

MEMORIA ANUAL 2017

EKINTZÄÄLUVIZ
AYUDA A LUDOPATAS DE BIZKAIA • BIZKAIKO LUDOPATENTZAKO LAGUNTZA

ÍNDICE

1. Presentación. Misión, Visión y Valores.....	pág.3
2. Órganos de Gobierno y equipo.....	pág.5
3. Ludopatía.....	pág.7
4. Programas y servicios.....	pág.10
4.1. Apoyo psicológico.....	pág.10
4.2. Trabajo social.....	pág.10
4.3. Asesoramiento jurídico.....	pág.10
4.4. Acompañamiento grupal.....	pág.11
4.5. Programa de apoyo a familiares afectados por el juego.....	pág.14
4.6. Programas de prevención.....	pág.16
4.6.1. Actividades destacadas de prevención y otras.....	pág.17
4.7. El voluntariado.....	pág.19
4.8. Perfil de los/as pacientes atendidos/as.....	pág.20
4.9. Otros datos estadísticos.....	pág.23

1. PRESENTACIÓN



Otro año más acogiendo, acompañando e intentando poner un poco de luz en el camino de las personas que se ven afectadas por el juego directa e indirectamente.

Cambian las tecnologías y emergen nuevos juegos, pero el grito que nos llega siempre es el mismo: Necesito ayuda!

Ekintza tiene a sus espaldas casi 30 años de historias llenas de testimonios de dolor, historias que superan la ficción como para tener rabia y desesperanza pero no es así. Nuestra filosofía sigue siendo y será ayudar y ser constantes en la mejora del tratamiento para la ludopatía. Somos conscientes que tenemos que adaptarnos a la nueva realidad social y es por eso que tanto los/as monitores/as y el equipo técnico trabajamos día tras día para conseguir ese fin.

A los monitores/as les caracteriza el amor incondicional que desprenden en las terapias de grupo. Sin duda alguna son las mejores personas para enfrentarse al juego. Ellos/as han vivido y sufrido está enfermedad. Por otro lado a las técnicas, que enfocan el tratamiento desde una perspectiva profesional pero también muestran solidaridad y voluntad hacia los casos que atienden.

Ekintza Aluviz tiene un grito alto y directo de queja contra todas las entidades o personas que se lucran de esta enfermedad. No nos vamos a callar, continuaremos siendo férreos y contundentes contra todo “enemigo” que beneficie al desarrollo de la ludopatía.

Como presidente os animo a que sigáis luchando cómo habéis hecho hasta el día de hoy, por vosotros/as, por la asociación y sobre todo por las personas que atendemos.

Y como Jon quiero dar las gracias a todas las personas que nos aman, aun sabiendo quienes hemos sido, quienes somos y lo que seremos. Yo decidí hace tiempo ser nada más que un herrero.

MISIÓN

EKINTZA ALUVIZ es una asociación sin ánimo de lucro que nació en 1989, por lo tanto, este año 2017 ha cumplido 28 años de andadura como adalid de la solidaridad y ayuda a las personas y familiares afectados por el juego patológico.

Desde 1993 formamos parte de FEJAR (Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados), que junto a sus miembros integrantes, veinte asociaciones provinciales en todo el territorio nacional y una Federación Regional, trabajamos día a día la ludopatía.

Dar respuestas adecuadas a los cambios que se puedan desarrollar en el tiempo en este colectivo y en la tipología de la intervención:

- ❖ Incremento del número de personas que padecen ludopatía a causa de la fácil accesibilidad al juego, la irrupción de las nuevas tecnologías, la normalización en la sociedad y la publicidad que llega a los consumidores.
- ❖ Atención específica a las personas más vulnerables que padecen este tipo de adicción.

VISIÓN

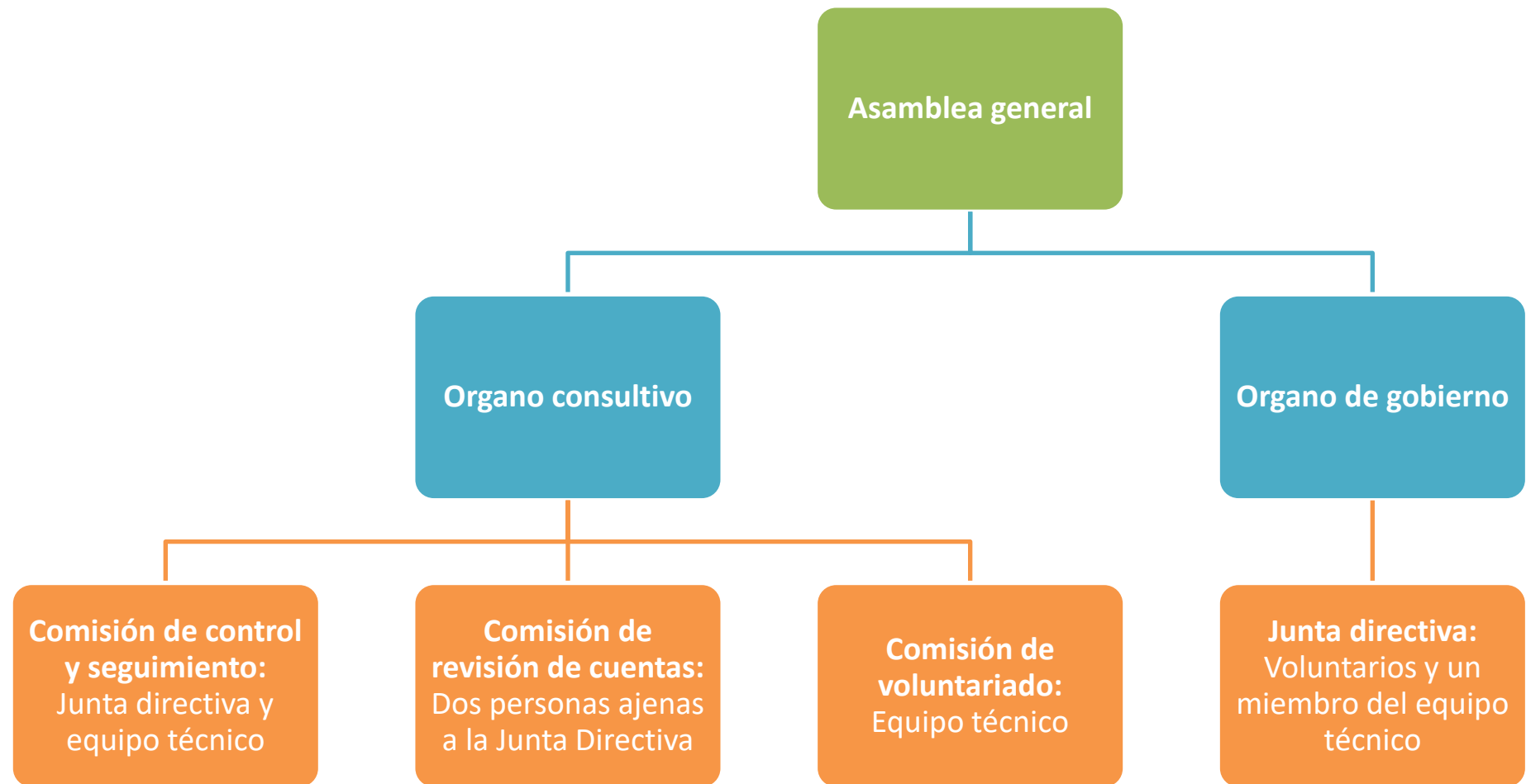
VALORES

- ❖ Trabajo en equipo
- ❖ Transparencia
- ❖ Compromiso
- ❖ Respeto y confianza
- ❖ Cercanía
- ❖ Escucha y respeto

2. ÓRGANOS DE GOBIERNO



Organigrama



3. LUDOPATÍA

El juego puede favorecer en el desarrollo de una persona, sobre todo en la infancia pero también en la vida adulta. En el ciclo de la vida puede aportar muchos beneficios y satisfacciones y ante todo es una forma ideal de aprender y de retener ese aprendizaje de una forma divertida y lúdica.

Sin embargo, el juego con apuesta tiene un lado dañino si se usa de forma descontrolada o que el fin vaya más allá del mero entretenimiento, cuando por delante de esto se establece el único objetivo de obtener más y más dinero.

Es por ese motivo que distinguimos distintos tipos de jugadores:

Cuadro 1: Tipos de jugadores. Labrador y Becoña (1994), citado en el *VI Plan de Adicciones de la Comunidad Autónoma de Euskadi 2011-2015* (2011)

Estamos hablando de una adicción que durante mucho tiempo e incluso en la actualidad es vista como un vicio, debido a la escasa información que se tiene en nuestra sociedad. La asimilación de este problema como adicción en la familia y, sobre todo, en el afectado, es fundamental. Se trata de una enfermedad de tipo psicológico en que el afectado adopta una postura activa respecto a su tratamiento.

Jugador social

- Placentero y divertido
- No tiene metas o finalidades externas
- Espontáneo y voluntario
- Implica aprendizaje, creatividad, socialización,...

Jugador problemático

- Aún existen ciertos momentos de control
- Incidentes concretos de grandes pérdidas de dinero
- No tiene grandes complicaciones en su conducta
- No afecta al entorno y a sus relaciones sociales

Jugador patológico

- Solo es placentero en ocasiones
- Tiene metas externas: primero ganar dinero y posteriormente recuperar lo perdido
- No es elegido libremente, conducta adictiva
- Afecta al resto de áreas de su vida
- Tiene una función fundamental en la vida de la persona que no es capaz de alcanzar si no es por medio del juego.

Actualmente, en el DSM V (2014), Manual Diagnóstico en Salud Mental, que tiene la finalidad de que los profesionales clínicos y los investigadores de las ciencias de la salud puedan diagnosticar, estudiar e intercambiar información y tratar los distintos trastornos mentales, se enfoca la ludopatía desde una perspectiva que tiende a considerarla como una conducta adictiva, es decir, una adicción sin sustancia. Como sucede con el consumo de sustancias, es una conducta que persiste a pesar de las consecuencias adversas que origina (OMS 1993) entre las que destacan la ansiedad, la depresión y la alta comorbilidad hallada entre este trastorno y otros trastornos adictivos, como puede ser el consumo de alcohol. La Ley 1/2016, de 7 de abril, de Atención Integral de Adicciones y Drogodependencias también contempla la ludopatía como una conducta adictiva.

Cuando una persona empieza a jugar, poco a poco va desarrollando dependencia al juego y pasa por distintas fases;

- *La fase de ganancia* (episodios de importantes ganancias) el jugador empieza a apostar con más frecuencia.
- *La fase de pérdida*; el jugador empieza a jugar con el propósito de recuperar lo perdido. Contraen deudas, préstamos, desesperación por ganar y piden dinero a la familia. En este momento el jugador suele hacer una tregua con ellos, es decir, suelen llegar al acuerdo que la familia cubrirá las deudas y él no volverá a jugar. Normalmente cuando se encuentran en este punto no suele ser así y el jugador vuelve a jugar. Esta tregua es destructiva ya que no permite que el jugador asuma sus responsabilidades.
- *La fase de desesperación*; emerge el pánico a causa de la concienciación de varios factores, como puede ser: una gran deuda, el deseo de devolver el dinero rápidamente, etc.

Generalmente es en la fase de desesperación cuando una persona suele buscar ayuda o es descubierto por algún familiar, cosa que no es muy complicado detectar debido a las **consecuencias** que produce. Algunas de estas son:



4. PROGRAMAS Y SERVICIOS

En EkintzaAluviz se trabaja desde el modelo **cognitivo- conductual**. Las estrategias que utilizamos en el tratamiento desempeñan un papel crucial en el desarrollo de patrones de conductas inadaptadas. Los pacientes aprenden a identificar y corregir conductas problemáticas mediante la aplicación de varias destrezas que pueden usarse para interrumpir el abuso del juego y abordar otros problemas que suelen presentarse simultáneamente. Para ello, contamos con un equipo multidisciplinar, que trabaja en red, mediante distintas coordinaciones, con otras entidades y recursos (sanitarios y sociales).



4.1. Apoyo psicológico

Tiene como objetivo de completar el tratamiento teniendo en cuenta el conjunto de la persona: su personalidad y las circunstancias propias de cada usuario.

4.2. Trabajo social

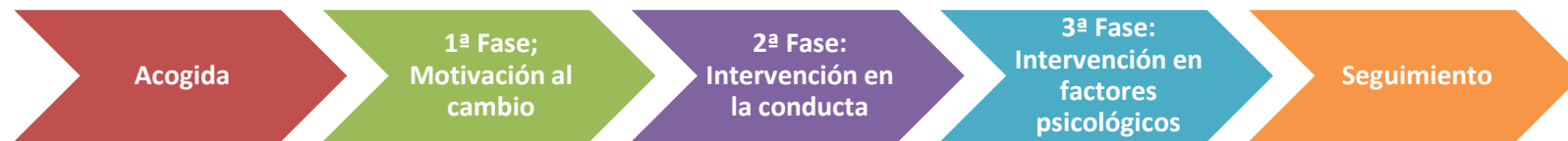
Diagnostico social, asesoramiento y apoyo en resolución de problemas socioeconómicos y socioeducativos en el ámbito personal y familiar.

4.3. Asesoramiento jurídico

Orientación y asesoramiento jurídico dirigido a pacientes y familiares sobre deudas y/o otros problemas legales que puedan tener.

4.4. Acompañamiento grupal

La rehabilitación del juego patológico en Ekintza-Aluviz conlleva una serie de fases, cada una de ellas con una función y objetivos concretos.



ACOGIDA

La llevan a cabo l@svoluntari@s de la asociación. Se recogen los datos de la persona afectada y de la persona de apoyo. El objetivo también es la concienciación sobre la gravedad de esta patología y su necesaria intervención. Se ofrece información sobre qué es el juego y su clasificación como enfermedad. Es importante que el/la familiar esté presente en la acogida porque será la persona de apoyo en la rehabilitación del/la paciente. Se recomiendan una serie de pautas a nivel general: control económico, cambio de hábitos y juego cero.

1ª FASE: MOTIVACIÓN AL CAMBIO

Control económico

- Presentación de tickets para justificar los gastos diarios.
- Mancomunar cuentas.
- Disponer de dinero justo para el día a día.
- El afectado no dispondrá de tarjetas ni cartillas.

Cambio de hábitos

- Evitar entrar en lugares específicos de juego (casino, salones de juego, locales de apuestas, etc.)
- Evitar los lugares donde solían realizar la conducta de juego.
- Ocupar el tiempo libre.

Juego cero

- No jugar a juegos de azar o con apuesta (independientemente de que no sea el juego preferido).
- El resto de juegos sin apuestas no suponen un riesgo en la medida en la que no afecten en la vida diaria.
- Autoprohibición en bingos y casinos.

El objetivo de esta primera fase trata de que la persona afectada por juego patológico se conciencie sobre la gravedad de esta patología para así promocionar la motivación al cambio. Cuando hablamos de enfermedad es necesario aclarar que el/la enfermo/a o paciente tiene un papel activo en su rehabilitación y que no existen medios farmacológicos que solucionen el juego patológico.

También reforzamos las pautas expuestas en la acogida. Está fase la coordinan una persona voluntaria y la trabajadora social.



2ªFASE: INTERVENCIÓN EN LA CONDUCTA

La terapia grupal es uno de los instrumentos de trabajo terapéuticos utilizados en Ekintza. Esta forma de intervención terapéutica resulta muy enriquecedora porque ayuda a ver otros puntos de vista y a crear una sinergia de trabajo dinámica y en continuo crecimiento y creación.

Esta fase del grupo de autoayuda la coordinan ludópatas rehabilitados que, de forma voluntaria, brindan su experiencia al grupo tras haber conseguido su propia rehabilitación. Sirven como modelos que motivan a los integrantes del grupo a conseguir sus objetivos de



abstinencia y fomentan su motivación. El objetivo es el control de la conducta por medio de las pautas anteriormente dadas. Otros objetivos que se pretende conseguir en esta etapa son:

- ❖ Conciencia de enfermedad.
- ❖ Fomentar las relaciones sociales.
- ❖ Cohesión y unidad del grupo.
- ❖ Apoyo emocional.
- ❖ Confianza y un lugar seguro donde expresarse.
- ❖ Identificación con los demás compañeros del grupo y con los coterapeutas.
- ❖ Información sobre el juego patológico.

Esta fase está compuesta por 25 sesiones aproximadamente. Entre estas se realizan de 2-4 con sus familiares conjuntamente con el objetivo de valorar el proceso de rehabilitación de las personas afectadas por el juego patológico.

3ª FASE: INTERVENCIÓN EN FACTORES PSICOLÓGICOS

En esta fase coordinan el grupo una psicóloga y un/a monitor/a (un/a jugador/a rehabilitado/a) que sigue haciendo de guía experiencial del proceso. Lo primordial es reconstruir a la persona y tratar de dotarle de los recursos que puedan ayudarle en su vida cotidiana. Se tratarán temas tanto cognitivos como emocionales. Los temas cognitivos se refieren a los errores cognitivos que tenemos las personas, como por ejemplo; ilusión de control, insensibilidad al tamaño muestral, disponibilidad, correlación ilusoria (pensamiento mágico, como por ejemplo, utilizar el “lapicero de la suerte” para marcar los números del bingo), ratificación del sesgo (como por ejemplo, confusión entre azar y suerte).

En cuanto a los temas emocionales se refieren a la autoestima, la comunicación, el entrenamiento en la

resolución de problemas, la identificación de emociones y su regulación, entre otros. Esta fase está compuesta por 25 sesiones aproximadamente. Entre estas se realizan de 2-4 con sus familiares conjuntamente con el objetivo de valorar el proceso de rehabilitación de las personas afectadas por el juego patológico.

SEGUIMIENTO

El seguimiento consta de diferentes reuniones del grupo al mes de terminar el tratamiento, a los 3 meses, a los 6 meses y al año.

En esta fase se pretende eliminar toda dependencia entre los miembros del grupo y la asociación. El objetivo es facilitar una buena reinserción social y que no se sientan solos en esta nueva etapa.

4.5. Programa de apoyo a familiares afectados por el juego

OBJETIVOS:

- Dotar de herramientas de comprensión a los/as familiares.
- Mejorar el trato con las personas enfermas de juego patológico.
- Sentir apoyo, ya que los familiares también son muy importantes.
- Fortalecer y consolidar actuaciones durante el período de tratamiento; sus angustias y confusiones.

Motivación y
relación
terapéutica

Sentimientos y
emociones

Conductas que
puedan facilitar
la adicción

Reinsercción

Prevención de
recaidas



Anualmente llevamos a cabo tres veces el *Taller de ayuda a familiares afectados por ludopatía*. Está dividido en 13 sesiones con una duración de 3 meses aproximadamente. Cada semana se realiza una de dichas sesiones. Suele ser los miércoles por la tarde, con horario de 18:30 a 20h. Los grupos son de 30-40 personas aproximadamente. Las personas que los dirigen son la trabajadora social de la asociación y un/a familiar de una persona rehabilitada de juego patológico.

4.6. Programas de prevención

Programas con el objetivo de modificar la conducta, pensamientos y comportamientos sobre el uso del juego.

Prevención primaria: Dirigida a la población en general. Los objetivos principales son informar a la población del concepto de juego patológico, analizar las consecuencias y las características de la ludopatía. Es importante saber distinguir entre un jugador social y un jugador patológico.

Prevención secundaria: Dirigido a grupos considerados de riesgo; jóvenes, tercera edad, personas que tienen otras adicciones, en situación de desempleo, amas de casa, etc. Detección de conductas de riesgo relacionadas con el juego patológico con el objeto de modificar los problemas que se encuentren en fase incipiente.

Prevención terciaria: es la puesta en marcha de aquellas actividades encaminadas al tratamiento y rehabilitación de los jugadores patológicos y sus familias. Algunos de los objetivos establecidos son el establecimiento de servicios específicos ante la problemática del juego patológico, evaluación de la efectividad de los tratamientos, mantenimiento de la abstinencia (prevención de recaídas), entre otros.

3.6.1 Actividades destacadas de prevención y otras

PREVENCIÓN PRIMARIA

- Participación en el proyecto comunitario *Semana de la salud comunitaria*, organizado en Rontegi. Enero- marzo 2017.
- Entrevistas en distintos medios de comunicación, para dar visibilidad de la problemática. Algunas destacadas:
 - ✓ Entrevista a Jon Antón, presidente de EkintzaAluviz. Programa Besaide. Nueva ludopatía digital. 3/02/2017.
 - ✓ Artículo *Alerta de la juventud de los ludópatas* en el periódico de Deia. 24/10/2017.
 - ✓ Entrevista a Jon Antón, presidente de EkintzaAluviz y MariaTaulats, trabajadora social en el programa de radio Boulevard. 25/10/2017
- Celebración del Día Sin Juego de Azar con la realización de un concierto con KepaJunkera y el Efecto Verdolaga. 29 de octubre

PREVENCIÓN SECUNDARIA

- Encuentro con las distintas asociaciones de ludopatía de la CAPV. 8/04/2017.
- Participación en el XVIII Congreso de FEJAR, celebrado en Valladolid. 29 y 30 de setiembre y 1 octubre.



PREVENCIÓN TERCIARIA

- El programa terapéutico especializado en ludopatía. El tratamiento sigue una orientación cognitivo-conductual. Este enfoque es el más utilizado para todo tipo de dependencias y ofrece mayores posibilidades de rehabilitación. Se modifica y se revisa anualmente y está diseñado *ex proceso* para la asociación.
- La terapia grupal y la terapia individual, que se perfilan como el procedimiento más eficaz en la rehabilitación de la ludopatía.
- Cursos de formación en ludopatía para los profesionales de la salud.
- Un programa de prevención de recaídas.

OTRAS ACTIVIDADES

- Comida asociativa en la Asociación EkintzaAluviz con todo el equipo, tanto de voluntarios como técnico.
- Actividades de navidad
- Curso de formación de voluntarios/as.

4.7. El voluntariado

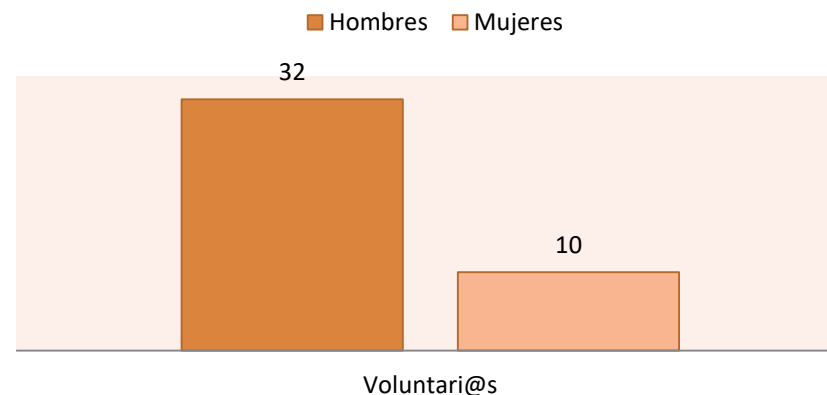
El principal activo de Ekintza-Aluviz es su voluntariado. Está formado por personas de ambos sexos, hombres y mujeres, que han padecido la enfermedad de la ludopatía y/o son familiares de los/as mismos/as.

De forma altruista y desinteresada colaboran con su experiencia en el centro. Tras finalizar el tratamiento, y una vez superado un periodo de abstinencia mínimo de 2 años, se ofrece a los integrantes de los grupos la posibilidad de incorporarse al conjunto del voluntariado de la asociación. Para que esto suceda es necesaria la aceptación y superación de unas pautas y una formación interna dentro de la asociación llevada a cabo por el equipo técnico.

Se consideran aptos/as para ejercer de voluntarios/as en las terapias de grupo las personas que son mayores de edad o menores emancipados/as y no estén sujetas a ninguna condición legal para el ejercicio de su derecho, ni tengan limitada su capacidad en virtud de resolución judicial firme.



Voluntari@s



4.8. Perfil del /la paciente atendido/a

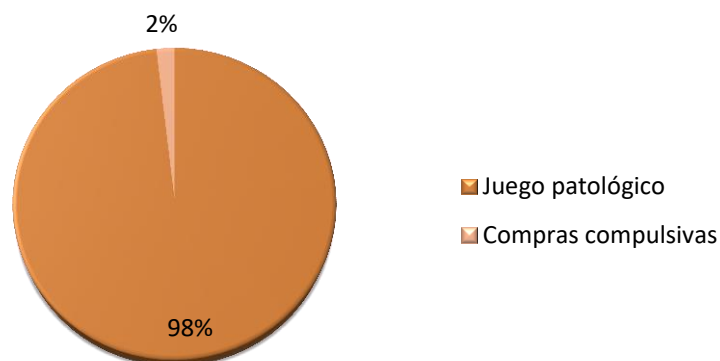
Los perfiles de jugadores/as patológicos/as atendidos en el centro durante 2017 han sido;

HOMBRE: Edad comprendida entre 31-70 años, juega en solitario, como forma de evasión. Trayectoria de juego de muchos años.

MUJER: De entre 35-50 años. Inicio del juego tardío. Muchas veces acompañado de depresión.

JÓVENES: De los 18 a los 30. Escasos años de trayectoria de juego. Búsqueda de adrenalina.

Según la problemática



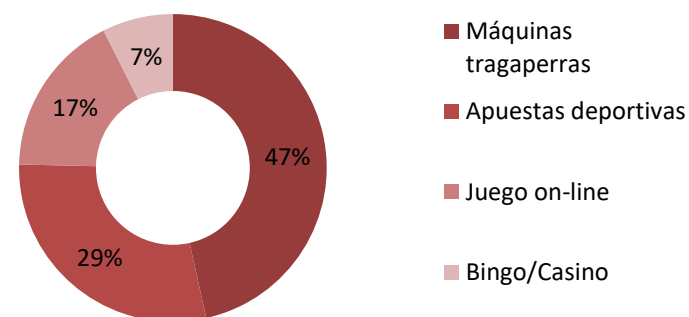
Contemplamos que las máquinas tragaperras continúan estando en la cúspide de los juegos más problemáticos, seguido de las apuestas deportivas, que cada vez más, afectan a nuestra sociedad.

No hay que olvidar que también damos cobijo a otras adicciones sin sustancia como puede ser las compras compulsivas.

Aun así, la adicción atendida que predomina es el juego patológico, como observamos en la gráfica izquierda.

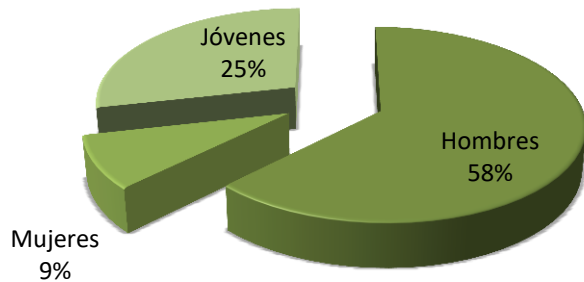
Existen distintos tipos de juego. A continuación, mostramos otra gráfica con los juegos más comunes que tratamos y sus porcentajes.

Tipos de juego



Perfil de las personas acogidas en 2017

Gráfico 1: Usuari@s acogid@s en 2017



NÚMERO DE PERSONAS ACOGIDAS EN EKINTZA ALUVIZ EN 2017, SEGÚN LOCALIDAD DE RESIDENCIA

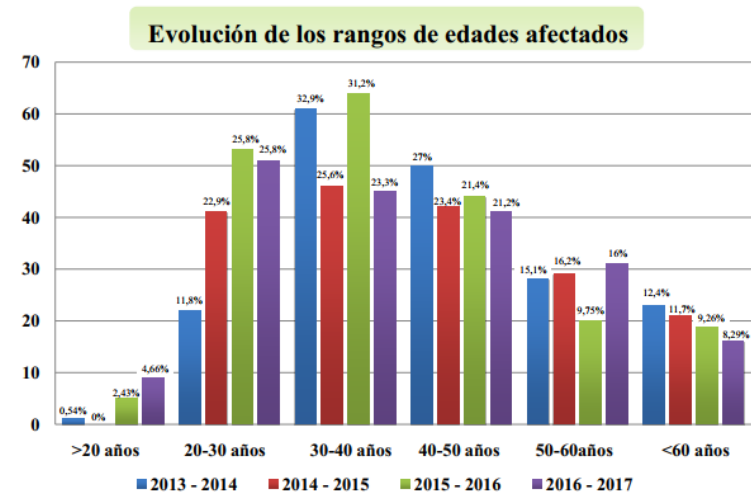
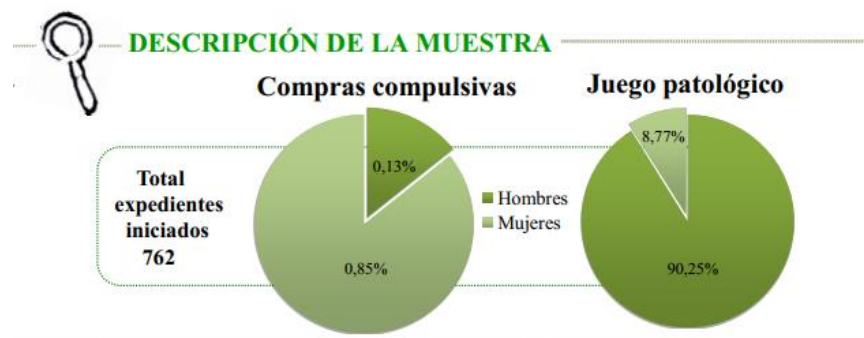
ARTZINIEGA 1	SOPELA 4
AREETA 1	DERIO 3
AMPUERO 1	MUNGIA 2
ABANTOY 1	IGORRE 1
BILBAO 84	ELORRIO 1
BERRIX 1	LURRETA 2
LAREDO 1	AMURRIO 1
LEMOA 1	ARRIGORRIAGA 2
SESTAO 5	LARRABETXU 1
DURANGO 7	CASTRO 1
BARAKALDO 25	ORTUELLA 3
GETXO 3	TRÁPAGA 1
GATIKA 1	LEIOA 5
GERNIKA 2	ZALLA 2
ALGORTA 3	LAUKIZ 1
SANTURTZI 6	AMOREBIETA 2
ASTRABUDUA 1	ZALDIBAR 2
BASAURI 7	PORTUGALETE 10
LEMOA 1	GUSIEXO 1
GALDAKANO 5	MARKINA 1
OTXANDIO 1	ERANDIO 5
MUSKIZ 2	SONDIKA 2
VILARCAYO 1	EIBAR 1

4.9. Otros datos estadísticos

Número real de personas atendidas en Ekintza Aluviz durante el año 2017:

Acción realizada	Número de personas atendidas
Apoyo y asesoramiento realizado por la trabajadora social, psicólogas y abogada sobre el juego patológico	317
Apoyo y asesoramiento realizado por la trabajadora social, psicólogas y abogada sobre otras adicciones sin sustancia	6
Atención a familiares de personas afectadas	345
TOTAL DE PERSONAS ATENDIDAS	668

Recogida de datos de personas con ludopatía y trastorno de compras compulsivas de Bizkaia 2013-2017 (hasta junio), realizada por Patirke Gutiérrez Lara (Facultad de Psicología y educación – Universidad de Deusto).



* Los datos mostrados a lo largo de la memoria han sido recopilados de la base de datos que pertenece a la misma asociación..

EKINTZÄÄLUVIZ

AYUDA A LUDOPATAS DE BIZKAIA • BIZKAIKO LUDOPATENTZAKO LAGUNTZA

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

ENPLEGU ETA GIZARTE
GAIETAKO SAILA

DEPARTAMENTO DE EMPLEO
Y ASUNTOS SOCIALES



EUSKADI

Goiza egia

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

EUSKADI

Saboteo

OSASUN SAILA

Osasun Publikoaren eta Adikzioen Zuzendaritza

DEPARTAMENTO DE SALUD

Dirección de Salud Pública y Adicciones

