



UNIVERSIDAD DE JAÉN

Facultad de Trabajo Social

Trabajo Fin de Grado

PROYECTO DE INTERVENCIÓN COMUNITARIA ANTE LA LUDOPATÍA

Alumno/a: M^a de los Ángeles Ayoso Cabezas

Tutor/a: Juana Pérez Villar

Dpto: Psicología

Convocatoria de julio, año 2014

ÍNDICE

ÍNDICE.....	1
RESUMEN Y ABSTRACT	3
INTRODUCCIÓN	5
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	7
HISTORIA DEL JUEGO	7
ACERCA DEL JUEGO COMO ADICCIÓN	8
JUEGO PATOLÓGICO	10
Tipos de jugadores patológicos, fases por las que pasa la persona con ludopatía, consecuencias, epidemiología y factores de riesgo.	10
LA PREVENCIÓN EN EL JUEGO PATOLÓGICO	15
JUSTIFICACIÓN.....	17
DISEÑO DEL PROYECTO.....	19
ESTRATEGIAS.....	19
POBLACIÓN DESTINATARIA	21
OBJETIVOS Y METAS.....	21
METODOLOGÍA.....	22
ACTUACIONES	23
EVALUACIÓN	26
RECURSOS.....	27
VINCULACIÓN AL TRABAJO SOCIAL.....	29
BIBLIOGRAFÍA.....	31

RESUMEN Y ABSTRACT

RESUMEN

El presente trabajo abarca un proyecto de intervención con la comunidad para sensibilizar a la sociedad sobre el problema del juego patológico y dotarlo de la gravedad que tiene. Para ello se han abordado diferentes aspectos sobre el juego como adicción, para ahondar en el tema y conocer la magnitud del problema tratando temas como la historia del juego, la tipología de jugadores, las consecuencias que tiene el juego para las personas adictas y los factores de riesgo que influyen, haciendo hincapié en los factores sociales.

Tras el análisis del problema, se propone una intervención comunitaria basada en la prevención en sus tres niveles mediante la utilización de diversas estrategias y con la participación de diferentes actores sociales.

Palabras clave: adicción, juego patológico, intervención comunitaria y prevención

ABSTRACT

This paper covers an intervention project with the community to raise awareness about the problem of pathological gambling and give it the gravity it has. To do this they have addressed different aspects of the game as addiction, to delve into the subject and know the magnitude of the problem dealing with topics such as the history of the game, the type of players, the implications of the game addicts and factors that influence risk, emphasizing social factors.

After analyzing the problem, a community-based prevention intervention at three levels by using different strategies and with the participation of different social actors is proposed.

Keywords: addiction, pathological gambling, community intervention and prevention

INTRODUCCIÓN

La ludopatía es un problema social que siempre ha existido pero que no hace mucho tiempo que se trata como una adicción, es preciso analizar el juego patológico como adicción, para ello, es necesario buscar el origen del juego y más tarde ahondar en la adicción que crea esta actividad, prestando especial atención a los factores de riesgo, que darán la clave de la intervención que se propone.

Para comenzar, es necesario hablar del concepto de adicción: Es aceptado por diversos autores que cualquier conducta normal placentera es susceptible de convertirse en una conducta adictiva (Echeburúa, Labrador, & Elisardo, 2009).

Adicción se define como 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).

La adicción a tratar se denomina ludopatía, adicción al juego, y pertenece al grupo de las adicciones sin sustancias. Siempre se ha relacionado adicción con el consumo de sustancias como el alcohol o las drogas, sin embargo, en los últimos años esta idea ha cambiado; el concepto se ha ampliado y se añaden nuevas adicciones, en las que no interviene ninguna sustancia, como pueden ser adicciones a la tecnología, al sexo, a las compras, al trabajo, al deporte... (Palumberi & Mannino, 2008).

Las adicciones sin sustancia se pueden separar en dos tipos: las legales, que son las adicciones aceptadas y legalizadas por la sociedad como son el juego, el trabajo, el sexo; y por otro lado, las ilegales, que no son consideradas lícitas por la sociedad, como la cleptomanía y la piromanía (Fernández García, de Lorenzo, & Vázquez, 2012).

Dos elementos que definen fundamentalmente una adicción son: la pérdida de control y la dependencia independientemente de que haya sustancia química de por medio o no, por tanto se considera adicción a cualquier conducta que el individuo no sea capaz de evitar y perjudique su vida cotidiana. (Martínez & Muñoz, 2012) El juego patológico produce un comportamiento en el que la persona tiene una incapacidad para dejar de jugar (ASAJER, 2006).

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Para abordar el tema de la adicción al juego, en principio se debe de conocer su origen y su desarrollo o evolución. La historia de los juegos de azar viene de mucho tiempo atrás, en las sociedades más antiguas y en todas las culturas ha estado presente.

HISTORIA DEL JUEGO

El interés de las personas por los juegos de azar puede ser tan antiguo como la propia existencia del ser humano. Los primeros hechos que demuestran la existencia del juego se remontan a miles de años. Los egipcios, los etruscos, los romanos, una civilización tras otra han inventado diversos juegos y actividades en los que fundamentalmente está presente la apuesta. Las personas no solo han puesto en peligro su dinero y bienes materiales, sino a sus parejas (mayormente jugaban los hombres), partes de sus cuerpos y hasta sus propias vidas (Ibañez Cuadrado & Sáiz Ruiz, 2000).

Parece encontrarse el origen del juego con los descubrimientos de dados estampados en las tumbas del antiguo Egipto y de pinturas también egipcias sobre juegos de tableros, 3000 a.C. (Bombín, 2010). Los chinos jugaban hace 4000 años apostando partes de su cuerpo, además parece ser que éstos inventaron los juegos de cartas en el siglo XII, y se extendieron a Europa a través de España en el siglo XIV (Ibañez Cuadrado & Sáiz Ruiz, 2000). En América todo apunta a que ya se conocían los juegos de azar ya cuando los españoles llegaron a estas tierras, al menos, en México se jugaba con los huesos de algunas frutas como la ciruela o el melocotón (Bombín, 2010).

Algunos casos en los que se pueden observar las consecuencias de la implicación en juegos con apuestas se han hecho célebres por estar protagonizados por personajes famosos, desde emperadores y reyes que arriesgaban su reino en el juego como Calígula, Luis XIV de Francia o Enrique VII de Inglaterra (que perdió a los dados las campanas de la Catedral de San Pablo) hasta científicos como el filósofo Descartes y escritores como el poeta Luis de Góngora, que fue expulsado de la casa dónde vivía por las deudas contraídas en el juego (Ibañez Cuadrado & Sáiz Ruiz, 2000).

En España, en 1763, el rey Carlos II creó la Lotería Nacional, la más antigua y famosa de su género y de esta forma se institucionalizó el juego en un sentido mayor. En 1992 se hizo el primer sorteo mundial de lotería en el cuál, España participó (Bombín, 2010). En España se legalizó el juego en 1977, desde entonces, han aparecido diversos juegos de azar, la legalización y promoción de esta actividad y su aceptación popular han provocado un aumento de la participación en este, pero a medida que aumentaba la participación, también lo han hecho los casos de ludopatía (Salaberría, Báez, & Fernández Montalvo, 1998).

Los juegos legalizados en España son: los juegos de casino, los bingos, apuestas deportivas, loterías, juegos de cartas y dados de tipo privado y con apuestas de por medio, máquinas recreativas y juegos mecánicos con posibilidad de ganar dinero y concursos con premio en los medios de comunicación y otros (Dominguez Álvarez, Pérez Pérez, Sicilia Salcedo, Villahoz González, & Fernández Alepuz, 2007).

ACERCA DEL JUEGO COMO ADICCIÓN

La consideración de que el juego pueda constituir en algunos casos un proceso patológico y que realmente se trate de una adicción es un concepto relativamente reciente. El juego era considerado como un pecado hace un par de siglos (Ibañez Cuadrado & Sáiz Ruiz, 2000).

Autores como Piaget, Mauss, Fink o Vygotskij han analizado desde la literatura el juego como una actividad sana y como característica esencial de los seres humanos, en la edad adulta y en la edad infantil. Además lo toman como una experiencia lúdica indispensable para la vida, la socialización y el desarrollo de la persona (Palumberi & Mannino, 2008).

La actividad lúdica que el juego proporciona es fundamental para que el ser humano se desarrolle emocionalmente. A través de este fenómeno los niños pueden aprender nuevos conocimientos y experiencias durante sus primeros años de vida permitiendo una evolución correcta y una asimilación de los roles familiares y sociales del entorno. No obstante, es imprescindible diferenciar entre el juego como actividad lúdica y el juego como adicción (Parrondo, 1994).

Según Labrador y Becoña cuando hablamos del hábito de jugar podemos distinguir varios tipos de individuos donde se puede observar este fenómeno del paso de juego como actividad lúdica a juego como adicción (Fernández Alba & Labrador, 2002):

- Jugadores profesionales: Estas personas toman el juego como una profesión y la utilizan para ganar dinero. Apuestan tras un estudio y cálculo de probabilidad y no llevados por la pasión, no se implican emocionalmente en las apuestas. Habitualmente juegan a las cartas o a otros juegos donde la habilidad y la experiencia tienen un papel relevante para ganar y suelen estar implicados con la habilidad que con el azar.
- Jugadores sociales: Son personas que juegan por entretenimiento, placer o sociabilidad, y que hacen un uso esporádico del juego y nunca continuado. Las pérdidas máximas están establecidas previamente y son aceptables de acuerdo a la situación y posibilidad económica del jugador. Pueden dejar de jugar en cualquier momento, ya que el resultado de las apuestas no influye emocionalmente; normalmente juegan entre amigos y utilizan el juego como cualquier otra actividad recreativa y no produce problemas en ningún ámbito de su esfera personal y pública.
- Jugadores problemáticos: Son personas que suelen abusar del juego y el gasto es de una magnitud que en ocasiones les crea problemas económicos. Se encuentra entre los jugadores sociales y los jugadores patológicos, tiene menos control que los jugadores sociales y son susceptibles de convertirse en jugadores patológicos
- Jugadores patológicos: Según Echeburúa y Baez, 1991, este tipo de jugadores se caracterizan por la dependencia que sienten por el juego, la pérdida de control y un desajuste con la vida cotidiana de la persona (Fernández Montalvo & Echeburúa, 2000).

Muestran una dependencia del juego que les lleva a jugar frecuentemente destinando grandes cantidades de tiempo y dinero, apuestan cantidades superiores a las planeadas, y cuando pierden tienen el deseo reiterado de jugar para recuperar el dinero perdido (Salaberría, Báez, & Fernández Montalvo, 1998).

JUEGO PATOLÓGICO

Tipos de jugadores patológicos, fases por las que pasa la persona con ludopatía, consecuencias, epidemiología y factores de riesgo.

El juego, cuando pasa de ser una actividad de entretenimiento para convertirse en una adicción, pasa de ser una diversión a una necesidad; en ese momento es en el que se puede definir como juego patológico, cuando el individuo pierde la libertad de decidir si quiere jugar o no y se convierte en jugador patológico.

Dentro de los jugadores patológicos o ludópatas, algunos autores plantean diversos tipos: 1). Jugador Puro, 2) Jugador con alta vulnerabilidad emocional 3) Jugador multiimpulsivo. Más tarde, otros autores añaden un cuarto tipo de persona con ludopatía: Enfermo mental que juega (Santos Casado, 2008):

- Jugador Puro: Persona que sufre la adicción del juego patológico y la mayor parte de la sintomatología que presenta (ansioso-depresiva, mentiras patológicas, problemas de pareja, autoestima, etc.) está estrechamente vinculada con la conducta del juego sin presentar otra característica que no esté relacionada con el juego.
- Jugador con alta vulnerabilidad social: Suele ser más problemático, ya que presenta un comportamiento con factores de su personalidad que lo hacen vulnerable. Puede tener o haber tenido relación con otro tipo de dependencia.
- Jugador multiimpulsivo con otras patologías asociadas: El problema es de una mayor magnitud al presentar más patologías además del juego patológico.
- Enfermo Mental que presenta Juego Patológico: Además de presentar adicción grave al juego, también presenta un trastorno mental grave.

El jugador patológico se va creando y formando poco a poco mediante un proceso, pasando por diferentes etapas. Las fases que atraviesa un jugador son descritas por primera vez por Custer en 1984. Según este autor, hay unos patrones uniformes de desarrollo y progresión del juego problemático con complicaciones predecibles. Las fases o etapas por las que pasa un jugador que tiene ludopatía son (Santos Casado, 2008):

En primer lugar, se da la fase de ganancia. En esta fase el jugador toma contacto con el juego e inicialmente suele tener suerte que no es por casualidad, ya que esto le hará que vuelva a jugar y que crea que es un mérito suyo porque es habilidoso y no es por el azar.

En sus primeros juegos le tocarán premios y esto supone un reforzador potente que origina en el jugador una sensación de control pero que es totalmente equivocado. Los jugadores en esta fase ya empiezan a tener distorsiones cognitivas en el sentido de un recuerdo selectivo de las ganancias y minimizando las pérdidas (Santos Casado, 2008).

Tras esta etapa surge la fase de pérdida: El jugador aumenta el tiempo que pasa jugando y también la cantidad económica apostada. El juego no se va de su mente, le produce un placer especial probablemente distinto al que le produce a la mayor parte de las personas. En esta fase el jugador empieza a jugar solo y va perdiendo su contexto social. Comienza a perder cantidades importantes y vuelve a jugar para recuperar lo perdido (Santos Casado, 2008).

Finalmente se produce la fase de desesperación: Se juega más cantidad de dinero para recuperar dinero perdido y pagar deudas. Empiezan a surgir problemas económicos, familiares, personales... Continúan jugando por el placer que les produce, para la evasión de los problemas o algunos siguen jugando pero se encuentran mal incluso cuando están jugando (Santos Casado, 2008).

Para especificar en qué consiste la ludopatía nos remitimos a una definición realizada por la OMS que cataloga la ludopatía como: “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.” (Organización mundial de la salud (OMS), 2004).

La ludopatía, al igual que el resto de conductas adictivas, genera una situación problema en varias áreas de la vida del ludópata y que no solo lo afectan a él, también a todas las personas que se encuentran a su alrededor. El desenvolvimiento habitual del usuario afectado por la adicción se ve fuertemente perjudicado en su vida diaria (Parrondo, 1994).

Las áreas que se ven afectadas negativamente en una persona con ludopatía son: el área psicológica, familiar, social, laboral, económica y somática (ASAJER, 2006).

En el área psicológica, suele ser habitual que la persona adicta se irrite con facilidad, muestre apatía, bajo ánimo, baja autoestima, sentimientos de culpa, ideas de suicidarse o realizarse violencia autoinflingida y en general rasgos de depresión (ASAJER, 2006).

En el área familiar, dentro del núcleo familiar, la persona ludópata suele mentir para ocultar su adicción creando así un clima de desconfianza en toda la familia y por consiguiente un deterioro importante de la comunicación. En mayor o menor grado se suele dar una desestructuración familiar. Se produce un deterioro en todo el núcleo familiar, no solo con la pareja, sino con los hijos, un estado de malestar en todos los miembros de la familia y pudiendo crear conflictos en los más pequeños de la familia al sociabilizarse en un entorno inadecuado. Además aquí ya influirían los problemas económicos, ya que el jugador tiene problemas con el dinero que normalmente se utiliza para los gastos familiares, pueden producirse endeudamientos y el nivel económico de la familia baja (Parrondo, 1994).

El ámbito laboral es otro espacio afectado, suele perderse concentración y rendimiento así como disminución de la atención dificultando la función laboral dentro del puesto de trabajo. La situación se agrava cuando el jugador patológico empieza a faltar al trabajo o existen actos delictivos como robos, en estos casos puede darse el despido laboral siendo luego complicado reinsertarse en el mundo laboral (Parrondo, 1994).

La persona ludópata suele jugar sols, por tanto su entorno social también se encuentra dañado. Cada vez se dedica más tiempo a jugar y se apartan obligaciones, así como las relaciones sociales con amigos, se produce un aislamiento (ASAJER, 2006).

En el área somática del individuo también hay numerosas alteraciones como puede ser la del sueño, falta de apetito, dolores de cabeza... (ASAJER, 2006).

A nivel personal, el jugador puede ser vulnerable también de sufrir otra adicción y tiende a aumentar el consumo de alcohol y tabaco. Cuando el juego es un problema en adolescentes, las malas calificaciones escolares y el fracaso están presentes en muchas ocasiones (Salaberría, Báez, & Fernández Montalvo, 1998).

Este problema existe desde hace mucho tiempo y como hemos podido comprobar conlleva consecuencias muy perjudiciales para las personas que se convierten en adictas al juego y para todas las personas que se encuentran en su entorno. Por tanto, viendo la repercusión del problema es muy importante indagar y obtener datos que demuestren y aclaren hasta donde llega la dimensión del fenómeno.

Según algunos autores se puede concluir que aunque no existen en España muchos estudios realizados sobre los casos existentes de ludopatía, si se han podido descubrir

algunos que nos dicen que España ocupa el puesto número uno de gasto en juego por habitante en la Unión Europea, de media en el año 2007 se gastaron 417€ por persona, un 7,3% más que el año anterior. El porcentaje de personas que sufren problemas con el juego si nos referimos a la población adulta sería de un 2%, mientras que si nos referimos a la población adolescente, sería un 3%. El número de personas que sufren ludopatía en España se acerca al millón y con una tendencia ascendente (Bombín, 2010).

Datos del II Estudio sobre la prevalencia de los Jugadores de azar en Andalucía demuestran que en Andalucía hay 129.801 ludópatas y 296.444 personas que están en proceso de ser adictos, es decir, jugadores problema como se han definido anteriormente. Por otra parte el estudio de Los andaluces ante las drogas y el juego en 2002 nos muestra que 12.000 jóvenes andaluces de entre 14 y 18 años usan de manera frecuente las máquinas tragaperras (FAJER, 2013).

En cuanto al tipo de juego, las máquinas tragaperras son las que tienen más éxito, la fácil accesibilidad ayuda a ello, ya que cualquier persona puede jugar, además este tipo de juego es muy adictivo por la concentración de estímulos sensoriales (visuales, auditivos) y sobre todo por el poco tiempo que pasa desde que se mete la moneda hasta que se muestra el resultado (Bombín, 2010). Los mayores porcentajes de jugadores que acuden a consulta por su adicción al juego son los usuarios de juegos de máquinas recreativas y de los bingos, con más incidencia en las máquinas tragaperras debido a aspectos psicológicos implicados en el mecanismo de este tipo de máquinas (Salaberría, Báez, & Fernández Montalvo, 1998).

Respecto al sexo, la diferencia es notable, aproximadamente hay un 80% de hombres adictos al juego y un 20% de mujeres (Bombín, 2010). Enrique Echeburua manifestó este pasado marzo en las VIII Jornadas Nacionales de Patología Dual y Género, tituladas ‘Adicciones comportamentales y patología dual en la mujer que: “Hoy, las mujeres constituyen un 30% del total de ludópatas, pero sin embargo sólo el 10-15% acuden a centros de tratamiento en busca de ayuda” además explica el porqué de estos datos a la hora de acudir a recibir tratamiento: “al hombre se le tolera el juego excesivo, pero a la mujer en cambio se le tilda de viciosa, lo que conlleva una ocultación del problema más tenaz y una mayor resistencia a la búsqueda de ayuda” (La Vanguardia, 2014).

Hoy en día entre la edad de la niñez y de la adolescencia se considera una etapa de riesgo para la iniciación en la ludopatía. Aún no hay estudios que informen sobre la relación entre

los videojuegos y otros juegos más adictivos destinados a adultos pero cada vez de forma más frecuente se ven casos de niños con problemas de adicción en los centros de tratamiento y asociaciones (Bombín, 2010).

Muchos autores manifiestan la necesidad de continuar investigando para aproximarse a los datos reales de la epidemiología del juego patológico, ya que no se sabe con precisión cuál es la prevalencia en nuestra población (Santos Casado, 2008). La falta de estudios sobre los casos que existen de dicho problema se debe a la aceptación que la sociedad tiene sobre el juego y normalmente se suele ocultar la gravedad del problema.

El juego patológico es un problema muy serio, ya hemos visto que afecta a un gran número de ciudadanos, lo que lo convierte en un problema social, ya que por cada persona ludópata hay al menos un familiar que también sufre las consecuencias también expuestas anteriormente (Ramos Brieva, 2006).

Expertos en el tema piensan que los juegos de azar son animados a llevarse a cabo por una creciente aceptación de los mismos en la sociedad. Hay numerosos salones de juegos, casinos y loterías de la Administración. Las razones sociales más importantes que influyen en la práctica de los juegos de azar son: la fácil accesibilidad a juegos de azar debido a su legalidad, la creencia de ganar dinero fácil causada por la publicidad que se les da a estos juegos por parte de los medios de comunicación y sobre todo la falta de conocimiento, sensibilización y educación sobre los peligros de los juegos de azar; estas razones que influyen se convierten en los factores de riesgo sociales que favorecen el desarrollo de jugadores problema y patológicos (McDowell & Hostetler, 2000).

Estos factores sociales o también denominados socioambientales propician las prácticas de juegos de azar y animan a las personas de la sociedad a que jueguen, y son los más peligrosos, pero estos no son los únicos factores que influyen.

Nos encontramos factores de riesgo personales, familiares y socioambientales. Los factores personales corresponden con las características que tiene el individuo y predisposición a utilizar el juego como una vía de escape a sus problemas. Estos factores tienen unas variables que son: características de la personalidad, factores biológicos, factores de aprendizaje y variables cognitivas. Por otros lado, los factores de riesgo familiares podrían darse cuando hay una desestructuración del núcleo familiar dada por malas relaciones entre

los padres o padres adictos de drogas o de adicciones sin sustancias (Dominguéz Álvarez, Pérez Pérez, Sicilia Salcedo, Villahoz González, & Fernández Alepuz, 2007).

Además de los factores de riesgo, también existen factores mantenedores y de protección. Los factores mantenedores corresponderían con la explicación de que una persona no deje de jugar aún sabiendo las consecuencias y repercusiones que tiene y desarrolle una dependencia. Los factores de protección se corresponderían con los valores, el apoyo familiar, las relaciones sociales, actividades culturales, deporte, etc.; estos factores actúan en contra de los factores de riesgo (Dominguéz Álvarez, Pérez Pérez, Sicilia Salcedo, Villahoz González, & Fernández Alepuz, 2007).

LA PREVENCIÓN EN EL JUEGO PATOLÓGICO

El concepto de prevención se encuentra relacionado con los factores de riesgo, ya que son las circunstancias que incrementan la probabilidad de que el problema se dé y ahí es donde actúa la prevención, analizando la raíz del problema para disminuir esa probabilidad y actuar sobre esos factores, previniendo estos para que no llegue a darse el problema.

Por tanto, la prevención es un proceso de intervención social que trabaja sobre los factores que se relacionan con un determinado problema o situación que afecta al bienestar de las personas, se puede decir que la prevención trabaja sobre el origen de diferentes problemáticas para conseguir una buena calidad de vida de la población (Gallardo, 2006).

Se distinguen tres tipos de prevención (Villar Árevalo, y otros, 2006):

- Prevención primaria, dirigida a actuar antes de que surja la situación/problema, en este caso dirigida a promover actuaciones encaminadas a impedir el desarrollo del juego patológico. Va destinada a la población en general y no a grupos específicos que ya sufran problemas con el juego de azar. Es el tipo de prevención más amplio, ya que va dirigida a muchas personas.
- Prevención secundaria, tiene como objetivo reducir el número de casos de jugadores patológicos, consiste en la detección precoz de casos de ludopatía, intervenir antes de que se agrave o se cronifique el problema en personas que ya

están afectadas por la situación. Esta prevención es más específica que la anterior y va dirigida a grupos específicos de población, como pueden ser los jugadores problema, los jugadores patológicos, los familiares de personas que sufren ludopatía.

- Prevención terciaria, dirigida a aquellas situaciones que ya han sido atendidas y comprende las medidas orientadas para la rehabilitación, en la que el objetivo es evitar complicaciones y recaídas en el juego.

JUSTIFICACIÓN

Una vez delimitado el problema y conociendo la repercusión que tiene, se plantea diseñar un proyecto de intervención comunitaria orientado a la prevención de problemas de ludopatía en la población. Analizados los factores de riesgo, se observa que los factores sociales tienen mucha influencia en los casos de ludopatía, es por eso por lo que se lleva a cabo una intervención con la comunidad, el desconocimiento de la sociedad sobre el tema y la aceptación será uno de los focos en los que se centrará prevención.

La sociedad tiene tan concienciada la presencia de juegos de azar en nuestra vida cotidiana que las personas no están sensibilizadas con el tema de que se puede convertir en un problema muy grave con consecuencias fatales. Normalmente, los casos de personas ludópatas se descubren cuando ya ha habido varias consecuencias, no es habitual reconocer un caso en la primera fase por la persona adicta al juego, por este motivo también es importante actuar para que esto cambie y se detecten los casos precozmente.

Además, según fuentes investigadas, desde servicios sociales no se conocen muchos casos de ludopatía y las personas que sufren la adicción acuden a pedir ayuda cuando se encuentran en la fase de desesperación a asociaciones específicas de ludopatía, pero no se suelen tratar casos ni detectar casos precozmente desde servicios sociales. Por este motivo, también se plantea una intervención con profesionales que puedan tener contacto con personas que tengan este problema para conseguir la detección temprana de los casos, para que así las consecuencias no sean tan extremas.

Esta problemática necesita más atención, tanto por parte de los profesionales, como por parte de la población en general, hay un desconocimiento generalizado, se le da poca importancia y está demasiado normalizado en nuestra sociedad. Si no se lleva a cabo una intervención dirigida a estas situaciones, los casos de jugadores patológicos irán aumentando.

Con esta intervención se espera que la comunidad tome conciencia, se sensibilice y tome voz y fuerza para intervenir en el tema, además de que los profesionales tengan un conocimiento amplio sobre el tema para aprender a tratarlo y conseguir resultados eficaces.

DISEÑO DEL PROYECTO

El objetivo de un proyecto de intervención en la comunidad es llevar a cabo acciones que mejoren el bienestar de las personas, y en este caso, que las personas realicen un uso adecuado de los juegos de azar. Con dichas intervenciones, se promueve el desarrollo de la comunidad, ésta adquiere habilidades, recursos y técnicas para mejorar y transformar la propia comunidad, el fin, sería que la sociedad o la comunidad tuviera conciencia del problema y ella sea capaz de enfrentarse al problema.

El proyecto comunitario se llevará a cabo con una intervención a partir de la prevención.

ESTRATEGIAS

Para llevar a cabo la prevención se pueden llevar a cabo dos tipos de estrategias. El primer tipo de estrategia va dirigida a reducción de la demanda, es decir, minimizar el uso de juegos de azar interviniendo con las personas que demandan el servicio. Por otro lado, el segundo tipo de estrategia va dirigida a la reducción de la disponibilidad de juegos que están al alcance de toda la población. Como se ha comentado anteriormente, la disponibilidad y la accesibilidad a los juegos que existe en nuestra sociedad se convierte en un factor de riesgo, ya que favorece que haya más casos de ludopatía, pero la prohibición del uso de diversos juegos puede que no sea la solución ya que como también hemos comentado, siempre han existido casos de ludopatía; por tanto, en este proyecto de intervención, se llevarán a cabo estrategias de prevención del juego patológico dirigidas a la reducción de la demanda, es decir, a procedimientos que se usarán para reducir los casos de adicción al juego. Se pondrán en práctica diferentes estrategias:

Estrategias informativas

Información sobre lo qué es la ludopatía y haciendo hincapié en las consecuencias que esta adicción causa en todas las esferas de la vida del jugador patológico así como su entorno, para así conseguir una concienciación y sensibilización con el tema que provoque que la población rechace abusar de los juegos de azar y solo lo utilicen con el fin de divertirse.

Habría que ser atengo con a información que se dé a la comunidad, debe ser objetiva y acomodarse a las personas que vayan a recibir dicha información a través de distintas tareas.

Esta estrategia se considera esencial para la prevención, es necesaria aunque no suficiente ya que también es preciso utilizar otras estrategias.

Estrategias formativas

Además de la información, se dará una formación específica sobre el tema de la adicción al juego, es importante seguir ahondando en el tema y no crear solo un impacto con la información. Es de gran importancia enseñar a la población a decir que no a los juegos de azar.

Dentro de esta estrategia se llevarán a cabo dos estrategias: Formación de profesionales para que sepan cómo tratar el problema y educación de la ciudadanía en general y específicamente la más susceptible.

Es muy importante formar a los profesionales que por su actividad profesional, entran en contacto con personas que tienen dicho problema para que conozca qué pueden hacer y cómo deben intervenir.

Estrategias de generación de alternativas

La estrategia de generación de alternativas está basada en ofertar distintas actividades de tiempo libre, en las que puede estar presente el juego pero sin apuestas. El ocio puede ser algo fundamental a la hora de la prevención ya que puede fomentar el bienestar de las personas consiguiendo la mejora de la autoestima, facilitar la toma de decisiones, facilitar la autonomía, la relaciones sociales, etc.

Estrategias de coordinación

Existe la necesidad del trabajo en red, esto no debe ser algo que se haga solo dentro de una institución, sino que, al igual que en otros proyectos, se trabaje con todos los actores de la comunidad, todos los agentes del territorio.

La coordinación de diferentes instituciones y asociaciones será precisa para la realización de las actuaciones, así como el trabajo en red de todos los profesionales para conseguir una detección precoz y que la intervención sea eficaz.

POBLACIÓN DESTINATARIA

La población destinataria es la comunidad como se ha especificado anteriormente, según las actuaciones que se llevarán a cabo, la población destinataria será más amplia o más reducida, pero aunque una determinada actuación sea destinada a un grupo más reducido, lo que se pretende con esa actuación es que llegue a un gran número de personas y que ese “pequeño” grupo, lleve a cabo intervenciones a la comunidad en general. Por tanto, se puede afirmar que la población destinataria es la población en general, ya que aunque una actuación se centre por ejemplo, en formar a profesionales que trabajan en instituciones del bienestar, en realidad, esa actuación repercutirá al resto de la sociedad.

OBJETIVOS Y METAS

Objetivo general

El objetivo es estimular y sensibilizar a la sociedad para que ésta conozca la importancia del problema del juego patológico, así como su impacto en la comunidad; además de la prevención en general de los casos de ludopatía

Objetivos específicos

- Formar a profesionales para que se acerquen más al problema y sepan cómo tratarlo.
- Crear una comisión de trabajo específica para el tratamiento de la ludopatía.
- Dotar al problema de la importancia que realmente tiene y llevar a cabo estrategias e intervenciones de prevención en todos los niveles.

Metas

Se prevé que la comunidad conozca y tome conciencia de la gravedad del problema a través de distintas actuaciones por parte de profesionales que se impliquen en el tema y tengan interés en actuar e intervenir sobre esta adicción.

METODOLOGÍA

Para alcanzar los objetivos marcados, se proponen una serie de actuaciones con determinadas tareas a realizar en las que se requiere la participación activa de varios agentes de la comunidad. En este caso, intervendrán en el proceso profesionales de instituciones de bienestar social, la comunidad en su sentido más amplio, asociaciones de vecinos, asociaciones de padres y madres de alumnos, y asociaciones de ludópatas.

La adicción al juego se convierte en un problema de la sociedad, por eso es necesario conseguir una participación activa de los miembros de la comunidad, interviniendo con distintos grupos dentro de la sociedad para que el impacto sea mayor.

Las actuaciones propuestas tienen un orden lógico, con lo cual, la intervención será un proceso que comenzará impartiendo un curso de formación sobre juego patológico para profesionales que trabajan en la búsqueda del bienestar social. Una vez desarrollado el curso, se pretende que las personas que han participado activamente en esta actuación se movilicen, se impliquen con el tema y empiecen a trabajar en ello para llevar a cabo otra serie de actuaciones con la comunidad. Estos líderes formados en el curso de formación, crearán una comisión para intervenir en casos de ludopatía y acercar el problema a la sociedad.

Una vez creada dicha comisión, se llevarán a cabo diferentes actuaciones en las que sería imprescindible una campaña de sensibilización, así como intervención con comunidades más pequeñas en asociaciones de vecinos y asociaciones de padres y madres de alumnos, y por último la coordinación con asociaciones de ludópatas para actuar a nivel de prevención terciario.

Por tanto, en primer lugar se intentará formar el agente de cambio, el motor de la intervención, para que este sea el que lleve a cabo diferentes actuaciones con la comunidad.

ACTUACIONES

A continuación se exponen una serie de actuaciones en las que se utilizarán las estrategias anteriormente dichas.

1. Curso de formación para profesionales de instituciones de bienestar social.

Contenidos del taller:

- El juego patológico como problema social, afectaciones individuales y familiares
- Herramientas de detección de situaciones de riesgo o problemáticas
- Intervención social, según las etapas de cambio (modelo de Prochaska y Diclemente)
- Estrategias de abordaje desde los servicios de actuación de los profesionales
- Actuaciones preventivas
- Intervención individual
- Intervención familiar
- Intervención grupal
- Intervención comunitaria

Ésta es una actuación dirigida a los profesionales para que sepan enfrentarse al problema, para conseguir que se tenga un conocimiento mayor y así poder detectar los casos precozmente, por tanto es una intervención de prevención secundaria.

De esta actuación dependerán las demás actuaciones, ya que éste diseño de intervención será un proceso y no podrán darse las siguientes actuaciones si ésta no sale adelante.

Por otro lado, esta actuación se plantea para que el promotor del proyecto sean los servicios sociales comunitarios, dentro del servicio de convivencia y reinserción. Se propone que lideren dicho proyecto ya que dicho servicio busca el desarrollo de la comunidad, centrándose en grandes grupos y no tanto en individuos, y además, utilizando la prevención y realizan acciones que posibilitan la convivencia, y la integración de los individuos en la sociedad. En este servicio destaca la prevención en diversas situaciones y con diversos grupos o colectivos.

2. Formación de una comisión de profesionales para la intervención y seguimiento de la ludopatía

Una vez llevada a cabo la formación de profesionales de instituciones de bienestar social, se buscarán líderes y representantes para crear un movimiento asociativo que tendrán la función representativa del tejido social de la zona. Se propone que los miembros de la comisión diseñen un protocolo de actuación para casos de ludopatía, una guía de recursos asistenciales o sociales disponibles y que planifiquen actuaciones de prevención comunitaria.

Algunas de las actuaciones que se podrían plantear desde dicha comisión son las siguientes:

A. Campaña de sensibilización y concienciación de la sociedad

La comisión creada podrá llevar a cabo una campaña de sensibilización sobre el tema con la propuesta de las siguientes tareas:

- Conferencia a cargo de especialista en el tema
- Campaña en los medios de comunicación: artículos en periódicos y revistas, anuncios publicitarios en televisión, cuñas en la radio
- Divulgación de folletos y material gráfico
- Creación de página web informativa

Esta actuación sería desde la prevención primaria, ya que lo que se intenta es que el problema no surja a través de dichas actividades.

B. Taller de formación sobre juego patológico en asociación de vecinos y en asociaciones de padres y madres de alumnos (AMPA)

Se elegirán distintas asociaciones de vecinos y AMPA para llevar a cabo una formación específica del tema, una información más cercana con poblaciones específicas, para obtener mayores resultados y que a su vez esta comunidad lleve información a su entorno más cercano. Tareas propuestas:

- Información y asesoramiento a familias
- Debate sobre juego patológico

Esta actuación también correspondería al primer nivel de intervención pero acotando la población a la que va dirigida, ya que la anterior es muy amplia.

C. Taller de ocio y tiempo libre para ludópatas (asociación de ludópatas)

Utilizando la estrategia de coordinación y el trabajo en red, la comisión trabajará con asociaciones de ludópatas para llevar a cabo un taller con personas y familias que han sufrido el problema de cerca. Tareas propuestas:

- Actividades al aire libre
- Gimkana con familiares
- Acampadas
- Concurso deportivo
- Fiesta de disfraces

A nivel de prevención terciaria se plantea esta actuación ya que el problema ya está, se trabaja con personas ludópatas y lo que se pretende es que se minimicen las posibilidades de recaída ayudando con dichas actividades a la rehabilitación de la persona y de su entorno.

ACTUACIONES			ESTRATEGIAS	TIPO DE PREVENCIÓN
Curso de formación para profesionales de instituciones de bienestar social			Formación	Secundaria
Formación de una comisión de profesionales para la intervención y seguimiento de ludopatía	TAREAS	Campaña de sensibilización y concienciación de la sociedad	Información	Primaria
		Taller de formación sobre juego patológico en asociación de vecinos y AMPA	Formación	Primaria
		Taller de ocio y tiempo libre para ludópatas (asociación de ludópatas)	Generación de alternativas y coordinación	Terciaria

EVALUACIÓN

La evaluación tendrá varias fases, en primer lugar se debe hacer la evaluación del proceso, ya que puede ser que el proceso no esté siendo como diseñamos en un primer momento; más tarde, una vez finalizado el proyecto, se evaluarán los resultados y el impacto conseguido.

Un detalle importante en la evaluación es analizar si se han logrado los objetivos y metas marcados inicialmente en el proyecto. Este será nuestro mayor indicador para realizar la evaluación del proyecto.

En la evaluación del proceso, en primer lugar se tendrá que analizar si se han llevado a cabo las dos actuaciones principales: el curso de formación y la creación de una comisión. Por tanto, puede ser adecuado evaluar dichas intervenciones por separado.

Para evaluar el curso de formación, se utilizará la realización del mismo, el número de participantes y por consecuencia, la formación de la comisión, que es el indicador de que el valor del curso ha sido bueno y las demás actuaciones también podrán llevarse a cabo, ya que si esta primera actuación no sale bien, no se podrán evaluar las demás porque no llegarán a producirse. Además, se analizará si se han llevado a cabo los contenidos del curso y se medirá el nivel de capacitación de los participantes mediante unos trabajos o diseños de intervenciones.

Para evaluar la comisión, se hará a partir de las determinadas tareas que se lleven a cabo. Se analizará si las tareas propuestas se han realizado y posteriormente se analizarán los resultados y el impacto producido por cada tarea. La comisión creada hará la evaluación de las tareas realizadas con ayuda de la comunidad participante en cada tarea, de la que tenemos que conocer los conocimientos adquiridos y el cambio de actitud ante el problema.

Conocer los resultados y el impacto de las intervenciones de prevención primaria, es muy complicado por la amplitud de personas a la que va dirigida, por la lejanía y además porque la intervención es a largo plazo.

RECURSOS

- **RECURSOS HUMANOS:** Profesional del trabajo social, especialista en el tema de juego patológico y comunidad destinataria, ya que éstos últimos serán los agentes de cambio y se necesitarán para llevar a cabo el proyecto.
- **RECURSOS MATERIALES:** Temario para el curso de formación como para los talleres, aulas, material interactivo, material deportivo, disfraces...
- **RECURSOS FINANCIEROS:** El proyecto será financiado por la Conserjería de Igualdad y Políticas Sociales.

VINCULACIÓN AL TRABAJO SOCIAL

El trabajo social tiene como objetivo ser el motor de cambio, la resolución de problemas que surgen de las relaciones entre los seres humanos para obtener un bienestar. El trabajador social será un agente de cambio para la comunidad y por ello interviene cuando existe un problema como es el juego patológico.

Una de las áreas profesionales del trabajador social es el área de prevención, una función específica de éste es la de adelantarse a que surjan ciertos problemas y prevenirlos para evitar la exclusión y marginación social. El profesional del trabajo social tiene la obligación de promover el bienestar social, y el área preventiva es muy importante para evitar riesgos que acaben en situaciones crónicas. La prevención se puede hacer a través de un trabajo educador y de promoción, área profesional del trabajador social también.

El trabajador social no solo trabaja en el área asistencial trabajando con el problema, el trabajador social debe buscar el bienestar social, por tanto, no solo trabajará intentando solucionar una situación de carencia, sino que para buscar el bienestar también es necesario buscar las causas, los factores de riesgo que hacen que surjan los problemas, ahondar en eso y diseñar así intervenciones preventivas, porque al prevenir situaciones de riesgo, también estamos contribuyendo al bienestar de las personas evitando esas situaciones de carencia en las que también interviene el trabajador social.

Para llevar a cabo un buen trabajo de prevención, es necesario que la acción preventiva se lleve a cabo con las personas que están en riesgo, incluyendo a varios actores de la sociedad, y para eso se necesita que la sociedad se implique y participe, por tanto, es necesaria la intervención de prevención comunitaria en la que no sólo se tiene en cuenta a las personas, sino a su entorno y se centra en las relaciones que hay entre los miembros que conforman la comunidad. Es necesario que la propia comunidad adopte una serie de valores y actitudes ante las adicciones, por eso el trabajador social trabajará con la comunidad ofreciendo recursos que hagan que la comunidad tome conciencia y actúe por sí misma, capacitándola y fortaleciéndola ante problemas, buscando la transformación de ésta mediante la participación activa.

Es importante por tanto, hablar del Trabajo Social comunitario, en el que está implicado el término de acción comunitaria que es la acción que llevan a cabo un grupo de personas que

conforman una comunidad con unos objetivos, como en este trabajo se ha propuesto, la creación de una comisión de profesionales que será un conjunto de trabajadores sociales unidos por un mismo tema y que se marcarán una serie de objetivos frente al tema de la ludopatía. El Trabajo Social comunitario, forma comunidades en acción dotándolos de una serie de estrategias para que así las comunidades se fortalezcan y puedan afrontar situaciones problemáticas y satisfacer la necesidades.

Por último, si el trabajador social busca el cambio social y actúa para solucionar situaciones problema con el fin de dar calidad de vida a los seres humanos, debe de intervenir con el problema del juego patológico, un problema normalizado e invisibilizado por el que hay mucho que hacer y que afecta a muchas personas.

BIBLIOGRAFÍA

- ASAJER. (2006). *¿ Cómo detectar la ludopatía en el campo de los servicios sociales?* (ASAJER, Ed.) Recuperado el 3 de Julio de 2014, de Guía práctica para los/as profesionales:
http://www.vidasinjuego.com/documents/Como_detectar_la_ludopatia_Alava.pdf
- Bombín, B. (2010). *Manual del Ludópata*. (FEJAR, Ed.) Recuperado el 16 de Julio de 2014, de Guía para pacientes y familiares:
<https://dl.dropboxusercontent.com/u/28270548/LUDOPATIA.pdf>
- Dominguéz Álvarez, A. M., Pérez Pérez, M. d., Sicilia Salcedo, E., Villahoz González, J., & Fernández Alepuz, R. (2007). *Guía Clínica: Actuar ante el Juego Patológico*. (J. d. Consejería para la Igualdad y Bienestar Social, Ed.) Sevilla.
- Echeburúa, E., Labrador, F. J., & Elisardo, B. (2009). *Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes*. Madrid: Pirámide.
- FAJER. (2013). *Memoria de Actividades*. Málaga: FAJER.
- Fernández Alba, A., & Labrador, F. J. (2002). *Juego Patológico*. Madrid: Síntesis.
- Fernández García, T., de Lorenzo, R., & Vázquez, O. (2012). *Diccionario de trabajo social*. Madrid: Alianza Editorial.
- Fernández Montalvo, J., & Echeburúa, E. (2000). *Manual práctico del juego patológico: ayuda para el paciente y guía para el terapeuta*. Madrid: Pirámide.
- Gallardo, M. d. (2006). *Manual de servicios sociales comunitarios*. Madrid: Síntesis.
- Ibañez Cuadrado, Á., & Sáiz Ruiz, J. (2000). *La ludopatía: una nueva enfermedad*. Barcelona: Masson.
- La Vanguardia. (27 de 03 de 2014). *La Vanguardia.com*. Recuperado el 22 de 04 de 2014, de La Vanguardia.com:
<http://www.lavanguardia.com/vida/20140327/54404159608/el-30-de-los-ludopatas-son-mujeres-pero-solo-el-10-acude-a-tratamiento.html>

- Martínez, G. A., & Muñoz, D. M. (noviembre de 2012). *Los programas de intervención en las socioadicciones o adicciones sin sustancias*. (L. d. actas, Ed.) Obtenido de I Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa: <http://riemann.upo.es/congresos/index.php/innovagogia2012/innovagogia2012/paper/viewFile/158/161>
- McDowell, J., & Hostetler, B. (2000). *Manual para consejeros de jóvenes*. Mundo Hispano.
- Organización mundial de la salud (OMS). (2004). Neurociencia del consumo y dependencia de sustancias psicoactivas. Ginebra.
- Palumberi, E., & Mannino, G. (29 de Mayo de 2008). Ludopatía. Un estudio comparativo realizado en Italia y España. (Redalyc, Ed.) *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 7, 155-196.
- Parrondo, M. J. (Octubre de 1994). La ludopatía: Una enfermedad social. (C. O. Social, Ed.) *Documentos de Trabajo Social*(2), 7-19.
- Ramos Brieva, J. (Noviembre de 2006). Ludopatía: el otro lado del juego. (U. A. Madrid, Ed.) *Indice*(19), 9-11.
- Salaberría, K., Báez, K., & Fernández Montalvo, J. (1998). *El juego patológico*. Recuperado el 2014 de Julio de 16, de Un problema social: dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2698861.pdf
- Santos Casado, J. A. (2008). *Manual de Intervención en Juego Patológico*. (C. d. Extremadura, Ed.) Extremadura. Obtenido de Plan Integral de Drogodependencias y otras conductas adictivas.
- Villar Árevalo, L., Cubero González, E., Real Gil, A. I., Torres Garriga, J., Martínez Peralta, J., Huertas Hidalgo, J., . . . Cañizares Marquez, F. (2006). *Manual para la prevención comunitaria de las drogodependencias y adicciones en Andalucía*. (D. G. Adicciones, Ed.) Sevilla.