



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

Grado en Educación Social.

Curso 2019-2020.

TRABAJO DE FIN DE GRADO

**EL JUEGO PATOLÓGICO DESDE LA
PERSPECTIVA DE LA EDUCACIÓN SOCIAL. UNA
MIRADA SOBRE LA SITUACIÓN ACTUAL EN
CASTILLA Y LEÓN**

AUTORA: JUDITH PELÁEZ ZURDO

TUTORA: MARÍA ELENA NOGUEIRA JOAQUÍN

Departamento de Sociología y Trabajo Social (Universidad de Valladolid)

FECHA: JULIO 2020

RESUMEN

El presente trabajo de investigación se emplea dentro del ámbito académico competente al Grado de Educación Social de la Facultad de Educación y Trabajo Social perteneciente a la Universidad de Valladolid. Dicho estudio, presentado a través del Trabajo de Fin de Grado, tiene como finalidad abordar la cuestión sobre el juego patológico en la actualidad y su relación con la figura del Educador Social, a modo de reivindicación de esta ocupación. Por medio de la recopilación de información sobre el tema a tratar, se pretende establecer una relación entre las necesidades de las personas que padecen adicción al juego y el papel clave que juega el Educador Social dentro de su proceso de prevención y rehabilitación, con especial atención a un grupo social vulnerable como son los jóvenes. A su vez, se realiza una breve indagación sobre el tema en la comunidad de Castilla y León y en la ciudad de Valladolid.

PALABRAS CLAVE

Educación Social, ludopatía, adicción al juego, jóvenes, prevención y rehabilitación.

ABSTRACT

The present research work is used within the academic field competent to the Degree in Social Education of the Faculty of Education and Social Work belonging to the University of Valladolid. This study, presented through the Final Degree Work, aims to address the issue of pathological play today and its relationship with the figure of the Social Educator, as a way of claiming this occupation. Through the collection of information on the topic to be addressed, the aim is to establish a relationship between the needs of people suffering from addiction to gambling and the key role played by the Social Educator in its prevention and rehabilitation process, with special attention to a vulnerable social group such as young people. In turn, a brief investigation on the subject is carried out in the community of Castilla y León and in the city of Valladolid.

KEY WORDS

Social education, gambling addiction, youth, prevention and rehabilitation.

ÍNDICE

| | |
|--|----|
| 1.INTRODUCCIÓN | 5 |
| 2. ASPECTOS GENERALES SOBRE LA LUDOPATÍA | 7 |
| 2.1. SITUACIÓN DEL JUEGO EN ESPAÑA..... | 9 |
| 3.OBJETIVOS DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN | 13 |
| 4.JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO | 15 |
| 4.1. LUDOPATÍA, ¿POR QUÉ? | 15 |
| 4.2. EL PAPEL CLAVE DE LA FIGURA DEL EDUCADOR SOCIAL FRENTE A NUEVOS PROBLEMAS Y RETOS | 16 |
| 5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ANTECEDENTES..... | 18 |
| 5.1. HISTORIA DEL JUEGO..... | 18 |
| 5.2. VARIABLES SOCIODEMOGRÁFICAS Y CULTURALES DEL JUEGO PATOLÓGICO . | 22 |
| 5.3. LOS JÓVENES Y EL JUEGO | 23 |
| 5.4. LA SITUACIÓN ACTUAL EN CASTILLA Y LEÓN | 31 |
| 5.5. EL EDUCADOR SOCIAL COMO FIGURA PARTICIPATIVA Y REALIZADORA DE LOS PROCESOS DE PREVENCIÓN Y REHABILITACIÓN DE LUDOPATÍA | 35 |
| 6. METODOLOGÍA Y TÉCNICAS APLICADAS A CADA OBJETIVO | 37 |
| 7. EXPOSICIÓN DE RESULTADOS..... | 39 |
| 8. ANÁLISIS DEL ALCANCE DE TRABAJO | 40 |
| 9. CONCLUSIONES | 41 |
| 10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 43 |

1.INTRODUCCIÓN

Este Trabajo de Fin de Grado se presenta como un trabajo de investigación centrado en el tema principal de la ludopatía, la adicción al juego y la relación que existe entre esta y la figura del Educador Social, como profesional propuesto para intervenir con las personas que padecen juego patológico y la prevención del mismo.

En la actualidad, el problema con el juego es un tema candente, ya que en los últimos años se ha facilitado considerablemente el acceso a los juegos de azar, ya sea a través de la creación de nuevas casas de apuestas o de plataformas *online* que propician la entrada y la iniciación al juego a personas de cualquier edad, provocando en muchas ocasiones adicción al juego en jóvenes, en gran medida menores de edad.

Así pues, el Educador Social, ya conociendo el contexto social y cultural que se presenta, tiene la capacidad de detectar las situaciones de riesgo, de vulnerabilidad y de exclusión que originan la enfermedad de la ludopatía, para posteriormente poder intervenir por medio de componentes socioeducativos con las personas adictas al juego, proporcionando estrategias didácticas y funciones de apoyo y seguimiento, junto con la colaboración de un equipo multidisciplinar, posibilitando y favoreciendo la rehabilitación de las personas que padecen esta problemática consiguiendo de forma intrínseca su reinserción social y el distanciamiento con la situación de vulnerabilidad que esta enfermedad provoca.

La finalidad de este Trabajo de Fin de Grado es indagar y examinar sobre el juego patológico desde un enfoque social y educativo, que permita comprender las causas y efectos de la enfermedad en las personas y el impacto social y cultural que ocasiona, para posteriormente reflexionar sobre las posibles líneas de actuación existentes en las que haya cabida para la profesión de los Educadores Sociales.

El estudio sobre la ludopatía se realiza a nivel estatal, con especial indagación en la Comunidad Autónoma de Castilla y León. A su vez, se focaliza la problemática en la población joven, como uno de los grupos más vulnerables que padecen la adicción a día de hoy.

El proyecto de investigación comienza con una información previa sobre la enfermedad de la ludopatía, seguido de la exposición de los objetivos referentes a este tema así como su justificación y su relevancia con la Educación Social. Posteriormente se trata la cuestión desde una fundamentación teórica e histórica, teniendo en cuenta factores sociales y realizando especial hincapié en la población joven, seguido de la metodología empleada para la investigación y finalizando con una exposición de resultados, el análisis del alcance y de este trabajo y sus conclusiones.

2. ASPECTOS GENERALES SOBRE LA LUDOPATÍA

¿Qué es la ludopatía?

Según la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados (FEJAR) (2015-2020), se define la ludopatía como “una alteración progresiva del comportamiento por la que el individuo siente una incontrolable necesidad de jugar a juegos de azar, menospreciando cualquier consecuencia negativa.” Se trata de una adicción donde no se consume sustancias que afecten a la persona, pero en ocasiones va acompañada de drogas blandas como el alcohol o el tabaco.

La enfermedad de las personas que padecen ludopatía está reconocida dentro del DSM-V, Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales. Este es el manual oficial de APA, la Asociación Estadounidense de Psiquiatría.

El DSM-V, cuya última edición pertenece al año 2013, nombra a esta enfermedad como juego patológico o ludopatía, categorizada dentro de los trastornos relacionados con sustancias y los trastornos adictivos. Para que una persona sea diagnosticada como ludópata, es necesario que se reflejen cuatro o más de los siguientes síntomas a detallar de manera persistente. Según ARJA (Asociación Riojana de Jugadores de Azar en Rehabilitación) (2017), expone los siguientes síntomas basados en el DSM-V:

A. Juego patológico problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo y se manifiesta porque el individuo presenta cuatro (o más) de los siguientes criterios durante un periodo de 12 meses:

1. Necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada.

2. Está nervioso o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego.
3. Ha hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito.
4. A menudo tiene la mente ocupada en las apuestas (p. ej. Reviviendo continuamente con la imaginación experiencias de apuestas pasadas, condicionando o planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar).
5. A menudo apuesta cuando siente desasosiego (p. ej. desamparo, culpabilidad, ansiedad, depresión).
6. Después de perder dinero en las apuestas, suele volver otro día para intentar ganar (“recuperar” las pérdidas).
7. Miente para ocultar su grado de implicación en el juego.
8. Ha puesto en peligro o ha perdido una relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego.
9. Cuenta con los demás para que le den dinero para aliviar su situación financiera desesperada provocada por el juego.

B. Su comportamiento ante el juego no se explica mejor por un episodio maníaco.

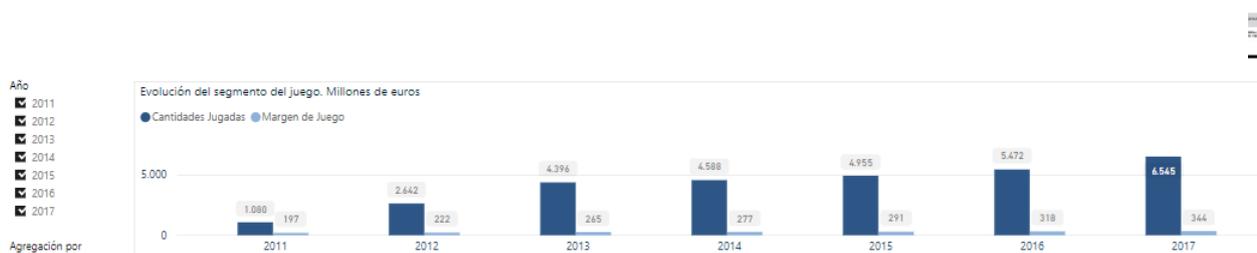
Desde otra perspectiva, la Asociación Sevillana de Jugadores de Azar en Rehabilitación (ASEJER), expone que la OMS define la ludopatía como un trastorno caracterizado por “la presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juegos de apuestas, los cuales dominan la vida de la persona enferma en perjuicio de sus valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares. Esta conducta persiste y a menudo se incrementa a pesar de sus consecuencias sociales adversas, tales como pérdida de fortuna personal, deterioro de las relaciones familiares y situaciones personales críticas.”

(p.1)

2.1. SITUACIÓN DEL JUEGO EN ESPAÑA

En España, a través del Ministerio de Consumo, se creó en el año 2011 la Dirección General de Ordenación del Juego, encargada de regular y supervisar el juego estatal en todas las comunidades autónomas. Como se pueden observar en las gráficas siguientes, el dinero (en millones) empleado por la población tanto en juego de casino como en juegos *online* ha aumentado progresivamente desde el año 2011 hasta el año 2017, intuyendo que, a día de hoy, la curva sigue evolucionando de la misma forma. (Figuras I y II)

Figura I: Gráfica sobre los millones de euros utilizados en casinos a nivel estatal desde 2011 hasta 2017. Año 2017.



Fuente JugarBien.es Ministerio de Consumo

Figura II: Millones de euros usados para el juego *online* a nivel estatal desde 2012 hasta 2017. Año 2017.



Fuente: JugarBien.es Ministerio de Consumo.

A su vez, este órgano directivo de la Secretaría General de Consumo y Juego, realizó la adhesión de España a la declaración de los reguladores del juego sobre la frontera de azar y otros juegos. Esta declaración está formada por territorios europeos y americanos y su fin es expresar de forma conjunta la preocupación sobre los riesgos asociados a los juegos de azar.

A nivel estatal, en la página web de la Dirección General de Ordenación del Juego, se cuenta con la opción de que los ciudadanos se puedan inscribir al Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego, donde aquí quienes lo deseen pueden autoprohibirse el acceso a juegos regulados por el Estado que permita la moderación del jugador frente al abuso del juego. La Dirección General cuenta con una página web (jugarbien.es) donde se recogen medidas sobre el juego responsable, información y prevención entre otras.

Según la Dirección General de Ordenación del Juego, sobre la Declaración de los reguladores del juego sobre la frontera entre los juegos de azar y otros juegos (2018), “de 18 Estados y territorios europeos y americanos firmaron una declaración en la que expresan de manera compartida su preocupación sobre los riesgos asociados a las cada vez más difusas fronteras entre el juego de azar y otras formas de entretenimiento digital, como los videojuegos”. (p.1)

Esta información recopilada sobre el juego y las medidas de las que se dispone otorgadas por el Estado visualizan claramente que, desde hace una década, el juego se ha convertido en una gran inversión para el país, pero también un serio problema para la población, que requiere que se apliquen medidas efectivas para afrontar las patologías derivadas del juego como es su adicción.

Ramos Brieva (2006) plantea que:

Entre ludópatas y jugadores problemas de todas las edades existen en nuestro país más de un millón de habitantes directamente afectados. Lo que nos da una perspectiva cabal de la magnitud del problema. Sobre todo si a esa cifra se añade, al menos, otro millón de personas correspondientes a los familiares que conviven directamente con el ludópata y que, además de sufrir las consecuencias emocionales y económicas del desastre ludópata, tienen que asumir la pesada y no siempre bien agradecida tarea de ser sus controladores externos. (p.10)

A juicio del autor, son muy pocos los recursos aplicados para un problema tan grande que aporta tantos beneficios a las Comunidades Autónomas y al Estado. Ramos Brieva asimismo critica la inexistencia de medidas por parte del gobierno que regulen el uso de máquinas tragaperras, pues estas se encuentran con facilidad en bares y cafeterías, dificultando siempre los procesos de rehabilitación de las personas adictas a este tipo de máquinas.

Se plantea entonces la necesidad existente de ofrecer un apoyo, un seguimiento y unas directrices de miles de personas adictas al juego y de sus familias, que precisan superar las dificultades de esta enfermedad que cada vez perjudica a más personas.

Las consecuencias del juego se han convertido en un problema social desde hace unos años, que cada vez crece más deprisa. Díez y Díez Carpintero (2020) relatan que el número de autoprohibidos, que de manera voluntaria cesan su actividad en los salones de juego, ha aumentado en Madrid desde más de 4.000 personas en 2013 a casi 18.000 en 2017:

La primera manifestación de protesta contra los salones de juego que comenzaban a infestar los barrios más humildes de las grandes ciudades se registró en

2018 en el distrito madrileño de Tetuán, y apenas acudieron 100 personas tras una pancarta. A la siguiente, en octubre de 2019, cinco mil personas se concentraron en Cuatro Caminos. [...] Había razones para movilizarse. El crecimiento actual de las salas de juego en los barrios es de 300 nuevas al año, según los datos de la patronal del sector. Tenemos un salón de juego por cada 5.545 hogares.

Todos estos datos e información reales suscitan que en la actualidad existe un problema social bastante amplio en cuanto a la ludopatía se refiere. En poco tiempo hemos normalizado ver cada vez más casas de apuestas y salones de juego en los barrios de las ciudades, que exista publicidad en la tele, y poco a poco se ha asimilado como un factor de ocio y cultural más. Al igual que incrementa el número de jugadores, aumentan los jugadores jóvenes que inexpertos acuden a este tipo de establecimientos y/o hacen uso del móvil como medio de apuestas *online*. Este nuevo grupo de mercado desconoce los riesgos y peligros del juego, ni conocen las trampas ni el funcionamiento de los juegos de los que disfrutan.

3.OBJETIVOS DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Objetivo general:

-Caracterizar la problemática de la ludopatía en España, y particularmente en los jóvenes, poniendo énfasis en el rol del Educador Social en la misma: la adicción al juego no es una nueva enfermedad, pero sí una de las más crecientes en el siglo XXI. Con este objetivo principal se pretende exponer un punto de partida en el que se refleja la realidad existente en España sobre este trastorno, enfatizando el tema sobre una mirada social y atendiendo especialmente a los problemas que la enfermedad provoca en la población joven, como grupo vulnerable y de riesgo y las medidas que se puedan llevar a cabo tanto preventivas como rehabilitadoras.

Objetivos específicos:

-Conocer la situación actual de la ludopatía como práctica: con el fin de entender a través de un recorrido histórico los antecedentes de la práctica del juego y su desarrollo hasta el día de hoy en sus diferentes formas y su reconocimiento como trastorno adictivo.

-Definir los alcances de la intervención del Educador Social en el problema de la ludopatía: como eje principal de este proyecto de investigación. Los puestos destinados a cubrir la prevención y rehabilitación de las personas que padecen ludopatía aún no están definidos a día de hoy. Bien es cierto que los trabajadores que se engloban dentro de la acción social poseen competencias y aptitudes adecuadas para tratar esta enfermedad, pero a través de este proyecto de investigación se pretende reivindicar la figura del Educador Social como puesto clave para muchas de las áreas sobre las que se puede tratar la adicción al juego.

-Establecer el rol del Educador Social en términos de prevención y rehabilitación: en relación con el objetivo específico anterior, ya que se considera que dentro de estas dos áreas tiene cabida la labor y el desempeño del trabajo del Educador Social.

-Caracterizar la reproducción de esta problemática en la población joven (18 a 35 años): puesto que la población joven representa uno de los grupos más vulnerables actualmente frente al conjunto de problemas que originan esta enfermedad, realizando un pequeño énfasis en los menores de edad, quienes se encuentran más desprotegidos y desinformados sobre el juego y sus riesgos.

4.JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO

4.1. LUDOPATÍA, ¿POR QUÉ?

Tras realizar una previa observación (tanto directa como indirecta) se llega a la conclusión de que cada vez son más las personas que tienen como *hobbie* o como forma de entretenimiento acceder a bingos, casas de apuestas y juegos de apuestas *online*. Este grupo de personas que forma parte del entorno observado, son personas jóvenes que en su mayoría hacen uso de manera muy frecuente de este tipo de diversión, empleando grandes cantidades de dinero y a su vez perdiéndolas. El juego se ha convertido en un entretenimiento más, del cual muchos hacen uso más de tres o cuatro veces por semana. A parte del entorno, es importante destacar que los medios de comunicación tratan en demasía el tema del juego, pero desde dos vertientes dicotómicas: de manera indirecta, la publicidad abusiva bombardea a la población con promociones de juego, en gran medida sobre cuestiones relacionadas con el fútbol, pues es el principal deporte con el que se ha creado un negocio desmesurado de apuestas. Esto ha calado principalmente en la población joven, ya que se trata del deporte más atractivo por excelencia en este país, y provoca una normalización de esta práctica y su aceptación por parte de la sociedad. La otra cara de la moneda en los medios de comunicación se advierte a través de las noticias sobre la masificación de la creación de casas de apuestas, las protestas y manifestaciones en auge en contra de estas, y el lugar que ocupa la palabra ludopatía dentro de los noticiarios, que cada vez es más frecuente.

Así, desde una mirada social, se aprecia el origen de una nueva problemática en cuanto a la adicción al juego se refiere. Es cierto que el tema viene siendo estudiado por años, pero hasta nunca antes el problema había estado tan generalizado y normalizado en la población. Es entonces cuando se plantea la cabida del Educador Social como partícipe de

acción social frente al problema candente de la ludopatía. Para alcanzar esta propuesta, es esencial contextualizar esta enfermedad en la actualidad y, partiendo de esa base, poder aplicar estrategias y directrices propicias para evitar que el trastorno adictivo de la ludopatía crezca y se pueda prevenir.

4.2. EL PAPEL CLAVE DE LA FIGURA DEL EDUCADOR SOCIAL FRENTE A NUEVOS PROBLEMAS Y RETOS

Para justificar el tema elegido y su relación con la figura empleadora, se dictaminan una serie de disposiciones extraídas del Código Deontológico del Educador y la Educadora Social (2007). Este documento, elaborado por ASEDES (Asociación Estatal de Educación Social) y CGCEES (Consejo General de Colegios de Educadoras y Educadores Sociales) recoge unos puntos clave que reafirman la propuesta del Educador Social como agente de trabajo relevante como el tema a investigar.

Dentro de los Principios Deontológicos Generales, destaca el número 3, principio de justicia social (p.24). De este principio, se obtiene que:

Desde el proceso de la acción socioeducativa se actúe siempre con el objetivo del pleno e integral desarrollo y bienestar de las personas, los grupos y la comunidad, interviniendo no sólo en las situaciones críticas sino en la globalidad de la vida cotidiana, llamando la atención sobre aquellas condiciones sociales que dificultan la socialización y puedan llevar a la marginación o exclusión de las personas.

Este principio justificaría el interés sobre el tema de la ludopatía, pues esta enfermedad crea situaciones de vulnerabilidad y exclusión y como Educadores Sociales, es propio incidir en los problemas que dificulten el buen desarrollo de la comunidad.

Seguidamente, y en relación al principio de justicia social, el Artículo 27 (p.32) de las Normas Deontológicas Generales, expone que “el educador/a social contribuirá a generar una conciencia crítica sobre los problemas sociales y sus causas”.

Finalmente, en el apartado de funciones y competencias de la Educadora y el Educador Social, se relaciona el tema de investigación con las funciones de conocimiento, análisis e investigación de los contextos sociales y educativos (p.41). Se trata de un “campo de responsabilidad que hace referencia a la investigación y conocimiento de las dinámicas institucionales y los contextos sociales en sus dimensiones macro, meso y micro relacionados con el desarrollo de un sujeto de derecho”. Esta afirmación se puede relacionar con la Teoría Ecológica de Bronfenbrenner (2012), en la cual se define el desarrollo de las personas dividiendo los sistemas a los que pertenecen y cómo estos influyen en el desarrollo social del individuo.

La función del Educador Social anteriormente mencionada se relaciona con competencias para detectar necesidades educativas y analizar y evaluar el contexto social y educativo desde una realidad, conociendo a su vez las políticas pertinentes sociales, educativas y culturales.

Con esta previa información planteada, se puede acreditar la elección a investigar acerca de la ludopatía, como tema y problema novedoso sobre el cual tiene cabida la figura del Educador Social, tanto para su investigación como para la propuesta de planificación de métodos y programas que frenen este problema social.

5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ANTECEDENTES

5.1. HISTORIA DEL JUEGO

Se entiende el juego como una actividad lúdica que mediante unas herramientas y reglas se consigue diversión, se emplea como un pasatiempo. El juego se realiza indiferentemente de la edad o condición de la persona, pues existen infinidad de variables que se ajustan a las características de los distintos grupos sociales, y a su vez, el tipo de juego ha variado durante el transcurso de la historia. Al tratarse el tema de una adicción, los juegos que se presentan a continuación son aquellos jugados por personas en edad adulta. En la madurez, los juegos de azar resultan más atractivos y estimulantes que otros juegos que impliquen destreza física, considerados de carácter infantil.

Ibáñez y Sáiz (2000) realizan un breve repaso de la historia del juego a lo largo del tiempo:

Los romanos, los etruscos, en el milenio anterior a nuestra era, utilizaban dados de seis caras, y se han encontrado dados en los restos de las ruinas de Pompeya. Los juegos de cartas parecen tener su origen en China, en el siglo XII, y se extendieron en Europa a través de España en el siglo XIV. Los chinos jugaban ya hace 4.000 años, y en la antigüedad apostaban partes de su cuerpo, como los dedos de las manos y los pies, sobre acontecimientos de azar. En Génova se apostaba en torno a la elección de los cinco miembros del Senado mediante un sistema que se considera el prelude de las loterías actuales. Una vez reglamentada, pasó a Francia y después a Inglaterra, donde la primera lotería data de 1533. A partir del siglo XVII, las carreras de caballos dejaron de ser un deporte de caballeros, para convertirse en un juego de apuestas muy popular.

En España, la afición al juego adquirió dimensiones extraordinarias durante el Siglo de Oro y la lotería fue introducida en 1763 por Carlos III. En América, los juegos de cartas llegaron con los barcos de los colonizadores europeos, aunque ya los indios tenían sus propios juegos de azar, utilizando palillos y huesos de frutas. En EE.UU. el juego se extendió por todo el país según iba avanzando la conquista del Oeste, y se hicieron famosos algunos lugares como los “barcos de juego” del Misisipí o los asentamientos de los buscadores de oro. Ya en el siglo XX se fundó Las Vegas (Nevada), considerada en la actualidad el mayor centro de juego del mundo, y años después surgió la otra gran ciudad del juego, Atlantic City, en Nueva Jersey. (p.1-2)

Con carácter más concreto, centrándonos en España, en palabras de Melero (2015):

La historia del juego de azar alcanza popularidad en el siglo XVI y, durante los tres siglos posteriores, continúa siendo objeto de “preocupación e interés”. Las Cortes de Cádiz crean la Lotería Nacional en 1811, considerada la más antigua del mundo, con el fin de regular las rifas; aproximadamente un siglo más tarde, se crea el Cupón de la Organización Nacional de Ciegos de España (ONCE) y las Quinielas de fútbol. Los tres juegos de azar mencionados constituirán los únicos juegos legales de azar en España hasta 1977, año en el que se legalizan otras formas de juego, floreciendo los casinos y los bingos. Cuatro años después, también se legalizan las máquinas recreativas con premio o “máquinas tragaperras”.

En la siguiente tabla se muestra brevemente los juegos legales en España y su año de regulación hasta el siglo pasado:

Figura III: Año de regulación de los distintos juegos legales en España. Año 1994*Año de regulación de los distintos juegos legales en España*

| DENOMINACIÓN | AÑO DE REGULACIÓN |
|--------------------------------|-------------------|
| Lotería | 1811 |
| Lotería Nacional | 1937 |
| Cupón de la ONCE | 1939 |
| Quinielas Futbolísticas | 1946 |
| Casinos | 1977 |
| Bingos | 1977 |
| Máquinas recreativas y de azar | 1977 |
| Lotería Primitiva | 1986 |
| Bonoloto | 1988 |
| Lotería del Zodiaco | 1991 |

Fuente: Ochoa y Labrador, 1994

. Fuente: Ochoa y Labrador.

Concluyendo el paso de los tipos de juego en España hasta la actualidad, en el Boletín Oficial del Estado (2011) se encuentra la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en el artículo 3 se define el juego como:

Se entiende por juego toda actividad en la que se arriesguen cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables en cualquier forma sobre resultados futuros e inciertos, dependientes en alguna medida del azar, y que permitan su transferencia entre los participantes, con independencia de que predomine en ellos el grado de destreza de los jugadores o sean exclusiva o fundamentalmente de suerte, envite o azar. Los premios podrán ser en metálico o especie dependiendo de la modalidad de juego.

En la misma ley se da una clasificación sobre los distintos tipos de juegos de azar, expuesta aquí brevemente:

- a) Juego.

- b) Loterías.
- c) Apuestas (deportiva, hípica, mutua, de contrapartida, cruzada, otras).
- d) Rifas.
- e) Concursos.
- f) Otros juegos (póquer o ruleta).
- g) Juegos a través de medios presenciales (a través de terminal en línea o mediante solicitud automática al terminal, basada en el azar).
- h) Juegos por medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos.
- i) Combinaciones aleatorias con fines publicitarios o promocionales.

Se puede observar entonces, que España en la actualidad registra una diversidad de juegos de azar bastante amplia, con un recorrido histórico que predomina sobre el resto de países europeos.

Por otro lado, parafraseando a Ibáñez y Sáiz (2000) (p.2), los problemas del juego han existido a lo largo de la historia, pero la connotación sobre estos ha variado durante las distintas épocas. Hace doscientos años, apostar se consideraba un pecado, y más tarde en el siglo XIX, el juego pasó de ser un pecado a un vicio, libre de carácter religioso y sujeto a la propia moral.

De pecado a vicio, el problema del juego se ha analizado con determinación durante los últimos años tanto a nivel psiquiátrico como psicológico. El reto se presenta en la actualidad, pues el vicio se ha transformado en una normalidad que goza de aprobación pública, incidiendo en un conflicto de carácter social sobre la salud de las personas. Para atender a esta cuestión, se debe prestar atención a las diferentes variables que tienen un papel importante en el desarrollo de la enfermedad, vista desde un enfoque social.

5.2. VARIABLES SOCIODEMOGRÁFICAS Y CULTURALES DEL JUEGO PATOLÓGICO

Con el fin de entender la adicción al juego desde un contexto sociodemográfico y poder realizar teorías que ayuden a comprender dicha enfermedad, Alba y Labrador (2002), destacan las siguientes variables:

a) Edad. Se constata una cierta predilección por distintos tipos de juego según las edades de los jugadores. Por ejemplo, las loterías resultan más atractivas para el segmento de más edad de la población, mientras que las máquinas recreativas tipo A (aquellas que se limitan a conceder al usuario el tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, sin que puedan dispensar ningún premio en metálico) lo son para la población joven, y los juegos de cartas para todas las edades.

b) Sexo. Se ha señalado con frecuencia que algunos juegos son más típicos de hombres, como las quinielas, y otros de mujeres, como el bingo.

c) Nivel socioeconómico. La atracción hacia ciertos tipos de juego se ve influida por el nivel socioeconómico; así la ruleta suele ser un juego para personas de un nivel socioeconómico superior a aquellos que juegan a las máquinas recreativas tipo B (esto es, máquinas tragaperras ubicadas en bares y salas recreativas). No obstante, surgen matices en función de los orígenes históricos del juego, de forma que, por ejemplo, el Gran Bretaña las carreras de caballos tienen un componente aristocrático, mientras que en Australia se organizan para las clases de trabajadoras y las comunidades granjeras.

d) Contexto histórico-cultural y legislación. Legalizar nuevas formas de juego incrementa la cantidad de dinero invertido, las posibilidades de jugar y el número de personas que juegan.

e) Aceptación social (política, sociología y personal del juego). Encada sociedad se favorecerá determinados tipos de juego, incluso modalidades diferentes para cada grupo social. Aspecto que se manifiesta claramente en nuestro país, en el que las mujeres están sobrerrepresentadas en juegos como el bingo y las máquinas recreativas con premio. Por tanto, el acceso a un juego estará determinado por ciertas costumbres y reglas sociales más que por aspectos legislativos. (p.30)

Todas estas variables construyen supuestos que deriven o den posibilidad de llegar a padecer una adicción a la ludopatía, lo cual se puede complementar con una serie de factores de riesgo que propicien esta enfermedad, así se estudia en el siguiente apartado sobre la población juvenil mediante unos datos más actualizados.

5.3. LOS JÓVENES Y EL JUEGO

A través del Análisis del perfil del jugador *online* (2018), de la Dirección General de Ordenación del Juego, se extraen una serie de figuras estadísticas acerca del uso de este tipo de juego en Internet en los jóvenes (dentro de un rango de 18 a 35 años):

Figura IV: Jugadores activos por segmento de juego y rango de edad *online* en España. Año 2018.



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego

Figura V: Perfil del jugador *online* según el segmento, el sexo y la edad. Año 2018.

| Año | | Jugadores activos por segmento | | | |
|--|-------------------------------|--------------------------------|------------------|-------------|--|
| <input type="checkbox"/> 2016 | <input type="checkbox"/> 2017 | Año | | 2018 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> 2018 | | Segmento | Usuarios | % Var Anual | |
| | | Apuestas | 1.142.487 | 6,00 | |
| | | Bingo | 101.686 | 10,10 | |
| | | Casino | 574.862 | 21,28 | |
| | | Póquer | 360.658 | 6,99 | |
| | | Total | 1.476.385 | 5,84 | |

| Segme... | | Jugadores activos por sexo | | | |
|---|---------------------------------|----------------------------|------------------|-------------|---------------|
| <input type="checkbox"/> Apuestas | <input type="checkbox"/> Bingo | Año | | 2018 | |
| <input type="checkbox"/> Casino | <input type="checkbox"/> Póquer | Sexo | Usuarios | % Var Anual | Cuota (%) |
| <input checked="" type="checkbox"/> Total | | Hombres | 1.229.094 | 3,74 | 83,25 |
| | | Mujeres | 247.291 | 17,66 | 16,75 |
| | | Total | 1.476.385 | 5,84 | 100,00 |

| Año | | Jugadores activos por rango de edad | | | |
|--|-------------------------------|-------------------------------------|------------------|-------------|---------------|
| <input type="checkbox"/> 2016 | <input type="checkbox"/> 2017 | Año | | 2018 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> 2018 | | Rango_edad | Usuarios | % Var Anual | Cuota (%) |
| | | 18-25 | 397.570 | 12,57 | 26,93 |
| | | 26-35 | 508.058 | 6,62 | 34,41 |
| | | 36-45 | 326.578 | 5,64 | 22,12 |
| | | 46-55 | 154.150 | 0,50 | 10,44 |
| | | 56-65 | 64.834 | -5,80 | 4,39 |
| | | Más de 65 | 25.195 | -25,74 | 1,71 |
| | | Total | 1.476.385 | 5,84 | 100,00 |

Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego

En la figura IV se puede observar que el pico más alto de jugadores activos en el país se encuentra entre las edades comprendidas entre 26 y 35 años, con una curva que asciende desde la edad legal para jugar, 18 años, donde lo que más predomina es el bingo y las casas de apuestas. Por otro lado, en la figura V se presenta el número de personas jugadoras por edad. La suma de jugadores entre 18 y 35 años supera a más de la mitad del millón de jugadores en el país, lo cual resultan unas cifras desorbitadas, y más atendiendo a la razón de que España es uno de los países de Europa más envejecidos y con menos población joven. Cabe destacar también que, en la misma figura, el segmento que más ha sido utilizado por excelencia son las casas de apuestas, con 1.142.487 usuarios sobre el total de todos los segmentos del juego que corresponden a 1.476.385 jugadores.

Las cifras son alarmantes, y más aún si se considera que de esos jóvenes existe un porcentaje que no está representado, el de los menores de edad. Aunque sea una práctica ilegal, son muchos los menores de edad que a través de intermediarios o con cuentas de crédito ajenas, realizan apuestas, en su mayoría relacionadas con el fútbol, provocando en ellos una adicción al juego que es más difícil de diagnosticar.

A través de Juventud y Juegos de Azar (2018) (p.73-75), del Instituto de la Juventud, se expone un estudio sobre los juegos de azar en jóvenes y adolescentes, donde se intenta dar una explicación a la adicción a través de diferentes factores de riesgo:

-Factores de riesgos biológicos indirectos:

Los factores indirectos de riesgo son aquellos que crean vulnerabilidades y tendencias que predisponen a las personas a problemas de juego cuando más tarde se combinan con factores “directos”. La herencia genética crea predisposiciones

biológicas que aumentan o disminuyen la probabilidad de una persona de participar en juegos de apuestas y/o desarrollar una patología respecto al juego.

Aunque puede haber alguna vulnerabilidad genética específica del juego, lo que las personas suelen heredar es una vulnerabilidad genética compartida para varias condiciones, lo que explica el alto grado de comorbilidad del juego problemático con el uso y abuso de sustancias, con la delincuencia y/o personalidad antisocial y con trastornos en el estado de ánimo.

-Factores de riesgo indirectos del entorno:

Así pues, las propensiones biológicas mencionadas anteriormente, son afectadas por las experiencias del entorno (principalmente por los factores sociales), las cuales pueden incrementar o disminuir el riesgo. Los factores de riesgo del entorno indirectos pueden incluir: tener una crianza negligente o abusiva, modelaje o participación de los padres en los juegos de azar, participación de amigos, parejas y grupos sociales en juegos de azar, menores ingresos, bajo nivel educativo, falta de apoyo social o familiar, aceptación social Juventud y juegos de azar.

-Factores directos:

Muchos factores de riesgo directos constituyen el ámbito “psicológico” en el modelo biopsicosocial (en el marco actual está implícita la creencia de que la psicología de una persona es principalmente derivada de la combinación de la dotación biológica y de la experiencia vital). Una de estas preocupaciones es si la persona tiene percepciones erróneas o simplemente falta de información o conocimiento sobre el juego. Estas cogniciones erróneas incluyen la falta de comprensión de que la mayoría de los resultados de juego son aleatorios e independientes de los resultados pasados, que casi todas las formas de juego tienen retornos esperados negativos (es decir, las

probabilidades son sesgadas en contra del jugador y no es posible ganar dinero a largo plazo), y que para la mayoría de estos juegos no hay sistemas o estrategias de comportamiento que puedan influir en estos resultados aleatorios o que permitan soslayar la “expectativa matemática negativa”. Un segundo factor de riesgo directo se refiere a si el juego sirve a una necesidad psicológica para el individuo, como proporcionar una descarga de ansiedad, facilitar una fuga temporal de otras preocupaciones o proporcionar una forma muy placentera (y necesaria) de excitación. Alternativa o complementariamente, puede ocurrir, que ser identificado como un “jugador” y/o tener dinero sea un objetivo o medida particularmente importante de éxito para la persona. Un tercer factor de riesgo directo se refiere a la magnitud de la recompensa y al “ganar” de forma temprana en el juego. Tener una “victoria grande al iniciar en el juego” parece ser un determinante importante de la continuación del juego, al igual que la participación en formas “continuas” de juego que puede proporcionar una alta frecuencia de refuerzo en un corto período de tiempo (es decir, máquinas de juego electrónico, mesa de casino juegos, loterías “continuas”).

Dado que la edad de inicio en el juego patológico se suele producir en edades tempranas y de forma mayoritaria en varones, ambas características se podrían presentar como factores de riesgo. La facilidad de acceso a internet, con todo tipo de dispositivos técnicos en manos de adolescentes o jóvenes, en fases de desarrollo de la personalidad caracterizadas por la curiosidad o la búsqueda de experiencias y de riesgo y, todo ello, con casi absoluto anonimato en su actuación, son ya coordenadas de cierta desprotección frente al riesgo. Todas estas circunstancias, unas u otras, aisladas o combinadas, puede constituir un terreno abonado para el juego si la dotación emocional y cognitiva del adolescente o joven no tiene las defensas adecuadas.

Parafraseando en el mismo informe (p.61), los juegos de azar se han extendido entre los adolescentes. En España existe un número elevado de personas jugadoras, lo que puede indicar que sea un factor de bienestar (más tiempo libre, más dinero) o un síntoma de alienación por parte de la población, que tras una falta de recursos y objetivos, hace uso del juego como evasión.

Esta práctica tan negativa afecta más a las personas jóvenes, que son más moldeables y vulnerables. El juego en adolescentes se llega a considerar como un problema de salud pública.

Según el informe de Injuve (2018), “estar involucrado en el juego durante la adolescencia puede llevar a consecuencias adversas como relaciones tensas, delincuencia y comportamiento criminal, síntomas depresivos, mayor riesgo de ideación e intentos de suicidio, mayor riesgo de otras adicciones y mala salud general”. (p.62)

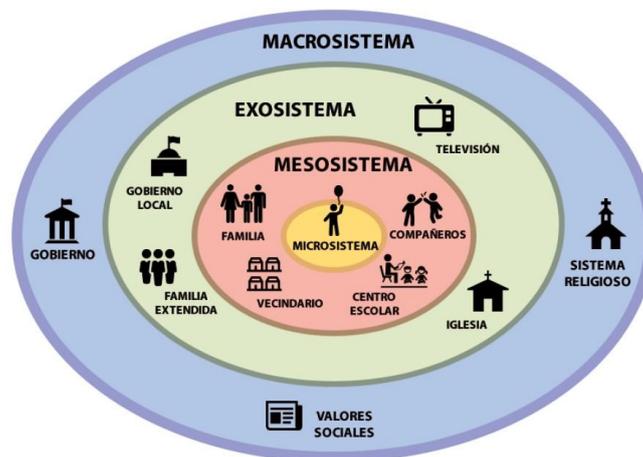
Las nuevas tecnologías han incrementado la facilidad del acceso al juego, del cual se hace muy difícil su control y su uso responsable.

En relación con los factores de riesgo indirectos del entorno en los jóvenes; el 15 de enero de 2020, el famoso psicólogo Javier Urrea impartió una conferencia en la Universidad Europea Miguel de Cervantes de Valladolid, titulada “La perversa adicción al juego en menores” (2020). En esta conferencia Urrea comentó la importancia de proporcionar estrategias a los menores para adquirir herramientas de asertividad y de capacidad crítica para evitar caer en esta adicción. Expuso factores relevantes de riesgo como el hecho de que se sirva bebida y comida gratis a los usuarios dentro de los salones de juego, la facilidad de obtener microcréditos que permitan seguir jugando aún sin disponer de dinero, o lo manipulables que son los jóvenes pues en ellos existe un conflicto entre ser conocido y reconocido, y la importancia del dinero en este caso para encontrarse en un status superior

al resto. En dicha charla se manifestó a su vez la masificación de casas de apuestas en los barrios desfavorecidos y se arrojaron datos críticos como que la adicción en los jóvenes se presenta tras nueve meses de juego, y que el 0'9% de la población del país sufre adicción al juego, de los cuales el 30% de dicho porcentaje representaba a personas inmigrantes jóvenes.

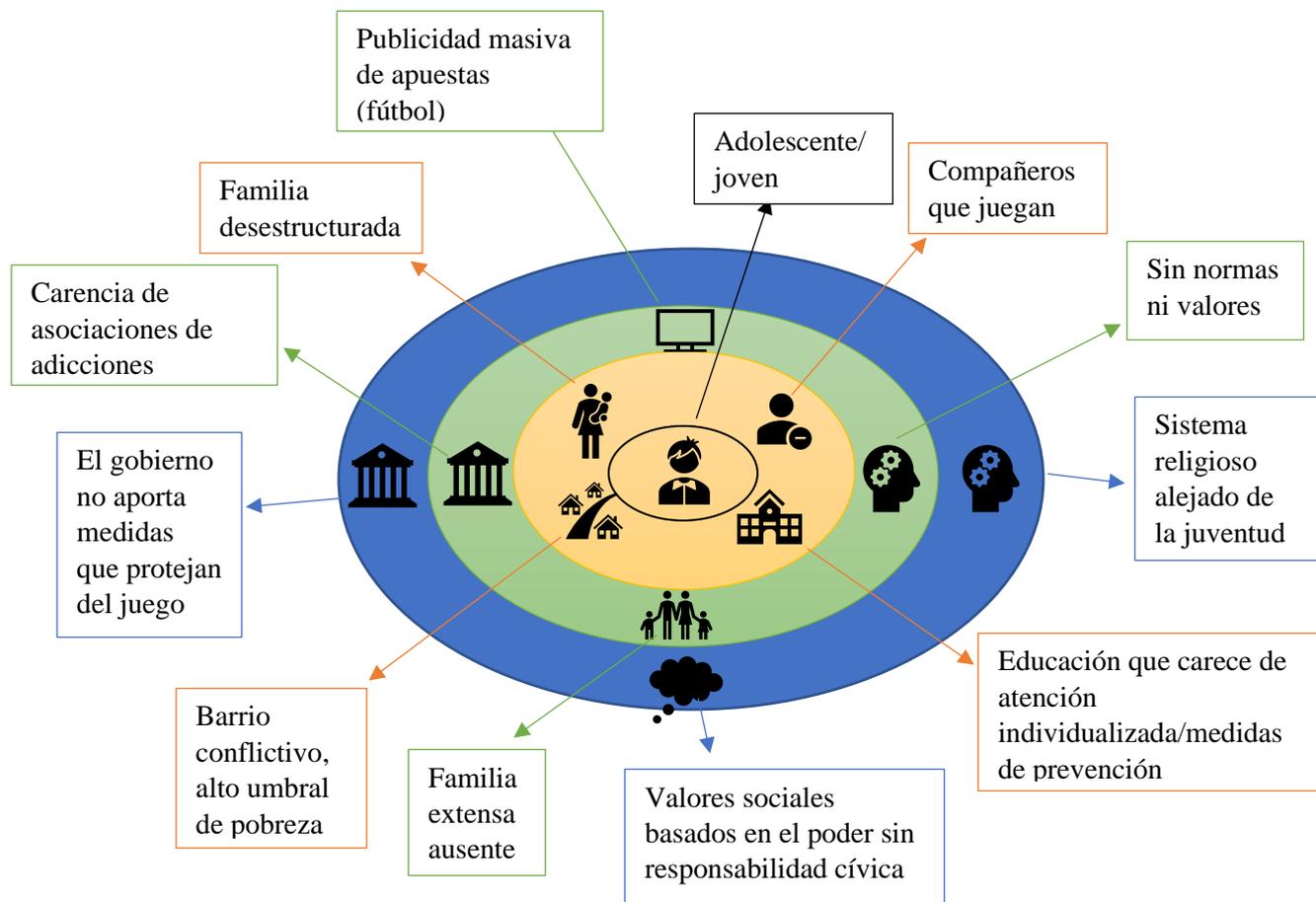
A raíz de toda esta información recabada, de manera personal se ha creado un esquema a partir de la Teoría Ecológica de los Sistemas de Bronfenbrenner (2012), basada en el entorno y las relaciones de un joven en riesgo de adicción al juego, a fin de entender de manera más completa y visual los riesgos que presentan los jóvenes en su medio. La teoría original consta de un enfoque ambiental sobre la persona desde su niñez y cómo influye el entorno en ella. En la siguiente figura se muestra una representación de la idea original, seguido de la una teoría ideada en los adolescentes y su propensa adicción o relación con el juego.

Figura VI: La Teoría Ecológica de los Sistemas de Bronfenbrenner. Año 2019.



Fuente: Blogspot: Aportando con la psicología del desarrollo.

Figura VII: La Teoría Ecológica de los Sistemas de Bronfenbrenner adaptada a los riesgos de adicción al juego en jóvenes. Año 2020.



Fuente: Elaboración propia

La Teoría Ecológica de los Sistemas de Bronfenbrenner adaptada a los riesgos de los jóvenes representa de forma similar a la teoría original la influencia del entorno en una persona adolescente, que aún no se ha desarrollado psicológica y socialmente por lo que resulta aún moldeable en relación al entorno que le rodea. En esta adaptación únicamente se resaltan las ideas negativas o nocivas, bajo las cuales el adolescente se encontraría en riesgo de padecer adicción al juego.

Factores cercanos a la persona como encontrarse dentro de una familia desestructurada, con falta de figuras de apego o con violencia intrafamiliar es considerado factor de riesgo como se ha señalado anteriormente.

Otros factores de riesgo a destacar serían la ausencia de medidas de prevención y control por parte de las escuelas, la publicidad abusiva, principalmente en la televisión e Internet, o las carencias de valores de responsabilidad social y cívica en la sociedad en general, alentado por un modelo de gobernanza que prime por la riqueza o ganancias del estado antes que por la salud y bienestar de sus habitantes.

En muchas ocasiones los jóvenes se encuentran en su entorno con varios de estos factores de riesgo. Si no existen unas medidas mínimas de control sobre los adolescentes en alguno de estos tres sistemas que rodean al joven (mesosistema, exosistema y macrosistema) será mucho más probable que la persona inicie su actividad al juego convirtiéndola en una adicción.

5.4. LA SITUACIÓN ACTUAL EN CASTILLA Y LEÓN

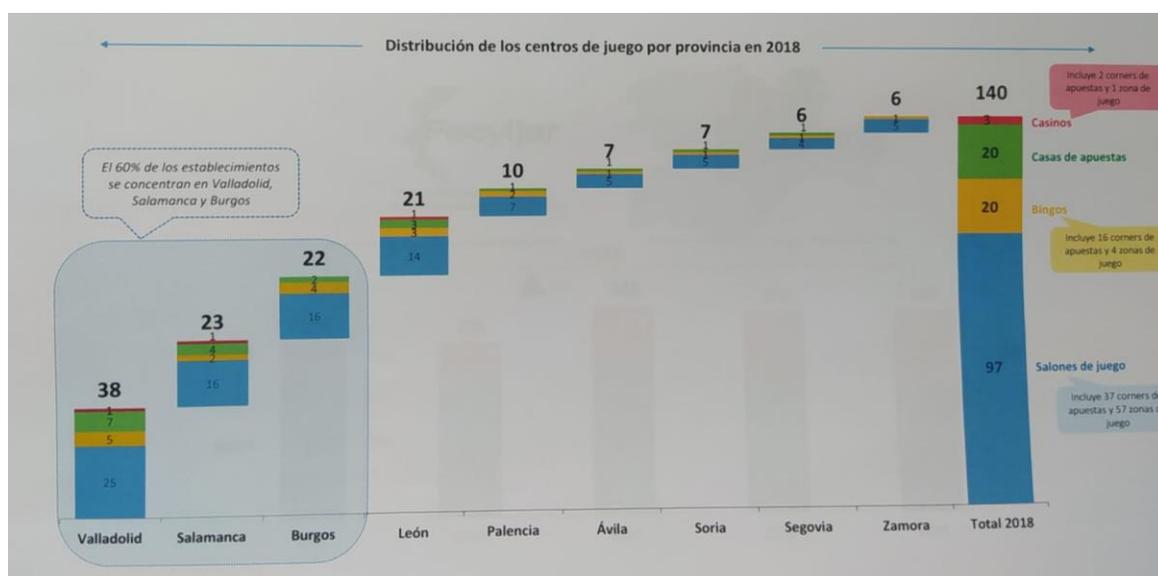
Según la Dirección General de Ordenación del Juego, en España con datos de 2018, se contabilizan un total de 1.476.385 de jugadores activos, con un incremento anual del 5,84%. Las apuestas es el segmento en el que participan un mayor número de personas, seguido de los casinos, que han experimentado un mayor crecimiento.

A través de datos facilitados por la Asociación de Jugadores Patológicos de Valladolid (Ajupareva), se exponen una serie de resultados recopilados por la Federación Castellano Leonesa de Jugadores de Azar Rehabilitados (Fecyljar) donde, con datos recientes de noviembre de 2019, en los dos últimos años los establecimientos de juego han crecido un 38%, impulsados sobre todo por los salones de juego. En total existen en Castilla

y León 160 establecimientos de juego, de los cuales 115 son salones de juego, 22 casas de apuestas, 20 bingos y 3 casinos.

En la siguiente tabla se demuestra tal afirmación, puesto que un año antes eran 140 los establecimientos totales. De esta tabla destaca Valladolid, que cuenta con el número más alto de establecimientos de juego.

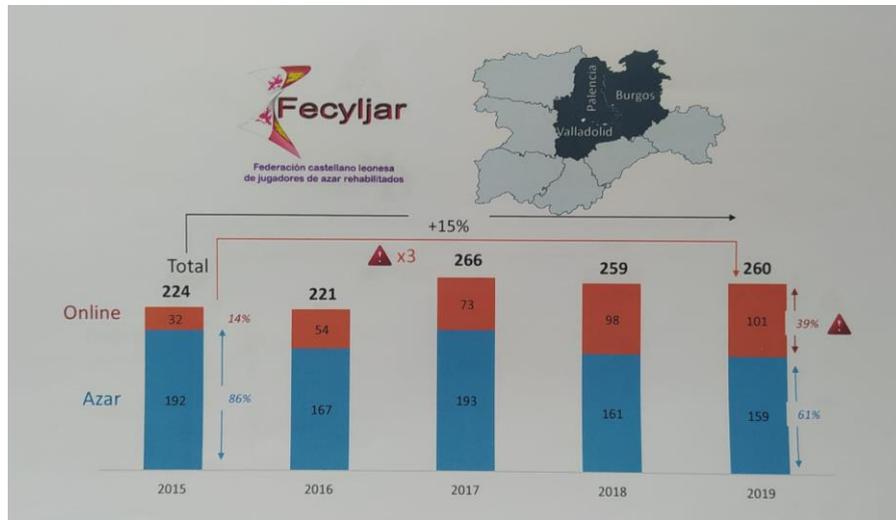
Figura VIII: Establecimientos de juego autorizados en Castilla y León. Año 2018.



Fuente: Ajupareva

En cuanto a la enfermedad se refiere, los casos patológicos de ludopatía han crecido un 15% desde 2015 entre las ciudades de Valladolid, Palencia y Burgos, donde el juego *online* multiplica por tres su presencia. En 2019, se llegó a totalizar 260 personas que padecen juego patológico en estas tres provincias. Es importante destacar que este recuento se realiza a partir de las personas que buscan ayuda en las asociaciones de rehabilitación del juego, a parte existirán un número de personas con la enfermedad, reconocida o sin reconocer, que no han precisado de la ayuda de estas entidades.

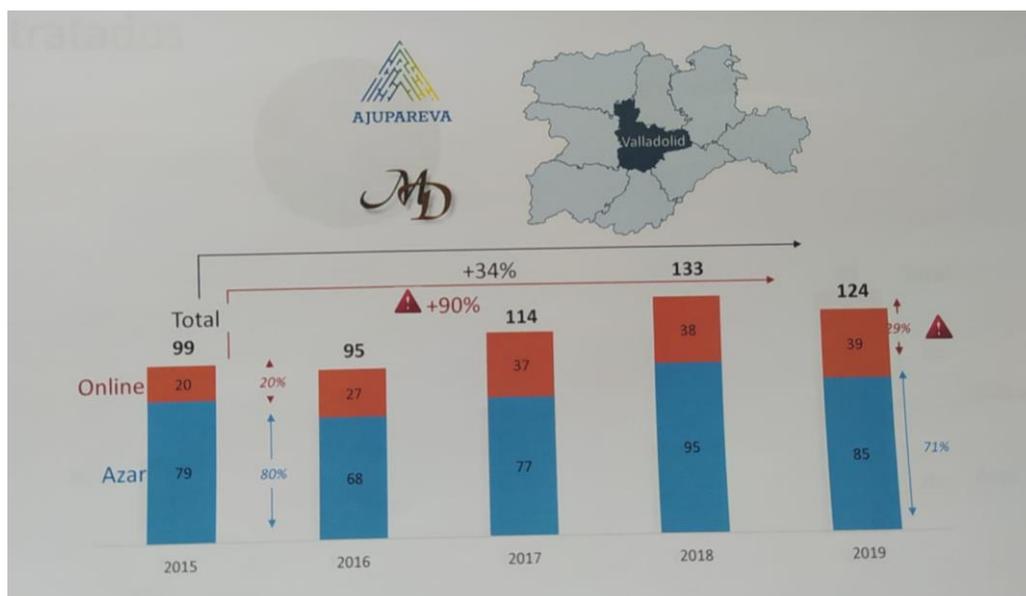
Figura IX: Los casos patológicos crecen un 15% desde 2015. Año 2019.



Fuente: Ajupareva.

En Valladolid, el tratamiento del juego *online* se ha duplicado, llegando a representar el 29% de los casos en 2019, con un total de 124 pacientes entre dos asociaciones.

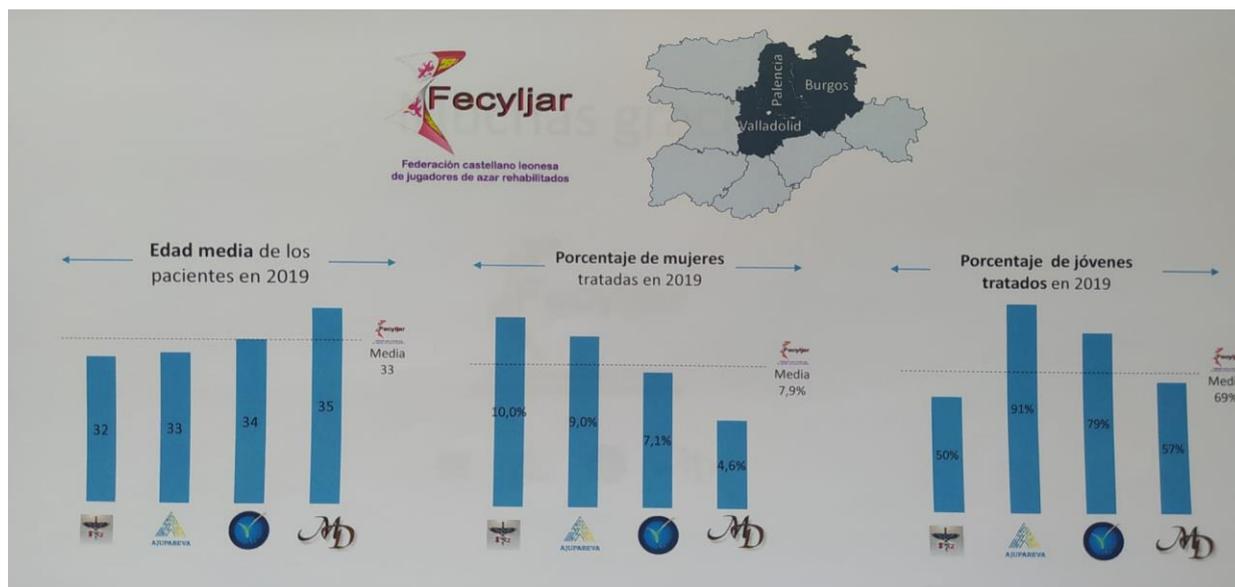
Figura X: Tratamiento del juego *online*. Año 2019.



Fuente: Ajupareva

En cuanto al sexo se refiere, según datos recogidos de Valladolid, Palencia y Burgos, los pacientes son mayoritariamente hombres, ya que las mujeres representan aproximadamente el 8% de los casos. La edad media se encuentra en 33 años. Los jóvenes tratados representan el 69% de los pacientes, una cifra bastante preocupante.

Figura XI: Media de edad de los pacientes. Año 2019.



Fuente: Ajupareva

Aunque el porcentaje de mujeres es bastante pequeño, la cifra real de mujeres que padecen juego patológico sería mucho más elevada, ya que según fuentes de Ajupareva, el juego está muy estigmatizado dentro de la cuestión de género, y piden mucha menos ayuda con su adicción a diferencia de los hombres, ya que por lo general tienen sentimientos de vergüenza y culpa, y una imagen de “mala mujer”, en varias ocasiones unido a problemas de alcoholismo, que impiden que reconozcan su adicción.

Desde Ajupareva, entidad referente de rehabilitación de jugadores en Valladolid, enfocan sus terapias mediante un método de reunión, realizándolo de dos maneras, a través de terapias grupales y mediante grupos específicos (jóvenes y mujeres). Las terapias

grupales/generales se realizan tres veces por semana mientras que los grupos específicos se reúnen una vez por semana cada grupo. La asociación también cuenta con trato psicológico individualizado y sus métodos y estrategias son similares a las asociaciones de rehabilitación de otras provincias del territorio.

Entonces, Castilla y León, a pesar de que el número de jugadores con adicción haya aumentado, existen medidas y espacios que aseguran su rehabilitación y la puesta en marcha de un proyecto de vida por la mejora y superación personal.

5.5. EL EDUCADOR SOCIAL COMO FIGURA PARTICIPATIVA Y REALIZADORA DE LOS PROCESOS DE PREVENCIÓN Y REHABILITACIÓN DE LUDOPATÍA

En la actualidad ya existen modelos rehabilitadores para minimizar o dar fin a esta enfermedad, a través de tratamientos farmacológicos, o mediante procedimientos de intervención psicológica como el *Mindfulness* o las terapias grupales, este último método es el más común para hacer frente a la adicción al juego.

Las figuras más representativas dentro del proceso de rehabilitación de la ludopatía son los psicólogos y psiquiatras. Por otro lado, en cuanto a la prevención, existen pequeños programas que se realizan mediante indicaciones de algunas Comunidades Autónomas, cuyo fin es informar de los riesgos del abuso del juego y sus consecuencias. No existe una figura concreta que se encargue de esta tarea; el puesto se elige de aquellos que se encuentren dentro del ámbito social, por lo tanto, existe una gran miscelánea de puestos que pueden cubrir esta necesidad, como trabajadores sociales, integradores sociales, animadores socioculturales, psicólogos, terapeutas ocupacionales, profesores, educadores sociales, etc.

Para hacer frente a esta variedad de opciones, se debe reivindicar la figura del Educador Social, como agente idóneo dentro de los procesos de prevención, e incluso de rehabilitación.

El Educador Social se presenta como un agente socioeducativo apto para trabajar con grupos o personas en situación de riesgo o exclusión social, que pertenezca a cualquier rango de edad. Detecta situaciones de riesgo, hace uso de los recursos sociales de la comunidad y los acerca en disposición de aquellos que lo precisen. Una vez detectada la situación y conociendo los recursos, el Educador Social también posee la competencia de realizar itinerarios individuales y personalizados con una base de promoción a la autonomía y respeto a la dignidad de la persona. Todo este conjunto de responsabilidades permite al Educador Social acompañar a la persona enferma durante todo el proceso de rehabilitación y también prevenir, especialmente a los jóvenes, sobre esta enfermedad a través de actividades de carácter tanto educativo como lúdico. Esto no quiere decir que el Educador Social sea el único profesional referente que palie el trastorno de la adicción al juego, sino que su figura es relevante dentro de un equipo multidisciplinar y de coordinación, ya que el buen trabajo en equipo es fundamental para realizar una prevención efectiva y una mejora óptima en la salida de la enfermedad.

6. METODOLOGÍA Y TÉCNICAS APLICADAS A CADA OBJETIVO

Desarrollando el objetivo general de este trabajo de investigación, el cual es caracterizar la problemática de la ludopatía en España, y particularmente en los jóvenes, poniendo énfasis en el rol del Educador Social, se concretan unos objetivos específicos realizados a través de un metodología y técnicas de trabajo concretas.

Para conocer la situación actual de la ludopatía como práctica, e indagar en la reproducción de esta problemática en la población joven se ha hecho uso de la búsqueda de información tanto a nivel cuantitativo, conociendo datos reales y estadísticos sobre segmentos de la población, como cualitativo, atendiendo a factores históricos, psicológicos, sociales y educativos que faciliten comprender el tema a tratar en cuestión.

Por otro lado, se ha hecho uso de la observación tanto directa como indirecta, mediante la relación con el entorno de jóvenes jugadores que presentan indicios de padecer adicción al juego e interactuando dentro de las salas de apuestas y casino.

A su vez, para complementar la información recabada sobre el juego y los jóvenes, se ha realizado un análisis detallado de la charla impartida por el psicólogo Javier Urrea en la Universidad Europea Miguel de Cervantes, a cerca de la adicción al juego en menores.

Finalmente, para definir los alcances de la intervención del Educador Social y fijar su rol dentro de la prevención y rehabilitación, se ha llevado a cabo una síntesis entre las directrices del Consejo General de Colegios Oficiales de Educadoras y Educadores Sociales sobre las funciones dentro de la Educación Social, junto con toda la formación y experiencia obtenida a lo largo de estos cuatro años cursados del grado de Educación Social. La idea del

tema de investigación surge a partir de una de las funciones de esta figura, como es la detección de una situación de riesgo o exclusión y la búsqueda de recursos acordes dentro de la comunidad.

7. EXPOSICIÓN DE RESULTADOS

De este proyecto de investigación se ha verificado la existencia de redes de apoyo y rehabilitación, tanto a nivel estatal de la mano de la Federación Española de Jugadores de Azar (FEJAR), que engloba al conjunto de asociaciones de ayuda a la ludopatía en España, después a nivel autonómico con Fecyljar y finalmente a nivel provincial a través de Ajupareva. La información que ha aportado esta última entidad ha sido clave para confirmar la realidad actual del problema de adicción al juego en nuestra sociedad y su crecimiento desmedido.

A través de la Dirección General de Ordenación del Juego de mano del Ministerio de Consumo de España, y de su página web Jugarbien.es, se contrastan unos datos reales del progreso del juego en los últimos años en el país, y que este mismo corrobora la existencia de un problema comunitario mediante la elaboración de medidas que regulen el juego y controlen la adicción a este.

Al tratarse de un trabajo de investigación, los resultados se expresan mediante la reflexión sobre toda la información obtenida, con el fin de que, en un futuro, la Educación Social esté representada dentro del contexto de prevención y rehabilitación de la enfermedad patológica de la ludopatía.

8. ANÁLISIS DEL ALCANCE DE TRABAJO

Cabe destacar que la información que existe en la actualidad a cerca de la ludopatía se basa en su mayoría en análisis de carácter psicológico o psiquiátrico, principales ámbitos que han trabajado esta enfermedad desde que se conoce como tal. Queda por investigar mucho más aún a cerca de los indicadores o factores sociales y culturales que promueven la realización de la práctica del juego patológico, lo cual dificulta una exploración exhaustiva desde una mirada de carácter sociológico y socioeducativo.

A su vez, la recopilación de la información para la realización del proyecto se ha visto dificultada por la pandemia mundial debido al virus Covid-19, puesto que la principal fuente de información se ha obtenido mediante la búsqueda en Internet, sin contar con una disposición completa de la literatura existente en las bibliotecas y sin el contacto con las entidades y las personas que se encuentran en los centros de rehabilitación, una de las fuentes más prolíficas para contrastar información actual de índole social.

En contraste, la ejecución de este trabajo de investigación ha provocado la suscitación de la figura actual de la Educación Social, pues la gran variedad de competencias y aptitudes que recaen sobre esta figura no están reconocidas a día de hoy, impidiendo en muchas ocasiones que se plantee la realización de su trabajo en ámbitos relacionados con la psicología y otras áreas de la salud mental. Es necesaria la reivindicación del Educador Social dentro de estos ámbitos en los que también se tiene cabida y mucho que aportar, complementándolo con la naturaleza histórica de animación sociocultural de la que procede la profesión a tratar en esta investigación.

9. CONCLUSIONES

Tras la observación e información obtenida sobre la situación actual en el país, con acuerdo con las normas que se adoptan por parte del Gobierno para hacer frente a la ludopatía, que tras las peticiones de la sociedad civil, se ha decantado por el endurecimiento de las medidas de publicidad sobre el juego en la televisión en referencia a su franja horaria, los anuncios sobre el juego y las apuestas se limitan a un horario muy corto; o la prohibición del patrocinio de las empresas dedicadas al juego dentro de las equipaciones deportivas.

En contraposición, no comparto la legitimidad que el Gobierno ofrece a las empresas dedicadas al juego, puesto que el principal objetivo de las empresas recae en la obtención del beneficio máximo, aprovechándose de las situaciones sociales de exclusión y de los más jóvenes, quienes son los principales perjudicados frente a la publicidad abusiva y a las facilidades que se les presenta para que comiencen a jugar.

Apelo a la responsabilidad social y a la lucha pacífica y manifestación de la comunidad de cara al problema vigente de la construcción masiva de casas de apuestas en los barrios más desfavorecidos de las ciudades, que crean más desigualdad y pobreza con el transcurso del tiempo. Se trata de un tipo de violencia silenciosa contra los sectores poblacionales vulnerables, en beneficio de aquellos que ostentan el poder sistémico a través de la lucración ilimitada sobre el capital.

Con un apoyo socioeducativo desde la adolescencia, la prevención sobre el juego es clave para evitar actitudes de riesgo en los futuros jóvenes y adultos. Así como la educación sexual o la educación vial han evolucionado a lo largo de las últimas décadas hasta conseguir que todos los niños del país la reciban de la forma más acertada posible, lo mismo debería suceder con la prevención sobre el juego adictivo y la enseñanza del juego responsable. El sistema nos ha puesto esta traba a día de hoy, que perjudica a muchas generaciones, y en

nuestra mano está como agentes educativos aportar las medidas necesarias para preparar y formar a las personas creando unas barreras de seguridad positivas en ellas que eviten el desarrollo de prácticas abusivas con el juego en el futuro.

Por ello, el apoyo educativo debe estar presente siempre en las personas que padezcan esta enfermedad, para que sirva como guía y soporte en la salida de la ludopatía y su rehabilitación. El Educador Social, legitimado a actuar en estos procesos, contribuirá en la lucha contra la adicción al juego a través de la impartición de orientación y asesoramiento dentro de la prevención, al igual que la realización de intervención socioeducativa en las aulas y otros centros, como parte de la educación no formal. A su vez, el Educador Social se encuentra capacitado para detectar las situaciones de riesgo sobre el juego y poder prevenir sobre esto mediante la acción socioeducativa mencionada anteriormente. Por otra parte, en cuanto a la rehabilitación se refiere, una de las funciones de esta figura se centrará también en la elaboración de planes de seguimiento y evaluación que corroboren el progreso de la persona adicta, siempre trabajando en conjunto con un equipo multidisciplinar. La coordinación en la búsqueda y apoyo de las redes comunitarias existentes sirve de soporte para que la persona usuaria se aleje de la exclusión social y cree un entorno social positivo que mejore sus condiciones de vida. Los Educadores Sociales tenemos las habilidades y las aptitudes necesarias para hacer frente a la lucha contra la adicción al juego, y en nuestra mano está reivindicar nuestra figura mediante las definiciones concretas de los campos de trabajo y las intervenciones educativas que podemos aportar.

10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARJA-Asociación Riojana de Jugadores de Azar en Rehabilitación. (2017). Criterios diagnósticos DSM-5. Arjarioja.com. Recuperado de: <http://www.arjarioja.com/juego-patologico/criterios-diagnosticos/>
- ASEJER-Asociación Sevillana de Jugadores de Azar en Rehabilitación (s.f.). La ludopatía. Recuperado de: http://www.asejer.es/wp-content/uploads/documentos/la_ludopatia_asejer.pdf
- Asociación Estatal de Educación Social-ASEDES. (2007). Código deontológico del educador y la educadora social. Barcelona. Recuperado de: <https://www.eduso.net/wp-content/uploads/documentos/143.pdf>
- BOE (2011). Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego. Boletín Oficial del Estado. Gobierno de España. Recuperado de: <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2011-9280>
- Díez, L. y Díez Carpintero, D. (2020). ¡Jugad, jugad, malditos! La epidemia del juego en España: ludópatas y capos del azar. Recuperado de: <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=UqfODwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=ludopatia+espa%C3%B1a&ots=XLiAucqeNf&sig=WJ4H1FvpeZremzTOo5rVmrGgFx4#v=onepage&q&f=false>
- Dirección General de Ordenación del Juego. (2018). Declaración de los reguladores del juego sobre la frontera entre los juegos de azar y otros juegos. Ordenacionjuego.es. Recuperado de: <https://www.ordenacionjuego.es/es/noticia-Declaracion-reguladores-UE>
- FEJAR-Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados. (2015-2020). Descripción de la enfermedad. Fejar.org. Recuperado de:

[https://fejar.org/ludopatia/#:~:text=Descripci%C3%B3n%20de%20la%20enfermedad,\)%2C%20menospreciando%20cualquier%20consecuencia%20negativa.](https://fejar.org/ludopatia/#:~:text=Descripci%C3%B3n%20de%20la%20enfermedad,)%2C%20menospreciando%20cualquier%20consecuencia%20negativa.)

- Fernández-Alba, A. y Labrador, F, J. (2002). Juego patológico. Psicología clínica. Guía de intervención. Madrid. Editorial Síntesis.
- Gifre M, M. y Esteban G, M. (2012). Consideraciones educativas de la perspectiva ecológica de Urie Bronfenbrenner. Universidad de Girona. Recuperado de: <https://publicaciones.unirioja.es/ojs/index.php/contextos/article/view/656/619>
- Ibáñez C, A. y Sáiz R, J. (2000). La ludopatía: una nueva enfermedad. Psiquiatría médica. Masson.
- Injuve-Instituto de la Juventud. (2018). Juventud y juegos de azar. Una visión general del juego en los jóvenes. Instituto Max Weber. Recuperado de: http://www.injuve.es/sites/default/files/adjuntos/2019/06/juventud_y_juegos_de_azar.pdf
- Melero V. A, R, (2015). Terapia cognitiva basada en la atención plena (o mindfulness) en juego patológico. Facultad de psicología. Universidad Pontificia de Salamanca. Recuperado de: <https://summa.upsa.es/details.vm?q=id:0000043139&lang=es&view=main>
- Ramos Brieva, J. (2006). Ludopatía: el otro lado del juego. RevistaIndice.com. Recuperado de: <http://www.revistaindice.com/numero19/p9.pdf>
- Urrea, J. (2020). La perversa adicción al juego en menores. 30º Aniversario de Ajupareva. Universidad Europea Miguel de Cervantes. Valladolid.