteger al cónyuge, quien en la mayoría de casos ve afectado su patrimonio por la enfermedad de su pareja.

Gracias a esta documentación analizaremos la situación e intentaremos buscar una salida digna que establezca la situación jurídica y financiera del usuario. O, al menos, que paralice las consecuencias.

Lo primero que tenemos que entender es que se trata de un proceso y, normalmente, es largo. Cuando un paciente pide ayuda es debido a que se ha quedado sin recursos económicos y no sabe cómo afrontar la relación con las financieras. Por tanto, las soluciones rápidas y fáciles ya no sirven.

Nuestro trabajo es asesorarle para que sea él quien resuelva el embrollo. Si la gestión directa la realizamos nosotros perdemos el contacto del paciente con su realidad.

Con toda la documentación encima de la mesa comenzaremos por explicarle al usuario los productos que ha contratado y su correcta gestión para que conozca el porqué de su situación actual. Así de paso, podremos observar si hubiere algún vicio de fondo que haya derivado en ese escenario.

Con frecuencia, nuestro paciente ha dejado de mantener el contacto con sus acreedores. Ya no sabe qué decir para no pagar y es mejor no atender al teléfono, no contestar los mails ni las cartas y no dar explicaciones de ningún tipo. Con esta actitud lo único que se consigue es que las financieras busquen por aire, tierra y mar un contacto cercano con su cliente. Así pues, se abrirá un aluvión de llamadas al trabajo, a los posibles familiares y vecinos con el único objetivo de que nuestro usuario se ponga en contacto con

sus acreedores. Esta constante, normalmente, ocasiona múltiples molestias y aumenta el estado de estrés que padece el usuario. Por tanto, hay que evitarla o, si se da el caso, reconducirla.

Explicarle cómo sobrellevar la situación, cómo negociar con las financieras para obtener los datos del expediente para proponer una solución es lo que hacemos en las primeras sesiones. Es importante que cambien de conducta y que no propicien, con la ausencia de contacto, mayor estrés.

Una reestructuración de la deuda suele ser una buena opción para los casos en los que con un plan de pago no es suficiente. En ocasiones, con el sueldo no les llega para pagar todas las cuotas con las que se comprometieron. Si ese fuese el caso se les asesora para que intenten aunar todos los créditos en uno y así negociar quitas.

En múltiples ocasiones nos hacen la misma pregunta: ¿son abusivos los intereses que pago? Bien, es cierto que es un tema candente y que, a día de hoy, hemos visto sentencias que declaran los intereses fijados por determinadas financieras como abusivos. Revisamos personalmente el tipo de interés al que está sujeto cada contrato, sin embargo, en pocas ocasiones nos hemos encontrado con créditos cuyos intereses no estén dentro de los márgenes que dictamina en Banco de España. Si fuera preciso, se asesorará al cliente para que tome las medidas oportunas.

- LEY DE LA SEGUNDA OPORTUNIDAD

También llamado Acuerdo Extrajudicial de Pagos (AEP). Con él se pretende incorporar al procedimiento concursal la figura de la mediación como técnica de resolución extrajudicial de un conflicto de impagos entre deudor y acreedores que, de otra manera, desembocaría inevitablemente en un concurso. Con la mediación concursal se consigue aportar a los interesados una forma más ágil de solventar una situación de insolvencia. El acuerdo extrajudicial de pagos es una fórmula que, a raíz de la Ley 25/2015, de 28 de julio, de mecanismo de segunda oportunidad, reducción de la carga financiera y otras medidas de orden social, amplía su ámbito de aplicación a personas naturales no empresarios, simplificando el procedimiento para las mismas.

Al Acuerdo Extrajudicial de Pagos pueden acceder:

- Las personas naturales que se encuentren en situación de insolvencia actual o inminente, incluidos los autónomos.

-
-
- Las personas jurídicas que se encuentren en situación de insolvencia cuyo concurso no debiera revestir de especial complejidad y que tenga activos suficientes para satisfacer los gastos propios del acuerdo.

Los requisitos para acceder al AEP son:

- Que las deudas no superen los 5 millones de euros.
- Que, en los últimos 10 años, el deudor no haya estado condenado por delito contra el patrimonio y el orden socioeconómico, por falsedad, por delito contra la Hacienda Pública o la Seguridad Social o contra los derechos de los trabajadores.
- Quienes, en los últimos 5 años, no hubieran alcanzado un acuerdo extrajudicial de pagos con los acreedores, ni hubieran obtenido la homologación judicial de un acuerdo de refinanciación o hubieran sido declaradas en concurso de acreedores.

Efectos inmediatos tras la solicitud de un AEP:

- El deudor puede continuar con su actividad laboral pero no podrá realizar operaciones que excedan del giro ordinario de su actividad.
- Sobre el patrimonio del deudor no podrán iniciarse ejecuciones judiciales o extrajudiciales durante un máximo de tres meses, dos en caso de personas físicas no comerciantes. Existe una excepción a esta regla que es la de las ejecuciones sobre garantías reales cuando los bienes sobre las cuales recaigan no sean necesarios para la actividad del deudor ni recaigan sobre su domicilio habitual. Si existiese alguna se paralizaría durante este tiempo.
- Dejan de meritar intereses durante el plazo de negociación del AEP
- Durante las negociaciones para alcanzar un AEP el deudor no puede ser declarado en concurso.

¿Cómo solicitamos un AEP?

- Mediante un formulario normalizado se debe solicitar un mediador concursal.
- El formulario contiene relación de bienes y lista de acreedores.
- La solicitud se presenta ante notario, si observa error en la solicitud dará plazo máximo de cinco días para que se subsane.
- El notario es quien designa al mediador concursal.

¿Cuándo se convoca a los acreedores?

-
-
- Una vez aceptado el cargo, el Mediador Concursal dispone de 10 días para comprobar la documentación y convocar al deudor y a los acreedores a una reunión que deberá tener lugar dentro de los dos meses siguientes a la aceptación del cargo y en la localidad donde el deudor tenga su domicilio.
 - En caso de que el deudor sea persona física no empresaria, el plazo para comprobar la documentación y citar a los acreedores es de 15 días, debiendo tener lugar la reunión en un plazo de 30 días desde su convocatoria.

La propuesta de AEP que el Mediador Concursal remita a los acreedores podrá contener:

- Quitas
- Esperas no superiores a diez años
- Cesión de bienes o derechos como forma de pago
- Conversión de duda en acciones o participaciones
- Conversión de deuda en préstamos participativos por un plazo no superior a diez años, en obligaciones convertibles o préstamos subordinados, en préstamos con intereses capitalizables o en cualquier otro instrumento financiero de rango, vencimiento o características distintas de la deuda original
- Incluirá un plan de pagos y un plan de viabilidad.

Con la recepción de la propuesta, los acreedores podrán proponer modificaciones al documento en el plazo de 10 días. Transcurrido este plazo, el Mediador Concursal remitirá la propuesta definitiva de AEP.

En esta reunión con los acreedores se puede llegar a un AEP o no. Si el acuerdo es aprobado, se elevará a público. Si no se aprueba, se llegará a concurso. Los efectos del acuerdo aprobado son:

- Ningún acreedor afectado por el acuerdo podrá iniciar o continuar ejecuciones contra el deudor por deudas anteriores al AEP
- El deudor podrá solicitar la cancelación de los embargos inscritos y sus deudas quedarán aplazadas, remitidas o extinguidas conforme a lo pactado.
- No obstante, el AEP no afectará a los derechos de los acreedores sobre fiadores o avalistas
- El mediador concursal está encargado de supervisar el cumplimiento del AEP
- Es tarea del Mediador Concursal supervisar el cumplimiento del AEP.

¿Cuánto dura la Mediación Concursal?

- Para personas físicas no empresarias la duración es de 40 días desde la aceptación del cargo del Mediador Concursal.
- Para el resto de deudores la duración es de 70 días.

- DECLARACIÓN DE PRODIGALIDAD

Vamos a hablar de casos extremos en los que el paciente dilapida su patrimonio y la familia no sabe cómo actuar. Han intentado hacerse cargo de la economía doméstica y no hay manera de frenar la avalancha de acreedores. Aun así, no consiguen que se deniegue el acceso a nuevos créditos que hagan que la deuda siga creciendo.

La Declaración de Prodigalidad no se configura como una declaración de incapacitación, sino que queda fuera del concepto de “enfermedades o deficiencias físicas o psíquicas a las que alude el art. 200 del Código Civil como “causas de incapacitación” de la persona.

Podría definirse como “el consumo arbitrario de los bienes propios en cosas vanas, inútiles o superfluos, que lleva consigo la dilapidación de un patrimonio, sin otro objeto que el derroche”.

Requisitos para considerar una conducta como pródiga:

- Que se dé una conducta desordenada y ligera en la gestión o en el uso del patrimonio
- Que esa conducta sea habitual
- Que ponga injustificadamente en peligro la conservación del patrimonio, con perjuicio de aquellos familiares con respecto a los cuales tiene éste obligaciones morales y jurídicas ineludibles.

La prodigalidad supone una sanción jurídica a una conducta concreta, es pródigo quien negligentemente dilapida de forma continuada su patrimonio injustificadamente. No lo es quien asume importantes riesgos económicos por causas “justas”, profesionales, personales o familiares. La declaración de prodigalidad, más que carácter sancionador, tiene el de una medida preservativa, preventiva o protectora del peligro o riesgo de ruina.

El procedimiento judicial de declaración de la prodigalidad se trata de un procedimiento judicial por el que el juez designará una persona que habrá de supervisar y autorizar todos los actos de contenido patrimonial que haga el

declarado pródigo. Si se llevan a cabo sin ella, serán anulables a instancia del curador o del propio pródigo cuando deje de serlo.

Pero ¿quién tiene competencia para conocer demandas de declaración de prodigalidad? El art. 756 de la Ley 1/2000, de 7 de enero, de Enjuiciamiento Civil contiene un criterio competencial específico, al indicar que la competencia para conocer de las demandas sobre capacidad y declaración de prodigalidad corresponden al Juez de Primera Instancia del lugar en que resida la persona a la que se refiera la declaración que se solicite.

¿Quién puede instar la declaración de prodigalidad? Es decir, ¿quién puede solicitar que se declare pródigo a una persona?

- El cónyuge que perciba o se encuentre en situación de reclamar del supuesto pródigo alimentos
- Los descendientes que perciban o se encuentren en situación de reclamar de éste alimentos
- Los representantes legales de cualquiera de los anteriores.
- El Ministerio Fiscal solamente en los casos en los que el legitimado esté sujeto a un régimen de representación legal (tutela, patria potestad) y la declaración de prodigalidad no es pedida por los representantes legales.

¿Qué efectos surte la declaración de prodigalidad?

- A través de la declaración de prodigalidad no se incapacita a la persona, no queda bajo un régimen de tutela, si no de curatela. ¿Qué significa esto? La sentencia fijará una serie de actos de contenido patrimonial que necesitarán de la supervisión y ratificación de un curador. Si se llevan a cabo sin ella, serán anulables a instancia del curador o del propio pródigo cuando deje de serlo.
- La declaración de prodigalidad carece de efecto retroactivo, los actos anteriores a la misma no pueden ser atacados.
- La Sentencia determinará en que Registros se inscribirá dicha declaración a efectos de garantizar su eficacia: en el Civil necesariamente, pero además también se puede en el Mercantil, en el de la Propiedad Inmobiliaria, u otros de carácter administrativo o privado.
- Con este sistema conseguimos de manera real y efectiva que el paciente no pueda solicitar más créditos. Todo movimiento económico deberá ser revisado y aprobado por el curador. Si no fuese así, no tendrá validez y no podrán reclamarle nada. Evidentemente, estamos hablando de actos posteriores a la declaración de prodigalidad.

¿Cuándo se extingue la declaración de prodigalidad?

- Cuando cese la causa que lo motivó. Habrá de declararse a través de un procedimiento similar al de declaración.
- Para cancelar la constancia de la prodigalidad en los Registros será necesario una sentencia que así lo declare.

Y con este punto queda finalizada la exposición. Comentaros que se puede ahondar más en estos temas e incluso se pueden ampliar con otras cuestiones jurídicas muy interesantes para el campo de la ludopatía o adicciones sin sustancia. Remarcamos la importancia que tiene este tipo de asesoramiento jurídico como complemento de la terapia llevada a cabo por los facultativos y especialistas. El abarcar otros campos de la persona y no sólo el psicológico y el conductual hará que la terapia y su consiguiente rehabilitación y reinserción social sean todo un éxito. Así lo creemos y por ello trabajamos.

PONENCIA:

UNA EXPERIENCIA DE INTERVENCIÓN DESDE LA COMUNIDAD TERAPÉUTICA CON UNA VISIÓN DE GÉNERO Y JUVENTUD

Dña. Helena Calvo Botella

Psicóloga de la Comunidad Terapéutica de Patim

“No sé exactamente qué tenemos metido en nuestro sistema las mujeres que hace que tengamos en general grandes dificultades, por no decir auténtica imposibilidad, de decir que no a los demás. Una mujer puede estar totalmente desbordada de trabajo y tareas que nadie más que ella puede resolver en ese momento: si alguien relativamente cercano emocionalmente llega de pronto con una petición medianamente fundada, la mujer probablemente aceptará encargarse de lo que le están pidiendo, aunque eso signifique caos total para el resto de la mañana, el día o la semana”

Conchita Rodríguez Franco
Tácticas de coaching para mujeres

La diada adicción-género ha sido motivo de debate y estudio a lo largo de las últimas décadas, existiendo en general acuerdo en una antigua máxima: la adicción no tiene género, pero el género influye en la adicción. Esta aseveración es reflejo de un hecho constatado en la investigación pero también en la práctica clínica de numerosos profesionales que atienden al colectivo de personas afectadas por problemas de abuso y adicción, y es el siguiente: hombres y mujeres difieren en factores de riesgo y factores de mantenimiento de su problemática y presentan complicaciones cuantitativa y cualitativamente diferentes. El enfoque de género relaciona dichas diferencias con la influencia de los diferentes mandatos de género a los que somos expuestos desde nuestro nacimiento.

Un repaso al estudio de la Fundación Atenea, publicado en 2016, que evalúa este aspecto a partir de información recogida de entrevistas a personas consumidoras, expertas, y análisis de bibliografía reciente, revela un hecho descorazonador para aquellos profesionales con trayectoria en las últimas décadas, no sólo en el ámbito de las adicciones, sino en el de la educación: los mandatos de género parecen haber evolucionado poco, pese a los esfuerzos de campañas y programas educativos en la igualdad.

Así, si eres una mujer:

1. Cuidas a otras personas por encima de ti misma.
2. Buscas agradar/gustar, sobre todo a hombres y a través de tu cuerpo.
3. Amas, ERES en relación a otras personas (necesidad de conexión y pertenencia)
4. Eres principalmente emocional.

En cambio, si eres un hombre:

1. Tienes poder y ejerces control
2. Utilizas la violencia y la agresividad para regular y resolver conflictos
3. Asumes riesgos
4. Eres principalmente racional, lo emocional “no va contigo”

Con este panorama aún encima de la mesa, desanima igualmente el hecho de que, en general, tampoco parece haberse avanzado especialmente en el tratamiento de la adicción femenina. Conocemos las especificidades, pero seguimos manteniendo viejas problemáticas. A nivel global, las mujeres siguen acudiendo poco y permaneciendo poco en los centros de tratamiento.



La mujer adicta. A vueltas con un viejo tema

Desde hace décadas numerosos estudios coinciden en establecer diferencias en el perfil de la mujer adicta:

- Mayor frecuencia de eventos traumáticos en el historial vital (p.ej. presencia de experiencias de abuso y malos tratos). La aparición de malos tratos es frecuente no sólo de forma previa, sino paralela al desarrollo

de la adicción. En determinados casos, la conducta adictiva se constituye como una forma perjudicial de afrontamiento de una situación anómala o de sintomatología derivada de la misma, pero a la vez pone a la mujer en mayor riesgo de mantener o repetir dicho tipo de situaciones.

- Alteraciones en las esferas de la sexualidad y afectividad (siendo frecuentes las bidependencias afectivas de tipo anulativo). La práctica nos indica que es habitual en mujeres adictas tener una pareja también adicta, no siendo éste el caso de los hombres que con más frecuencia establecen un vínculo afectivo con una mujer no consumidora.
- Mayor psicopatología, tanto previa como concomitante con el desarrollo de la adicción, lo que exige mayor formación y atención en salud mental.
- Menor apoyo familiar y mayor estigma social. Las mujeres a menudo acuden solas o bien reciben menos apoyos durante los tratamientos.
- Mayor precariedad laboral y económica.
- Mayores barreras en acceso y permanencia en el tratamiento.

Me extenderé en este último punto siguiendo la clasificación del mencionado estudio de la Fundación Atenea, por considerarlo especialmente relevante a modo de reflexión y autocrítica profesional. Así, podríamos dividir estas barreras en:

1. *Relacionadas con el modelo y proceso de intervención.* Desde la organización horaria a los contenidos trabajados en los recursos de tratamiento, seguimos constatando que en general los programas siguen estando diseñados pensando en el perfil, déficits y necesidades de los adictos varones, con enfoques a veces muy confrontadores y enfatizando la asunción de responsabilidades. Como nota curiosa, destacar que algunas medidas planteadas para mejorar el acceso de la mujer al tratamiento incluyen la flexibilidad horaria para facilitar la compatibilidad con el resto de áreas vitales (que muchas veces tienen que ver con el cuidado de otros), o la creación de espacios para el cuidado de los hijos mientras las madres acuden a sesión, medidas lo que por un lado puede acercar más a la mujer y facilitar el acceso y adherencia al recurso, pero por el otro, siguen manteniendo a la mujer en el rol de cuidadora. Por otro lado, es necesario para los programas tener en cuenta y estar preparados para atender las características anteriormente mencionadas (mayor psicopatología, prevalencia de malos tratos, etc.). A este respecto, si la diada género-adicción sigue siendo una asignatura pendiente, también lo es la diada adicción femenina-maltrato, hasta el punto de que hay

una elevada escasez de recursos que puedan hacer frente a ambas problemáticas y la coordinación entre recursos es precaria. Da la sensación de que ocurre, con las mujeres adictas maltratadas, lo que en algunos momentos con los pacientes afectados de patología dual: saltan de un recurso a otro convirtiéndose en verdaderas “patatas calientes” en tierra de nadie. A ello sumamos la presencia de estereotipos o prejuicios en los profesionales, que aún mantenemos la idea de que “las mujeres son difíciles”. Quizá, del mismo modo que sería difícil tomar sopa con un tenedor, la “dificultad” de trabajar con las mujeres es precisamente fruto de nuestra organización y nuestras herramientas.

2. *Relacionadas con la tendencia al ocultamiento y la invisibilidad de las mujeres.* La mujer adicta sigue siendo vista peor que el varón, o al menos es la percepción de las mismas mujeres; en consecuencia, tarda más o se resiste a salir a la luz “pública” que supone un tratamiento. Asimismo, seguimos oyendo verbalizaciones de las propias pacientes incluso en grupos mixtos: “las mujeres somos más viciosas”, perpetuando una condena moral de la figura femenina con problemas de adicción.

Por otro lado, en mujeres es frecuente el consumo abusivo de alcohol, sustancia de curso legal en una sociedad muy bebedora, y/o de hipnótico-sedantes, en el contexto de una población general altamente medicalizada. La autora de esta ponencia recuerda a los asistentes, muchos de ellos profesionales en activo, la existencia de pautas médicas de ansiolíticos efectuadas a madres, esposas, etc... de adictos, de larguísima duración, sin que exista (en muchos casos) revisión exhaustiva de dicha pauta o de la evolución de la sintomatología. En estos contextos, la invisibilización no es sólo buscada por la mujer, sino fruto de la normalización de determinadas sustancias.

3. *Relacionadas con la pareja, el mandato de conexión y pertenencia.* Muchas mujeres temen entrar en tratamiento por suponer que de algún modo se las va a presionar para abandonar a su pareja sentimental, al ser conscientes que dicha relación será valorada como perjudicial por un equipo profesional (bien por la presencia de malos tratos, bien por el hecho de ser pareja de un hombre consumidor). Por otro lado, a menudo es la pareja quien presiona para el abandono del tratamiento, y no necesariamente por un tema de consumo de sustancias (por ejemplo, en centros residenciales, el ingreso supone un distanciamiento físico de las responsabilidades familiares, que a veces son vistas como propias de la mujer, como el cuidado de los hijos), o realiza “sabotajes” más

o menos encubiertos de las indicaciones terapéuticas. Finalmente, el establecimiento de relaciones afectivas en los recursos de tratamiento mixtos es relativamente frecuente y a menudo fuente de abandono de los mismos.

4. *Relacionadas con las responsabilidades familiares.* Tal y como señalábamos antes, determinados recursos requieren el alejamiento de la mujer de su medio habitual o interfieren con roles asignados de cuidado familiar.

La mujer ludópata, una rara avis

Señala la autora de esta ponencia que a pesar de su larga su trayectoria profesional, nunca ha atendido a una mujer ludópata (sí a numerosas alcohólicas, heroínómanas y cocainómanas), por lo que en este momento lo que plantea es el posible paralelismo en el perfil de mujeres afectadas por adicciones tóxicas y no tóxicas (lo que refrendaría el hecho de que el género influye en la adicción). También ha de añadirse que el contexto de trabajo al que se refiere esta ponencia es un recurso residencial, al que se supone que se accede, fundamentalmente, en casos de alta desestructuración ligada a la conducta adictiva o cuando existen fracasos previos en medio abierto. Quizá en cualquier caso, dada la relativa “explosión” de las adicciones no tóxicas en los últimos tiempos, el panorama cambie en unos años, del mismo modo que sucedió con mujeres adictas a sustancias tóxicas.

Los estudios llevados a cabo en nuestro país por Echeburúa señalan las siguientes características para la mujer ludópata:

- Frecuencia muy baja en los recursos de tratamiento. Del mismo modo que durante mucho tiempo se ha planteado para la mujer adicta a sustancia, se nos establece la duda de si la prevalencia de problemas de juego en la mujer es menor, o están infrarrepresentadas en los recursos por diferentes motivos ya mencionados.
- Inicio tardío y progresión más rápida.
- Motivación al juego: afrontamiento de estado de ánimo disfórico (frente al varón en el que parece prevalecer la satisfacción de una búsqueda de sensaciones y la posibilidad de ganancia rápida de dinero, más allá de la fase de “caza” que se produce en ludópatas en activo).
- Introversión.
- Factores de riesgo: depresión primaria (a diferencia del hombre, en el que la depresión suele ser secundaria reactiva a las complicaciones derivadas de la conducta adictiva), multi-impulsividad, víctima de abuso en la infancia.

-
-
- Posible presencia de malos tratos. En 2013 Echeburúa et al informan de una prevalencia del 68,6%.
 - Curso del trastorno más interno.
 - Menor cualificación profesional
 - Mayor frecuencia de comorbilidad (trastornos afectivos y ansiosos), y menor frecuencia de problemas legales e implicación de actos delictivos que pueden ser frecuentes en hombres (estafas, falsificaciones, etc).
 - Mayores obstáculos en el acceso al tratamiento: internos (propios de la mujer) y externos (propios del recurso):
 - o Mayor sentimiento de culpa y estigma social
 - o Menor apoyo familiar, con posible búsqueda de ayuda en solitario (según se señala desde el Centro de atención a la ludopatía de Valencia, a veces acompañada de una amiga o de otra hermana).
 - o Poca especificidad de género en los recursos de tratamiento.

Como puede observarse, a priori sí parece existir ese paralelismo entre las mujeres adictas con independencia del objeto de su adicción.

Patim: nuestra experiencia

Según Covington, las características que debe reunir un espacio terapéutico para mujeres son tres: seguridad, conexión y empoderamiento.

Patim posee desde 1995 una Comunidad Terapéutica mixta en la que de forma sistemática, la ratio de pacientes mujeres es inferior a la masculina. Han existido muchos debates acerca de la conveniencia o no de establecer recursos de tratamiento específicos y separados para mujeres. Sin descartar, por supuesto, la posible necesidad de recursos de “solo mujeres” para determinados perfiles de pacientes, y admitiendo que evidentemente, la condición mixta conlleva una serie de complicaciones, como son el riesgo de relaciones sentimentales entre pacientes o la exacerbación de la competitividad entre mujeres, suscribimos la opinión de Begoña Gómez, quien señala que *“las comunidades terapéuticas, así como el tratamiento ambulatorio grupal, no deben ser exclusivos para mujeres, sino que, dentro de su individualización y de su tratamiento específico por el hecho de sus características particulares como mujeres, tienen que existir espacios comunes en los que contrastar las dificultades sociales en relación con su grupo de iguales. Y esto incluye a hombres y a mujeres, ya que en la sociedad existen ambos y, una vez acabado el tratamiento, su reincorporación a la sociedad no les va a eximir de este tipo de relaciones, y es más, en muchas ocasiones, sus*

relaciones con el sexo opuesto manifiestan conflictos que tienen que aprender a solucionar, para que luego no sean un obstáculo en su realidad cotidiana de su proceso de reinserción social”.

Esto es, la realidad cotidiana de convivencia entre hombres y mujeres nos permite trabajar in situ aquellos aspectos relacionales que posteriormente pueden resultar problemáticos en su trayectoria de recuperación. Algo similar ocurre con el hecho de que el equipo terapéutico es mixto, lo que permite ofrecer y normalizar roles masculinos diferentes a la vez que suponer un apoyo para la paciente mujer que se encuentra en un entorno predominantemente masculino. Esto debe verse acompañado de espacios educativos y terapéuticos que aseguren abordar de forma específica (en la medida de lo posible, si el número de mujeres lo permite, en pequeño grupo, o en su defecto de forma individual) aspectos diferenciales de la adicción femenina.

Las áreas de trabajo y aspectos relevantes que tenemos en cuenta en nuestro día a día se resumen en:

1. Abordaje transversal de la variable género en talleres comunes (autoestima, prevención de recaídas, etc). Es de destacar a este nivel el trabajo que se realiza en talleres específicos a partir del manual de educación en nuevas masculinidades (ASECEDI, 2009, 2010). La idea que mantenemos es que el impacto de los roles de género afecta a ambos, hombres y mujeres, y es necesario por tanto una educación conjunta. Algunos pacientes verbalizan, por ejemplo, “eso del género no me afecta, porque soy hombre”. Resulta de vital importancia que seamos conscientes de hasta qué punto, al igual que el mandato de género femenino afecta negativamente a la mujer, el mandato de género masculino perjudica al hombre, encorsetándolo en roles, características y expectativas que le impiden desarrollarse y expresarse plenamente como persona.
2. A nivel de psicoterapia individual, convivencia y talleres educativos, se profundiza también en:
 - Abordaje de la conciencia de enfermedad e identificación de los factores de género que han influido en el desarrollo y mantenimiento de su adicción y en las recaídas producidas.
 - Reestructuración a nivel cognitivo de todos aquellos pensamientos que provocan sentimientos de culpa o vergüenza por el hecho de ser mujer y drogodependiente.

-
-
- Fomento de la autoafirmación y expresión emocional. Aunque el mundo de lo “emocional” parece considerarse “territorio femenino”, hay ciertas emociones que parecen vedadas a la mujer, son invalidadas o cuya exteriorización se ve menoscabada por ser “poco apropiada” o estar mal vista (por ejemplo el enfado o el placer sexual)
 - Flexibilización de los contactos familiares en casos de hijos pequeños, tanto en el caso de mujeres como en el de varones.
 - Incremento del nivel de autonomía e independencia frente al desarrollo de relaciones de dependencia frente a sus parejas, pero también potenciando en cualquier caso la búsqueda de espacios de realización personal y la educación en la vivencia adecuada, aprovechamiento y disfrute de la soledad.
 - Abordaje de las dependencias relacionales. En este ámbito es fundamental el trabajo en autoestima de la mujer. A menudo señalo a los pacientes que existe una diferencia entre “*querer cambiar*” y “*sentirse capaz de cambiar*”, siendo necesario incrementar el sentimiento de autoeficacia del paciente para obtener unas garantías dentro del proceso terapéutico. En muchas mujeres (y obviamente, también en algunos hombres), hay una tercera variable: “*sentirme merecedora de cambiar*”.
 - Atención a la vivencia y expresión de la sexualidad, aspecto fundamental en muchas mujeres que han ejercido actividades de prostitución o las que son conscientes (y se culpabilizan) de haber utilizado su cuerpo en contextos de consumo en un tipo de “prostitución encubierta”.
 - Autocuidado. Se recomienda a este nivel una exploración especial de la posible presencia de formas subclínicas o clínicas de trastornos de conducta alimentaria. Por otro lado, educar a la mujer en un “egoísmo sano” es un aspecto clave del tratamiento. Señalaremos que en recursos residenciales, incluso aunque no exista el componente “enamoramiento”, la experiencia nos dice que las mujeres se ven arrastradas con más facilidad por los problemas en el proceso terapéutico de sus compañeros (o compañeras), en tanto que los hombres, aun expresando preocupación, son capaces de separarse emocionalmente de conflictos ajenos cuando perciben que les afecta negativamente. La capacidad de establecer límites en las relaciones interpersonales, especialmente con otros significativos, es un área sensible.
 - Prevención, cribaje y abordaje de situaciones de malos tratos. No se recomienda un abordaje directo en las primeras sesiones, salvo

que la mujer lo verbalice abiertamente, pero es recomendable estar atento ante señales tales como historial confuso de lesiones, signos de indefensión aprendida, intentos de control (a veces del propio tratamiento) por parte de la pareja, expresiones de preocupación por parte de la familia acerca del tipo de relación o restricción de relaciones y actividades, entre otras. Es de interés pedirle a la mujer que defina cómo es su relación de pareja para ir profundizando progresivamente en la misma. La psicoeducación sobre los tipos de malos tratos, el abordaje motivacional y la generación de discrepancia entre la relación que tienen y la relación que consideran sana es también necesario. Se trataría de acompañar a la mujer a lo largo de todo su proceso decisorio.

- Es imprescindible una buena coordinación con los recursos de atención a mujeres maltratadas. Un aspecto crucial dada la problemática presentada por gran número de pacientes.

Señalar como nota final que, en general, el tratamiento de la mujer debe basarse en un modelo en el que prime la comunicación, la aceptación y el abordaje no confrontativo de lo afectivo- relacional.

Bibliografía

- Cantos R., et al. (2016) Hombres, Mujeres y Drogodependencias. *Explicación social de las diferencias de género en el consumo problemático de drogas*. Fundación ATENEA. Disponible en url: <http://www.pnsd.msssi.gob.es/profesionales/publicaciones/catalogo/bibliotecaDigital/publicaciones/pdf/Hombres-mujeres-y-drogodependencias.pdf>
- Castaños M., Meneses C., Palop M., Rodríguez M. y Tubert S (2007). *Intervención en drogodependencias con enfoque de género*. Instituto de la Mujer. Disponible en url: <http://www.inmujer.es/areasTematicas/salud/publicaciones/Seriesalud/docs/Intervdrogodep.pdf>
- Echeburúa, E. (2014). *Adicción al juego en la mujer y comorbilidad. Implicaciones para el tratamiento*. Revista Española de Patología Dual, 1 (1): 2. Disponible en url: http://www.patologiadual.es/publishingimages/revista/pdfs/2014_2.pdf
- Gómez Lafita, B. (2009) *Estudio comparativo de la problemática presentada por mujeres consumidoras en un centro de tratamiento*. Proyecto de

investigación final del Master de Asistentes Sociales Psiquiátricos de la Universidad de Zaragoza. Disponible en url: <http://www.fundacioncsz.org/ArchivosPublicaciones/73.pdf>

- Hakansson, A. (2016). *Diferencias de género en el Trastorno de Juego: Desde los aspectos clínicos hasta la respuesta al tratamiento*. C. Med. Psicodom, N° 117, pp 31-39. Disponible en url: <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/5564730.p>
- Jiménez Sánchez A., Martínez Redondo P., Lores Peña J., López y Segarra F. (2009). *Educación de las Masculinidades en el Siglo XXI. Guía metodológica para trabajar en centros de día de adicciones*. ASEDECI. Disponible en url: <http://www.asecedi.org/docs/masculinidades.pdf>
- Lores Peña J., López y Segarra F. (2010). *Educación de las masculinidades en los centros de día. 2ª Guía metodológica para trabajar en centros de día de adicciones*. ASECEDI. Disponible en url: <http://www.siis.net/documentos/ficha/513632.pdf>
- VVAA (2005) *Mujer y adicción. Aspectos diferenciales y aproximación a un modelo de intervención*. Instituto de Adicciones MADRID SALUD. Disponible en url: http://www.generoydrogodependencias.org/wp-content/uploads/2010/08/02_Mujer_y_adiccion_InstitutoAdiccionesMadrid.pdf
- VVAA (2017). *Protocolos. Intervención en los CAD ante la violencia de género*. Instituto de Adicciones MADRID SALUD. Disponible en url: http://www.pnsd.msssi.gob.es/profesionales/publicaciones/catalogo/bibliotecaDigital/publicaciones/pdf/2017_ProtocoloViolenciaGeneroCAD.pdf

CONFERENCIA DE CLAUSURA:

LUDOPATÍAS: REGULACIÓN Y PREVENCIÓN. DOS CARAS DE LA MISMA MONEDA

Dr. D. Mariano Chóliz Montañés

Catedrático de Psicología

Universidad de Valencia.

Estado actual de la cuestión

Actualmente estamos viviendo en España un momento de auténtica expansión del juego como actividad económica y social, especialmente desde la aparición y desarrollo de las nuevas modalidades de juego online, que se han convertido en una actividad con una enorme presencia social y mediática. Ante este fenómeno, es preciso tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- El juego es una actividad que puede tener riesgos para la salud ya que, a pesar de que existen diferencias personales en vulnerabilidad (Clark, 2014; Lobo et al., 2014), tanto las características estructurales del juego (Parke y Griffiths, 2007) como las condiciones en las que se implementa (Williams, West y Simpson, 2012) son factores determinantes del desarrollo de la adicción al juego (o juego patológico) en la población.
- La adicción al juego tiene graves consecuencias tanto para el jugador como para la familia; en un porcentaje importante de los casos (aproximadamente un 25% de los jugadores patológicos) cometen actos ilegales para conseguir dinero con el que poder seguir jugando (Granero et al., 2014).
- Como en cualquier problema de salud, y singularmente en el caso de los trastornos adictivos, la forma más eficaz de abordar el problema es mediante la implementación de programas de prevención (Dickson-Gillespie, Rugle, Rosenthal y Fong, 2008) teniendo en cuenta que:
 - a. Los programas preventivos deben llevarse a cabo desde diferentes ámbitos, si bien las políticas de juego (las iniciativas de la Administración en materia de regulación del juego) se han demostrado como la forma más eficaz de prevención del juego excesivo (Williams, West y Simpson, 2012).
 - b. Una vez que se ha desarrollado el trastorno, la persona se ve incapaz de controlar su conducta de juego, incluso a pesar de que esté informado de las consecuencias negativas del juego excesivo. Es necesario, por lo

tanto, que exista un adecuado control externo, cuya forma más eficaz son las políticas de juego.

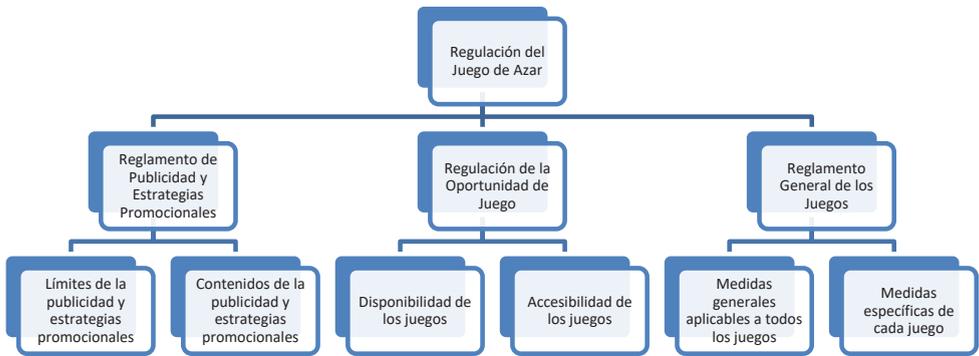
- c. La prevención de la adicción al juego es incompatible con la promoción del juego excesivo (Williams, 2014), lo cual hace todavía más necesarias las políticas de regulación por parte de la Administración puesto que el juego, como actividad económica, basa sus beneficios empresariales en el consumo elevado (Chóliz, 2014). No obstante, en la actualidad nos encontramos con el hecho de que es verdaderamente difícil legislar en materia de juego de forma que se prevengan los trastornos asociados al mismo, lo cual nos recuerda a un problema similar al ocurrido con el alcohol y el alcoholismo (Rodríguez-Martos, 2007)



Propuesta de regulación del juego

La propuesta de regulación del juego que presentamos se articula en torno a tres ejes, que incluyen las principales variables responsables de la adicción al juego cuyo potencial adictivo puede reducirse mediante las adecuadas políticas de juego (Chóliz y Sáiz, 2016). Dichos ejes son los siguientes:

- Regulación de la publicidad y estrategias promocionales
- Regulación de la oportunidad de jugar, cuyas variables más relevantes son la disponibilidad y accesibilidad del juego, y
- Regulación de las características estructurales de los propios juegos, con el objetivo de disminuir el potencial adictivo de los mismos.



Conclusiones

Así pues, con independencia de la necesidad de implementar programas de prevención de adicción al juego en ámbito escolar, la forma más eficaz de prevenir la adicción al juego tanto en población escolar como adulta es mediante las políticas de juego (Williams, West y Simpson 2012), es decir, mediante la regulación, para lo cual es preciso legislar adecuadamente en esta materia. Esta necesidad de establecer adecuadas políticas de juego no solamente se recoge y se defiende desde los ámbitos científicos, clínicos y sociales, sino que también viene requerida en el Informe del Parlamento Europeo sobre juego online en el mercado interior (Fox, 2013). En este informe se indica claramente que el juego “no es una actividad económica convencional debido a sus posibles efectos sociales negativos, en particular la ludopatía, con consecuencias y costes difíciles de estimar...”, que “debido a la naturaleza especial de los juegos de azar en línea, la protección de la salud humana y de los consumidores debe ser el principio rector fundamental al elaborar recomendaciones a nivel de la UE y legislación a nivel nacional” y que “... el Tribunal de Justicia ha confirmado que la oferta de juegos de azar es una actividad económica de naturaleza especial en la que se pueden justificar restricciones por razones imperiosas del interés general... tales como la salud pública...”. En lo que se refiere a la publicidad “... reitera su posición de que, en una materia tan delicada como el juego, la autorregulación del sector puede complementar a las normativas nacionales, pero nunca sustituirlas”.

En estas fechas, octubre de 2017, se encuentra en tramitación la nueva Ley del Juego de la Comunidad Valenciana. Los ciudadanos tenemos una oportunidad histórica de plasmar en forma de Ley un protocolo de regulación del juego que ponga en primer plano a las personas, priorizando el derecho a la salud y bienestar sobre el beneficio económico, especialmente cuando este pone

en riesgo la salud de los ciudadanos, como es el caso del juego de azar con respecto a la ludopatía.

Bibliografía

- Chóliz, M. (2014). *Juego Ético: un compromiso en la prevención de la adicción al juego desde el ámbito político y social*. Revista Española de Drogodependencias, 39, 5-9. Descargado desde: www.aesed.com/descargas/revistas/v39n4_editorial1.pdf
- Chóliz, M. y Sáiz, J. (2016). *Regular el juego para prevenir la adicción: hoy más necesario que nunca*. Adicciones, 28 (3), 174-181.
- Clark, L. (2014). *Disordered gambling: the evolving concept of behavioral addiction*. Annals of the New York Academy of Science, 1327, 46-61. doi:10.1111/nyas.12558.
- Dickson-Gillespie, L., Rugle, L., Rosenthal, R. y Fong, T. (2008). *Preventing the Incidence and Harm of Gambling Problems*. Journal of Primary Prevention, 29, 37-55. doi:10.1007/s10935-008-0126-z
- Fox, A. (2013). *Informe del Parlamento Europeo sobre juego online en el mercado interior*. Documento de sesión PE506.088v02-00. Comisión del Mercado Interior y Protección del Consumidor, Parlamento Europeo.
- Granero, R., Penelo, E., Stinchfield, R., Fernández-Aranda, F., Aymamí, N., Gómez-Peña, M., Fagundo, A.B., Sauchelli, S., Islam, M.A., Menchón, J.M. y Jiménez-Murcia, S. (2014). *Contribution of Illegal Acts to Pathological Gambling Diagnosis: DSM-5 Implications*. Journal of Addictive Disorders, 33, 41-52. doi: 10.1080/10550887.2014.882730.
- Lobo, D.S., Aleksandrova, L., Knight, J., Casey, D.M., El-Guebaly, N., Nobrega, J.N., Kennedy, J.L. (2014). *Addiction-related genes in gambling disorders: new insights from parallel human and pre-clinical models*. Molecular Psychiatry, Sep 30. doi: 10.1038/mp.2014.113.
- Parke, J. y Griffiths, M. (2007). *The role of structural characteristics in gambling*. En G. Smith, D. C. Hodgins y R. J. Williams (Eds.), *Research and measurement issues in gambling studies* (pp. 217-249). Burlington, MA: Elsevier.
- Rodríguez-Martos, A. (2007). *¿Por qué es tan difícil legislar sobre alcohol en España?* Adicciones, 19, 325-332.

-
-
- Williams, R.J. (2014). *Prevention of Problem Gambling: Evidence and indentified best practice*. Comunicación presentada al 3th International Symposium of Excessive Gambling, Neuchâtel, Febrero de 2014.
 - Williams, R.J., West, B. y Simpson, R. (2012). *Prevention of Problem Gambling*. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care. October 1, 2012.

CLAUSURA - CONCLUSIONES

Dña. Inmaculada Galmes Monferrer

Coordinadora de Programas de Patim

Desde la Fundación Patim, queremos agradecer la participación de todas las personas, que de una forma u otra habéis hecho posible esta Jornada. Un encuentro que esperamos haya sido útil para nuestro trabajo diario.

Comparto esta mesa con el Dr. Francisco Bueno, Jefe del Servicio de Drogodependencias de la Concejalía de Sanidad y Salud del Ayuntamiento de Valencia. Pero antes de cederle la palabra para que clausure esta Jornada, me gustaría recoger una serie de ideas que considero importantes.

Siempre hemos defendido que lo más importante es centrarse en la persona para poder actuar sobre las causas que provocan que alguien empiece a consumir drogas o superar el límite que marca el juego responsable.

Ya en 1985, el Manifiesto Fundacional plantea nuestra intención de **“diseñar programas con flexibilidad para que se personalicen, tanto en las personas como en los campos de actuación”**. Un enfoque al que, treinta años después, se suman más voces desde todos los ámbitos. Incluso algunos médicos especializados en tratamiento advierten que el modelo biopsicosocial de intervención en adicciones necesita una actualización urgente en este sentido.



La heroína causó estragos en los ochenta y principios de los noventa, la cocaína asumió el relevo y en estos momentos estamos en una etapa donde el cannabis ha cobrado protagonismo, probablemente debido a la banalización del consumo de porros tal y como señalan muchos expertos en adicciones.

El juego, especialmente tras la proliferación de operadoras online y el impacto entre los jóvenes, amenaza con desencadenar la siguiente oleada. En 2016, el número de personas que demandan tratamiento -especialmente por juego patológico- ya representa casi un tercio de las personas atendidas por Patim.

Esto no es una sorpresa, tal y como ya os ha comentado el Presidente de la Fundación, desde hace más de veinte años, estamos trabajando y reivindicando la necesidad de abordar las adicciones no tóxicas tanto desde nuestra entidad como desde las distintas plataformas de las que formamos parte.

Hoy hemos escuchado a distintos profesionales que trabajan en este campo y me gustaría destacar varias ideas a modo de Conclusiones:

- La “cultura del juego” está tan arraigada en nuestra sociedad como la “cultura del alcohol”. Apenas se tiene la sensación de que es peligroso, lo que supone un riesgo añadido.
- La prevención debe enfocarse desde la educación en valores, principalmente en el ámbito escolar y familiar.
- “Si se tratan dos personas de la misma manera al menos a una la estamos tratando mal”. Debemos hacer tratamientos personalizados -compartiendo unas mínimas directrices- y hacer un buen diagnóstico de las áreas sociales afectadas.
- El tratamiento de las mujeres con problemas de juego es más efectivo cuando se lleva a cabo desde un enfoque relacional y afectivo.
- El juego patológico suele estar unido a otras conductas peligrosas como el consumo de drogas, principalmente drogas legales como el alcohol.
- El nuevo perfil con el que nos encontramos en los centros de tratamiento son personas menores de 26 años con un alto manejo de las TIC.
- La evolución del juego online indica que probablemente superará al juego presencial en uno o dos años (en cuanto a cifras económicas).
- Se deben incrementar los mecanismos de control en el acceso al juego online, especialmente en menores y en personas que se han auto-prohibido el acceso.

-
-
- Los operadores del juego utilizan una publicidad muy agresiva, promocionando el “sesgo del experto” entre sus potenciales clientes. Es necesaria una mayor regulación y control de estas campañas.
 - El juego está organizado como una actividad económica donde el beneficio para los operadores y la administración es lo que pierden las personas que juegan.
 - Desde el punto de vista jurídico, la Ley de la Segunda oportunidad ofrece una alternativa legal con amplio recorrido, incorpora la figura del mediador para la resolución de conflictos de impagos.
 - Las entidades sociales deben participar en la Comisión de Juego y es preciso garantizar que parte de los beneficios obtenidos por el juego se destinen a la prevención y tratamiento de las personas afectadas.

Como ya hemos comentado en algunas ocasiones, en las distancias cortas reside la esencia de Patim. La que no debe perder nunca para que siga siendo una organización reconocible tanto para la sociedad, pacientes y familias, como para quienes formamos parte de esta entidad. Me atrevería a decir que las políticas sobre drogas debieran construirse de la misma forma, poniendo a las personas en el centro

CLAUSURA

Dr. D. Francisco - Jesús Bueno Cañigral

Jefe de Servicio de Drogodependencias (PMD / UPCCA –València)

Regidoria de Sanitat i Salut

Ajuntament de València

Para finalizar, simplemente unas breves palabras por mi parte, que son de agradecimiento a todas las personas que habéis asistido durante toda la Jornada, por vuestro interés y participación activa en la misma.

Felicito a los ponentes que nos han ilustrado con unos enfoques muy actuales de la problemática tratada, desde diferentes ángulos y para dar un amplio contenido y relevancia al título de la Jornada **“Las adicciones sin sustancia irrumpen en el tratamiento”**, cumpliendo ampliamente los objetivos propuestos al plantear su celebración.

Felicito a Inmaculada Galmes por las conclusiones tan acertadas que ha expuesto como final de esta Jornada.

Agradezco a todos los miembros de la Fundación Patim por la labor que están desarrollando desde hace más de treinta años, a su Presidente y al resto de responsables de la misma. Desde el PMD / UPCCA-València quedamos como siempre a vuestra entera disposición para futuras colaboraciones.

En nombre de Dña. Maite Girau Meliá, Concejala de Sanidad, Salud y Deportes del Ajuntament de València, queda clausurada la Jornada.



AJUNTAMENT DE VALENCIA
REGIDORIA DE SANITAT, SALUT I ESPORTS



**PLA MUNICIPAL DE
DROGODEPENDENCIES**

**UPCCA
VALENCIA**



PATIM
des de 1999