



Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Doble Grado en Criminología y Trabajo Social

Trabajo Fin de Grado, Trabajo Social

¿JUGAMOS? O... ¿SOMOS EL JUEGO?
JUEGO PATOLÓGICO JUVENIL

Autora: Hilda Quesada Lobo

Directora: Linda Vanina Ducca Cisneros

Madrid, 30 abril de 2022

ÍNDICE

1. RESUMEN	3
2. ABSTRACT	4
3. INTRODUCCIÓN	5
4. OBJETIVOS	6
4.1. OBJETIVO GENERAL	6
4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:.....	6
5. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	6
6. MARCO TEÓRICO:	7
6.1. CONCEPTOS	7
6.1.1. JUEGOS ONLINE Y SUS TIPOLOGÍAS.....	7
7. HISTORIA	10
7.1. ORIGEN DE LOS JUEGOS ONLINE:.....	10
8. CASAS DE APUESTAS	11
9. MARCO LEGISLATIVO DEL JUEGO Y APUESTAS ONLINE	14
9.1. IMPACTO EN LOS JÓVENES	18
10. ABORDAJE DESDE EL TRABAJO SOCIAL	19
11. FACTORES DE RIESGO	22
11.1. FACTORES SOCIOECONÓMICOS	23
12. MEDIOS DE COMUNICACIÓN	24
12.1. REGULACIÓN PUBLICITARIA.....	25
13. METODOLOGÍA	27
14. RESULTADOS	29
15. CONCLUSIONES	33
16. BIBLIOGRAFÍA	36
17. ANEXOS	42
17.1. ENTREVISTA I:	42
17.2. ENTREVISTA II:.....	46
17.3. ENTREVISTA III:.....	50
17.4. ENTREVISTA IV	55

1. RESUMEN

El presente trabajo se centra en abordar la compleja problemática que tiene el mundo de las apuestas y juegos online en la sociedad, el cual está perjudicando significativamente a más personas, sobre todo, a los más jóvenes.

Con la incorporación de las nuevas tecnologías y, por ende, las nuevas demandas, el mundo del mercado de los juegos, sobre todo de los juegos online, ha incrementado considerablemente en los últimos años.

El objetivo principal que se pretende abordar es conocer y analizar las respuestas que se dan ante el problema de la ludopatía online en los jóvenes desde la perspectiva del trabajo social.

Asimismo, se llevará a cabo una metodología cualitativa, donde a través de una búsqueda bibliográfica y varias entrevistas semiestructuradas a diferentes profesionales, conoceremos la compleja cuestión que nos ocupa.

Posteriormente, una vez realizadas las entrevistas y acudido a las diferentes fuentes de información, procederemos a explorar cada una de las preguntas de investigación con la finalidad de dar respuesta al tema de investigación que estamos abordando.

En definitiva, el trabajo engloba diferentes aspectos relevantes, así como conocer el perfil socioeconómico de los jóvenes; la legislación vigente del juego; los posibles factores de riesgo que influyen en las personas; la influencia que tienen los medios de comunicación y los anuncios publicitarios y, sobre todo, conocer cuál es el rol de los trabajadores sociales a la hora de atender a los jóvenes que presentan conductas adictivas con los juegos online.

Palabras Clave: juegos online, casas de apuesta, trabajo social, adicciones sociales, juventud.

2. ABSTRACT

This paper focuses on addressing the complex problem of the world of online gambling in society, which is significantly harming more people, especially the youngest.

Therefore, I consider it essential to delve into this topic, given that, with the incorporation of new technologies and, therefore, new demands, the world of the gaming market, especially online games, has increased considerably in recent years.

However, the main objective is to know and analyze the responses to the problem of online gambling in young people from the perspective of social work.

Likewise, a qualitative methodology will be carried out, where through a bibliographic search and several semi-structured interviews with different professionals, we will know the complex issue we are dealing with.

Then, once the interviews have been conducted and the different sources of information, we will proceed to compare each of the research questions to make some conclusions on the research topic that we are addressing.

In short, the work encompasses different relevant aspects, as well as knowing the socioeconomic profile of young people; the current legislation of gambling; the possible risk factors that influence people; the influence of the media and advertisements and, above all, knowing what the role of social workers is when caring for young people who present addictive behaviors with online games.

Keywords: online games, betting houses, social work, social addictions, youth.

3. INTRODUCCIÓN

El elemento fundamental a la hora de clarificar el tema que nos ocupa, en términos sencillos, es el abordaje y análisis de las respuestas que se dan ante el problema de la ludopatía online en los jóvenes desde el trabajo social.

Cuando hablamos de jóvenes, según la ONU (1981), no existe como tal una definición universal que abarque el rango de edad exacto de la juventud. No obstante, las Naciones Unidas define a los jóvenes como aquellas personas comprendidas entre los 15 y 24 años.

Conocer y estudiar las conductas adictivas de las apuestas y de los juegos online es imprescindible para poder tener una mayor concienciación del peligro existente y así poder tomar medidas preventivas para intentar reducir y/o eliminar este tipo de adicciones que están cada vez más presentes en la sociedad.

El principal motivo por el cual, he decidido ahondar más sobre las adicciones relacionadas con las apuestas y juegos online, es porque he observado que cada vez más personas acaban teniendo conductas ludópatas con los juegos. A su vez, la presencia de los anuncios publicitarios ha aumentado, lo que podría tener un efecto en las personas, sobre todo en los jóvenes. Del mismo modo, cabe destacar la proliferación de las casas de apuestas que hay en las ciudades.

Por otro lado, considero esencial visibilizar y conocer cuál es el papel principal que tienen los trabajadores sociales en la intervención con los jóvenes que padecen problemas con el juego, con la finalidad de conocer cuáles son los tratamientos, programas, técnicas y herramientas a la hora de tratar esta dificultad.

En definitiva, es importante abordar esta cuestión dado que las adicciones a las apuestas y a los juegos online suponen un problema de salud pública, el cual acaba afectando a otras áreas de la vida de las personas que ya iremos profundizando más adelante.

A continuación, comentaré brevemente la estructura del trabajo:

En primer lugar, se explicará el objetivo principal junto con tres objetivos específicos que se pretenden perseguir.

En segundo lugar, se presentará el marco teórico que consta de siete apartados principales en donde se hablará de los siguientes temas: Qué son las casas de apuesta y los juegos

online; la historia de los juegos online; la legislación y las respuestas institucionales ante esta problemática; la influencia que tienen los medios de comunicación en los jóvenes; los posibles factores de riesgo y conoceremos el papel que tienen los trabajadores sociales en el abordaje de la ludopatía en los jóvenes.

En tercer lugar, expondré los resultados una vez recopilada la información necesaria y, posteriormente haré una breve conclusión.

En cuarto y último lugar, pondré la bibliografía con toda la documentación utilizada para la elaboración del trabajo y finalmente, se pondrá los anexos con las entrevistas realizadas a los diferentes profesionales.

4. OBJETIVOS

4.1.OBJETIVO GENERAL

Analizar la respuesta que se da ante el problema de la ludopatía online en los jóvenes desde el trabajo social.

4.2.OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. Estudiar el rol que tiene el trabajador social en el tratamiento de la adicción a los juegos.
2. Conocer las respuestas institucionales ante este problema.
3. Conocer las diferentes realidades socioeconómicas de las personas con ludopatías online.
- 4.

5. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

1. ¿Las instituciones públicas llevan a cabo estrategias de acción y programas específicos para ayudar a los jóvenes con ludopatías? ¿Qué rol tienen los trabajadores sociales?

2. ¿Las normas y las leyes recogidas en el marco legislativo juegan un papel importante en la lucha contra la ludopatía?
3. ¿Qué papel juegan las condiciones socioeconómicas en la modalidad de ludopatía online?

6. MARCO TEÓRICO:

En el presente apartado hablaré de temas relacionados con el eje principal que persigue el trabajo, es decir conocer el juego patológico juvenil. Para ello, ahondaré en diferentes temas como: Qué son las casas de apuesta y los juegos online, qué legislación existe en España para el control y seguridad de los juegos online, cuál es el origen de los juegos online, cómo influyen los medios de comunicación en los jóvenes, qué factores de riesgo hay y qué rol desempeña el trabajador social en el tratamiento e intervención con las personas con ludopatía.

6.1.CONCEPTOS

6.1.1. JUEGOS ONLINE Y SUS TIPOLOGÍAS

La adicción se define como aquella dependencia que padece un individuo a sustancias psicoactivas como el alcohol, el tabaco, los medicamentos u otras sustancias o a comportamientos que se repiten calificados como patológicos, como pueden ser los trastornos alimenticios o prácticas de riesgo compulsivas como el juego (Fernández García, de Lorenzo, & Vázquez, 2012). Por otro lado, el término adicción según el diccionario de la Real Academia Española se define como: “hábito de quien se deja dominar por el uso de alguna o algunas drogas tóxicas, o por la adición desmedida a ciertos juegos”.

Está claro, que cualquier conducta normal puede llegar a convertirse en algo patológico en función de la intensidad, frecuencia o cantidad de dinero invertida en ella y el grado de inferencia en las relaciones familiares, sociales y/o laborales de las personas implicadas (Verdura, Ponce y Rubio, 2011).

Este punto de partida es importante, porque permite comprender que hasta hace no mucho las adicciones estaban limitadas a un mero consumo de sustancias químicas, sin tener en cuenta el resto de las adicciones “atípicas” o no convencionales. Sin embargo, esto ha dado un gran cambio, dado que, los profesionales no solo se limitan a estudiar las sustancias psicoactivas, sino que, hacen un mayor hincapié en analizar la relación que tiene el individuo con su entorno. (Vallejos, Capa, 2010).

La mayoría de las adicciones se caracterizan principalmente por la pérdida de control y la dependencia que genera dicha actividad. Los comportamientos adictivos se acaban volviendo automáticos, emocionalmente activados y con un escaso control cognitivo sobre el acierto o error de la decisión (Echeburúa y Corral, 2010)

A continuación, ahondaremos más detalladamente en conocer qué son las adicciones a los juegos, en concreto, a los juegos online y cuáles son sus diferentes tipologías.

La adicción a los juegos es definida por el DSM-5 como un comportamiento complejo y problemático, en donde la persona juega de manera constante, generando una incapacidad y malestar en la misma que acaba, perjudicando inevitablemente los diferentes ámbitos de su vida.

Esta problemática, inevitablemente, acaba perjudicando en la vida cotidiana de las personas, en concreto en sus diferentes ámbitos como el familiar, social, escolar o de la salud. (Echeburúa y Corral, 1994)

Es importante saber cuál es el límite entre lo saludable y lo patológico. El juego saludable es aquel que supone un entretenimiento para la persona, es decir, juega exclusivamente para pasar el rato, como forma de ocio (Seminario, 2019). En cambio, el juego patológico tiene lugar, cuando pasa a ser disfuncional para la persona, es decir, cuando el sujeto empieza a jugar sin ningún tipo de medida, apostando más dinero del que se pueda permitir o presentando pensamientos irracionales de creer que puede ganar el premio (González, 2010)

Por normal general, la adicción a los juegos, desencadenan una significativa dependencia psicológica, manifestándose a través del deseo, ansia o pulsión irresistible; focalización atencional; cambiando el estado de ánimo y provocando la pérdida de control e impotencia (Carnollen, Talarn et al, 2009)

En relación con lo anteriormente expuesto, existen otra modalidad de juegos que son potencialmente adictivos, como los juegos online, los cuales presentan una serie de características que les confieren un componente adictivo mayor. Esto último se debe principalmente a la facilidad de poder acceder a ellos a través de Internet, redes sociales y otras herramientas tecnológicas. Asimismo, la privacidad de poder jugar en cualquier momento sin tener que ir a un establecimiento, supone un elemento clave. (Uchuypoma, 2017)

Por otro lado, los juegos online, suponen un grave problema de salud, asociado en muchas ocasiones con el trastorno bipolar, trastorno obsesivo- compulsivo (TOC) o trastorno de déficit de atención/ hiperactividad (TDAH) (Uchuypoma, 2017)

A continuación, hablaremos acerca de las diferentes tipologías de juegos que hay en nuestra sociedad.

Existe una realidad inequívoca acerca del aumento significativo que están teniendo los juegos a través de internet. Esto se debe principalmente a la integración de las nuevas tecnologías en la sociedad.

Dentro de los juegos nos podemos encontrar, por un lado, con los juegos físicos, es decir, aquellos que se dan a través de medios presenciales y, por otro lado, con los juegos online, aquellos que se dan a través de internet. Los juegos online, por lo general, presentan una mayor dificultad para regulación nacional, dado que muchos de ellos se gestionan desde las empresas de otros países. (Macías, 2021)

Según Gómez y Lalanda (2019), en su anuario de juegos, dentro de los juegos presenciales nos encontramos con: Juegos de Casino; Apuestas; Bingo y máquinas de Hostelería. Sin embargo, dentro de los juegos online nos podemos encontrar con: Apuestas; Póquer, Bingo y Juegos de Casino.

En relación con esto último, cada año, los juegos online se van actualizando y adaptando a las nuevas demandas y necesidades de los usuarios con la finalidad de llegar a un gran número de personas y poder obtener un gran crecimiento en el mercado de los juegos online.

7. HISTORIA

7.1. ORIGEN DE LOS JUEGOS ONLINE:

La llegada a internet en las ciudades marcó inevitablemente un antes y un después en las sociedades. Internet se convirtió desde hace décadas en la nueva vía de acceso a nivel mundial, dando cobertura a las necesidades de las personas de manera inmediata. En definitiva, la entrada a internet ha dado paso a una nueva época conocida como la sociedad de la información, del conocimiento (Carrillo, 2015).

En la década de los noventa tuvo lugar una convergencia tecnológica entre el mundo de los videojuego e internet (Herrero, 2011). A principios de este siglo, se llevó a cabo el lanzamiento de aparatos con capacidad de conexión a Internet. Todo esto desencadenó el surgimiento de nuevas empresas dedicadas exclusivamente a los juegos online.

A raíz de la integración de las nuevas tecnologías en el mundo, las cuales, han provocado cambios revolucionarios, aparecen las llamadas casas de apuestas, estas últimas se han ido expandiendo de manera significativa por España en diferentes barrios periféricos de las capitales (Tulai, 2021), dando lugar, a un aumento considerable en la incorporación de nuevos jóvenes al mundo de las apuestas.

Los medios de comunicación, la publicidad y las redes sociales, han sido los principales elementos clave para poder llegar a la mayoría de la población, sobre todo, a la población más joven. No obstante, el mundo de las apuestas es un mundo abierto y accesible para todas las personas, mayores de 18 años, pero ¿realmente existe un control y unas restricciones seguras para evitar el acceso a los menores en los juegos online?, es inevitable no empezar a cuestionarse determinadas preguntas a medida que vamos profundizando y estudiando más acerca de esta temática.

Damer (2008) refiere el Mundo Virtual como “un lugar descrito por palabras o proyectado a través de imágenes, las cuales crean un espacio en la imaginación suficientemente real para sentir que estamos dentro de él” (pág. 2)

Otro concepto de gran interés que surge a raíz del nuevo “mundo virtual” es la *Web 2.0*, dicha terminología hace referencia a aquellos servicios disponibles para todo el mundo, basados en el uso de Internet, y, caracterizada principalmente por ser participativa,

colaborativa, inclusiva, y que se enfoca en torno al creador-usuario de los contenidos. (Carrillo, 2015)

En definitiva, la Web 2.0 es una ventana abierta con la capacidad de llegar a todo tipo de usuarios a nivel mundial, con el objetivo de interactuar, relacionarse y crear nuevos contenidos. La distancia entre las personas deja de ser un obstáculo, gracias a las nuevas tecnologías y dispositivos capaces de eliminar cualquier tipo de barrera y espacio.

Por otro lado, cabe mencionar la creación de los deportes electrónicos, así como las apuestas deportivas. Esto último, ha supuesto una gran revolución, sobre todo, para los más aficionados al fútbol. Países como Corea del Sur disponen de canales de televisión que retransmiten partidos de deportes electrónicos, emitiendo las competiciones por streaming a audiencias multitudinarias (Carrillo, 2015). Además, los jugadores más conocidos crean sus propios canales a través de la plataforma YouTube, donde en cuestión de horas llegan a conseguir miles de suscripciones.

A continuación, ahondaremos detalladamente en el eje principal de nuestro trabajo, es decir, en conocer qué son las casas de apuesta online, cómo influyen en los jóvenes y todo lo que ello conlleva

8. CASAS DE APUESTAS

Actualmente, vivimos en una sociedad donde cada día van surgiendo nuevas innovaciones y modalidades del juego en el mercado. Antiguamente, solo existían los juegos de mesas tradicionales como el parchís, ajedrez, damas... Sin embargo, con la llegada de las nuevas tecnologías y, por ende, los nuevos dispositivos móviles, han ido apareciendo a largo de estos últimos años innumerables juegos online como las apuestas por internet tanto de azar como deportivas (Castilla, Berdullas y Villamarín, 2013)

Todo esto ha conllevado a un aumento significativo de problemas derivados de esta actividad, dado que hay personas capaces de hipotecar sus vidas con el objetivo de seguir jugando e intentar ganar un premio, el cual, depende de un resultado completamente aleatorio (Castilla, Berdullas y Villamarín, 2013)

El gran impacto y acogida que tuvo el mundo de las apuestas por internet por parte de la sociedad, actualmente, representan alrededor del 8% del mercado mundial de juegos de

azar (Neal, P. et al, 2011). Esto supone una constante actualización y adaptación por parte del sector del mercado con la finalidad de llegar a un mayor número de participantes, ajustándose a las demandas y necesidades de estos.

En este sentido, existen grandes estrategias y actuaciones para conseguir, como he mencionado anteriormente, su objetivo principal, es decir, enganchar a un gran número de personas en el mundo de las apuestas online. Las principales formas de llamar la atención son la estimulación visual, la posibilidad de jugar en solitario, el jugar una apuesta de baja cuantía o la inmediatez de tiempo entre la apuesta y el resultado (Castilla, Berdullas y Villamarín, 2013)

Los juegos de azar están estrechamente relacionados con la ludopatía y enfermedad. La ludopatía hace referencia, según el Manual de Diagnóstico y Estadística de los Trastornos Mentales que publica la Sociedad Americana de Psiquiatría (DSM IV) como aquel “comportamiento lúdico, desadaptativo, persistente y recurrente, que altera la continuidad de la vida personal, familiar o profesional del individuo que la padece”.

Del mismo modo el juego es considerado para muchos jugadores como un medio para eludir los problemas o bien para disminuir un estado de ánimo disfórico o deprimido. (Vázquez, Barrera, 2020). Además, en los juegos online, nos encontramos, sobre todo, a jugadores de temprana edad, la mayoría de ellos comenzando a jugar de manera grupal, con apuestas colectivas. (Garrido, del Moral & Jaén, 2017).

Uno de los principales detonantes directamente relacionado con la frecuencia de la participación en los juegos del azar, según Barrada et al (2019) es el factor de diversión. En este sentido cabe destacar una modalidad del juego de azar cada vez más solicitada por los jóvenes, estas son las apuestas deportivas, en donde los jugadores apuestan una cierta cantidad de dinero con la finalidad de intentar adivinar el resultado de una competición o de la aparición de eventos durante la misma. El principal objetivo es ganar más dinero del que habían apostado. (López, León et al, 2020)

Por otro lado, según Castilla, Berdullas y Villamarín (2013), las apuestas online hacen referencia a todas las formas de juegos de azar que consista en apostar dinero en cualquier tipo de situación, a través de internet, ya sea ordenadores, el móvil o cualquier otro dispositivo que tenga acceso a la red.

Las apuestas online, se acaban volviendo una problemática evidente, debido principalmente a la pérdida de control y falta de consciencia sobre la gravedad de los hechos. Cada año, son más las personas que acaban teniendo problemas con el juego, convirtiéndose en jugadores patológicos.

Los principales indicadores que nos advierten sobre la posible presencia de un jugador con conductas patológicas, según el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, de la Asociación Americana de Psiquiatría (DSM-5; APA, 2013):

- Preocupación excesiva por el juego
- Necesidad de apostar cantidades de dinero por encima de tus posibilidades, con el fin de conseguir la excitación deseada.
- Utilización del juego para evadirse de emociones negativas.
- Mentir sistemáticamente a las personas del entorno más cercano para ocultar la conducta de juego y los problemas derivados de ella.
- Arriesgar o perder los contactos interpersonales debido a esta conducta.
- Irritabilidad cuando se intenta reducir o parar el juego.
- Persistencia de la actividad con el objetivo de recuperar todo el dinero perdido.

Todos estos indicadores nombrados anteriormente son clave para poder identificar de manera precoz posibles jugadores con conductas problemáticas o patológicas con la finalidad de tomar las medidas oportunas para ayudarles.

Por otro lado, las casas de apuesta no sólo han encontrado su nicho dentro del “mundo virtual” dado que, en la sociedad, existen varios establecimientos físicos (Tulai, 2021). Además, según Díez y Díez Carpintero (2020), en España hay 100 casinos, más de 300 salas de bingos y alrededor de 120 locales de juego online al año.

Dentro de las apuestas al azar, existe un ámbito muy solicitado y que mayor número de jugadores jóvenes presenta, esto son las apuestas deportivas. La posibilidad de poder acceder a los dispositivos digitales de manera inmediata y a un precio asequible, con la posibilidad de conectarse a través de Wifi desde cualquier parte del mundo, ha aumentado la autonomía de los adolescentes dentro del mundo online. (Rubio, 2017)

Como consecuencia del escaso control parental hacia los jóvenes a la hora de usar Internet, cada día, incrementa de manera significativa esta problemática patológica al

poder acceder sin mayor dificultad a contenidos inadecuados por disponer de tecnologías a edades tan tempranas (Griffiths y Parke, 2010)

A lo largo del presente trabajo, estudiaremos la influencia y el gran impacto que tiene en los jóvenes la publicidad y los medios de comunicación

A continuación, ahondaremos en la regulación y protocolos vigentes, encargados de garantizar control y seguridad para evitar que los menores puedan acceder al mundo de las apuestas online sin cumplir los requisitos necesarios.

9. MARCO LEGISLATIVO DEL JUEGO Y APUESTAS ONLINE

El presente apartado se centra en conocer la legislación vigente que abala la regulación de los juegos y apuestas online.

La Ley 13/2011, de 27 de mayo, comprende la regulación del juego, es decir, establece una serie de medidas para controlar de manera eficaz la actividad del juego desde el ámbito estatal.

El principal objetivo que recoge la ley es:

La protección y salvaguarda de los diferentes intereses de carácter público entre los que cabe destacar la prevención de conductas adictivas, la protección de los derechos de las personas menores de edad y otros grupos especialmente vulnerables y, en general, la protección de las personas consumidoras. (BOE, 2011)

Otro aspecto para tener en cuenta es la regulación de las apuestas online. Como bien sabemos, las apuestas online son una modalidad del juego, que ha tenido una gran acogida e impacto en la sociedad. Por ello, se creó el Decreto 106/2006, de 30 de noviembre, en el cual, se aprobó el Reglamento de Apuestas.

El Decreto 106/2006 establece que:

La Comunidad de Madrid, este tipo de juego se recoge en la legislación general sobre la materia, pero no es posible su práctica, a excepción de las apuestas hípcas, en tanto no se dicte una normativa específica que lo regule. Por ello, resulta conveniente reglamentar este subsector del juego, permitiendo su

desarrollo y garantizando una ordenada organización y comercialización de la actividad, los derechos de los participantes y la seguridad y transparencia del desarrollo de las apuestas. (Decreto 106/2006, de 30 de noviembre)

Esto último resulta especialmente interesante, dado que, como bien anuncia el Decreto, regular y controlar las apuestas online suponen una gran dificultad y, por ende, un gran reto para las instituciones públicas.

No obstante, el decreto mencionado anteriormente, recoger y establecer un cierto control en la medida de lo posible, enfocado principalmente en las máquinas y casas de apuestas físicas que hay en la sociedad.

Establecer un marco legislativo que garantice el control y seguridad de los ciudadanos a la hora de jugar, resulta esencial. Si bien es cierto, el juego en sí mismo no es perjudicial, siempre y cuando se emplee de manera moderada y como medio de distracción. Sin embargo, a lo largo de los años el juego se ha ido convirtiendo en algo más bien económico, dejando en segundo plano el sentido relacional. (Algarra y Barceló, 2015)

Por ello, es importante establecer límites y controles, que garanticen la seguridad, posibilitando la imposición de sanciones, para aquellos que no cumplan los requisitos fundamentales para poder jugar.

En este sentido, las respuestas por parte de las instituciones públicas a la hora de afrontar esta problemática, como bien comenta Ortiz (2020), “es lentamente, al principio, con cierta indiferencia y con una celeridad inusitada cuando el problema llega a los medios de comunicación, sin un análisis profundo de la problemática en cuestión”. (pág. 2)

Por otro lado, las medidas orientadas a controlar las casas de apuestas, era alejarlas entre sí y de determinados lugares, como los centros educativos, pero permitir las (Ortiz, 2020)

Por otro lado, el código Civil regula el juego y las apuestas en los artículos comprendidos entre el 1798 al 1801 CC. A continuación, pondremos lo que establecen cada uno de estos artículos.

El artículo 1798 establece lo siguiente:

La ley no concede acción para reclamar lo que se gana en un juego de suerte, envite o azar; pero el que pierde no puede repetir lo que haya pagado

voluntariamente, a no ser que hubiese mediado dolo, o que fuera menor, o estuviera inhabilitado para administrar sus bienes.

El artículo 1799 establece: “Lo dispuesto en el artículo anterior respecto del juego es aplicable a las apuestas. Se consideran prohibidas las apuestas que tienen analogía con los juegos prohibidos”.

El artículo 1800 establece:

No se consideran prohibidos los juegos que contribuyen al ejercicio del cuerpo, como son los que tienen por objeto adiestrarse en el manejo de las armas, las carreras a pie o a caballo, las de carros, el juego de pelota y otros de análoga naturaleza.

Por último, el artículo 1801 recoge:

El que pierde en un juego o apuesta de los no prohibidos queda obligado civilmente. La Autoridad judicial puede, sin embargo, no estimar la demanda cuando la cantidad que se cruzó en el juego o en la apuesta sea excesiva, o reducir la obligación en lo que excediere de los usos de un buen padre de familia.

Estos artículos no han sido modificados por lo que resultan ineficientes e ineficaces su regulación.

Actualmente, existen varias órdenes Ministeriales que abalan la protección y regulación en diferentes ámbitos de los juegos y apuestas online.

En primer lugar, la presente tabla, orientada a partir de lo establecido en la Dirección General de Ordenación del Juego, abarcar las diferentes órdenes en relación con el tipo de juego al que se dirigen.

ÓRDENES	JUEGOS
Orden HAP/1370/2014, de 25 de julio.	Reglamentación básica del juego de máquinas de azar.
Orden EHA 3085/2011, de 8 de noviembre.	Reglamentación básica del juego de la ruleta.
Orden EHA 3086/2011, de 8 de noviembre.	Reglamentación básica del juego de “Punto y banca”.

Orden EHA 3087/2011, de 8 de noviembre.	Reglamentación básica del juego del bingo.
Orden EHA 2088/2011, de 8 de noviembre.	Reglamentación básica del juego del “Black Jack”.
Orden EHA 3089/2011, 8 de noviembre.	Reglamentación básica del juego del “Póquer”.
Orden EHA 3090/2011, de 8 de noviembre.	Reglamentación básica del tipo de juegos denominados “juegos complementarios”.

Fuente: Elaboración propia.

En segundo lugar, la siguiente tabla, orientada a partir de lo establecido en la Dirección General de Ordenación del Juego, recoge la reglamentación básica de las apuestas online en España.

ÓRDENES	APUESTAS
Orden HAP/1369/2014, de 25 de julio.	Reglamento básico de las apuestas cruzadas.
Orden EHA 3079/2011, de 8 de noviembre.	Reglamentación básica de “otras apuestas de contrapartida”.
Orden EHA 2080/2011, de 8 de noviembre.	Reglamentación básica de las “apuestas deportivas de contrapartidas”.
Orden EHA 2081/2011, de 8 de noviembre.	Reglamentación básica de las “apuestas deportivas mutuas”.
Orden EHA 3082/2011, de 8 de noviembre.	Reglamentación básica de las “apuestas hípicas de contrapartida”.
Orden EHA 3083/2011, de 8 de noviembre.	Reglamentación básica de las “Apuestas hípicas mutuas”.

Fuente: elaboración propia.

Todas las ordenaciones anteriormente nombradas, tienen como finalidad establecer reglas básicas, en el ámbito estatal, para garantizar control y protección de todos los ciudadanos.

Por otro lado, España según García (2017) es uno de los países con niveles muy bajos de juego problemático, esto se debe principalmente a las políticas públicas, nacionales y autonómicas, las cuales se encargan de establecer previsiones legales para evitar escenarios contrarios a la defensa del orden público.

9.1.IMPACTO EN LOS JÓVENES

Existe una realidad inequívoca en cuanto a la compleja problemática de las casas de apuesta existentes en la sociedad, dado que, a pesar de las medidas recogidas por la ley, actualmente, sigue incrementando considerablemente el inicio y abuso del juego, sobre todo del juego online.

Esto último, se debe principalmente, como he ido mencionando anteriormente, a la normalización mediática dando lugar a un gran impacto a nivel global. Asimismo, algunas instituciones y organismos consideran la publicidad como un factor condicionante en el aumento de las apuestas deportivas. (Ramírez, 2019)

Por otro lado, resulta interesante resaltar las principales sensaciones que experimentan los jóvenes que, de manera descontrolada, invierten largos periodos de tiempo en los juegos y apuestas online.

En este sentido, según Megías (2020), las principales sensaciones que tienen los jóvenes jugando son:

- Diversión, dado que el juego se considera una actividad de ocio para pasar el tiempo con tus amigos. Esta sensación desaparece cuando el objetivo se convierte en la búsqueda de un beneficio económico.
- Reforzador social, dado que el juego, supone un reconocimiento social y la aceptación dentro del grupo de iguales. Esta es una de las razones por la que muchos jóvenes quieren jugar y demostrar a los demás las habilidades que tiene.
- Olvido y distracción. La mayoría de los jóvenes buscan evadirse de sus problemas mediante los juegos.
- Competitividad. Los jugadores empiezan a querer superarse a ellos mismos, sobre todo si hay terceras personas, intentando obtener los mejores resultados.
- Inmediatez, dado que los juegos, sobre todo los juegos online, tienen una gran facilidad a la hora de acceder a ellos de manera rápida.
- Ambición. Esta sensación aparece cuando el único objetivo del jugador es buscar a toda costa un beneficio económico.
- Emoción. Esta sensación aparece, sobre todo, en las apuestas deportivas.

Al mismo tiempo, las sensaciones que aparecen al jugar no solo son positivas, dado que también pueden aparecer sensaciones negativas como el arrepentimiento o la ansiedad.

Esto último se da principalmente cuando el jugador pierde las grandes cantidades de dinero sin obtener ningún tipo de beneficio económico. (López, 2021)

10.ABORDAJE DESDE EL TRABAJO SOCIAL

En el presente apartado, nos centraremos en abordar el juego patológico desde la perspectiva social. En este ámbito, varios autores se han focalizado en fundamentar y justificar el problema del juego como resultado a las incongruencias estructurales, de consumo y de riesgo, explicando que algunas personas juegan demasiado como consecuencia de los contextos sociales del juego. (Binde, 2009)

El trabajo social, en el ámbito de las adicciones, tiene un papel imprescindible a la hora de intervenir y dar cobertura a las diferentes necesidades y problemas que presentan las personas con problemas al juego.

Según Gutiérrez (2017), define al Trabajo Social en el ámbito de las adicciones como:

Forma especializada de trabajo social que, mediante un proceso de acompañamiento social, tiene por objetivo el estudio y abordaje de los factores sociales que pueden propiciar la aparición de conductas adictivas, contribuir a su mantenimiento y/o favorecer su abandono; reduciendo los factores de riesgo del contexto social e incrementando los recursos del sujeto de naturaleza interactiva (p. 184)

El trabajo social, en el ámbito de las adicciones interviene principalmente desde Servicios Sociales especializados, los cuales pueden ser públicos o privados. Dentro de los Servicios Sociales especializados nos podemos encontrar: pisos tutelados; centros ambulatorios; centros de desintoxicación hospitalaria etc. (Sixto-Costoya & Olivar, 2018)

Por otro lado, Parrondo (1994), fue uno de los primeros en aproximarse e interesarse con el tema de la ludopatía desde la profesión del trabajo social, estudiando los efectos que provoca en la persona y cómo le acaba afectando en sus diferentes ámbitos de la vida. Además, propuso el rol que debe desempeñar el trabajo social, dando un enfoque preventivo y rehabilitador, mediante el empleo de técnicas de acogida y terapia grupal.

Por consiguiente, la intervención y el papel que ocupa el trabajo social en el tema de las adicciones, en este caso, en las adicciones a los juegos, resulta esencial para el tratamiento de las mismas.

Se trata pues, de una disciplina centrada en evidenciar un problema desde los tres ámbitos en los que se encuentran las personas, es decir en lo individual, social y familiar, con el objetivo de conocer el origen y las posibles repercusiones para así poder establecer modelos de intervención (Sánchez y Carolina, 2019)

Es importante adecuarse correctamente a las necesidades de las personas, para así poder establecer los recursos necesarios y hacer las derivaciones oportunas en función de la problemática que presenten la personas.

A continuación, ahondaremos acerca de los diferentes recursos enfocados a abordar la problemática de la ludopatía en los jóvenes.

A raíz del aumento de las conductas adictivas del juego en los jóvenes, también llamado ludopatía, se han ido creando una gran variedad de recursos enfocados a atender y dar respuesta a esta compleja problemática. (López, 2021)

La presente tabla orientada en aspectos comentados por López (2021), muestra los diferentes recursos que nos podemos llegar a encontrar, en función de los tipos de adicciones que abalan.

RECURSOS	EJEMPLOS	FOCO DE ATENCIÓN
- Especializados.	- Asociaciones.	Tratan exclusivamente la ludopatía
- Integrados.	- Centros ambulatorios. - Centros de desintoxicación. - Centros de día. - Comunidades terapéuticas.	Tratan otro tipo de adicciones: - Alcohol. - Drogas.

Tabla I: (Fuente: elaboración propia)

Ambos recursos, tanto los especializados como los integrados, pretenden mediante el establecimiento de asociaciones y centros formados por equipos de profesionales expertos

en el tratamiento de las adicciones como psicólogos, trabajadores sociales, educadores sociales... Intentar disminuir o reducir en la medida de lo posible el impacto que la adicción al juego tiene en la vida cotidiana de los jóvenes, a través de técnicas, herramientas y programas específicos. (López, 2021)

Uno de los principales objetivos que persigue el trabajo social en cuanto al tratamiento de las personas con ludopatía es conseguir la correcta reinserción social.

En este sentido, la reinserción social, según Gutiérrez (2007), se centra en aquella intervención social que tenga como objetivo integrar en la comunidad a las personas con problemas de adicciones, basándose en tres abordajes:

- Alojamiento.
- Educación.
- Empleo.

Además, para lograr esto último, es necesario llevar a cabo estrategias psicoterapéuticas, educativas, sanitarias y sociales, incluyendo a su vez a los individuos, familiares y a la comunidad. (Sixto-Costoya & Olivari, 2018)

Otro aspecto para tener en cuenta, son los diferentes tratamientos que se llevan a cabo desde el trabajo social.

En primer lugar, nos encontramos con el tratamiento farmacológico, enfocado principalmente al control de impulsos. Este tipo de tratamiento se sustenta en que el origen de la ludopatía es un trastorno obsesivo-compulsivo; del control de impulsos o de una dependencia tóxica. (Ruiz, 2021)

En segundo lugar, nos encontramos con el tratamiento psicosocial, el cual se centra en que el origen de la ludopatía es consecuencia de una conducta aprendida y que el incentivo económico supone un refuerzo externo. Dentro de esta modalidad de tratamiento, se usan principalmente terapias enfocadas a trabajar el control de estímulos, la desensibilización imaginada, la relajación y otros aspectos relevantes. (Ruiz, 2021)

En tercer y último lugar nos encontramos con los grupos de ayuda mutua o de autoayuda, en donde se trabaja con aquellas personas que padecen enfermedades crónicas progresivas que no tiene curación. (Ruiz, 2021)

Uno de los principales elementos claves a la hora de intervenir con los jóvenes que presentan conductas ludópatas desde el trabajo social es trabajar la concienciación del problema con el objetivo de que se comprometa a cambiarlo. (Palumberi & Mannino, 2008)

En definitiva, desde la perspectiva de la intervención social, los profesionales clasifican los tratamientos en base a cuatro pilares fundamentales: la desintoxicación, la deshabituación, la rehabilitación y la reinserción. (Guardiola & Lasagabaster, 2005)

Estas cuatro fases requieren de la intervención de distintos profesionales: Trabajadores sociales, médicos, enfermeros, psicólogos etc., todos ellos forman el equipo interdisciplinar, cada uno de ellos ejerciendo sus competencias y funciones específicas para el correcto tratamiento de las adicciones. (Guardiola & Lasagabaster, 2005)

11.FACTORES DE RIESGO

En el presente apartado ahondaremos brevemente acerca de los posibles factores de riesgo que pueden llegar a influir negativamente durante el desarrollo de una persona, dando lugar a determinados problemas, como son las adicciones.

Actualmente, como bien comentan Labrador y Begoña (1994), no existen evidencias empíricas ni teóricas que nos permitan hablar de un tipo de personalidad en concreto sino más bien de una serie de factores y variables que puedan estar englobados dentro de la categoría del juego patológico. Por consiguiente, es fundamental poder identificar los factores de riesgo más significativos para prevenir la ocurrencia de los trastornos por juego de apuestas. (Castaño et al, 2016)

En primer lugar, nos encontramos con los factores relacionados con el ámbito familiar. La familia, según Banks et al, (2018) supone un contexto fundamental de prevención que influye inevitablemente en el desarrollo sano y equilibrado de cada uno de los individuos. Además, como bien dicen Robert y Botella (1994), los vínculos y relaciones familiares suponen un factor determinante para el desarrollo de la adicción a los juegos online. En relación con lo anterior, según Echeburúa (2014) el riesgo en las mujeres aumenta cuando tienen una pareja con dependencia al alcohol, dado que utilizan el juego como mecanismo de distracción.

En segundo lugar, nos encontramos con los factores socioambientales. En este aspecto cabe mencionar las numerosas estrategias de marketing empleadas para captar a las personas; las ofertas de juegos disponibles y el papel esencial que adquieren los medios de comunicación a la hora de anunciar y/o promocionar cualquier tipo de juego online. (Robert & Botella, 1994).

Del mismo modo, Castaño et al (2016), consideran como factores de riesgo socioambientales la disponibilidad de casinos y salas de juego; la escasez de control legal en los juegos de azar, la atención en los casinos y lo relacionado con el ámbito educativo.

En tercer y último lugar, nos encontramos con los factores personales, en donde la comorbilidad es uno de los factores más significativos desde el enfoque psicopatológico, dado, diferentes estudios han comprobado que la depresión, el trastorno de ansiedad, el alcoholismo y la drogadicción son detonantes que aumentan la probabilidad en cuanto a la adquisición de conductas ludópatas (Barroso, 2003; Echeburúa et al, 2014; Fernández, Cortés y Pascua, 2018). Del mismo modo, la timidez, insatisfacción, la ausencia de control de emociones, la impulsividad, irritabilidad son factores relacionados con la ludopatía, como medio para evadirse de la realidad (Bahamón, 2006; ASAJER, 2013; Blanca y Jiménez, 2016)

En definitiva, la gran disponibilidad de casinos, el fácil acceso al juego y la aceptación social incrementan considerablemente la prevalencia de la adicción al juego en la población. (Pérez, Alonso et al, 2016)

11.1. FACTORES SOCIOECONÓMICOS

En cuanto a las condiciones socioeconómicas, podemos decir que juegan un papel decisivo en los jugadores patológicos, dado que la mayoría suelen ser jóvenes que deciden empezar en las casas de apuesta online con la finalidad de ganar dinero de manera inmediata. Según Domínguez (2009) las ansias por ganar dinero rápido están aumentando los casos de jóvenes adictos a las tragaperras. Además, resulta curioso, dado que las personas con niveles económicos inferiores suelen jugar más a la ruleta mientras que las personas con niveles económicos superiores suelen jugar más a las máquinas recreativas como, por ejemplo, las máquinas tragaperras que están ubicadas en los bares. (Alba y Labrador 2002)

Asimismo, según Domínguez (2009):

La escasez económica de los adolescentes es otro de los principales motivos por los que estos deciden buscar otras fuentes de ingreso, como las apuestas online, con el objetivo de divertirse o comprarse sus caprichos, por lo que acaban probando suerte, hasta que muchos de ellos, acaban convirtiéndose en jugadores patológicos, cayendo en el mundo de la ludopatía.

Los adolescentes, a determinadas edades, se ven en la necesidad de conseguir de manera inmediata, cualquier fuente de ingresos para así no tener que depender de sus padres y poder permitirse sus caprichos. Por esta razón, muchos jóvenes deciden empezar a trabajar, dejando a un lado los estudios (Domínguez, 2009). Esto último, a largo plazo puede llegar a suponer un problema, dado que, pasado un tiempo, los jóvenes suelen arrepentirse, pero caen en la cuenta de que no disponen de ningún estudio para poder acceder a otras profesiones.

Otro aspecto para destacar es la gran capacidad que tiene el mundo de las apuestas, dado que, cuando un solo jugador obtiene ganancias económicas, supone un incentivo para que el grupo de iguales siga jugando. Solo una derrota de manera colectiva lograría romper el círculo vicioso. (Tulai, 2021)

En el mundo de las apuestas de azar, para los mercados, es imprescindible estudiar detalladamente el perfil y los comportamientos de los posibles consumidores, dado que en función de estos aspectos llevarán a cabo uno u otro tipo de marketing estratégico ajustándose a la demanda de los consumidores.

12. MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Como ya he mencionado anteriormente, Internet junto con el desarrollo de las telecomunicaciones han supuesto un pilar esencial para el éxito de las apuestas en línea. Esto se debe principalmente a la gran variedad de posibilidad más allá de ganar/perder como por ejemplo los resultados exactos, ganador al descanso, etc. (Benguria, 2020)

Asimismo, el marketing que llevan a cabo los mercados para las casas de apuestas es otra de las herramientas clave, dado que todos los ingresos dependen de los gastos de los usuarios que utilizan sus plataformas (Benguria, 2020). Por ello, invierten una gran

cantidad de dinero en publicidad, patrocinio, afiliación y promoción, para llegar a un mayor número de jugadores.

Por consiguiente, la principal herramienta de marketing que más utilizan las empresas es la publicidad, donde a través de los anuncios publicitarios que aparecen constantemente en la televisión, radio, redes sociales, YouTube etc., se aseguran llegar a la población de manera fácil e inmediata consiguiendo un gran impacto.

En relación con lo anteriormente expuesto, en los últimos años ha habido un aumento considerable en cuanto a la presencia de información respecto al juego en los medios de comunicación, sobre todo durante y después de los eventos deportivos. (Núñez, 2020)

12.1. REGULACIÓN PUBLICITARIA

Siguiendo el mismo hilo conductor, a continuación, hablaremos de la legislación publicitaria que hay actualmente en España, y del impacto que están teniendo todos los medios de comunicación en los jóvenes.

Existe una realidad inequívoca, acerca de la gran cantidad de anuncios dirigidos exclusivamente a los juegos y casas de apuesta online, donde, a través, de una serie de técnicas y estrategias concretas, consiguen captar a un gran número de usuarios. Ahora bien, ¿existe algún tipo de control a la hora de enseñar anuncios publicitarios en los diferentes medios de comunicación?

Pues bien, el artículo 10, de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, enfocado en el principio de juego seguro abala la necesidad de establecer un equilibrio entre la promoción de la actividad del juego y la protección de las personas consumidoras frente a los riesgos de esa actividad. Por tanto, quedarán prohibidas todas aquellas comunicaciones comerciales que inciten a la práctica compulsiva del juego.

Esto último, resulta especialmente interesante, dado que, según la Ley, los principales objetivos que son prevenir las posibles conductas adictivas, proteger a los menores de edad y a las personas consumidoras.

Sin embargo, hubo una gran polémica con una de las medidas que se llevaron a cabo durante el estado de alarma y, es que, el gobierno anunció lo siguiente: “Prohibida la publicidad del juego online durante el estado de alarma salvo de madrugada” (La Razón,

2020). Es decir, durante el día, la regulación de la publicidad estaba controlada, en cambio, entre las franjas horarias de 1 a 5 de la madrugada, se podían poner anuncios sobre apuestas online, obviando, el peligro que esto supone, dado que, por la noche, las personas adictas al consumo de los juegos online consumirían todos los anuncios publicitarios o más que durante el día se han restringido, poniendo en peligro la salud mental de las personas.

Bien es cierto, que la regulación de la publicidad de juegos de azar y apuestas está en constante cambio, modificando y añadiendo nuevas medidas que se ajusten adecuadamente a la compleja problemática global que está cada vez más presente en la sociedad.

El Real Decreto de comunicaciones comerciales de las actividades del juego que regula la publicidad del sector de las apuestas y juegos de azar “online” en España puso en vigor las siguientes medidas (Europapress, 2021):

- Prohibición de la publicidad audiovisual entre la franja horario de 1:00 a 5:00 horas.
- Reajuste en el contenido de mensajes publicitarios con la finalidad de proteger al sector más vulnerable, prohibiendo a su vez a los operadores del mercado del juego a la emisión de bonos de captación de jugadores.
- Prohibición a los clubes deportivos en firmar contratos de patrocinio con casas de apuesta que impliquen llevar publicidad de juegos de azar en camisetas y equipaciones.
- Las empresas solo podrán dirigir ofertas a los clientes registrados y verificados, quedando atrás a las personas hayan mostrado conductas patológicas en la actividad del juego.
- La publicidad de apuestas en estados deportivos, cuando se trate de eventos emitidos en directo, deberá ajustarse a los horarios que el resto de los soportes.

Estas son algunas de las medidas más relevantes y esenciales para proteger el consumo de la publicidad de las casas de apuesta, con el objetivo de reducir y/o evitar posibles conductas adictivas en la población, en especial en los jóvenes.

13.METODOLOGÍA

En el presente trabajo, he llevado a cabo una metodología cualitativa.

Por consiguiente, por un lado, he realizado una búsqueda bibliográfica de fuentes diversas y, por otro lado, he realizado varias entrevistas semiestructuradas a diferentes profesionales expertos en la materia, con la finalidad de conocer y estudiar los objetivos anteriormente propuestos.

En primer lugar, he acudido a fuentes de información como artículos académicos, libros, noticias, informes y revistas pertenecientes a diferentes profesionales como trabajadores sociales, psicólogos, sociólogos etc. Del mismo modo, he recurrido a fuentes legislativas y a todos los documentos más actualizados posibles, con el objetivo de analizar las respuestas que se dan en la sociedad ante el problema de la ludopatía online en los jóvenes desde la perspectiva del trabajo social.

En relación con lo anteriormente expuesto, todos los datos y artículos leídos son de España, dado que el trabajo se focaliza en estudiar y conocer la problemática de la ludopatía online en los jóvenes pertenecientes a nuestro territorio nacional.

En segundo lugar, he realizado entrevistas principalmente a trabajadores sociales, dado que el eje principal del trabajo es conocer el abordaje que tienen los trabajadores sociales en cuanto al tratamiento, intervención, técnicas, recursos y programas para los jóvenes con problemas en la ludopatía online.

Otro aspecto que me gustaría destacar es la dificultad y las limitaciones que he tenido a la hora de realizar las entrevistas que, en un principio tenía previstas. La situación del Covid, la falta de tiempo y la sobre carga de trabajo en la que se encuentran la mayoría de los trabajadores sociales, ha imposibilitado poder realizar dos de las entrevistas que tenía preparadas en un principio. Por lo que finalmente sólo he podido hacer cuatro.

A continuación, la siguiente tabla explica brevemente a cada uno de los profesionales entrevistados:

PROFESIONAL	CENTRO	FUNCIONES	FECHA	TIEMPO
-------------	--------	-----------	-------	--------

Entrevista a S.L. Trabajadora Social de SSSS.	Centro de Servicios Sociales del distrito de Retiro.	- Búsqueda de recursos tanto económicos como servicios de atención especializada.	1 de febrero de 2022.	18 minutos
Entrevista a P.T. Trabajador Social de adicciones.	Los Mesejo.	- Conocer los factores de riesgo y de protección de las personas.	18 de febrero de 2022	1 hora
Entrevista a C.P. Activista del grupo de Carabanchel Antifa.	Colectivo de incidencias políticas.	- Coordinación de colectivos diferentes.	7 de febrero de 2022.	20 minutos.
Entrevista a J.R. trabajador social de salud pública.	Docente y profesional en adicciones y salud mental.	- Acoger e informar. - Asistir. - Prevención y sensibilización - Coordinación.	3 de febrero de 2022.	25 minutos.

Cada una de las personas entrevistadas han sido elegidas específicamente, dado que cumplen funciones que se ajustan correctamente al perfil profesional necesario para elaborar el presente trabajo de fin de grado. Todos ellos, tienen conocimientos, experiencia y formación sobre el ámbito de las adicciones a los juegos, por lo que me han podido facilitar información relevante para poder realizar el proyecto.

Posteriormente, una vez obtenida toda la información necesaria de las entrevistas realizadas y, relacionándolo con el marco teórico, he ido organizando todos los datos, para finalmente relacionarlo con las preguntas de investigación y así poder elaborar los resultados y establecer conclusiones

14.RESULTADOS

A lo largo del presente apartado, iremos dialogando cada uno de los objetivos previamente establecidas con toda la información recopilada tanto de las diferentes fuentes bibliográficas que hemos ido poniendo en el marco teórico, como de la información sacada de las distintas entrevistas que hemos tenido con cada uno de los profesionales expertos en el tema de la ludopatía.

En primer lugar, en relación con primer objetivo propuesto, “Estudiar el rol que tiene el trabajador social en el tratamiento de la adicción a los juegos”, tras realizar el trabajo hemos podido ver la importancia que tiene la figura del trabajador social en el tratamiento de las adicciones, dado que, el trabajador social es uno de los profesionales mejor preparado a la hora de intervenir con las personas, ya que, en general, los trabajadores sociales son personas que se caracterizan por las habilidades y capacidades que tienen a la hora de establecer un vínculo cercano y de respeto con los usuarios que atienden, teniendo presente en todo momento que el recurso principal con el que cuentan es con la propia persona.

Además, el Trabajo Social ofrece no solo tratamientos, sino además acompañamiento, ayuda, asistencia atendiendo no solo a los jóvenes que padecen problemas de ludopatías sino también a los familiares correspondientes. (Roca, 2019)

En relación con esto último, la entrevistada S. L comentó:

El problema de las adicciones es un problema que no solo atañe a una persona, sino que una persona con adicciones tiene una familia con problemas de adicciones. No es una persona enferma, es una familia enferma. (Entrevista a S.L., trabajadora social de SSSS)

No obstante, a pesar de la importancia que tiene el trabajador social, existe una gran carencia y adecuación en cuanto a los programas y servicios para las personas que padecen conductas ludópatas.

En este sentido, según la activista, C. P comentó:

Los escasos recursos públicos para la rehabilitación hacen que las personas de clase trabajadora o las personas con escasos ingresos no pueden permitirse

pagar las rehabilitaciones privadas, entonces al final el problema se hace mucho más grande. (Entrevista a C.P. Activista del grupo de Carabanchel Antifa.)

Además, el problema de adicción al juego no está tan reconocido como los problemas de adicción relacionados con las drogas o el alcohol, es por ello, que, actualmente, no existen establecimientos suficientes para tratar este tipo de problemática tan compleja.

Bien es cierto, que, desde Servicios Sociales, los trabajadores sociales tienen una labor fundamental a la hora de tratar este tipo de adicciones, dado que deben valorar con detalle cada situación para posteriormente hacer las derivaciones oportunas.

Es este sentido, la entrevistada S. L nos explicaba su labor principal desde Servicios Sociales:

Intentamos diferenciar lo que es una necesidad sentida de una necesidad real. Si por ejemplo me viene unos padres que tienen hijos menores y me dicen que su hijo es adicto a los videojuegos yo tengo que intentar en la entrevista y en las diferentes coordinaciones si eso que manifiesta la familia es real o es la sobrepredimension de lo que verbaliza como un problema, es decir, “mi hijo no me hace caso cuando le digo que pare de jugar” eso no es una adicción, eso a lo mejor se solucionaría con pautas educativas adecuadas y no pasamos el límite de lo que consideramos una adicción. (Entrevista a S.L., trabajadora social de SSSS)

Posteriormente, una vez hechas las valoraciones oportunas por parte de la trabajadora social desde SSSS, S. L explicaba:

Derivamos el caso a ETMF (Equipo de Trabajo de Menores y Familia) es un equipo multidisciplinar en el que se valora la situación del menor y se ve cuáles son os recursos que se pueden ofrecer para poder abordar la situación de este menor. Entonces puede quedarse el caso en Zona, puede pasar al CAI o Comisión de Tutela. (Entrevista a S.L., trabajadora social de SSSS)

No obstante, en el tratamiento de los jóvenes con ludopatía no solo nos encontramos con la figura del trabajador social, sino que además intervienen otros profesionales. El entrevistado, J. R comentó:

Las competencias para ciertas adicciones están más limitadas. Normalmente todo tipo de centros suele tener un equipo interprofesional, compuesto por diferentes profesionales como médicos, enfermeros, psicólogos etc. Cada uno de ellos se encarga de desarrollar sus competencias y funciones, y en concreto el trabajador social suele participar en lo que es la acogida. (Entrevista a J.R. trabajador social de salud pública)

Por consiguiente, podemos observar que, a pesar de la importancia de la figura del trabajador social, existe una gran carencia de recursos públicos que posibiliten el acceso a toda la población.

En segundo lugar, en relación con el segundo objetivo propuesto, “Conocer las respuestas institucionales ante este problema”, la trabajadora social S. L, comentaba:

Lo que puedo decir es que, con las leyes vigentes, sigue existiendo un problema creciente, de incremento en las adicciones, sobre todo en los jóvenes. Esto quiere decir que algo está fallando. (Entrevista a S.L., trabajadora social de SSSS).

Esto último, deja al descubierto la ineficacia de las leyes, dado que, a pesar de las normativas y medidas establecidas, sigue aumentando la problemática de las adicciones a los juegos, por lo que es necesario realizar un reajuste, adecuándose correctamente a esta cuestión.

Además, las respuestas por parte de las instituciones públicas a la hora de afrontar esta problemática, como bien comenta Ortiz (2020): “Es lentamente, al principio, con cierta indiferencia y con una celeridad inusitada cuando el problema llega a los medios de comunicación, sin un análisis profundo de la problemática en cuestión”. (pág. 2).

Siguiendo el mismo hilo conductor, la trabajadora social de SSSS, S. L, recalcó en la entrevista:

Les diría a los legisladores que no solo legislaran en función del problema de las adicciones, en cuanto a legislación coercitiva de: “se prohíbe tal” sino en fomentar y dar recursos económicos para que se puedan crear centros de alternativas de ocio saludables. (Entrevista a S.L., trabajadora social de SSSS).

Es evidente, la urgencia de llevar a cabo una actualización por parte de las instituciones públicas, en cuanto a las normas establecidas, dado que a pesar de la dificultad que esto supone, como bien comentaba la activista C.P: *Las apuestas online presentan una gran*

dificultad a la hora de poder regularlo, porque al final son servidores que son multinacionales y es muy complicado. (Entrevista a C.P. Activista del grupo de Carabanchel Antifa), es necesario garantizar la protección en la sociedad mediante medidas eficaces que permitan dar respuestas efectivas frente a este problema.

Respecto al Real Decreto de Comunicaciones personales, la activista C.P explicaba: *En realidad no se prohibía la publicidad, sino que se restringía el horario, es decir, que ahora solo se puede emitir publicidad de 1 a 5 de la mañana.* (Entrevista a C.P. Activista del grupo de Carabanchel Antifa), dejando ver la ineficacia de esta medida *porque al final acaba afectando a las personas más vulnerables y en horario de 1 a 5 de la mañana por más que se haya reducido sigue habiendo mucha gente que ve la televisión a esas horas.* (Entrevista a C.P. Activista del grupo de Carabanchel Antifa)

En definitiva, como comentó el trabajador social J. R:

Existe una gran complejidad en cuanto a la regulación del juego en la sociedad, que, en muchas ocasiones, acabo o bien beneficiando o bien perjudicando a los ciudadanos. (Entrevista a J.R. trabajador social de salud pública)

En tercer y último lugar, en relación con el tercer objetivo propuesto, “Conocer las diferentes realidades socioeconómicas de las personas con ludopatías online, según la *activista C. P, comentaba Existe una correlación entre el dinero disponible de un adolescente y que pueda luego utilizarlo para jugar.* (Entrevista a C.P. Activista del grupo de Carabanchel Antifa). Asimismo, Según Domínguez (2009) las ansias por ganar dinero rápido están aumentando los casos de jóvenes adictos a las tragaperras.

Por otro lado, el trabajador social de salud pública, J. R, comentaba:

Todo lo que sea disponer de dinero y la facilidad a la hora de poder acceder a los juegos online, es lo que permite que las personas puedan tener una conducta adictiva. (Entrevista a J.R. trabajador social de salud pública)

En general, como bien comenta Domínguez (2009), la escasez económica de los adolescentes es otro de los principales motivos por los que estos deciden buscar otras fuentes de ingreso, como las apuestas online, con el objetivo de divertirse o comprarse sus caprichos, por lo que acaban probando suerte, hasta que muchos de ellos, acaban convirtiéndose en jugadores patológicos, cayendo en el mundo de la ludopatía.

Por otro lado, el entrevistado, P. T afirmaba:

Sí, yo creo que sí porque por más que de primeras se vea como ocio al final siempre hay una búsqueda de una ganancia económica cuando estás apostando, por tanto, no solo es entretenimiento sino también recuperar dinero. el objetivo principal que tienen las personas es salir con más dinero del que habías entrado.
(Entrevista a P.T. Trabajador Social de adicciones.)

Esto último, muestra la importancia e influencia que tienen los factores económicos en las personas, sobre todo en los más jóvenes, dado que, con el objetivo de ganar dinero fácil y casi de manera inmediata, deciden apostar, creyendo que van a salir con más dinero del que entraron.

15. CONCLUSIONES

Llegados a este punto del trabajo y tras haber realizado la búsqueda bibliográfica y las entrevistas oportunas, he podido concluir diferentes aspectos esenciales para una mejora en cuanto al abordaje y control de los juegos y las apuestas online con la finalidad de aumentar el control y la protección de la población en general, haciendo hincapié en los jóvenes.

Como hemos podido observar a lo largo del trabajo, existe una gran variedad de reglamentos nacionales, estatales y autonómicos en cuanto a la regulación general del juego. No obstante, es evidente el aumento de las personas que deciden adentrarse al peligroso mundo de las apuestas online, con el principal objetivo de conseguir un beneficio económico.

Por ello, a pesar de las restricciones y medidas establecidas por la ley en España, resulta insuficiente para garantizar el control y seguridad de las personas. Bien es cierto, que los juegos y apuestas online, se dan en un ámbito privado, por lo que resulta especialmente difícil poder vigilar las acciones que se den por internet. No obstante, a pesar del gran reto que supone abalar esta problemática, considero necesario trabajar desde la prevención y concienciación, sobre todo en la población más joven.

Por consiguiente, a continuación, concluiré mi trabajo enfocándome en cuatro ámbitos, que, a mi parecer, resultan imprescindibles abalar para intentar reducir en la medida de lo posible la ludopatía en la sociedad.

En primer lugar, el ámbito social es uno de los principales escenarios donde el trabajador social adquiere un mayor protagonismo en cuanto al tratamiento de las adicciones, dado que son los profesionales que se encuentran inmersos en primera línea en esta problemática, por lo que tienen más conocimientos y habilidades respecto a otros profesionales que se encuentran en segunda línea de actuación.

Es esencial, que los trabajadores sociales, para poder desempeñar correctamente sus funciones durante el ejercicio de su cargo, cuenten con suficientes herramientas, programas, recursos, técnicas y tratamientos para poder atender a todas las personas que lo necesite. Por ello, es fundamental invertir una mayor cantidad de dinero en recursos públicos, posibilitando de esta manera a que las personas puedan acudir sin la necesidad de tener que pagar recursos privados, dado que muchas personas no pueden permitírselo.

Esto último, es uno de los principales obstáculos que actualmente están presentes en la sociedad, la falta de recursos públicos, en ocasiones, hace que muchas de las personas que padecen serios problemas no puedan pedir ayuda.

En segundo lugar, enfocándome en el ámbito familiar, es fundamental potenciar otro tipo de actividades de ocio saludable como por ejemplo jugar al fútbol, baloncesto, juegos de mesa etc., evitando que los menores pasen largos periodos de tiempo con el móvil, sin apenas relacionarse con los demás.

En este sentido, el papel de los padres en cuanto a la educación de sus respectivos hijos es imprescindible, ejerciendo un control y unas normas que permitan controlar en cierto modo el uso de los dispositivos móviles. Además, debemos tener en cuenta, que, a determinadas edades, como puede ser la etapa de la adolescencia, los jóvenes son más vulnerables, y, en general, suelen buscar evadirse de la realidad y de sus problemas emergiéndose en los juegos online.

En tercer lugar, centrándonos en el ámbito educativo, es necesario establecer medidas preventivas y visibilizar esta realidad, para que desde edades tempranas los menores conozcan el peligro y las consecuencias negativas que tienen los juegos y apuestas online si se utilizan de manera descontrolada.

Apostar más dinero del que te puedes permitir, te lleva inevitablemente a una situación en donde muchas personas, por desgracia acaban endeudándose con grandes cantidades

de dinero. Este es una de las principales razones por las que es necesario visibilizar y concienciar a la sociedad del peligro real que existe.

En cuarto lugar, centrándonos en el ámbito socioeconómico, es importante concienciar, sobre todo en los más jóvenes, que en el mundo de los juegos y apuestas online está lleno de estrategias y marketing para conseguir “llamar la atención” de la población y así poder conseguir dinero. Si los grandes mercados del juego están teniendo tanto éxito es porque tienen asegurado que van a ganar más dinero. Por ello, lo que en un primer momento puede parecer fácil e instantáneo, los jugadores problemáticos acaban arruinándose, incluso endeudándose de por vida.

16. BIBLIOGRAFÍA

Algarra, E. y Barceló, J. (2015). Internet y contrato de juego: el juego online y la regulación del contrato de juego y apuesta en el derecho español. *Actualidad jurídica iberoamericana*, (2), 327-369. Recuperado en 2022 en <https://roderic.uv.es/handle/10550/43179>

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)*. American Psychiatric Association.

ASAJER. (2013). Ludopatía y Salud mental. *Revista ASAJER*, (21)

Bahamón, M. (2006). Juego patológico: revisión de tema. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 35(3), 380-399.

Banks, J., et al (2018). Families Living with Problem Gambling: Impacts, Coping Strategies and Help-Seeking. <https://about.gambleaware.org/media/1845/families-living-with-problem-gambling.pdf>

Blanca, D. y Jiménez, S. (2016). *Cuando el juego no es un juego, ¿es una adicción?*. Lugar Editorial S.A.

Barroso, C. (2003). *Bases sociales de la ludopatía* [Tesis de doctorado]. Universidad de Granada. Recuperado 2022 en <https://digibug.ugr.es/handle/10481/635>

Bahamón, M. (2006). Juego patológico: revisión de tema. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 35 (3), 380-399.

Benguria, E. (2020). *La influencia de la comunicación de las casas de apuestas en los jóvenes* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad Complutense]. Facultad de ciencias económicas y empresariales. Recuperado 2022 en <https://eprints.ucm.es/id/eprint/61472/>

Binde, P. (2009). Exploring the Impact of Gambling Advertising: An Interview Study of Problem Gamblers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(4), 541-554. Recuperado 2022, de <https://eric.ed.gov/?id=EJ861570>

BOE (2011). Ley 13/2011, Regulación del juego. *Boletín Oficial del Estado*. Recuperado 2022 en <https://www.boe.es/eli/es/l/2011/05/27/13>

Carbonell, X., Talarn, A. et al (2009). Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online. *Revista de Psicología*, 25, 201-220.

Castaño, G. et al (2016). Factores de riesgo para ludopatía en un grupo de jugadores de casinos de la ciudad de Medellín, Colombia. *Revista de Health and Addictions, salud y drogas*, 16(2), 135-145. Recuperado 2022 en <https://www.redalyc.org/pdf/839/83946520007.pdf>

Carrillo, J. A. (2015). La dimensión social de los videojuegos “Online”: de las comunidades de jugadores a los “E-Sports”. *Index.comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación aplicada* 5 (1), 39-51.

Castilla, C., Berdullas, S. y Villamarín, S. (2013). Apuestas online: el nuevo desafío del juego patológico. *Revista INFOCOP* 61. Recuperado en 2022 en <http://www.cop.es/infocop/pdf/2200.pdf>

Domínguez, A. (2009). Epidemiología y factores implicados en el juego patológico. *Apuntes de Psicología*, 27 (1), 3-20.

Decreto 106/2006, de 30 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas en la Comunidad de Madrid.

Damer, B. (2008). A brief history of virtual worlds as a medium for user-created events. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1), 2.

Echeburúa, E. & Corral, P. (2010). Adicciones a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Revista de adicciones* 22(2), 91-95. Recuperado 2022, en <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289122889001>

Echeburúa, E. (2014). Adicción al juego en la mujer y comorbilidad. Implicaciones para el tratamiento. *Revista de patología dual*, 1(1), 1-7. <https://xdoc.mx/documents/adiccion-al-juego-en-la-mujer-y-comorbilidad-implicaciones-para-el-5df3f141598a>

Echeburúa, E. y Corral, P. (1994). *Adicciones psicológicas: más allá de la metáfora*. *Clínica y Salud* 5, 251-258.

Echeburúa, E. et al (2014). Nuevos retos en el tratamiento del juego patológico. *Terapia psicológica*, 32, (1), 31-40.

Fernández García, T., de Lorenzo, R., & Vázquez, O. (2012). *Diccionario de trabajo social*. Madrid: Alianza Editorial.

Fernández-Alba, A. y Labrador, F. (2002). *Juego patológico*. Editorial S. A.

Fernández, S., Cortés, M. y Pascua, F. (2018). Trastorno por juego y otros trastornos mentales. *Socidrogalcohol*.

Garrido, M., del Moral, G., & Jaén, P. (2017). Antecedentes del juego y evaluación del sistema familiar de una muestra de jóvenes jugadores patológicos. *Health and Addictions/Salud y Drogas*, 17(2), 25-36. Recuperado 2022, <https://www.redalyc.org/pdf/839/83952052003.pdf>

García, C. (2017). Las políticas Nacionales, Públicas y Privadas, de Juego Responsable. *Revista Español de Sociología*, 26 (2), 257-259. Recuperado en 2022 en [doi:10.22325/fes/res.2017.2](https://doi.org/10.22325/fes/res.2017.2)

Griffiths, M. D. y Parke, J. (2010). *international Journal of Adolescent Medicine and Health*. “Adolescent gambling on the internet: A review”, 22(1), 58–75. Recuperado 2022 en <http://usir.salford.ac.uk/id/eprint/18183>

Gutiérrez, A. (2007). *Drogodependencias y Trabajo Social*. Madrid: Ediciones Académicas.

Guardiola, I. T., & Lasagabaster, J. M. (2005). *Trabajadores sociales. Temario general volumen iv. Campos de intervención del trabajo social*. MAD-Eduforma.

Gómez, JA., Lalanda, C. (2019). Anuario del Juego en España 2019: cifras y datos socioeconómicos. <https://cejuego.com/publicacion/anuario-del-juego-2019/>

González, Á. (2010). Juego patológico: concepto, comorbilidad y tipología. En Echeburúa, E., Becoña, E., Labrador, F.J. y Gaudium, F. (Coords.), *El juego patológico, Avances en la clínica y en el tratamiento* 79-88. Madrid, España: Pirámide.

Gómez, P. (31 de marzo de 2020). Prohibida la publicidad del juego online durante el estado de alarma salvo de madrugada. *La Razón*. Recuperado en 2022 en <https://www.larazon.es/espana/20200331/vryajd37jrcbxgtmwz2frfv4vy.html>

Herrero, A. (2011). La convergencia de los videojuegos online y los mundos virtuales: situación actual y efectos sobre los usuarios. *ZER: Revista de Estudios de comunicación: Komunikazio Ikasketen Aldizkaria*, 15 (28).

López, I. León, L. et al (2020). Actualización del perfil del jugador patológico. *Revista de Investigación y Educación en Ciencias de la Salud*, 5(1). Recuperado 2022, en <https://doi.org/10.37536/RIECS.2020.5.1>

López, P. (2021). *La ludopatía en los jóvenes: intervención desde el trabajo social* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. Recuperado 2022, en <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/49465>

Labrador, F. J. y Becoña, E. (1994). Juego patológico: aspectos epidemiológicos y teorías explicativas. En: J. L. Grana (Ed.): *Conductas adictivas: teoría, evaluación y tratamiento*. Madrid: Debate.

Macías, B. (2021). *Evolución del sector de los juegos de azar desde la regulación del canal online hasta la actualidad* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Sevilla]. Facultad de turismo y finanzas. Recuperado en 2022 en <https://hdl.handle.net/11441/127580>

Megías, I. (2020). Jóvenes, juegos de azar y apuestas. Una aproximación cualitativa. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad. DOI: [10.5281/zenodo.3601078](https://doi.org/10.5281/zenodo.3601078)

Núñez, M. (2020). *Tratamiento informativo de las apuestas deportivas en los Medios de Comunicación en España* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Sevilla]. Departamento de periodismo II. Recuperado 2022 en <https://idus.us.es/handle/11441/102407>

Neal, P. et al (2011). Global Betting and Gaming Consultants. *Global gaming report (2)*

Ortiz, J. (2020). La distancia ¿importa? (I): el grado de cumplimiento normativo de la legislación sobre las distancias entre casas de apuestas y centros educativos. *Boletín Criminológico*, (192), 2.

Palumberi, E., & Mannino, G. (2008). Ludopatía. Un estudio comparativo realizado en Italia y España. *Humanismo y trabajo social*, 7(1), 155-196.

Parra, E. (30 de agosto de 2021). La regulación de la publicidad de los juegos de azar y apuestas entra este martes en vigor en su totalidad. *Europapress*. Recuperado 2022 en <https://www.europapress.es/sociedad/consumo-00648/noticia-regulacion-publicidad-juegos-azar-apuestas-entra-manana-vigor-totalidad-20210830143152.html>

Parrondo, M.J. (1994). La Ludopatía una enfermedad social. *Revista de trabajo social y acción social*, (2), 7-19.

Ruiz, N. (2021). *Trabajo social en entornos familiares afectados por la ludopatía* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Comillas]. Facultad de ciencias humanas y sociales. Recuperado 2022 en <http://hdl.handle.net/11531/51440>

Rubio, L. (2017). Apuestas deportivas online: percepción adolescente y regulación publicitaria. *Revista de ciencias sociales*, 6 (1). Recuperado en 2022 en <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17502/m.rcs.v6i1.207>

Roca, C. (2019). Adicción a las Tecnologías: Adolescencia, familias y Trabajo Social. Revisión teórica del fenómeno. *AZARBE, Revista Internacional de Trabajo Social y Bienestar*, (8), 71–80. Recuperado 2022, en <https://doi.org/10.6018/azarbe.395081>

Ramírez, V. (2019). *La influencia de la publicidad en la población joven usuaria de casas de apuestas deportivas* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. Facultad de ciencias sociales jurídicas y de la comunicación. Recuperado 2022 en <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/36943>

Robert, C. & Botella, C. (1994). Trastornos de control de impulsos: el juego patológico. En A. Belloch, B. Sandín y F. Ramos (Comp.), *Manual de Psicopatología*, 559-594. Madrid: McGraw-Hill
https://3eroseccion1unergmedicina2017.files.wordpress.com/2017/06/manual_de_psicopatologia_i_-_amparo_bell.pdf

Seminario, I. (2019). *Ludopatía y Consumo de Alcohol* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad Pontificia de Comillas]. Repositorio de comillas. Recupero 2022, de <http://hdl.handle.net/11531/31795>

Sixto-Costoya, A. y Olivar, A. (2018). Educación social y Trabajo social en adicciones: Recuperar el territorio colaborando. *Revista de Educación Social*, (26), 141-158. Recuperado de <http://www.eduso.net/res/26/articulo/educacion-social-y-trabajo-social-en-adicciones-recuperar-el-territorio-colaborando>

Sánchez-Ramos, R., & Valdez-Montero, C. (2019). La problemática social del juego patológico: un nuevo campo de exploración para el Trabajo Social. *Margen. Revista de Trabajo Social y Ciencias Sociales*, 94, 1-8.

- Sánchez-Ramos, R. (2021). Factores de riesgo familiares que inciden en el juego patológico desde la perspectiva de jugadores patológicos en Culiacán. *Health and Addictions / Salud y Drogas* 21(2), 134-148. <https://ojs.haaj.org/?journal=haaj&page=article&op=view&path%5B%5D=613&path%5B%5D=433>
- Tulai, I. (2021). Las casas de apuestas: una nueva forma de ocio. *Revista estudiantil d' anàlisis interdisciplinari*, (5). Recuperado en 2022, en <https://revistes.ub.edu/index.php/audens/article/view/36323/35368>
- Uchuypoma, D. (2017). Juegos online: una mirada desde el juego patológico. *Hamut'ay*, 4 (2), 55-64. Recuperado 2022, de: <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v4i2.1472>
- Vallejos, M. & Capa, W. (2010). Video Juegos: Adicción y Factores Predictores. *AV. Psicol*, 18(1). Recuperado de: <https://www.researchgate.net/publication/331973830>
- Vázquez, M. & Barrera, E. (2020). El juego on-line en España y las apuestas deportivas: los jóvenes como nuevos perfiles con ludopatía. *Revista de Salud y Drogas*, 20 (2). Recuperado 2022, en <https://doi.org/10.21134/haaj.v20i2.500>
- Verdura, E., Ponce, G., y Rubio, G. (2011). *Adicciones sin sustancia: juego patológico, adicción a nuevas tecnologías, adicción al sexo*. *Medicine* (10), 2-8.

17. ANEXOS

17.1. ENTREVISTA I:

Entrevista realizada el día 1 de febrero de 2022, a S. L, Trabajadora social del centro de Servicios Sociales de Retiro.

P1: Me gustaría conocer cuál es el protocolo que lleváis a cabo desde servicios sociales con el tema de las adicciones

P2: Lo primero aclarar dos aspectos. Las personas que llevan a SSSS son generalmente personas adultas, es muy raro los casos que nos llegan de menores por ellos mismos. Entonces, desde las personas adultas quiero diferenciar dos aspectos.

- Cuando un adulto expresa una necesidad que puede ser sentida y que esa necesidad se ve relacionada de alguna manera con algún tipo de adicciones, tanto para él como para algún miembro de su familia.

Entonces desde SSSS intentamos diferenciar lo que es una necesidad sentida de una necesidad real. Si por ejemplo me viene unos padres que tienen hijos menores y me dicen que su hijo es adicto a los videojuegos yo tengo que intentar en la entrevista y en las diferentes coordinaciones si eso que manifiesta la familia es real o es la sobrepredimension de lo que verbaliza como un problema, es decir, “mi hijo no me hace caso cuando le digo que pare de jugar” Eso no es una adicción, eso a lo mejor se solucionaría con pautas educativas adecuadas y no pasamos el límite de lo que consideramos una adicción.

En este caso, cuando diferenciamos, según nuestro conocimiento y según una valoración profesional, lo que es necesidad real y necesidad sentida y vemos que efectivamente puede haber un problema de adicciones, diferenciamos a su vez dos formas de actuación.

1. Cuando la persona que presuntamente está sufriendo ese problema de adicciones es un adulto
2. Cuando la persona que presuntamente está sufriendo ese problema de adicciones es un menor.

En el caso de menores, cuando detectamos un problema de este tipo y después de haber realizado diversas coordinaciones con el centro de salud, después de la coordinación con

los colegios, y luego la verbalización de los familiares que conviven con el menor, sea progenitores, sean tíos.

Cuando vemos que tiene indicios de ser una necesidad real, derivamos el caso a ETMF (Equipo de Trabajo de Menores y Familia) es un equipo multidisciplinar en el que se valora la situación del menor y se ve cuáles son los recursos que se pueden ofrecer para poder abordar la situación de este menor. Entonces puede quedarse el caso en Zona, puede pasar al CAI o Comisión de Tutela.

Los casos de Zona se quedan en Servicios Sociales, desde SSS podemos orientar a la familia si por ejemplo se ve si el menor es receptivo a un recurso, solemos derivarlos al recurso los Mesejos. Es un centro público de la comunidad de Madrid donde tratan todo tipo de adicciones y conductas. También se les ofrece la posibilidad de recursos privados. Los casos que se atienden en zona suelen ser casos leves.

En cambio, si vemos que el menor tiene además del problema de adicciones tiene otros problemas añadidos, por ejemplo, pertenencia a bandas o consumos de otras sustancias. O si presenta un ambiente familiar empobrecido. Y vemos la escasez de estos factores de protección y que el menor puede verse en un riesgo moderado o grave lo derivamos al CAI (Centro de Atención a la Infancia), donde van a valorar al menor.

Desde el CAI también se ofrecen tratamientos en el ámbito familiar, porque algunas de estas problemáticas de adicciones, sobre todo adicciones en el tema de la ludopatía pueden venir generadas a lo mejor por una falta de implicación de los progenitores en la educación del menor.

Si vemos que no existen factores de protección y que los padres sean negligentes y que el menor este en una situación de riesgo grave, entonces derivamos el caso a la CAF (Comisión de Apoyo a la Familia) donde está la figura de la comisión de tutela del menor, que puede valorar la necesidad o no de otras medidas de protección como por ejemplo acogimiento familiar extenso o guarda voluntaria de los padres.

En el caso de tratarse de adultos que acuden al centro, reconociendo el problema que tienen, dado que es carácter voluntario el tener tratamiento de una adicción sea la que sea, se le deriva a un centro de atención a drogodependientes (CAD).

En el caso de que sea un familiar el que nos dice que reconoce en su pareja un problema de adicciones siempre intentamos que sea el mismo familiar el que intente que la persona

afectada, vea de alguna manera en los SSSS un apoyo para su problema. Generalmente es muy difícil que una persona con adicciones reconozca que las tiene.

P1: ¿La ley vigente es eficaz?

P2: no tengo un conocimiento profundo de la legislación con respecto a las adicciones. Conozco la legislación a nivel estatal, a nivel autonómico y luego las herramientas a nivel local.

Lo que puedo decir es que, con las leyes vigentes, sigue existiendo un problema creciente, de incremento en las adicciones, sobre todo en los jóvenes. Esto quiere decir que algo está fallando.

En mi opinión lo que falla es la prevención, y lo digo desde el punto de vista no de que sea fácil y no se quiera hacer nada, sino que es un tema muy difícil. ¿Por qué? porque jugamos con dos aspectos básicos.

1. los medios de comunicación confunden a veces entre la realidad y la ficción lo que un menor percibe en su edad más vulnerable, Y con edad vulnerable considero no sólo la infancia, sino la adolescencia.
2. La prevención no responde a todas las expectativas que puede promover una personalidad capaz de conocer y diferenciar lo que le puede perjudicar a nivel de adicciones. Aunque es verdad que un niño no puede diferenciarlo, la figura de los progenitores principalmente la familia como núcleo, sí que debería dar respuesta a esta enseñanza intrafamiliar, donde el menor debe crecer en seguridad.

¿Qué es lo que creo yo que está detrás de muchísimas adicciones? Una falta de autoestima. Y la autoestima se desarrolla desde la más tierna infancia.

Si nosotros trabajamos desde las familias en educar a nuestros niños y nuestras niñas en una autoestima real, no digo que desaparezca el mundo de las adicciones, pero sí que creo sinceramente que disminuiría. ¿Por qué? Porque una persona con una autoestima adecuada, no se refugiará, en alternativas no saludables para que el niño o la niña busque ser aceptado, y ahí entro dentro del grupo de iguales que se van a jugar o consumir en lugar de irse a jugar al fútbol o que juegan a las maquinistas en lugar de irse a beber un refresco y a tomar una bolsa de patatas fritas.

Esto último, no quiere decir que ni todos los que fuman porros solo hagan eso y todos los que tomen patatas fritas con refrescos, solo hagan eso, lo que quiero decir es que la

autoestima considero que es un aspecto fundamental que se debería trabajar en las familias principalmente y en los centros escolares, una educación en la autoestima capaz de generar seguridad en una persona que va creciendo y madurando, sabiendo discernir lo que le perjudica de lo que le beneficia.

En cuanto a la legislación, les diría a los legisladores que no solo legislaran en función del problema de las adicciones, en cuanto a legislación coercitiva de: “se prohíbe tal” sino en fomentar y dar recursos económicos para que se puedan crear centros de alternativas de ocio saludables.

P1. ¿Qué estrategias llevas a cabo como trabajadora social con los uruarios que presentan adicciones?

P2: Casi siempre mis estrategias son las mismas frente a personas o familias con adicciones que sin adicciones. ¿qué es lo que pasa? Que con las adicciones se nota más.

¿Cuál es esta estrategia fundamental? Primero no sentirme superior a nadie, es decir, cuando alguien entra en mi despacho para verbalizar un problema de adicciones, tanto propio como ajeno dentro del entorno que le preocupa, mi figura no es de juzgar. No es una figura que está invadiendo tu intimidad para que te sientas mal por hacer lo que estás haciendo. Sino todo lo contrario.

Mi actitud es primero de empatía, de comprender el sufrimiento que está provocando en esa persona el problema de las adicciones, en segundo lugar, de comprensión, o sea, yo, enfatizó contigo, creo que de alguna manera me acerco a lo que tú sientes y luego, después de acercarme a lo que tú sientes, entiendo lo que tú sientes, dado que, de nada sirve que yo empatizar contigo y diga: “sé que estás sufriendo” si luego no lo entiendo.

En definitiva, entiendo que el problema de las adicciones es un problema que no solo atañe a una persona, sino que una persona con adicciones tiene una familia con problemas de adicciones. “No es una persona enferma, es una familia enferma”.

Por tanto, yo siempre abogaría por un abordaje sistémico en el que no se trate solo a la persona, sino que se trate también el entorno de la persona.

Date cuenta de que yo no soy terapeuta, yo soy trabajadora social de zona, con lo cual, mi labor es informar, valorar y apoyar, pero no al tratamiento, por eso, después de estas estrategias está la información que les deriva a recursos especializados donde puedes afrontar la terapia.

P1: ¿Qué impacto está teniendo el COVID en los problemas de adicciones?

P2: Hoy justamente, hemos tenido un caso de un niño de 12 años con problemas de adicciones a los videojuegos. ¿Qué es lo que ha supuesto el COVID? El COVID ha supuesto un cambio en diferentes aspectos.

Al haber períodos de tiempo en los que los jóvenes estaban confinados, los modos de ocio eran más limitados. Esto ha supuesto una mayor dedicación a pasar el tiempo con los móviles, tables, videojuegos etc. Esto que en un principio podría manejarse y replantearse desde estructuras familiares firmes y sólidas, se ha visto que ni las estructuras familiares son tan firmes y sólidas ni tampoco los trabajos de los progenitores han posibilitado que esto se pudiera controlar más. ¿a qué me estoy refiriendo? a que muchas veces los trabajos de los progenitores han continuado, sin embargo, las presencialidades escolares no han continuado o se han visto alteradas. Esto ha tenido una repercusión que hoy sigue estando, dando lugar a un incremento en cuanto a las conductas adictivas.

17.2. ENTREVISTA II:

Entrevista realizada el día 3 de febrero de 2022, a J. R, Trabajador Social de la D. G. de salud pública.

P1: ¿Qué profesionales hay y qué roles desempeñáis a la hora de llevar a cabo los tratamientos?

P2: Normalmente suele haber en un centro de adicciones (suelen ser centros de atención a Drogodependientes, Centros de Salud Mental, de atención a la ludopatía). En definitiva, varios centros especializados.

Bien es cierto, que muchas veces las competencias para ciertas adicciones están más limitadas. Normalmente todo tipo de centros suele tener un equipo interprofesional, compuesto por diferentes profesionales, porque de alguna manera se tienen que abordar una intervención integral biopsicosocial, por lo tanto, suele haber principalmente trabajadores sociales, médicos, enfermeros, psicólogos. Cada uno de ellos se encarga de desarrollar sus competencias y funciones, y en concreto el trabajador social suele participar en lo que es la acogida, es decir, el primer día que acude un paciente para ser valorado es atendido por los trabajadores sociales.

Hay veces, que acude una persona y hace una demanda, entonces nosotros como especialistas tenemos que valorar si realmente es un caso para ser atendido en un tu centro o si de lo contrario es un caso que debe ser derivado a otro centro.

P1: ¿Creé que las condiciones socioeconómicas juegan un papel determinante en las adicciones de los jóvenes?

P2: hay en algunos casos, en donde algunas adicciones, como puede ser el juego o como puede ser el consumo de drogas, en donde existe una correlación entre el dinero disponible de un adolescente y que pueda luego utilizarlo para jugar. Actualmente el juego es un tema que está en primera línea porque como bien sabemos se han abierto muchos locales de juego y además, con los juegos online, cada vez más personas acaban jugando.

Entonces, todo lo que sea disponer de dinero y la facilidad a la hora de poder acceder a los juegos online, es lo que permite que las personas puedan tener una conducta adictiva.

P1: ¿Bajo qué circunstancias se suelen encontrar los jóvenes que acudían al centro? (si aceptaban o no el tratamiento, si contaban con apoyo familiar, de, grupo de iguales)

P2: Normalmente el tema de las adicciones en general, siempre tienes un factor, es decir, tienes a un usuario o paciente que va por primera vez y ahí lo que se valora es la conciencia que tienen ellos de tener un problema y esa capacidad de motivación de que tiene un problema o si viene coaccionado o presionado por su propia familia. debemos tener en cuenta de si es un adolescente o un menor.

Los especialistas siempre lo valoran, porque no es lo mismo que vayas por voluntad propia, es decir, que tengas consciencia de que tienes un problema y pides ayuda que una persona que se siente presionada porque la familia dice que tiene un problema, pero él considera que no tiene un problema.

Las adicciones en general, salvo que ya que tengas un recorrido muy largo y, por tanto, tengas serios problemas de todo tipo como por ejemplo de salud, autocontrol a nivel social, conflictos con la familia, problemas en los estudios o el trabajo etc., pues lógicamente la persona muchas veces no tiene conciencia de ese problema, por lo que cuando se le valora empezamos a primero trabajar la conciencia de enfermedad, es decir, que lo reconozca, que lo entienda y a partir de ahí se podría trabajar de otra manera.

Respecto al tema del apoyo, los grupos de autoayuda tienen esa doble finalidad, por un lado, hay grupos de autoayuda que tiene que ver con reforzar esa abstinencia a esa determinada conducta adictiva y hay otros grupos de autoayuda que al principio si esa persona no tiene conciencia de un problema el grupo sirve para que esa persona vaya adquiriendo conciencia de que tiene un problema.

En definitiva, los grupos de autoayuda se suelen utilizar dependiendo de cada caso, se buscan grupos de autoayuda con un perfil y unas características específicas para que se adapten correctamente al usuario.

P1: ¿Crees que hay otro tipo de actividades de ocio preventivas?

P2: Nosotros como especialistas potenciamos aquellas actividades que promocionan un estilo de vida sano y participativo, como por ejemplo actividades deportivas u otras actividades de ocio en donde no forma parte una adicción. La mayoría suelen ser terapéuticas.

Uno de los principales instrumentos que intentamos tener para romper el círculo vicioso de esa adicción, en este caso del juego, intentamos evitar que esa persona rompa el círculo vicioso en el que se encuentra y que refuerce y potencie otro tipo de actividades de ocio.

P1: ¿Qué recursos usais para el tratamiento de la ludopatía?

P2: Depende de la problemática que presente el usuario intervendrán unos u otros profesionales. Hay veces que contamos con una enfermería, dado que tiene una parte clínica de tratamientos farmacológicos. Estos tratamientos sirven principalmente para ayudar a superar el síndrome de abstinencia que presenta el usuario ya sea a algún tipo de drogodependencia o si es un síndrome más psicológico como puede ser cualquier otra adicción.

Por tanto, la parte más delicada y complicada a la hora de trabajar es el síndrome psicológico, dado que muchas veces es lo que refuerza y potencia que siga repitiéndose esta conducta.

Por otro lado, contamos con la figura del trabajador social, el cual se encarga principalmente de la parte terapéutica, también buscando otras alternativas de ocio saludable. También nos podemos encontrar como psicólogos y psiquiatras, los cuales utilizan técnicas conductistas y psicoanalíticas.

En general existen metodologías concretas en donde se trabaja el cambio de conducta, refuerzo y motivación, toma de decisiones, autocontrol., en definitiva, existe una gran variedad de metodologías y técnicas de trabajo para reforzar conductas sanas.

P1: Normalmente, cuando los jóvenes finalizan el tratamiento, ¿suelen tener recaídas?

P2: Las recaídas forman parte de la evolución del tratamiento de una adicción. En general, existe una correlación y es que las personas que llevan poco tiempo con una conducta adictiva, cuanto antes te trate es más fácil que se supere, porque lleva muy poco tiempo, por tanto, no hay un arraigo significativo.

No obstante, esto último dependen también de la cantidad que se consuma, del tipo de droga, de la frecuencia. Con el tema del juego pasa lo mismo, depende de si una persona juega de manera puntual o frecuentemente durante largo periodos de tiempo.

Las personas que llevan años jugando, resulta mucho más complicado a la hora de trabajar con esa persona. Por tanto, el tiempo en el tema de las adicciones supone un factor fundamental para tener en cuenta.

P1: Para ti, ¿qué es un tratamiento exitoso?

P2: Un tratamiento exitoso es aquel en donde todos los profesionales que participan en el proceso logren conseguir los objetivos previamente establecidos a través de las técnicas y metodologías aplicadas, llegando a cabo un seguimiento continuado con las personas que están atendiendo el tiempo necesario que requiera el paciente, obteniendo resultados satisfactorios.

No obstante, es una pregunta un tanto complicada, dado que las adicciones son complejas porque requiere tiempo y tener en cuenta los factores externos en los que se encuentra la persona. Además, debemos tener en cuenta como profesionales, que el tratamiento con las personas que tienen ludopatía o cualquier otro tipo de adicciones es una carrera de fondo, es decir, los resultados se verán reflejados a medio o largo plazo.

P1: En relación con el marco legislativo ¿crees que las leyes son eficaces?

P2: El tema de las leyes, es un tema amplio. Existen leyes de salud público enfocadas a las adicciones y también nos podemos encontrar leyes específicas, encargadas de regular el consumo de determinados tipos de adicciones.

Las leyes, en ocasiones te permiten tener una gran permisibilidad para poder, por ejemplo, jugar. Debemos tener en cuenta que existen leyes generales, que salen del congreso de los diputados y del gobierno, las cuales se extienden por las Comunidades Autónomas, pero luego cada Comunidad Autónoma las adaptan.

En general, existe una gran complejidad en cuanto a la regulación del juego en la sociedad, que, en muchas ocasiones, acaba o bien beneficiando o bien perjudicando a los ciudadanos.

Por tanto, hay situaciones por las leyes que traen consecuencias negativas para la salud de las personas.

P1: ¿Qué impacto está teniendo la situación del covid en los jóvenes respecto a la ludopatía?

P2: Esta situación sobre todo está afectando a los más jóvenes, provocando unas consecuencias negativas que estamos empezando a ver como problemas de salud mental, ya no solo cuadros de ansiedad, depresiones o trastornos de la conducta, sino que además, están empezando salir otro tipo de psicopatologías o temas psiquiátricos de mayor envergadura.

Todo esto se debe principalmente al aumento del consumo de los juegos online que ha tenido lugar durante los meses de confinamiento, donde los más jóvenes se pasaban largas horas frente la pantalla, sin ningún tipo de control y medida.

Los jóvenes, por las características que presentan y por la etapa en la que se encuentran, es decir, una etapa de desarrollo, una etapa de crisis, son especialmente vulnerables. En general, los adolescentes se encuentran en un punto de querer romper con todo y de querer salir y divertirse, por lo que la pandemia al limitar esa posibilidad de salir a la calle con tus amigos ha provocado consecuencias y un aumento significativo del consumo de todo tipo de adicciones.

17.3. ENTREVISTA III:

Entrevista realizada el día 7 de febrero de 2022, a C.P, activista perteneciente a al colectivo de Carabanchel Antifa.

P1: ¿Me podrías comentar qué rol desempeñas dentro del colectivo de Carabanchel Antifa?

P2: Yo formo parte de la coordinadora de las casas de apuesta de Madrid y soy una de las portavoces y es una Coordinadora que surge a raíz de una movilización que hubo en el 2019, una manifestación que se convocó en Tetuán, dado que es una zona donde hay una mayor concentración de las casas de apuesta. A raíz de esa manifestación surgió la idea

de que los diferentes colectivos que habían estado involucrados pues se coordinaran de una manera más centralizada, donde se hicieran asambleas mensuales etc.

A la hora de hacer la Coordinadora se fijaron tres objetivos que se tenían que cumplir y hasta que no se cumpliese la Coordinadora tenía que seguir existiendo. Los objetivos son:

1. Pedir el cierre de las casas de apuesta tanto físicas como online.
2. Aumentar los recursos públicos para las familias que sufren la ludopatía a nivel de la rehabilitación porque hay muy pocos recursos públicos y la mayoría son terapias privadas.
3. Condonación de las deudas para aquellas familias que habían contraído deudas a través de créditos por tener un miembro de la familia con conductas ludópatas.

También se ha hecho mucho énfasis en la escasez de recursos de ocio para la juventud, entonces también desde la Coordinadora intentamos visibilizar que al final la ludopatía, el aumento de jóvenes ludópatas está muy relacionada con los pocos recursos de ocio accesibles y alternativos para la juventud.

P1: ¿Qué perfil tiene la mayoría de los jóvenes que tiene ludopatía?

P2: En realidad, hace como una década el perfil de las personas con problemas de ludopatía era bastante diferente del que hay ahora, era más bien un hombre de entre 40-50 años, de clase media, y sobre todo estaba enganchado a las máquinas tragaperras, entonces lo que dicen ahora los expertos, es que el perfil cada vez más joven, chicos entre 18 y 35 años, también que somos el país de Europa con una tasa de personas con problemas de ludopatía más alta y sobre todo, jóvenes que pueden apostar en casas de apuesta físicas y sobre todo apuestas online.

Por tanto, a pesar de que los datos recogidos señalan que la mayoría de las personas son mayores de edad, lo alarmante es que también hay muchos jóvenes menores de edad que pueden apostar porque a través del móvil al final lo que te piden es un DNI y los datos bancarios y eso es muy fácil poder conseguirlo a través de los padres o de los familiares más mayores.

En definitiva, el perfil de las personas que presentan conductas ludópatas cada vez es más joven.

P1: Respecto a la ley vigente ¿crees que es eficaz?

P2: Las apuestas online presentan una gran dificultad a la hora de poder regularlo, porque al final son servidores que son multinacionales y es muy complicado, se ha hecho sobre

todo énfasis en lo que es la publicidad, es decir, que puedas estar en internet y que no tengas que ver constantemente publicidad.

El Ministerio de consumo que se creó a raíz del gobierno de coalición, en campaña electoral, antes de las selecciones, se decía que era un ministerio de consumo creado para atajar el problema de las casas de apuestas, entonces como las competencias de las casas de apuesta físicas son de las Comunidades autónomas, pues el gobierno central se podía encargar de la publicidad y era el ministerio de Consumo el que empezó a trabajar este problema.

Bien es cierto, que se vendió un poco la moto de que se iba a prohibir la publicidad, igual que no hay publicidad de alcohol y tabaco en la televisión, dado que se pensaba que era un problema de salud pública el de la ludopatía, pero cuando se publicó el Real Decreto de Comunicaciones comerciales en realidad no se prohibía la publicidad sino que se restringía el horario, es decir, que ahora solo se puede emitir publicidad de 1 a 5 de la mañana y ahora los equipos de futbol tienen prohibido el exponer casas de apuestas, en los partidos no puede haber en las vallas publicidad de poder o de Sportium, o sea que hay cosas que han cambiado para bien.

No obstante, nosotros desde la Coordinadora seguimos exigiendo que la publicidad en televisión, radio e internet tiene que prohibirse porque al final acaba afectando a las personas más vulnerables y en horario de 1 a 5 de la mañana por más que se haya reducido sigue habiendo mucha gente que ve la televisión a esas horas.

Es muy curioso, porque si escuchas la radio, durante todo el día no hay publicidad y a la 1 en punto de la mañana hay 20 minutos en donde el periodista está hablando de las últimas apuestas, de poder, de sportium es decir, de todo lo que no han dicho durante todo el día.

Entonces al final, un perfil de persona vulnerable que es la persona desempleada y las personas desempleadas a la 1 de la mañana siguen consumiendo televisión y radio, entonces nosotros consideramos que le problema no lo ataja el reducir la publicidad a esas horas. Además, la juventud tiene otro problema y es que las opciones de ocio que se nos venden son o el bar o las casas de apuestas.

Vivimos en una sociedad cada vez más consumista, donde cada vez hay mas casas de apuesta, por tanto, resulta una problemática compleja que no se arregla únicamente con que haya un Decreto de publicidad.

P1: ¿Existe otro tipo de actividades preventivas?

P2: Información, sobre todo, al final también lo que se está viendo, es que las casas de apuestas son como un espacio de reunión para la juventud, lo que antes era el bar, ahora las casas de apuesta como son más baratas, dado que venden alcohol y comida a un precio por debajo del mercado, pues es un lugar de reunión para la gente joven.

Entonces se ha normalizado hasta tal punto que hace falta también mucha información y combatir esta idea de que tú puedes a través del estudio profesionalizarte en el mundo de las apuestas cuando realmente es azar, y si sale tan rentable para las empresas de juego es porque normalmente la gente pierde, entonces es importante combatir esa idea de que tú puedes ser más listo que la banca de alguna manera.

P1: ¿Crees que las condiciones socioeconómicas juegan un papel importante en la ludopatía online?

P2: Sí, yo creo que sí porque por más que de primeras se vea como ocio al final siempre hay una búsqueda de una ganancia económica cuando estás apostando, por tanto, no solo es entretenimiento sino también recuperar dinero. el objetivo principal que tienen las personas es salir con más dinero del que habías entrado.

Por tanto, el estar en una situación económica desfavorable hace que tengas más probabilidad de acabar entrando en un local o de acabar apostando online. Nosotros siempre decimos que la clase social están vinculada con el auge de la ludopatía, además, como te decía anteriormente, los escasos recursos públicos para la rehabilitación, hacen que las personas de clase trabajadora o las personas con escasos ingresos no pueden permitirse pagar las rehabilitaciones privadas, entonces al final el problema se hace mucho más grande, la deuda es todavía más grande y si no tienes una familia detrás, unas redes fuertes y sobre todo cuando una persona tiene un problema con las apuestas, lo principal para que esa persona se recupere es saldar la deudas, es decir, que esa persona no tenga otra preocupación más allá de recuperarse. Si las deudas siguen estando porque no tienes una red que pueda pagarlas, al final el proceso de rehabilitación va a ser mucho más largo y complicado.

Otra cosa curiosa, es que cerca de las casas de apuestas físicas, ponen un “compro oro”, para que la gente de sus joyas y ya pueda tener dinero en efectivo para poder ir a la casa de apuestas. En Carabanchel es bastante llamativo que hay varios “compro oro” cerca de las casas de apuestas.

P1: ¿Qué impacto está teniendo la situación del covid en los jóvenes respecto a la ludopatía?

P2: El tema del Covid está afectando todavía más a los jóvenes, durante el confinamiento al no poder salir de casa ha habido problemas de salud mental, de ansiedades, depresión y esto a la población le ha afectado mucho.

De hecho, hay datos que muestran un aumento online durante los meses de confinamiento. Al principio se pensaba que las casas de apuesta iban a perder mucho dinero con el cierre de los locales y con la paralización de los eventos deportivos pero lo que se ha visto es que han perdido dinero, en términos generales, pero el juego online ha subido significativamente.

Hay jóvenes que empezaron apostar mucho más durante el confinamiento o jóvenes que se iniciaron en el mundo de las apuestas durante esos meses.

Además, hay muchas apuestas que están metidas en los juegos, como por ejemplo en el FIFA, que te incitan a apostar sin tú ser consciente de que estás apostando. Lo que dicen los psicólogos es que hay muchos jóvenes que llegan al mundo de las apuestas como con unos pasos previos, en donde ellos estaban apostando sin darse cuenta, pero ya se habían habituado a ese mecanismo.

P1: Vosotros como coordinación de colectivos, ¿qué es lo que aportáis principalmente?

P2: Nosotros lo que intentamos aportar principalmente es dar mucha visibilidad a este problema, ya que creemos que hace varios años esto no se concebía como un problema político, tú veías las casas de apuestas como un comercio más que hay en el barrio. Entonces creo que ha habido un trabajo en visibilizar que las personas con problemas de ludopatías no son personas enfermas culpables, sino que es fruto de una sociedad capitalista que hace que las casas de apuestas ya sean físicas como online sea una salida económica ante las altas tasas de desempleo y ante un mercado laboral precario.

Por tanto, hemos hecho una labor importante que es desestigmatizar a la persona con ludopatía y señalar que hay responsables políticos y responsables económicos de que esas casas de apuestas estén abiertas y luego también hemos sabido muy bien relacionar que la lucha contra las casas de apuestas no es tan concreta ni tan reducida porque entendiéndola como en el contexto, tú te das cuenta cuando ves quienes son los propietarios de las casas de apuestas, ves que son fondos buitres y que esos fondos buitres es el que está echando y desahuciendo a las familias de sus casas entonces hay una relación e interés económico entre quien está sacando el dinero de las casas de apuestas y quien te está desahuciendo.

17.4. ENTREVISTA IV

Entrevista realizada el día 17 de febrero, F. T, director del centro Los Mesejo, médico de medicina familiar y comunitaria.

P1: ¿Cuáles son los principales objetivos que persigue el centro?

P2: En primer lugar, nosotros intentamos tener un acercamiento con las familias de los jóvenes que acuden al centro, es decir, intentamos potenciar las relaciones familiares y mejorar el contexto en el que viven.

Muchos de los padres que acuden al centro, refieren no sentirse responsables, por lo que nosotros, desde el centro, intentamos trabajar la psicoeducación, con la finalidad de que las familias entiendan lo que está pasando.

Gran parte de los jóvenes que presentan algún tipo de conducta adictiva, proceden de una familia desestructurada, con un ambiente de conflicto y de tensión. Muchos de ellos, también han sido víctimas de malos tratos por parte de sus progenitores.

Por otro lado, la principal metodología que se lleva a cabo es la terapia cognitivo-conductual, en donde la terapeuta se encarga de trabar el vínculo y la relación con el usuario, dado que, para nosotros la alianza es imprescindible.

Por ello, nosotros hacemos hincapié en transmitir que nosotros no somos los padres, nosotros nos preocupamos en el por qué, por lo que nos centramos en estudiar el estado de ánimo.

Muchas veces el origen de las conductas adictivas que presentan las personas se puede deber en un malestar, o puede haber también otras patologías mentales, por eso es importante hacer una correcta valoración antes de llevar a cabo cualquier tipo de tratamiento.

P1: ¿Con qué recursos contáis a la hora de llevar a cabo los tratamientos?

P2: Dependiendo del tipo de adicción que presente la persona que estamos atendiendo hacemos unas u otras derivaciones a determinados recursos externos.

Si el usuario padece algún tipo de trastorno, llevamos a cabo un tratamiento psicoterapéutico, sin embargo, si el usuario no presenta ningún trastorno por el consumo, se le ofrece un plan de prevención para evitar el posible trastorno.

En cuanto a la problemática del juego, existen diferentes sitios como el hospital Ramón, el cual cuenta con una Unidad de Ludopatía o como el hospital 12 de octubre, el cual cuenta con una Unidad de Adicciones.

Además, existen varias Asociaciones y Colectivos de Ayuda Mutua formado por grupos de personas voluntarias que comparten problemas comunes o lo padecen de forma directa (familiares, amigos...), entonces lo que hacen es reunirse todos y compartir de manera conjunta las experiencias, ofreciendo a su vez apoyo emocional a personas que sufren el mismo problema. Esta es una manera de trabajar la autoestima y la confianza en uno mismo. También se realizan actividades sociales sanas.

Algunas de las Asociaciones son: la Asociación Madrileña de jugadores en rehabilitación (AMAJER); Asociación para la prevención y ayuda al ludópata (APAL); Asociación fuenlabreña de jugadores en rehabilitación (AFUJER).

Como bien sabemos, la adolescencia es la etapa más vulnerable en la que se encuentra una persona.

Respecto a las condiciones socioeconómicas, está claro que para apostar se necesita tener dinero, por tanto, los jóvenes pueden haber conseguido ese dinero o bien trabajando o bien mediante la tarjeta de crédito de sus padres. Además, dentro de los juegos, la modalidad online es mucho más adictiva, esto se debe principalmente a la facilidad a la hora de acceder y a la rapidez a la hora de querer jugar, además de muchos otros factores. Desde nuestro centro, nosotros lo que intentamos es dar medidas alternativas y estrategias, para que los jóvenes tengan y conozcan otras opciones sanas.

P1: ¿Normalmente suelen tener muchas recaídas?

P2: Las recaídas forman parte del proceso, por lo que es algo con lo que contamos desde que entra una persona al centro. El tema que nos importa en este caso es el cómo se afrontan esas recaídas. Aquí nos podemos encontrar dos escenarios:

1. Que los jóvenes afronten las recaídas por su cuenta. En este caso, lo que suele pasar es que se centran en no consumir, por lo que, si finalmente consumen, acaban frustrándose y culpabilizándose por no haber sido capaz de no consumir. Esto acaba afectando inevitablemente la autoestima y, por ende, el estado de ánimo.
2. Si las recaídas se trabajan con ayuda de los profesionales, los jóvenes lo ven de otra manera, ya que son conscientes de que las recaídas forman parte del proceso, y son episodios que hay que seguir trabajando y aprendiendo. En definitiva, no tienen la percepción de haberse cargado el trabajo realizado.

Los profesionales con los que contamos para el tratamiento de la ludopatía son con una coterapeuta (familiar, o cualquier persona de referencia), la cual se encarga de orientar

adecuadamente a la persona que padece la conducta ludópata. Esta persona puede llegar a detectar con mayor facilidad los síntomas, dado que conoce mejor a la persona. Y, por otro lado, están las terapias grupales, este centro solo cuenta con padres y madres, no con los jóvenes.

En general, la ludopatía es un problema complejo, se debe trabajar con los jóvenes el control de impulsos y la ansiedad. Las principales técnicas que se llevan a cabo, además de la autoprohibición, es aumentar el control, pero está claro que no es suficiente, dado que los jóvenes, acceden a determinadas páginas con otra documentación sin mayor dificultad.

Otra de las medidas, es el control económico. Esto es importante, ya que, a determinadas edades, disponer de grandes cantidades de dinero puede ser un factor precipitador para iniciarse en el mundo de los juegos y apuestas online.

Lo que suele pasar, es que se piensan que van a ganar grandes cantidades de dinero sin ningún tipo de límite, piensan que si ganan no es por suerte sino porque son buenos. Comienzan a tener la sensación de poder y control, hasta que finalmente, se encuentran inmersos en los juegos, y por desgracia, muchos de ellos acaban endeudándose y perjudicando a sus familiares.