2023

EVERGREEN
council on problem gambling

Panfleto de Información sobre Problemas de Juego

UNA BREVE INTRODUCCIÓN A LOS DAÑOS Y LAS PERCEPCIONES ERRONEAS RELACIONADOS CON LOS JUEGOS DE AZAR

ECPG

EVERGREEN
council on problem gambling

Educación sobre el Juego

¿Qué edad tenía la primera vez que jugó?

_____

¿Qué le enseñó esa primera experiencia de juego?

_____

¿Conoce a alguien que tenga problemas con el juego? ¿Como usted sabe que alguien tiene problema de juego?

_____

La mayoría de las personas comienzan a apostar en su infancia, a menudo en juegos con familiares y amigos. En definitiva, hay muchos que comienzan a jugar antes de que prueben el alcohol, los cigarrillos o las drogas. Puede suceder que crezcan en la creencia de que se trata de una diversión inofensiva, y para muchos sigue siendo así. Sin embargo, la adicción no hace distinción de edad, raza, sexo o estatus socioeconómico, y cuando la adicción se adueña de todo, puede apoderarse de todo. En esta sesión primero aprenderá los conceptos básicos sobre el juego, cómo jugar de forma responsable y, cómo puede convertirse en una adicción. También aprenderá cómo el juego se relaciona con el uso de sustancias y la salud mental, qué tipo de impactos a largo plazo puede causar una adicción al juego, y cómo puede protegerse.

Definiciones:

Apuesta – Apostar algo de valor en un juego o evento con un elemento del azar, de resultado o premio desconocido.

Juegos – Puede referirse tanto al acto de jugar a un juego de azar como a un videojuego, dependiendo del contexto en el que se utilice.

Juegos de Azar - Apostar de forma arriesgada, por ejemplo gastando más de lo que se puede o dedicando más tiempo del previsto. Se refiere a quienes están "en riesgo" de desarrollar un trastorno del juego.

Problemas de Juego – El juego está comenzando a causar problemas en la vida de la persona. Puede utilizarse para referirse en general a todas las personas que experimentan cualquier nivel de problemas relacionados con el juego. Se puede emplear en la investigación y la literatura para referirse a las personas que obtienen las puntuaciones más altas en las evaluaciones de la severidad del juego y que probablemente padecen un trastorno del juego.

Juego Compulsivo – Frecuentemente utilizado por aquellos que se refieren a sus propios comportamientos de juego. A menudo se utiliza en la comunidad de Jugadores Anónimos (JA) y se encuentra en gran parte de la literatura de JA.

Ludopatía - Antes del DSM-5 (publicado en 2013), este era el diagnóstico clínico utilizado para quienes padecían ludopatía. Se refiere a la pérdida de control y la incapacidad de una persona para dejar de jugar, a pesar de las consecuencias negativas que le ha causado.

Trastorno del Juego – Una vez publicado el DSM-5, la terminología diagnóstica pasó a ser "trastorno del juego", especificando si la afección es "leve", "moderada" o "grave", y se trasladó para acompañar a los trastornos por uso de sustancias.

Tipos de Juegos de Azar

El Juego Tradicional

- Juegos de Casino
- Cartas, Dados, Domino
- Keno
- Máquinas tragamonedas
- Carreras
- Apuesta deportiva
- Lotería
- Rasca y Gana
- Tiquetes de Rifa
- Bingo
- Mahjong
- Operaciones bursátiles diarias
- Los Números
- Peleas de Gallo o de Perros (aunque ilegal en EE.UU.)

Juegos de Azar Modernos

- Juegos de Azar en Internet
- Casinos Sociales (juegos tipo casino en forma de apps, o dentro de plataformas de medios sociales)
- Apuestas deportivas y aplicaciones en línea
- Juegos de azar en videojuegos

Juego de Azar Polémico (debates sobre si se clasifica como "juego de azar" y debe regularse como tal)

- Aplicaciones con compras dentro de la aplicación
- Las cajas de premios de los videojuegos y otros juegos de azar (simulados o reales)
- Videojuegos de acceso gratuito que incorporan un elemento de azar para comprar o ganar objetos de valor dentro del juego.
- Casinos Sociales

¿Quién sabe qué formas creativas de apostar surgirán de un mundo con aplicaciones, deportes de fantasía, competiciones de eSports (videojuegos competitivos), apuestas en línea, redes sociales y realidad virtual?

Estadísticas sobre el Juego

A escala mundial, una clara mayoría de adultos ha apostado o apuesta..

La cifra media en 26 países fue del 62.3%.

En Estados Unidos, el 86% de los adultos ha jugado alguna vez en su vida, y el 65% en el último año.

El juego por etnia en EE.UU.

84% Nativos americanos
83% Caucásicos
83% Latinos
82% Asiáticos
75% Afroamericanos
75% African American
(Welte, Barnes, Wieczorek, Tidwell, & Parker, 2002)

Los adultos estadounidenses realizaron alguna de las siguientes actividades en el último año (estudio de 2015))

Juego 79.6%
Alcohol 67.6%
Tabaco 28.7%
Marijuana 11.2%
(Barnes, Welte, Tidwell, & Hoffman, 2015)

EVERGREEN
council on problem gambling

Compruebe sus conocimientos:

¿Qué edad hay que tener para jugar legalmente? ☐16 ☐18 ☐21 ☐ 25

¿Son legales los juegos de azar en línea? ☐Si ☐ No

¿Son legales las apuestas deportivas? ☐Si ☐ No

Depende de dónde resida, ¡búsquelo!

Tenga en cuenta que los boletos de lotería y rasca y gana ..... no son regalos apropiados para niños.

Mitos comunes sobre el juego

Me puedo percatar cuando veo a una persona con problemas de juego. Es fácil de reconocer.
Las personas con problemas de juego apuestan a cualquier cosa.
Se está empezando a calentar la máquina.
Hay que prestar atención al hábito.
Sólo necesita ser persistente; eventualmente ganará.
Tengo un sistema.
"Casi" gano.
Me lo deben.
Puedo parar cuando quiera.

¿Has dicho alguna vez cosas como éstas sobre algo que no sea el juego?

¿Qué otros mitos o supersticiones sobre el juego ha escuchado?

_____

_____

_____

_____

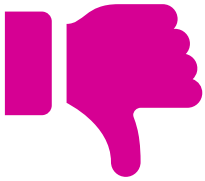
¿Entonces, cómo puedo jugar de forma responsable?

Comprenda que las pautas o las reglas que se exponen a continuación pueden ser difíciles de seguir incluso para quienes sólo juegan de forma recreativa. En la página 6-7 siguientes aprenderá qué es lo que puede poner a las personas "en riesgo" de tener problemas de juego, lo que hace que seguir estas pautas sea extremadamente difícil. Las personas con un trastorno del juego a menudo ya han probado estas pautas, y han descubierto que no funcionan mejor para ellos que una sugerencia del tipo "¿por qué no lo dejas?" funciona para alguien con un trastorno por uso de sustancias o depresión, especialmente en las etapas avanzadas del trastorno.

HACER:

- Establezca un límite de tiempo (antes de irse) y cúmplalo.
- Fíjese un límite de dinero (antes de salir) y cúmplalo.
- Apueste sólo por diversión (es un gasto de entretenimiento, como ir a ver una película).
- Acepte que perder forma parte del juego (está pagando por jugar).

NO LO HAGA:



- No tome dinero prestado para jugar - ni siquiera de usted mismo (sólo juegue si está dentro de su presupuesto de entretenimiento... ¿tiene un presupuesto?)
- No permita que el juego interfiera con la familia, los amigos o el trabajo (deje de jugar si le causa algún problema).
- No juegue para recuperar pérdidas (espere perder, cuando se pierde, se pierde).
- No juegue para conseguir dinero (no es una fuente de ingresos, es un gasto para divertirse).
- No juegue para sobrellevar el dolor emocional o físico (no se automedique con él)

Estas pautas exigen una administración estricta del dinero y la autorregulación por parte del jugador.

EVERGREEN
council on problem gambling

¿Cómo puede ser posible que los juegos de azar sean adictivos?

Mercadeo

La determinacion de instalacion del piso de sala de juegos en un casino se basa en los habitos de consumo al igual que como se hacen al establecer centros comerciales. (Por ejemplo: Se omiten las ventanas y los elojes, etc.)

Su objetivo es crear un ambiente divertido y una ubicación atractiva.

Diseño

Los colores, las luces, las formas, los sonidos y los gráficos.

Al igual que un videojuego tiene gráficos "geniales" e "interesantes", los juegos de azar tienen colores, formas y gráficos que captan la atención y los hacen divertidos e interesantes de jugar.

El Riesgo Real

Existe diferencia entre jugar la carrera de motocross en videojuego y competir en una carrera de motocross en realidad. El riesgo en el mundo real puede dejar a la persona gravemente herida, pero eso hace que sea tan divertido!

El riesgo del mundo real en juegos de azar es: "Podría perder todo mi sueldo o ganar el premio gordo". En ambos casos, cambia la vida.

Todas estas cosas están diseñadas para que los juegos sean divertidos, interesantes y algo que uno quiera jugar "una vez más". Para la mayoría, se queda ahí. Para otros, esto puede convertirse en una actividad muy adictiva. En especial, para quienes están predispuestos “estan en riesgo” a desarrollar trastornos adictivos.

¿Quién puede correr “riesgo" de desarrollar trastornos de juego?

Seleccione cualquiera de los puntos siguientes que pueda aplicarse en su caso...

☐ Tengo a alguien en mi familia con problemas de juego de azar

☐ Tengo a alguien en mi familia con problemas de uso de sustancias

☐ Tengo a alguien en mi familia con un problema de salud mental

☐ Tengo un trastorno por uso de sustancias

☐ Tengo un trastorno de salud mental

☐ He tenido una gran victoria, o algunas pequeñas, al comienzo de mi historial de juego

☐ Me considero una persona competitiva

☐ Me atraen cosas que pueden ofrecerme una forma rápida o fácil de ganar dinero

☐ Me atraen cosas que me permiten "desconectar" o "adormecerme" y olvidarme de todo

☐He vivido algún(os) acontecimiento(s) traumático(s).

☐ He tenido recientemente una pérdida (divorcio, separación, muerte, trabajo, jubilación, etc.)

☐ He servido en el ejército, he sido desplegado al extranjero o he estado en combate (cuando son desplegados, los militares pueden tener muchas oportunidades de jugar. Cuando están en casa, pueden tener muchos recuerdos que olvidar).

☐ Vivo con alguien que me estresa y a veces sólo quiero "escapar"

☐ Tengo familiares o amigos que juegan

☐ Tengo falta de apoyo, aburrimiento frecuente o tiempo libre extra, falta de dirección o aficiones limitadas

☐ Soy una "persona mayor". (Después de la jubilación o en los últimos años de la vida, las personas pueden disponer de más tiempo libre o dinero para gastar. Puede que tengan recuerdos y/o penas y pérdidas en las que prefieren no pensar. Pueden tener descuentos especiales y estrategias de mercadeo personalizadas).

☐ No llevo la cuenta de mis ganancias o pérdidas cuando juego.

☐ No llevo un presupuesto mensual ni administro el dinero con eficacia

Si alguna de las situaciones anteriores se aplica a usted, tome PRECAUCIONES EXTRA y asuma la responsabilidad de ejercer comportamientos de juego responsables cuando juegue. (Enumeradas en la página 1)

EVERGREEN
council on problem gambling

Factores de Riesgo y de Protección para los Problemas de Juego

Biológico — Factores de riesgo

- UDS/SM/JC es hereditario
- Rasgos de personalidad
- Género/Cultura

Biológico — Factores de protección

- Sin antecedentes familiares de UDS/SM/JC
- Rasgos de personalidad adaptativa

Medio ambiente — Factores de riesgo

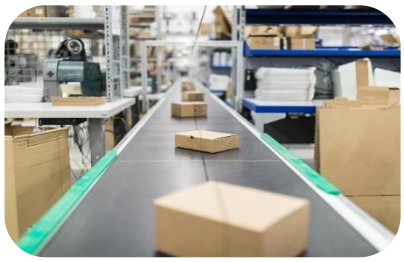
- Estrés de la vida
- Problemas de pareja
- Problemas de salud o de salud mental
- Fácil acceso al juego

Medio ambiente — Factores de protección

- Habilidades de afrontamiento saludables
- Apoyo
- Espiritualidad/Cultura
- Servicios de ayuda

Cómo funcionan realmente las Tragamonedas de casino?

¿Qué imagen de las máquinas tragamonedas cree que es la correcta? (Marque con un círculo)



Las maquinas tragamonedas son como cintas transportadoras, solo tengo que seguir apostando, eventualmente acertaré el premio que viene

Las maquinas tragamonedas son inesperado en cada apuesta, las probabilidades de ganar y perder no tienen nada que ver con la apuesta anterior.

Mucha gente cree que las máquinas tragamonedas funcionan como una cinta transportadora, una ganancia está por caer, sólo tienen que "seguir apostando lo suficiente" para conseguirla. Esto lleva a muchos a seguir apostando mucho después de haber gastado lo que pueden permitirse perder. Pueden temer que si abandonan su máquina, la siguiente persona que se siente en ella obtendrá "su ganancia". En realidad, piénselo primero como si lanzara una moneda al aire. ¿Qué probabilidades hay de que salga cara o cruz? Es 50/50. Supongamos que sale cara la primera vez. En el segundo lanzamiento, ¿qué probabilidades hay de que salga cara por segunda vez? Sigue siendo 50/50. ¿Por qué? Porque la moneda sólo tiene dos caras y no recuerda nada de la última vez. La moneda no cambia de cara en función de los resultados anteriores. En otras palabras, los sucesos de casualidad futuros no están determinados por sucesos de casualidad pasados.

En las máquinas tragamonedas, el resultado también es al azar y no se basa en resultados anteriores. Imagine que lanza una moneda 100 veces. Lo más probable es que obtenga cerca de 50 caras y 50 cruces. Sin embargo, si usted toma y saca una serie consecutiva de 10 de esos lanzamientos, no necesariamente obtendrá 5 caras y 5 cruces. Las máquinas tragamonedas pueden estar programadas para un "rendimiento del 95%", lo que significa que por cada apuesta (ganada o perdida), el casino se queda con el 5%. Si apuesta lo suficiente, el dinero desaparece, aunque a veces gane. Después de cada apuesta, se "recarga" para que ningún resultado futuro esté determinado por lo que ocurrió anteriormente.

Por lo tanto, teniendo en cuenta que todas las apuestas son independientes de las apuestas anteriores, y las probabilidades de ganar no suben cuanto más juegas o más pagas; ¿tiene algún sentido seguir jugando, después de haber gastado lo que podría permitirse perder? No.

Recuerde, el juego responsable significa que usted fija un límite de dinero y un límite de tiempo antes de empezar, y se atiene a ellos. Hay que tener en cuenta que se está pagando un gasto de entretenimiento, pagando por jugar un juego, y que no espera ganar nada. "Pero, ¿y si gano? ¿No puedo volver a invertirlo para tener la oportunidad de ganar más?". Claro, pero lo más probable es que vuelva a perderlo. Sus probabilidades de ganar no aumentarán.

Recuerde, usted fijó el límite de dinero antes de ir, no lo cambie después de estar allí. Ganar puede ser el enganche que le haga pensar que puede ganar más, aunque sea poco probable. Si gana, el objetivo es IRSE con las ganancias, no devolverlas!.

Hay un vídeo en YouTube que muestra el funcionamiento de los generadores de números aleatorios llamado "Cómo funcionan las máquinas tragamonedas" de BCLC, GameSense (https://www.youtube.com/watch?v=nf4gHh8_gog.) (BCLC, 2013)

El Botón Stop:

¿Para qué cree que sirve el botón STOP de una máquina tragamonedas?

Muchos creen que el botón STOP de una máquina tragamonedas se supone que detiene el giro de los rodillos digitales y que, en el momento en que se pulsa, se selecciona el resultado. Si lo pulsa demasiado pronto o demasiado tarde, podría perderse "ese premio". Aunque el botón STOP hace que los rodillos digitales dejen de girar, no tiene nada que ver con el resultado de lo que mostrarán. En el momento en que se realiza la apuesta o se pulsa el botón GIRAR, ESE es el momento en que se selecciona un resultado. Los rodillos digitales continúan girando, lo que da al jugador una sensación de anticipación del resultado. Cuando se pulsa el botón STOP, simplemente se muestra el resultado al jugador un poco antes que si hubiera dejado que los rodillos digitales siguieran girando y se detuvieran en su tiempo programado. Algunas máquinas le permiten detener un solo rodillo a la vez, y esto no es diferente. Detener un solo rodillo sólo sirve para revelar ese resultado un poco antes. El jugador no tiene ningún control personal sobre el resultado del juego. Hay un vídeo en YouTube que ilustra este concepto, llamado "Cómo Funcionan las Máquinas Tragamonedas: El Botón Stop”. ”. (Cullenav, How Slot Machines Work: The Stop Button, 2012)

Pérdidas Camufladas como Ganancias (PCG’s):

Si apuesto 100 créditos en varias líneas, y algunas de esas líneas son ganadoras, y gano 75 créditos... ¿es una ganancia o una pérdida? ☐ Ganancia ☐ Pérdida

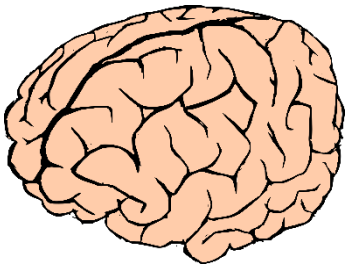
Respuesta, es una pérdida!... de 25 créditos. Sin embargo, la máquina tragamonedas está programada para celebrar la ganancia de los 75 créditos, por lo que comienza a emitir sonidos y luces intermitentes, haciéndole saber al jugador que es "ganador" de 75 créditos. En realidad, han apostado 100, pero sólo han recuperado 75, por lo que acaban de perder 25. Lo que resulta más alarmante es la frecuencia con la que ocurre esto. En aproximadamente una hora, un jugador puede hacer más de 1,000 apuestas, y unas 250 de ellas serán pérdidas disfrazadas de ganancias. De nuevo, hay un excelente vídeo en YouTube que demuestra este concepto, llamado "Cómo funcionan las máquinas tragamonedas: Pérdidas disfrazadas de ganancias", si desea obtener más información. (Cullenav, How Slot Machines Work: Losses Disguised as Wins, 2012)

Máquinas "'Rasca y Gana" virtuales:

¿Cree que su suerte podría ser mejor con una máquina que tenga un sistema virtual de "rasca y gana" en lugar de un sistema de "generador de números aleatorios"? Seguramente, si sigue jugando su máquina, acabará encontrando el boleto ganador en el "montón" de boletos de su máquina, ¿verdad? Pues se equivoca de nuevo. Así es como la Comisión de Juego del Estado de Washington explica el funcionamiento de estas máquinas:

Los boletos virtuales para rascar se dispensan desde un "conjunto de juegos" limitados que reparte boletos al azar en dos o más terminales. El scenario más común es que los jugadores del mismo banco (grupo) de máquinas jueguen con el mismo conjunto de juegos. Por lo general, las rondas de bonificación son solo para fines de entretenimiento, y su interacción con la máquina en estas rondas no tiene ningún impacto en el resultado del boleto que ya se había entregado a su terminal de jugador. (WSGC, 2018)

La función de la dopamina:



Por último, vamos a hablar de la dopamina. La dopamina es esa sustancia química que nos gusta mucho y que se libera en nuestro cerebro para decirnos: "¡Ha sido increíble! Hazlo otra vez. Hazlo otra vez. Hazlo otra vez". Nos grita cuando consumimos sustancias adictivas, comemos nuestras comidas favoritas o realizamos actividades peligrosas "adictas a la adrenalina".

Lo interesante del juego al azar es que no sólo se libera dopamina cuando se gana, sino que también se libera justo después de hacer una apuesta y *anticipar* el resultado, pero sin saber aún si se gana o se pierde. En otras palabras, el jugador recibe un golpe de dopamina sólo por hacer una apuesta, aunque resulte perdedora. Esta es la realidad, un jugador puede hacer docenas, cientos o incluso mil apuestas en una hora, y seguir jugando durante varias horas. ¿Tiene sentido por qué el juego, aunque no haya ingestión de una sustancia químicamente adictiva, puede ser tan adictivo?

Similitudes entre el uso de sustancias y el juego

¿Qué conexiones, similitudes y diferencias entre los trastornos del juego y los trastornos por el *uso de sustancias* puede identificar USTED?

La Sociedad Americana de Medicina de las Adicciones indica estas similitudes y diferencias entre los trastornos por el Uso de Sustancias y los Trastornos del Juego:

SIMILARIDADES	DIFERENCIAS
Un estado de euforia resultante de la participación en la conducta. Por lo tanto, el comportamiento, al menos al principio de la enfermedad crónica, es placentero (participación en el comportamiento con fines de recompensa).	No existen pruebas objetivas para determinar el trastorno del juego, a diferencia de las pruebas de laboratorio que pueden detectar la presencia de alcohol u otras drogas (aunque no la presencia de la condición de adicción).
Preocupación cuando se realiza la actividad	El trastone del juego puede ser más fácil de ocultar a los demás

Pérdida de control en algunos momentos de la conducta	El consumo excesivo de alcohol u otras drogas puede ser autolimitante, por ejemplo, si se produce un "apagón" físico o mental, como cuando una persona se desmaya. El juego no es autolimitante en el sentido de que un estado físico o mental "apague" la conducta de juego.
Progresión de los problemas y síntomas a lo largo del tiempo	Las tasas de suicidio son más elevadas entre las personas con problemas de juego (20% de intentos)
Etapa de cambio, disposición al cambio e interés por cambiar los problemas, que suelen manifestarse como una disminución del reconocimiento de los problemas asociados a la conducta adictiva	El trastorno del juego provoca una situación financiera que suele ser más crítica y debe abordarse
El comportamiento se mantiene a pesar de las consecuencias adversas	Menos conciencia pública y aceptación de el trastorno del juego
La tolerancia se desarrolla con la repetición de la conducta	Menos recursos de tratamiento (programas de tratamiento, asesores certificados en ludopatía, grupos de apoyo)
Aparecen impulsos y ansias de seguir con la conducta	Reembolso por terceros más restringido para el tratamiento de los trastornos del juego
Aumenta la capacidad de respuesta a las señales, lo que puede desencadenar una recaída en la conducta (desencadenantes)	
Los síntomas de abstinencia aparecen cuando la actividad no está disponible	
Existen impulsos psicológicos de escape, automedicación y evasión (participación en la conducta con fines de alivio).	
Cometer actos ilegales para financiar el compromiso continuo con el comportamiento (consumo de sustancias o juego) puede ser episódico, crónico o en remisión.	

(American Society of Addictive Medicine, 2013)

Trastornos concurrentes

¿Qué conexiones, similitudes y diferencias entre los trastornos del juego y los trastornos de salud mental puede identificar USTED?

El uso simultáneo de sustancias y los problemas de salud mental pueden ser tanto una variable desencadenante que contribuya a que alguien empiece a jugar, y/o un factor de riesgo mayor de tener problemas de juego o de desarrollar un trastorno del juego. En algunos casos, es posible que el juego no

provoque directamente el desarrollo de los trastornos por uso de sustancias o de salud mental, pero en general no ayuda a mejorarlos. En otros, el juego puede haber comenzado primero, lo que puede dar lugar a problemas relacionados con el juego, que a su vez causan estrés, ansiedad, depresión y/o una serie de otras preocupaciones.

Depresion

- Juego para aliviar la depresión o mejorar el estado de ánimo
- Síntomas depresivos o sentimientos de desesperanza o fracaso inducidos o exacerbados por el juego.

Estrés/Ansiedad

- Jugar para aliviar el estrés o la ansiedad
- Estrés y ansiedad inducidos o exacerbados por el juego debido a problemas relacionados con el juego, pérdidas, discusiones, argumentos, etc.

Trauma y trastorno de estrés postraumático

- Juegos de azar para adormecer u olvidar
- Traumas financieros o relacionales inducidos por el juego, violencia doméstica
- La sobrecarga sensorial del juego induce síntomas de TEPT

Mania

- Juegos de azar durante un episodio maníaco
- Juego más arriesgado debido a los síntomas de manía

Uso de sustancias

- Uso para celebrar las victorias
- Usar para afrontar las pérdidas
- Beber o fumar más mientras se juega
- Usar estimulantes para mantenerse despierto y jugar más tiempo, o jugar como algo que hacer cuando esta despierto a todas horas.
- Vender sustancias para conseguir dinero para jugar
- Jugar para conseguir dinero para comprar sustancias

Seguir apostando suele disminuir las posibilidades de éxito de los servicios de recuperación y tratamiento del uso de sustancias y la salud mental. Para obtener mejores resultados, se recomienda un enfoque holístico de la recuperación.

Recursos: Visite la página de CAMH sobre Trastornos Concurrentes para leer más sobre Enfermedad Mental y Juego en https://kmb.camh.ca/ggtu/knowledge-translation/concurrent-disorders.

Motivos Para Apostar

Juegos de azar recreativos	• Jugar sólo por diversión, pagar por entretenimiento • Puede ser social • Se mantiene dentro de su presupuesto, no tiene problemas relacionados con el juego
Juegos de azar profesionales	• El juego es la principal o única fuente de ingresos • Se centra en uno o varios juegos de habilidad, evitando los juegos basados en la suerte. • A menudo no juega con su propio dinero. • Puede evitar el juego recreativo
Juegos de Acción	• Jugar para ganar o para divertirse • Se inclina más por los juegos de habilidad (por exemplo: poker)
Juego para Escapar	• Se preocupa menos por ganar o perder • El juego como medio para "adormecerse" u "olvidar".
Problema de juego	• Puede comenzar como cualquiera de los anteriores • El juego comienza a causar problemas (financieros, relacionales, profesionales, educativos, fisiológicos, psicológicos, etc.). • Si continúa, puede desembocar en un trastorno del juego.

Existen muchos estereotipos sobre las personas que sufren problemas de juego y, como la mayoría de los estereotipos, suelen estar muy alejados de la realidad. Las personas que tienen problemas con el juego son gente normal, como cualquier otra. Pueden ser su vecino, su compañero de trabajo, su jefe, su abuela o su propio joven adolescente. Sin embargo, hay una variedad de razones por las que las personas pueden tener problemas con el juego y deciden apostar, al menos al principio.

Efectos del Juego Problemático

Cuando el juego comienza a causar problemas, puede causar problemas en cualquier área. Puede causar una variedad de **problemas de salud física** relacionados con el estrés crónico de las pérdidas de juego, la falta de sueño, la falta de cuidado personal, o la dieta y el ejercicio

Puede causar **problemas relacionados con el uso de sustancias**, ya sea para celebrar los triunfos del juego, hacer frente a las pérdidas del juego, o las personas pueden consumir más alcohol o tabaco mientras juegan.

Hay una serie de **problemas de salud mental** que pueden agravar los comportamientos de juego riesgosos o ser causados o empeorados por los problemas relacionados con el juego, como ansiedad, depresión, trastorno bipolar, trastorno de estrés postraumático, TDAH y otros.

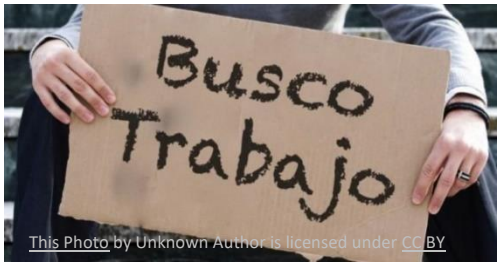
Las personas que experimentan daños relacionados con el juego o Trastorno de Juego son generalmente más propensos que la población general a **considerar el suicidio o intento de suicidio**. Las tasas de intento de suicidio e ideación también son más altas entre las personas con trastorno de juego que en las poblaciones de personas con trastornos adictivos relacionados con sustancias

Aspectos Financieros

Entre los problemas financieros más comunes derivados del juego se incluyen:

- Bancarrota
- Pérdida de bienes importantes (por ejemplo, coche,casa negocio)
- Necesidad de alojamiento de emergencia o temporal
- Pérdida del suministro de servicios publicos
- Necesidad de ayuda de organizaciones asistenciales (bancos de alimento o ayuda de emergencia)
- Asumir empleo adicional
- Tener menos para gastar en gastos esenciales como medicamentos, atención médica y alimentos
- Tener menos para gastar en gastos beneficiosos como seguros, educación
- Tener menos para gastar en gastos recreativos
- Vender objetos personales y atraso en el pago de las facturas
- Aumento de deuda de las tarjetas de crédito
- Una reducción de los ahorros y del dinero disponible para gastos.
- También pueden descubrir que tienen menos para gastar en vacaciones y ocasiones especiales.

(Browne & Rockloff, 2018)



This Photo by Unknown Author is licensed under CC BY

Un individuo rara vez puede escuchar hablar de sustancias ilegales en su **lugar de trabajo**, pero regularmente podría escuchar conversaciones sobre el premio de lotería actual, apuestas deportivas y apuestas deportivas de fantasía, o viajes a un casino local. Para una persona en recuperación de los juegos de azar, esto puede ser algo que provoca antojos, o una situación desafiante para navegar conversaciones sobre el juego. Cuando alguien está luchando para controlar su juego, puede causar problemas directos en su trabajo, como pérdida de productividad, ausencia o incluso robo.

Hablando de robo, mientras que los **actos ilegales** son generalmente un último recurso, los delitos motivados por el juego también pueden suceder. Esto puede incluir "pedir prestado" dinero o posesiones de un miembro de la familia o amigo, con la intención de pagarles "cuando gane."

La familia en su conjunto también se ve afectada por la ausencia del ser querido que está fuera jugando en lugar de estar en casa o pegado a una pantalla en lugar de estar involucrado con la familia. La familia puede experimentar problemas relacionados con la falta de seguridad financiera, discusiones, violencia doméstica, divorcio, pérdida de otras relaciones o pérdida de actividades familiares divertidas juntos. **Los niños** pueden no tener el "padre comprometido" al que están acostumbrados o que necesitan, o incluso puede ocurrir abuso/negligencia infantil.

Fuentes de Ayuda

Ayuda para el Juego:

Línea Nacional de Ayuda al Jugador con Problemas de Juego: **1-800-522-4700**

Línea de Ayuda del Estado de Washington para Problemas de Juego: **1-800-547-6133**

Consejo Evergreen sobre Problemas de Juego: www.evergreencpg.org

Gam-Anon: www.gam-anon.org

Jugadores Anónimos (GA): www.gamblersanonymous.org

Jugadores, Familiares y Amigos en Recuperación: https://gamblersinrecovery.com/

Consejo Nacional de Problemas de Juego: www.ncpgambling.org

Ayuda en Juegos y Tecnología:

Adictos a los Juegos de Ordenador Anónimos: www.cgaa.info

Jugadores que dejan de jugar: www.gamequitters.com. Grupo de apoyo en línea para quienes sufren adicción a los juegos.

Adictos a Internet y a la Tecnología Anónimos: https://internetaddictsanonymous.org/

Jugadores en Línea Anónimos (OLGA) y OLG-Anon: www.olganon.org. Sigue los mismos principios que AA: programa de 12 pasos y anonimato.

reSTART Life: www.netaddictionrecovery.com. Centro de tratamiento con sede en Washington para adictos a los juegos y a Internet.

Otra Ayuda:

Línea de Prevención del Suicidio: **1-800-273-TALK (8255)**

Línea de Asistencia contra la Violencia Doméstica: **1-800-799-7233**

Servicios de Protección de Menores: www.childcare.gov

Servicios de Protección de Adultos: www.napsa-now.org

Autoexclusión Voluntaria:

Establecimientos Presenciales: La autoexclusión voluntaria puede realizarse en cualquier establecimiento de juego. El jugador solicita por escrito la "autoexclusión" o "autoprohibición". El incumplimiento de esta prohibición puede conllevar la expulsión del local, la pérdida de las ganancias, multas legales o cargos penales por allanamiento. Los procedimientos para autoexcluirse y la duración de la prohibición varían en cada establecimiento.

Plataformas en Línea: Consulta cualquier plataforma de apuestas en línea para averiguar si tienen una forma de autoexcluirse de su sitio. DraftKings y FanDuel tienen programas de autoexclusión, así como directrices de juego responsable y herramientas para establecer límites.

GamBan: Bloquea Sitios Web y Aplicaciones de Juego: www.gamban.com

Referencias

American Psychiatric Association. (2013). *Desk Reference to the Diagnostic Criteria from DSM-5.* Arlington, VA: American Psychatric Association. *(*Asociación Americana de Psiquiatría. (2013). *Referencia de Escritorio a los Criterios Diagnósticos del DSM-5).* Arlington, VA: Asociación Americana de Psiquiatría).

American Psychiatric Association Webpage. (2013) *Internet Gaming* . Retrieved from https://www.psychiatry.org/patients-families/internet-gaming (Página web de la Asociación Americana de Psiquiatría. (2013). *Internet Gaming* (*Juegos de Azar por Internet).* Obtenido de https://www.psychiatry.org/patients-families/internet-gaming

American Society of Addictive Medicine. (2013). *The ASAM Criteria, Treatment Criteria for Addictive, Substance-Related, and Co-Occurring Conditions* (Third ed.). Carson City, Nevada: The Change Companies (Sociedad Americana de Medicina de las Adicciones. (2013). *The ASAM Criteria, (El Criterio ASAM) Criterios de Tratamiento para Trastornos Adictivos, relacionados con Sustancias y Condiciones Concurrentes. (3a Edición) Carson City, Nevada.*

Australian Gambling Research Center. (2014, November). *What are the Impacts of gambling problems on families?* Retrieved from Australian Institute of Family Studies: https://aifs.gov.au/agrc/publications/impact-gambling-problems-families/what-are-impacts-gambling-problems-families (Centro Australiano de Investigación sobre el Juego. (2014, noviembre). *What are the Impacts of gambling problems on families?* (*Cuáles son los Impactos de los problemas de juego en las Familias?)* Obtenido del Australian Institute of Family Studies: https://aifs.gov.au/agrc/publications/impact-gambling-problems-families/what-are-impacts-gambling-problems-families

Barnes, G. M., Welte, J. W., Tidwell, M. -C., & Hoffman, J. H. (2015). Gambling and substance use: Co-occurrence among adults in a recent general population study in the United States. *International Gambling Studies, 15*(1), 55-71. (Barnes, G. M., Welte, J. W., Tidwell, M. -C., & Hoffman, J. H. (2015) El juego y el uso de sustancias. Co-ocurrencia entre adultos en un estudio reciente de la población general en Estados Unidos. *Estudios Internacionales sobre el Juego) 15*(1), 55-71.

BCLC. (2013, November). *How Slot Machines Work.* Retrieved from https://youtu.be/nf4gHh8_gog *(*BCLC. (2013, Noviembre).*Como Funcionan las Máquinas Tragamonedas)*.Obtenido de https://youtu.be/nf4gHh8_gog

Blaszczynski, A. P., & McConaghy, N. (1994, June). Criminal offenses in gamblers anonymous and hospital treated pathological gamblers. *Journal of Gambling Studies, 10*, 99-127. (Blaszczynski, A. P., & McConaghy, N. (1994, June).Delitos penales en jugadores anónimos y jugadores patológicos tratados en el hospital) *Publicación de Estudios sobre el Juego)10*, 99-127).

Browne, M., & Rockloff, M. J. (2018). Prevalence of gambling-related harm provides evidence for the prevention paradox. *Journal of Behavioral Addictions*, 410-422.(Browne, M., & Rockloff, M. J. (2018).La prevalencia del daño relacionado con el juego proporciona evidencia de la paradoja de la prevención. *Revista de Adicciones Conductuales* 410-422).

Chou, K. L., & Afifi, T. O. (2011). Disordered (pathologic or problem) gambling and axis I psychiatric disorders: Results from the national epidemiologic survey on alcohol and related conditions. *American Journal of Epidemiology, 173*(11), 1289-12971 (Chou, K. L., & Afifi, T.(2011) Juego desordenado (patológico o

problemático) y trastornos psiquiátricos del eje Resultados de la encuesta epidemiológica nacional sobre alcohol y afecciones relacionadas. *(Revista Americana de Epidemiología) 173*(11), 1289-1297.

Cullenav, B. (2012, Jan 24). *How Slot Machines Work: Losses Disguised as Wins*. Retrieved from YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=cuEbFbavmkI&list=PLYo2mx4PR9hD_zrlemvB7m6RWRKmHfykJ&index=19&t=8s. (Cullenav, B. (2012, Enero 24). *Cómo funcionan las MáquinasTragamonedas: Pérdidas Disfrazadas de Ganancias*. Obtenido de YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=cuEbFbavmkI&list=PLYo2mx4PR9hD_zrlemvB7m6RWRKmHfykJ&index=19&t=8s

Cullenav, B. (2012, Jan 24). *How Slot Machines Work: The Stop Button*. Retrieved from YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=UbRAmNduvKg (Cullenav, B. (2012, Enero 24). *Cómo funcionan las Máquinas Tragamonedas: El Botón de Parada*. Obtenido de YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=UbRAmNduvKg)

Custer, R., & Milt, H. (1985). When Luck Runs Out: Help for Compulsive Gamblers and Their Families. (*British Journal of Psychiatry) 149*(2), 239. (Custer, R., & Milt, H. (1985). Cuando se Acaba la Suerte: Ayuda para los Jugadores Compulsivos y sus Familias.*(Revista Británica de Psiquiatría) 149*(2), 239.

Custer, R., & Milt, H. (1985). *When Luck Runs Out*- Grand Central Pub. (Custer, R., & Milt, H. (1985). *Cuando se Acaba la Suerte:* Grand Central Pub).

Dowling, N. (2014, November). *The impact of gambling problems on families.* (A. G. Center, Ed.) Retrieved 2022, from Australian Institute of Family Studies: https://aifs.gov.au/agrc/publications/impact-gambling-problems-families (*El impacto de los problemas de juego en las familias.)* (A. G. Center, Ed.) Obtenido en 2022, del Instituto Australiano de Estudios sobre la Familia: https://aifs.gov.au/agrc/publications/impact-gambling-problems-families

GameSense. (2013, November 19). *How Slot Machines Work - GameSense*. Retrieved from YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=nf4gHh8_gog&list=PLYo2mx4PR9hD_zrlemvB7m6RWRKmHfykJ&index=17&t=302s (GameSense. (2013, Noviembre 19). *Como funcionan las Máquinas Tragamonedas - GameSense*. Obtenido de YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=nf4gHh8_gog&list=PLYo2mx4PR9hD_zrlemvB7m6RWRKmHfykJ&index=17&t=302s

Lesieur, H. R. (1998). Costs and Treatment of Pathological Gambling. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science, 556*, 153-171. (Lesieur, H. R. (1998). Costos y Tratamiento de la Ludopatía). *The Annals of the American Academy of Political and Social Science, (Los Anales de la Academia Americana de Ciencias Políticas y Sociales 556*, 153-171.

Lorains, F. K., Cowlishaw, S., & Thomas, S. A. (n.d.). Prevalence of comorbid disorders in problem and pathological gambling: Systematic review and meta-analysis of population surveys. *Addiction, 106*(3), 490-498. (Lorains, F. K., Cowlishaw, S., & Thomas, S. A. (n.d.). Prevalencia de trastornos comórbidos en el juego problemático y patológico: Revisión sistemática y meta-análisis de encuestas poblacionales. Adicción *106*(3), 490-498.)

Mancuso, D., Gilson, M., & Felver, B. (2003). *Washington State Needs Assessment Household Survey, Chapter 6.* DSHS.(Mancuso, D., Gilson, M., & Felver, B. (2003). *Encuesta Domiciliaria de Evaluación de las Necesidades del Estado de Washington, Capítulo 6* DSHS)

Moe, J. (2022, April 5). *The 7Cs.* Retrieved from National Association for Children of Alcoholics: https://nacoa.org/resource/the-7cs/ (Moe, J. (2022, April 5).*Las 7C's.* Obtenido de: National Association for Children of Alcoholics: (Asociación Nacional de Hijos de Alcohólicos): https://nacoa.org/resource/the-7cs/

Moghaddam, J. F., Yoon, G., Dickerson, D. L., Kim, S. W., & Westermeyer, J. (2015). Suicidal ideation and suicide attempts in five groups with different severities of gambling: Findings from the national epidemiologic survey on alcohol and related conditions. *The American Journal on Addiction 24*(4), 292-298. (Moghaddam, J. F., Yoon, G., Dickerson, D. L., Kim, S. W., & Westermeyer, J. (2015) Ideación suicida e intentos de suicidio en cinco grupos con diferentes severidades de ludopatía: Hallazgos de la encuesta epidemiológica nacional sobre alcohol y afecciones relacionadas. *(Revista Americana sobre Adicciones) 24*(4), 292-298.

NIGC. (2015). *Indian Gaming Regulatory Act*. Retrieved from National Indian Gaming Commission: (NIGC. (2015). *Ley Reguladora de los Juegos de Azar Indios.* Obtenido de La Comisión Nacional del Juego Indio). https://www.nigc.gov/general-counsel/indian-gaming-regulatory-act

Petry, N. M. (2005). *Pathological Gambling: Etiology, Comorbidity, and Treatment.* Washington D.C.: American Psychological Association. (Petry, N. M. (2005).*Juego Patológico: Etiología, Comorbilidad, y Tratamiento.* Washington D.C.: Asociación Americana de Psicología.)

The Center for Addiction and Mental Health. (2019, April 15). *Gambling, Gaming and Technology Use: Knowledge Exchange*. Retrieved from: www.problemgambling.ca: https://learn.problemgambling.ca/eip/concurrent-disorders (Centro para la Adicción y la Salud Mental. (2019, Abril 15). *Ludopatía, Juegos y Uso de la Tecnología: Intercambio de Conocimientos*. Obtenido de: www.problemgambling.ca: https://learn.problemgambling.ca/eip/concurrent-disorders

Trimeridian Inc. (2003). Section: Financial Planning-3, Financial Management Stages of Recovery. *Gambling Treatment Program Member (Patient/Client) Manual*. Trimeridian Inc. (Trimeridian Inc. (2003) Sección: Planificación Financiera-3, Etapas de Recuperación de la Gestión Financiera. *Manual para el Miembro (Paciente/Cliente) del Programa de Tratamiento de la Ludopatía).* Trimeridian Inc.

Wardle, H., Dymond, S., John, A., & McManus, S. (2019, May). Problem gambling and suicidal thoughts, suicide attempts and non-suicidal self-harm in England: evidence from the Adult Psychiatric Morbidity Survey 2007. *GambleAware, 2.1*, 17-18, 21. (Wardle, H., Dymond, S., John, A., & McManus, S. (2019, Mayo). Problema de juego y pensamientos suicidas, intentos de suicidio y autolesiones no suicidas en Inglaterra: evidencia de la Encuesta de Morbilidad Psiquiátrica Adulta 2007. GambleAware, 2.1, 17-18, 21.)

Washington State Gambling Commission. (2018). *Net Gambling Receipts.* Retrieved from Washington State Gambling Commission: https://www.wsgc.wa.gov/sites/default/files/public/reports-publications/net-receipts/FY%202018%20Net%20Comparison%20vF12-21.pdf (Comisión del Juego del Estado de Washington. (2018). *Recaudaciones Netas del Juego*. Obtenido de La Comisión del estado de Washington: https://www.wsgc.wa.gov/sites/default/files/public/reports-publications/net-receipts/FY%202018%20Net%20Comparison%20vF12-21.pdf)

Welte, J. W., Barnes, G. M., Wieczorek, W. F., Tidwell, M. -C., & Parker, J. (2002). Gambling Participation in the U.S.: Results from a national survey. *Journal of Gambling Studies, 18*, 331-337. (Welte, J. W., Barnes, G. M., Wieczorek, W. F., Tidwell, M. -C., & Parker, J. (2002). Participación en el Juego de Azar en los EE.UU: Resultados de una encuesta nacional. *Revista de Estudios sobre el Juego, 18*, 331-337)

Work Session House Commerce and Gambling Committee. (2018). Problem Gambling. *Washington State Gambling Commission*, (p. 2).(Sesión de Trabajo Comisión de Comercio y Juego de la Cámara de Representantes.(2018).Problemas de Juego. *Comisión de Juego del Estado de Washington*, (p. 2).

WSGC. (2018). *Tribal Lottery System FAQ*. Retrieved from Washington State Gambling Commission: https://www.wsgc.wa.gov/about-us/frequently-asked-questions/tribal-lottery-system-faq (*Preguntas Frecuentes del Sistema de Lotería Tribal.* Obtenido de Washington State Gambling Commission: https://www.wsgc.wa.gov/about-us/frequently-asked-questions/tribal-lottery-system-faq)