



# NEWSLETTER

## OBSERVATORIO VASCO DEL JUEGO

Octubre 2023

Número 5



**Idoia Axpe es la Presidenta de la Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación (ASAJER), una asociación sin ánimo de lucro constituida en 1989 con el objetivo de ayudar a las personas afectadas por la adicción a los juegos de azar. Psicóloga, con más de 30 años de experiencia en la prevención y el tratamiento de personas afectadas por adicciones comportamentales, ha trabajado especialmente en el ámbito de la conducta y los juegos de azar, además de otros casos relacionados con las compras, el uso de internet, los videojuegos y las redes sociales.**

### CONTENIDO

#### Entrevista :

**Entrevista a Idoia Axpe, Directora de la Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación (ASAJER) ..... 1**

#### Noticias

**La Ertzaintza detiene en Bilbao y Vitoria-Gasteiz a cuatro personas por manipular ruletas en salones de juego y ganar alrededor de 50.000 euros en el último mes.....4**  
**Publicación de diferentes informes sobre los juegos de azar y las apuestas en el contexto estatal ..... 4**

#### Indicadores de juego

**Número de salones y locales de apuestas .....5**  
**Autoprobibidos.....5**  
**Recaudación apuestas.....6**

**La Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación (ASAJER) lleva trabajando la prevención del juego problemático y la asistencia de las personas afectadas más de 30 años. ¿cuáles diría que son los desafíos más significativos que enfrentan las personas con problemas de juego cuando buscan ayuda?**

El primer reto es asumir que tienes un problema y reconocer que necesitas ayuda. La búsqueda de esta ayuda, a veces, no lo hacen las personas afectadas sino otros afectados o afectadas que son los familiares o el entorno. Es importante tener en cuenta que dejar de jugar, cuando existe un problema, no es sólo no acceder al juego sino también cambiar. Es uno de los grandes desafíos. El otro es que puede ser difícil hacerlo solo/a y que vas a necesitar ayuda. También tenemos que tener claro en qué momento están las personas afectadas cuando llegan a una asociación, porque no todo el mundo que viene tiene un diagnóstico de adicto o adicta. Sabemos que en el proceso de la adicción hay una serie de fases y una persona podría llegar en cualquiera de esos momentos y que haya que trabajar de diferentes maneras, que el objetivo del trabajo sea diferente.

### ¿Cómo abordan estos retos en ASAJER?

Con el trabajo en el día a día. La experiencia ayuda, pero con los años van surgiendo nuevas cosas. Venimos de lo presencial a lo online y no sabemos qué será después. En cuanto al tratamiento, sobre todo, es importante la concienciación, conseguir que las personas reconozcan que tienen un problema. Y esto, a veces, no es fácil. Por ejemplo, pueden escuchar a personas que lo han pasado fatal, que tienen muchas deudas, que han tenido muchos problemas,... Habrá gente que no se identifique del todo y esa imagen puede retrasar el proceso de pedir ayuda. Es importante trabajar en la motivación para el cambio. Habrá que valorar en qué momento del proceso se encuentran y personalizar el trabajo que se vaya a realizar con cada persona.

### ¿Qué servicios ofrecen en la asociación para ayudar en el proceso de rehabilitación?

En ASAJER somos tres psicólogas y una trabajadora social con una amplia experiencia en el ámbito de la adicción al juego, las adicciones comportamentales y el proceso terapéutico. En el proceso, hay una parte que es individual, que la tiene que trabajar la propia persona afectada, y luego hay otra parte en la cual intentamos, siempre que sea posible, implicar a la familia y al entorno inmediato.

Trabajamos con grupos de apoyo que empezaron siendo mixtos, pero, con el tiempo, nos surgió la necesidad de crear uno específico de mujeres. Valoramos que había temas y circunstancias que no compartían en el grupo mixto. Ellas, para hablar del "problema" tienen que tratar su salud, su familia, el cómo me siento, sus ansiedades, sus malestares, etc.

Las familias también tienen su propio grupo de apoyo en el cual, pueden trabajar lo que les ocurre y cómo están viviendo ellos y ellas esa situación. También contamos el programa "Biderako", de atención psico-social, en el que no sólo tratamos la conducta de juego, sino lo que pasa a nivel económico, laboral, académico, en el tiempo libre, el cuidado personal, etc.

### Dado que el juego online ha crecido en los últimos años, ¿cómo están adaptando sus esfuerzos de prevención y tratamiento para abordar los desafíos específicos asociados al mismo?

En lo relativo a la Prevención lo primero es que la gente entienda que venimos de acceder a un espacio que tiene un horario, a poder jugar, con el juego online, en cualquier momento del día, hora y circunstancia. Hay un tema que me preocupa mucho, que es el trabajo de las adicciones en el ambiente laboral. Antes quien quería jugar tenía que ir, por ejemplo a un local de hostelería, pero ahora mismo en el trabajo, mientras se toma un café, se puede estar jugando o viendo temas relacionados con el juego.

En el año 2021 pusimos en marcha una campaña que hicimos con una subvención de la Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco: "Cuando jugamos en la red, todo es más rápido". Era el momento de explicarle la población que todo lo que viene es muy rápido y que todo se hace en enseguida, que el control puede ser menor.

En cuanto al tratamiento, tenemos que tener en cuenta que la persona que tiene problemas con el juego online lo suele hacer, mayormente, a través de dispositivos (el ordenador, el teléfono móvil,...) que suele utilizar en su vida cotidiana y que en algunos casos será difícil que puedan no usar. Por ello, habrá que consensuar cómo, cuándo, poder utilizar el dispositivo. Tendremos en cuenta Listas como la Robinson con el fin de que la persona afectada pueda inscribirse para que no le llegue publicidad comercial. No obstante, suele ser complicado controlar este tema ya que hay redes sociales a través de las cuales les puede llegar información, publicidad del juego de azar, espacios de juego y es más difícil de controlar. Se trataría también de aprender cómo hacer frente a esas llamadas y no responder a las mismas.

También tenemos recursos como la Autoprohibición y el Fichero Eficaz, ambos buscando el acceso al juego de azar y apuestas y a determinadas páginas de créditos rápidos.

Todo esto hace referencia a un control externo y el objetivo estará en que se trabaje para conseguir un control interno por parte de las personas afectadas.

### El último informe del OVJ determinó que, aunque la mayoría de las personas jóvenes en Euskadi no juegan, las que lo hacen presentan un mayor porcentaje de problemáticas, ¿tienen algún programa específico para jóvenes?

En el año 2003 pusimos en marcha el servicio de asesoramiento "Online Zurekin". El objetivo era acercarnos a personas menores de 30 años con el objetivo de hablar de qué es el uso, el abuso y la dependencia del juego. En esto también incluimos los videojuegos y las nuevas tecnologías. Decidimos ver qué podíamos hacer en ese ámbito y ofertar asesoramiento a la familia, a la escuela porque es donde se pueden observar muchas veces ciertos comportamientos que no sabemos cómo relacionar.

Hasta el momento no tenemos un programa de tratamiento específico para personas jóvenes. Lo que hacemos es adecuar el programa "general" a las circunstancias de las personas que acuden. Sí que estamos valorando poner en marcha un programa específico dirigido a esta población, sobre todo, porque a veces la gente joven no llega en las mismas circunstancias que una persona más mayor, ni con un deterioro tan importante, y probablemente el trabajo que tengamos que hacer sea más de concienciación.

Es importante no “diagnosticar” desde el principio, es decir, tú tienes esto, eres esto, y tenemos que hacer esto. No, lo primero es saber tú cómo te sientes, y a partir de ahí vamos a valorar qué es lo que tú piensas de lo que estás haciendo y de lo que te está ocurriendo. Y a partir de ahí plantear el trabajo a realizar.

**En materia de prevención, ¿considera importante la colaboración entre las asociaciones sin ánimo de lucro e instituciones públicas, para avanzar en el fomento del juego responsable?**

La colaboración siempre es buena y positiva, aunque con lo del juego responsable tenemos nuestros más y nuestros menos. Aun así, es verdad que nunca hemos abogado por que se prohíba el juego. Lo que ocurre ahora con los salones de juego y control de accesos, hubiera sido necesario que pasara hace ya tiempo.

Hace 34 años no se daba valor a la Prevención y es ASAJER quien pone en marcha las primeras campañas que, como imaginaréis, llegaban a un número reducido de personas. Hablábamos de personas menores de edad, de jóvenes, de mujeres (grupos de riesgo), de los riesgos del juego compulsivo,... Llevamos tres décadas intentando que la gente entienda qué es lo que ocurre y qué es lo que pasa. La colaboración es importante para poder ponernos de acuerdo en acciones que puedan llegar a la población e informen (y formen) sobre el juego de azar y su problemática. Sería interesante plantearnos cómo poder trabajar conjuntamente, cuál es el mensaje que queremos transmitir, cómo lo podemos hacer y cómo nos puede ayudar.

En las instituciones manejan muchos datos, y en ocasiones el trabajo depende de los mismos. Pero estamos hablando de personas que tienen problemas y que, probablemente, sean más de las que nos imaginamos porque con el tema del juego ocurre una cosa: que casi nadie dice que juega teniendo en cuenta cómo se responde a la cuestión referida a si juegan o no.

**¿Qué recursos recomendaría para identificar tempranamente los signos de juego problemático y buscar ayuda de manera más efectiva?**

Recursos podrían ser folletos, páginas web, que uno/a pueden ir encontrando sobre todo en la red y con ello, en ocasiones, casi acuden con mucha información que a veces no saben cómo gestionar. Hay mucha información pero hay que saber cómo leer y valorar. Y también dónde buscar. Para nosotras lo fundamental es que cuando alguien piense que hay “algo”, pregunte, vaya a colectivos como ASAJER, a atención primaria, llame a la Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco. Puede obtener información y a partir de ahí podremos orientarle.

También es muy importante la concienciación en los centros educativos. A veces los propios orientadores y orientadoras son los que nos llaman diciendo que ha habido un/a familiar que se ha puesto en contacto con ellos para decirles que están viendo algo que no logran entender y qué es lo que pueden hacer. Nosotros tenemos muchos materiales en la web de ASAJER que se pueden utilizar y servir de ayuda a diferentes profesionales.



## NOTICIAS

**La Ertzaintza detiene en Bilbao y Vitoria-Gasteiz a cuatro personas por manipular ruletas en salones de juego y ganar alrededor de 50.000 euros en el último mes.**



El Servicio de Investigación Criminal Territorial de Álava detectó a un grupo de personas que accedía a salones de juego en Vitoria-Gasteiz y Bilbao. Posteriormente, la Unidad de Juego y Espectáculos de la Ertzaintza confirmó que las anteriores solo jugaban en las mesas de ruleta, en las que después surgían discrepancias en la recaudación. El Grupo de Patrimonio de la Sección Central de Investigación Criminal de la Ertzaintza descubrió que estas discrepancias se debían a la manipulación de las ruletas que los tres hombres y una mujer detenidos producían

El *Modus operandi* consistía en que el líder del grupo forzaba la parada de la bola en números específicos en los que habían apostado previamente, engañando a los responsables del local para cobrar premios. Los tres hombres se desplazaban en un vehículo, uno vigilaba afuera, el otro observaba el interior y el líder manipulaba la ruleta para ganar.

**Publicación de diferentes estudios en relación a los juegos de azar realizados por diferentes organismos**

En los últimos meses son varias las instituciones públicas y privadas las que han presentado diferentes estudios relacionados en el sector del juego en España. Entre los principales se hallan el *Estudio de prevalencia del juego 2022-2023* del Ministerio de Consumo y el *Informe Juego y Sociedad* de CEJUEGO (Consejo Empresarial del Juego)

En el caso del primero, merece destacarse que el 49,3% de la población reconoce haber jugado, siendo las Loterías el juego de mayor prevalencia (97,2%), seguido de las apuestas (12,5%). A pesar del cambio acaecidos en el sector del juego, el canal presencia sigue siendo el predominante.

En el informe de CEJUEGO, por su parte, se confirma una vuelta a la normalidad tras el parón que supuso la pandemia. Así en el informe se apunta a que el 83,9% de la ciudadanía jugó en alguna ocasión. Del mismo modo se constata que las situaciones problemáticas se sitúan en el 0,3% de la población entre 18 y 75 años.

Desde CEJUEGO también ha sido publicado el *Anuario del Juego 2023* donde se muestran las magnitudes económicas del sector del juego en el Estado.

# INDICADORES DE JUEGO

## 1 ° NÚMERO DE SALONES DE JUEGO Y LOCALES DE APUESTAS EN EUSKADI ( 2 0 1 9 - 2 0 2 2 )

	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
Salones de Juegos	170	178	206	210	210	209	209	209
Salones de juego habilitados como locales de apuestas	40	40	37	35	34	34	32	22
Locales de apuestas	26	28	34	33	34	33	32	30

Fuente: Memoria de actividad de la Dirección de Juegos y Espectáculos

Entre 2015 y 2019, el número de salones de juegos en Euskadi experimentó un notable crecimiento, pasando de 170 a 210 en tan solo cuatro años. Sin embargo, a partir de 2020, el número se ha estabilizado en 209. De los anteriores, un total de 22 están autorizados, a su vez, como locales de apuestas. Es importante destacar que este dato ha experimentado una disminución gradual en los últimos años, llegando a una caída de 10 locales menos 2022, respecto a 2021.

En el caso de los locales de apuestas propiamente dichos, estos experimentaron un aumento moderado hasta 2019, alcanzando un máximo de 34. A partir de entonces, se ha desarrollado una contracción en el número existente.

## 2 ° AUTOPROHIBIDOS

		Sep-22	Sep-23	Δ (2022- 2023)
Araba	Hombres	227	429	89%
	Mujeres	56	65	16%
	Total	283	494	75%
Bizkaia	Hombres	713	1312	84%
	Mujeres	223	269	21%
	Total	936	1581	69%
Gipuzkoa	Hombres	324	553	71%
	Mujeres	97	124	28%
	Total	421	677	61%
<b>Total</b>	<b>Hombres</b>	<b>1264</b>	<b>2294</b>	<b>81%</b>
	<b>Mujeres</b>	<b>376</b>	<b>458</b>	<b>22%</b>
	<b>Total</b>	<b>1640</b>	<b>2752</b>	<b>68%</b>

Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos

El número de personas registradas en el sistema de autoprohíbidos en Euskadi ha experimentado un incremento significativo en el último año, pasando de 1,640 personas inscritas a 2,752, lo que representa un crecimiento del 68%.

Por territorios, en el caso de Álava/Araba se ha producido un considerable crecimiento (75%), seguido de Bizkaia (69%) y Gipuzkoa (61%).

Por otra parte, los datos arrojan una evidente diferenciación entre hombre y mujeres. Los primeros experimentan un crecimiento del 81%, siendo especialmente llamativo en el caso alavés (89%).

# INDICADORES DE JUEGO

## 3 ° EVOLUCIÓN DE LAS APUESTAS EN EUSKADI (EN €)

	3T 2022	3T 2023	Δ (2022- 2023)
Recaudación	88.818.029	82.928.977,54	-6,6%
Neto	12.309.342	12.413.348,51	0,8%

Fuente: Memoria de actividad de la Dirección de Juegos y Espectáculos

Durante el tercer trimestre de 2022, se registraron más de 8 millones de apuestas en Euskadi (8.203.684 apuestas exactamente). En el mismo período del presente año estas se redujeron algo más de un 5% hasta situarse en 7.772.892 apuestas. Esta disminución también se dejó notar en el volumen de negocio del sector. De esta forma, la recaudación pasó de los 88.818.029 euros a 82.928.977 euros. En este caso, el saldo negativo es superior al ubicarse cerca del 7% (6,6%).

A pesar de los datos anteriores, el valor neto de las apuestas experimentó un ligero aumento del 0,8%, en comparación con 2022. Este mismo indica que el ratio de recaudación respecto al premio ha disminuido desde el tercer trimestre de 2022 al tercer trimestre de 2023.

Añade  
**jokoareneuskalbehatokia@euskadi.eus** a tu libreta de direcciones para recibir todas las novedades del Observatorio Vasco del Juego.