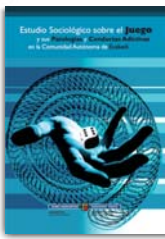


El 2,5% de la población adulta tiene problemas con el juego, según un estudio del Gobierno Vasco

Aunque existe un interés creciente por la ludopatía –lo mismo que por otras adicciones comportamentales–, todavía escasean las investigaciones que ahonden en los aspectos más sociales del fenómeno. Este estudio encargado por el Gobierno Vasco es, probablemente, el más ambicioso retrato sociológico de los juegos de azar y el juego patológico publicado hasta la fecha en Euskadi.



DIRECCIÓN DE JUEGO Y ESPECTÁCULOS
ESTUDIO SOCIOLÓGICO SOBRE EL JUEGO Y SUS PATOLOGÍAS Y CONDUCTAS ADICTIVAS EN LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE EUSKADI / JOKOARI BURUZKO AZTERKETA SOZIOLOGIKOA ETA BERE PATOLOGIAK ETA JOKABIDE MENDEKOTASUN-SORTZAILEAK EUSKAL AUTONOMIA ERKIDEGOAN. VITORIA-GASTEIZ, EUSKO JAURLARITZA-GOBIERNO VASCO, 77 PÁGS., 2009.

El pasado enero, la Dirección de Juego y Espectáculos del Departamento de Interior del Gobierno Vasco publicaba un libro blanco sobre los juegos de azar legales en la Comunidad Autónoma Vasca. El trabajo se centraba en las dimensiones económica y, en menor grado, jurídica, mientras que los aspectos sociales se abordaban de forma mucho más sucinta, mediante una encuesta telefónica sobre pautas de consumo y percepción social. El documento que se presenta aquí viene a completar ese análisis sociológico, describiendo el perfil de los jugadores y las pautas de juego en cuatro entornos: los establecimientos de hostelería, los salones de juego, los bingos y los casinos. Igualmente, trata de conocer un poco mejor a las personas con problemas de ludopatía, indagando en sus características sociodemográficas y el proceso de recuperación. El objetivo último del estudio es plantear medidas que favorezcan el juego responsable en Euskadi y reducir sus posibles efectos negativos.

La recogida de datos se ha desarrollado a través de diversas metodologías. En primer lugar, se ha recabado información cuantitativa en los mismos locales de juego, por medio de entrevistas a responsables de los establecimientos y a jugadores, así como realizando observaciones directas en 351 de esos espacios. También se han llevado a cabo una veintena de entrevistas en profundidad con informantes clave, como fabricantes de máquinas, empresarios del sector, expertos en ludopatía y técnicos de asociaciones de rehabilitación. Para abordar el juego patológico, también se ha llevado a cabo un grupo de discusión con personas que sufren o han sufrido este trastorno. Por último, se han examinado varios modelos de máquinas, así como algunas buenas prácticas en materia de juego responsable.

De los cuatro tipos de establecimiento analizados, los locales de hostelería son los que concentran la mayor parte de los jugadores en Euskadi. Extrapolando los datos facilitados por personal del sector, el estudio

calcula que casi un 9% de la población adulta (148.916 personas) juega de forma más o menos habitual en máquinas de tipo B (tragaperras) ubicadas en estos establecimientos, y que un 28,4% de éstas (42.292 personas) presenta problemas con el juego, lo que supone el 2,4% de la población vasca. El perfil de las personas jugadoras es el de un hombre de entre 40 y 50 años, con buen aspecto, que trabaja en actividades manuales o en oficinas, y que juega menos de 15 minutos y menos de 10 euros por sesión. Quienes más tiempo y dinero invierten son los hombres de entre 41 y 65 años, con trabajos de tipo manual. En hostelería, las mujeres juegan en menor proporción que los hombres (hay una mujer por cada cinco hombres) –en parte, porque están más estigmatizadas por ello–; son mayoritariamente amas de casa y empleadas; juegan el mismo tiempo, pero invierten más dinero que los hombres; y entre ellas hay menos jugadoras de tipo social. De acuerdo con esta investigación, no se juega todos los días, aunque sí con frecuencia; se elige el bar y no la máquina, pero los jugadores no son habituales de un solo local; se juega de forma individual; se conoce la máquina y muchas veces la consumición es una excusa para jugar.

Los salones de juego reciben una afluencia diaria mucho menor (3.990 personas), pero la prevalencia de la ludopatía entre los usuarios de estos establecimientos (un 27,5%, según sus responsables) es similar a la de las tragaperras. Si el 30% de los responsables de hostelería reconocía haber tenido problemas con algún jugador, en los salones esa cifra aumenta hasta el 81%. Quienes juegan tienen una media de edad algo más baja (26-40 años), la proporción femenina es más alta (hay una mujer por cada tres jugadores) y tanto el tiempo (más de 30 minutos) como el dinero (más de media hora) empleados superan a los de las máquinas tipo B. La clientela de estos locales se define por su asiduidad, ya que acude a ellos todos los días o varias veces por semana.

Por lo que se refiere a los bingos, reúnen a una media de 4.842 personas diarias, de las que un 14,2% (un 0,04% de la población vasca adulta) podría, en opinión de los responsables de estos establecimientos, tener problemas con el juego. El bingo atrae a un grupo de personas bastante diferente a otras modalidades de juego. Según el estudio, predominan las mujeres (55%), con una media de edad de entre 51 y 65 años, amas de casa y pensionistas, principalmente. Se trata de una clientela habitual, que a menudo juega en compañía y acude al bingo sobre todo para relacionarse con otras personas.

En cuanto a los casinos, sólo existen dos en toda la CAPV, uno en Bilbao y otro en Donostia-San Sebastián, y representan una opción claramente minoritaria, con una afluencia de 172 personas diarias. La clientela está formada en su mayoría por hombres (75,5%), de entre 31 y 65 años y alto poder adquisitivo, que invierten gran cantidad de dinero

(500 euros de media) y tiempo (más de dos horas) en el juego, aunque éste es discontinuo, y lo combinan con otras formas de consumo y las relaciones sociales. La tasa de ludopatía entre estas personas se estima en un 40%.

El informe dedica algunas páginas al juego patológico en Euskadi, y lo hace a través de las tres asociaciones especializadas que existen en la comunidad autónoma, recabando la experiencia de sus técnicos y usuarios. De acuerdo con los datos aportados, el perfil de una persona afectada por ludopatía es un hombre (88% de los casos), de entre 35 y 45 años, que lleva de 10 a 15 años con ese problema, casado o con pareja, que abusa del tabaco y, en el caso de jóvenes, consume también drogas ilegales. Por su parte, el retrato robot de quienes acuden a rehabilitación corresponde a un hombre; de entre 31 y 60 años; con estudios primarios o secundarios; laboralmente activo; soltero, viudo, separado o divorciado; y con más de cinco años de dependencia al juego, principalmente a las tragaperras. En los últimos años, se ha observado una mayor demanda de tratamiento, así como ciertos cambios en el perfil de los nuevos usuarios de estos servicios, pues cada vez acuden a ellos personas más jóvenes (un 55% tiene entre 28 y 38 años), sin familia o cargas familiares, con adicciones a sustancias y problemas mentales. Además, ahora el problema se detecta antes, y se coordina la respuesta con otros recursos, en particular los centros de salud mental.

Se da la circunstancia de que el 99% de quienes solicitan ayuda en estas entidades lo hacen acompañados de su esposa o madre. Este dato indica, según los autores del informe, que se trata mayoritariamente de hombres que han llegado a una situación extrema –muchas veces con deudas de por medio– que afecta a su familia, la cual le apoya en su recuperación. Pero también significa que las mujeres con ludopatía a menudo permanecen ocultas y carecen del sostén de sus familias para enfrentarse a la terapia. Cabe mencionar que el proceso de recuperación dura dos años de media, y que el 80% de quienes siguen la terapia con regularidad consiguen alcanzar la abstinencia –el juego moderado implica un alto riesgo de recaída– y recuperarse.

En las conclusiones finales, el informe hace constar las posturas encontradas entre tres agentes sociales clave implicados en los juegos de azar: el empresariado, las asociaciones de afectados y la Administración. El juego es una actividad económica que genera grandes ingresos y, en consecuencia, el empresariado demanda políticas que le permitan aumentar sus beneficios, como aumentar el porcentaje que las tragaperras destinan a premios, que disminuya su ciclo y que se incremente el premio. Las asociaciones de afectados, en cambio, reclaman restricciones en el acceso al juego, con medidas como prohibir las máquinas de tipo B en los bares, verificar el cumplimiento de la ley en lo que refiere

a los menores, y establecer sistemas que impidan jugar a quienes lo soliciten previamente. Además, quieren campañas informativas sobre el juego, ser escuchadas en esta materia y establecer convenios de colaboración y financiación con el sector público. A la vista de estas posturas, a la Administración le corresponde –siempre según el informe– “combinar los intereses de ambos colectivos” desde el principio de la defensa de la salud pública. En este sentido, el documento formula una serie de recomendaciones, que comprenden la creación de un órgano consultivo que reúna a los citados sectores, la flexibilización del actual reglamento de máquinas para hacerlas más atractivas, el progresivo traslado del juego a establecimientos especializados, mejoras en la detección y el tratamiento del juego patológico, campañas de sensibilización y, por último, programas de formación dirigidos al personal del sector y a los profesionales sanitarios de atención primaria.

Principales dimensiones del sector de los juegos de azar legales y privados en Euskadi

	Máquinas tipo B	Salones de juego	Bingos	Casinos	Total
Máquinas o establecimientos*	11.644	105	19	2	–
Cantidad jugada (euros)**	505.050.000	N.D.	142.410.000	86.760.000	734.220.000
Cantidad jugada per cápita (euros)**	255,89	N.D.	66,86	40,73	363,48

* Datos de 2007. ** Datos de 2006. N.D.: No disponible.

Usuarios/as de juegos de azar legales y privados en Euskadi, por tipo de establecimiento

	Hostelería	Salones de juego	Bingos	Casinos
Jugadores/as				
Total	148.916	3.990	5.380	62.697
Juego problemático (%)	28,04	27,5	14,2	40,0
Juego problemático (CAPV, %)	2,4	0,062	0,04	0,002
Perfil				
Hombres (%)	80,0	64,0	45,0	75,5
Edad (años)	41-50	26-40	51-65	31-66
Actividad	empleado/a	empleado/a	no empleado/a	empleado/a
Tiempo (min.)	< 5	> 60	120-140	> 240
Gasto (€)	< 2	51-100	21-51	500