

# **PERFIL DE LOS LUDÓPATAS ATENDIDOS EN EL CENTRO DE ORIENTACIÓN FAMILIAR DE LEÓN DESDE 1991 HASTA 2004**

D<sup>a</sup>. María Fernández Rodríguez - D<sup>a</sup> Laura Rodríguez García  
D<sup>a</sup> Purificación Blanco Melón

---

## **RESUMEN**

Este trabajo pretende conocer el perfil de los ludópatas atendidos en el Centro de Orientación Familiar de León desde el año 1991 hasta el 2004. Partiendo de un estudio teórico sobre la ludopatía, juego patológico, proceso de adicción al juego, y presentado el servicio general que ofrece el COF y el específico con referencia a los ludópatas, nos centramos en el estudio del protocolo que se aplica por parte de los trabajadores sociales en las primeras entrevistas, antes de comenzar el tratamiento. Las variables que se han estudiado son: dinámica de acceso al centro, datos de identificación, antecedentes familiares, antecedentes personales, contexto familiar, contexto socio-laboral, características de la enfermedad, consecuencias clínicas y consecuencias externas.

## **PALABRAS CLAVE**

Enfermedad, adicción, ludopatía, dependencia, falta de control y terapia de grupo.

El presente artículo se realiza a partir del trabajo de fin de carrera “Perfil de los ludópatas atendidos en el Centro de Orientación Familiar de León desde 1991 hasta 2004”, realizado por María Fernández Fernández y Laura Rodríguez García, bajo la dirección de Purificación Blanco Melón y defendido el 10 de Febrero de 2006 en la Escuela Universitaria de Trabajo Social de León con la calificación de Notable (8,5).

## **Introducción.-**

En la actualidad, la ludopatía se considera una de las adicciones más extendidas pero, al mismo tiempo, una de las grandes desconocidas.

Han sido diversos los autores que han tratado de definir la ludopatía, calificándola, en rasgos generales, como un comportamiento de juego desadaptativo, una enfermedad adictiva en donde el sujeto es empujado por una incontrolable atracción. El ludópata es aquella persona que fracasa progresiva y reiteradamente en su intento de resistir el impulso de jugar, aunque tal implicación en el juego provoque problemas en su vida personal, profesional y familiar. Este impulso persiste y progresa en intensidad y urgencia, consumiendo cada vez más tiempo, energía y los recursos emocionales y materiales de que dispone el individuo. El jugador es incapaz de controlarse, alterando áreas significativas de su vida (familia, amigos, trabajo, etc.). El juego se convierte en el centro de la vida del sujeto.

Dada la importancia que hoy en día la sociedad de consumo concede al plano económico y material, se produce un incremento del número de personas movidas por la ambición, que buscan en el juego un escape a sus problemas, una forma de ocio alternativa que se convierte, finalmente, en un grave problema.

Debido al aumento del número de usuarios con esta problemática en el COF, y a petición de los profesionales del mismo, se ha considerado oportuno realizar un estudio en profundidad sobre el perfil de los 457 ludópatas que han acudido al centro desde 1991 hasta 2004, partiendo de la recogida sistemática de datos realizada por las trabajadoras sociales a través del protocolo para el estudio bio-psico-social del enfermo, efectuado a lo largo de la primera o segunda entrevista.

La investigación se ha estructurado en cuatro partes: Un primer capítulo que comprende el marco teórico (concepto de ludopatía, evolución histórica del juego,

tipos de juego, tipos de jugador, factores de predisposición al juego patológico, proceso de adicción y la ciberludopatía), el segundo capítulo que abarca el marco ambiental (qué es el Centro de Orientación Familiar, características, objetivos, funciones, organigrama y tratamiento de la ludopatía), un tercer capítulo dedicado al estudio empírico (perfil de los 457 ludópatas atendidos en el COF de León), y una última parte donde se incluyen las reflexiones desde el trabajo social.

En la investigación empírica se han estudiado 68 variables, divididas en numéricas y categóricas, clasificándose estas últimas en multirespuesta o de única respuesta. Estas variables se estructuran en diez grandes bloques: Dinámica de acceso, datos de identificación, antecedentes familiares, antecedentes personales, contexto familiar, contexto socio-laboral, características de la enfermedad, consecuencias clínicas, consecuencias externas y dictamen.

El programa informático utilizado para la tabulación simple y cruzada de variables se denomina Dyane, siendo su finalidad el diseño de encuestas y el análisis de datos en investigación social y de mercados, así como la representación gráfica de los mismos.

Este estudio pretende reflejar, lo más exhaustivamente posible, el perfil de los ludópatas atendidos en el Centro de Orientación Familiar de León, así como las causas que les llevan a caer en este tipo de adicción, las consecuencias que conlleva, el contexto en que se desarrolla y sus antecedentes.

### **Presentación de resultados.-**

Tras el estudio de investigación realizado, podemos concluir, en rasgos generales, que la mayoría de los usuarios son varones, casados, con una edad media de 37 años, obreros cualificados, con estudios primarios, y que proceden de la propia capital.

Generalmente acuden al centro por iniciativa propia, siendo el motivo principal que le impulsa a dirigirse al mismo los desajustes familiares.

La mayoría proviene de una familia numerosa (cinco o más hermanos), son los mayores, la estructura y economía familiar en la infancia han sido normales, y perciben la dinámica familiar como equilibrada.

La mayoría afirma que no existen antecedentes de alcohol y juego en sus familiares.

En el contexto socio-laboral están fijos en su trabajo actual y la adaptación al mismo es normal o satisfactoria.

El tipo de dependencia principal son las máquinas tragaperras, iniciándose la mayoría en el juego entre los 10 y los 20 años acompañados de amigos.

La adicción al juego va acompañada de otras adicciones, siendo la principal el tabaco.

El principal subterfugio empleado es la mentira, siendo la ambición económica la causa que les ha llevado a la adicción. La frecuencia de juego es diaria, no sabiendo evaluar las pérdidas globales.

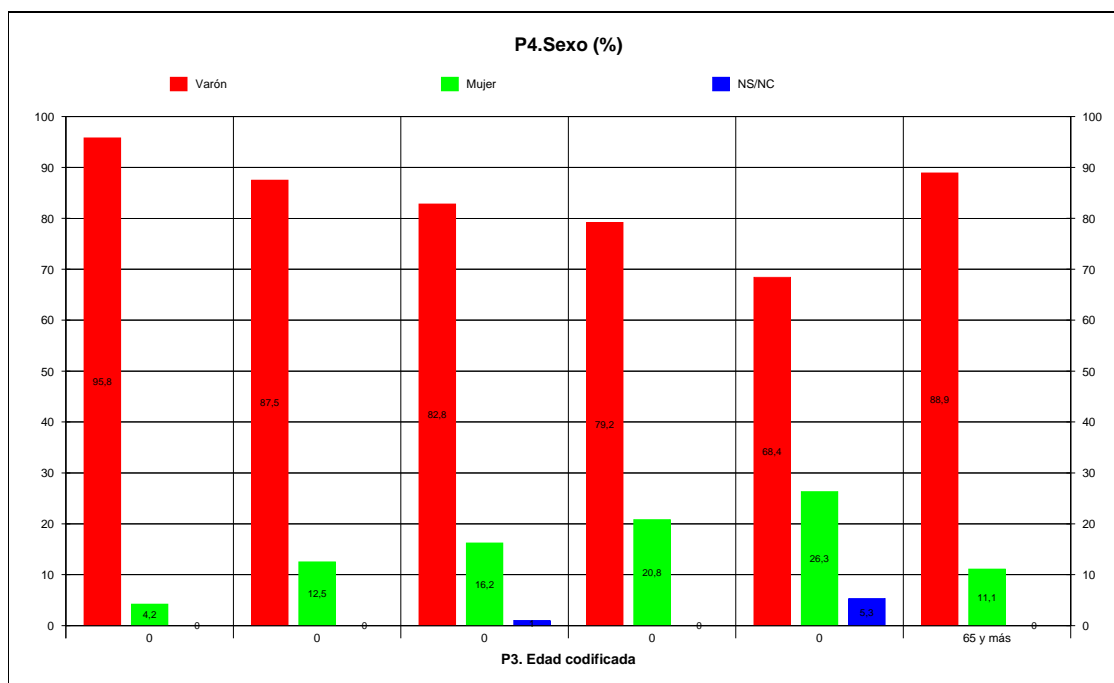
El ludópata es consciente de su situación, culpándose a sí mismo de ella y sintiendo irritabilidad.

La actitud hacia la consulta y las terapias es colaboradora y normalizada, acudiendo la mayoría a terapia de grupo.

Todos estos datos han sido representados gráficamente, destacando como más significativos los siguientes resultados:

Filas: 7. P4.Sexo  
Columnas: 70. P3. Edad codificada

P4.Sexo	P3EdadCo													
	TOTAL MUESTRA		15-24		25-34		35-44		45-54		55-64		65 y más	
	Frec	%	Frec	%	Frec	%	Frec	%	Frec	%	Frec	%	Frec	%
1 Varón	278	85,02	46	95,83	91	87,50	82	82,83	38	79,17	13	68,42	8	88,89
2 Mujer	47	14,37	2	4,17	13	12,50	16	16,16	10	20,83	5	26,32	1	11,11
3 NS/NC	2	0,61	0	0,00	0	0,00	1	1,01	0	0,00	1	5,26	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>327</b>	<b>(327)</b>	<b>48</b>	<b>(48)</b>	<b>104</b>	<b>(104)</b>	<b>99</b>	<b>(99)</b>	<b>48</b>	<b>(48)</b>	<b>19</b>	<b>(19)</b>	<b>9</b>	<b>(9)</b>



Según la tabla y el gráfico que relaciona las variables edad y sexo, podemos observar que entre los 15 y 24 años el 95,83% son varones, mientras que un 4,17% son mujeres. Entre los 25 y los 34 años, el porcentaje de varones disminuye hasta el 87,50%, aumentando el de las mujeres hasta el 12,50%. De los 35 a los 44 años, el número de varones sigue descendiendo hasta situarse en un 82,83%, elevándose el de mujeres hasta el 16,16%. Entre los 45 y 54 años, prosigue disminuyendo el

número de varones hasta un 79,17%, y continúa en aumento el de mujeres hasta el 20,83%. De los 55 a los 64 años, el número de varones sigue descendiendo hasta el 68,42%, creciendo el porcentaje de mujeres hasta el 26,32%. A partir de los 65 años se produce el efecto inverso: aumenta el número de varones (88,89%) y disminuye el de mujeres (11,11%).

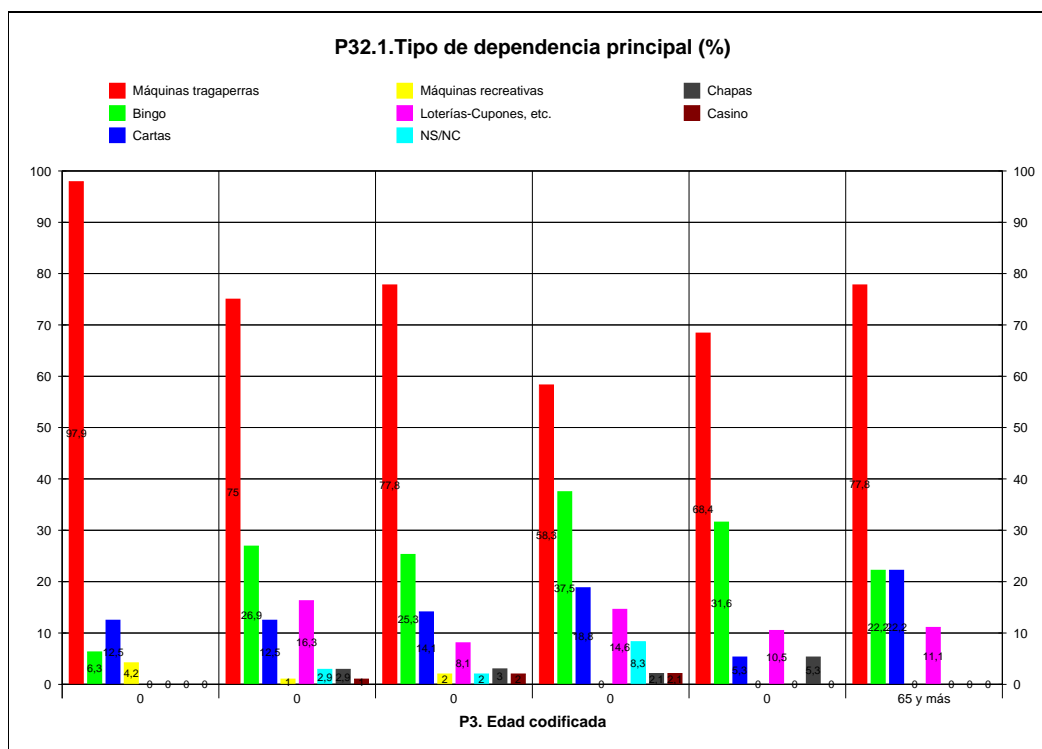
Como conclusión podemos establecer que la progresión en el juego según la edad es inversa entre hombres y mujeres, es decir, si en los hombres la adicción al juego va disminuyendo conforme aumenta la edad hasta los 65 años en que crece, en las mujeres la adicción al juego va aumentando hasta los 65 años, edad en la que disminuye.

Este cambio que se aprecia en ambos sexos a partir de los 65 años, coincide con la edad de jubilación, donde el hombre busca nuevas formas de ocupar el tiempo libre y la mujer ve más ocupado su tiempo al estar el hombre a casa.

El aumento de mujeres en el intervalo de 35-44 años, se puede deber a que la dedicación o atención a sus hijos disminuye con la incorporación de éstos al mundo escolar, teniendo así más tiempo para ellas y no planteándose otras formas de ocupar su tiempo libre.

Filas: 39. P32.1. Tipo de dependencia principal  
Columnas: 70. P3. Edad codificada

P32.1.Ti	TOTAL MUESTRA		P3EdadCo											
			15-24		25-34		35-44		45-54		55-64		65 y más	
	Frec	%	Frec	%	Frec	%	Frec	%	Frec	%	Frec	%	Frec	%
1 Máquinas traga perras	250	76,45	47	97,92	78	75,00	77	77,78	28	58,33	13	68,42	7	77,78
2 Bingo	82	25,08	3	6,25	28	26,92	25	25,25	18	37,50	6	31,58	2	22,22
3 Cartas	45	13,76	6	12,50	13	12,50	14	14,14	9	18,75	1	5,26	2	22,22
4 Máquinas recreativas	5	1,53	2	4,17	1	0,96	2	2,02	0	0,00	0	0,00	0	0,00
5 Loterías-Cupones, etc.	35	10,70	0	0,00	17	16,35	8	8,08	7	14,58	2	10,53	1	11,11
6 NS/NC	9	2,75	0	0,00	3	2,88	2	2,02	4	8,33	0	0,00	0	0,00
7 Chapas	8	2,45	0	0,00	3	2,88	3	3,03	1	2,08	1	5,26	0	0,00
8 Casino	4	1,22	0	0,00	1	0,96	2	2,02	1	2,08	0	0,00	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>438</b>	<b>(327)</b>	<b>58</b>	<b>(48)</b>	<b>144</b>	<b>(104)</b>	<b>133</b>	<b>(99)</b>	<b>68</b>	<b>(48)</b>	<b>23</b>	<b>(19)</b>	<b>12</b>	<b>(9)</b>



Como reflejan la tabla y el gráfico que relacionan la edad con el tipo de dependencia principal, entre los 14 y los 24 años, el 97,92% de los usuarios, juegan a las máquinas tragaperras, seguido de un 12,50% que lo hacen a las cartas, mientras que tan sólo el 4,17% juegan a las máquinas recreativas. Entre los 25 y los 34 años, el 75% nuevamente son adictos a las máquinas tragaperras, seguido de un 26,92% que juegan al bingo, y frente a un 0,96% que lo hacen a las máquinas recreativas y al casino. De los 35 a los 44 años, continúan siendo las máquinas tragaperras las que acaparan mayor número de jugadores con un 77,78%, seguido del bingo con un 25,25%. El menor porcentaje (2,02%) corresponde a las máquinas recreativas y al casino. Entre los 45 y los 54 años, las máquinas tragaperras siguen siendo la adicción principal, aunque desciende al 58,33%, seguido de cerca por el bingo con un 37,50%. En este intervalo de edad, ningún usuario juega a las máquinas recreativas. De los 55 a los 64 años, el número de adictos a las máquinas tragaperras vuelve a aumentar hasta situarse en un 31,58%, en esta franja de edad,

las máquinas recreativas y el casino no cuentan con ningún seguidor. A partir de los 65 años, las máquinas tragaperras son la dependencia principal con un 77,78%, seguido del bingo y las cartas con un 22,22% y de las loterías y cupones con un 11,11%. En esta edad no existe dependencia a ningún tipo de juego.

Según la teoría estudiada, las máquinas tragaperras es la forma de juego que provoca mayores problemas de adicción. En España se legalizaron en 1981 y se fueron extendiendo con gran rapidez, de tal forma que un 75% de los ludópatas en la actualidad son dependientes de ellas.

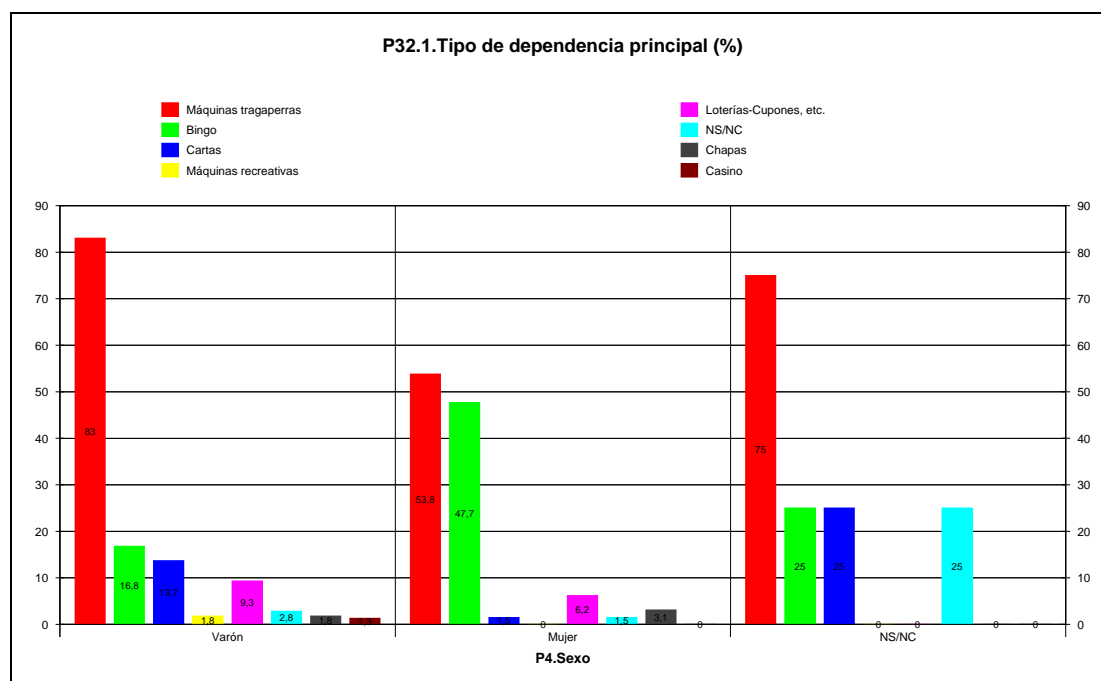
La existencia de unos juegos más adictivos que otros, como es el caso de las máquinas tragaperras, es debido a determinados factores:

- Forma de llamar la atención (música, luces...).
- Inmediatez del premio.
- Poder realizar apuestas pequeñas.
- Capacidad de control (apretar botones, mover palancas...).
- Jugar las veces deseadas.
- Poder jugar solo.

Filas: 39. P32.1.Tipo de dependencia principal  
Columnas: 7. P4.Sexo

P32.1.Tipo	P4.Sexo							
	TOTAL MUESTRA		Varón		Mujer		NS/NC	
	Frec	%	Frec	%	Frec	%	Frec	%
1 Máquinas traga perras	360	78,77	322	82,99	35	53,85	3	75,00
2 Bingo	97	21,23	65	16,75	31	47,69	1	25,00
3 Cartas	55	12,04	53	13,66	1	1,54	1	25,00
4 Máquinas recreativas	7	1,53	7	1,80	0	0,00	0	0,00
5 Loterías-Cupones, etc.	40	8,75	36	9,28	4	6,15	0	0,00
6 NS/NC	13	2,84	11	2,84	1	1,54	1	25,00
7 Chapas	9	1,97	7	1,80	2	3,08	0	0,00
8 Casino	5	1,09	5	1,29	0	0,00	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>586</b>	<b>(457)</b>	<b>506</b>	<b>(388)</b>	<b>74</b>	<b>(65)</b>	<b>6</b>	<b>(4)</b>





Según la tabla y el gráfico que relacionan el sexo con el tipo de dependencia principal, podemos observar que el 82,99% de los varones son adictos a las máquinas tragaperras, seguido de un 16,75% que lo son al bingo, y de un 13,66% que lo son a las cartas. Tan solo un 1,29% juega al casino.

Respecto a las mujeres, las máquinas tragaperras siguen siendo la dependencia principal. Aunque desciende a un 53,85%, este porcentaje es seguido muy de cerca por el bingo con un 47,69%. Ninguna mujer es adicta a las máquinas tragaperras y al casino.

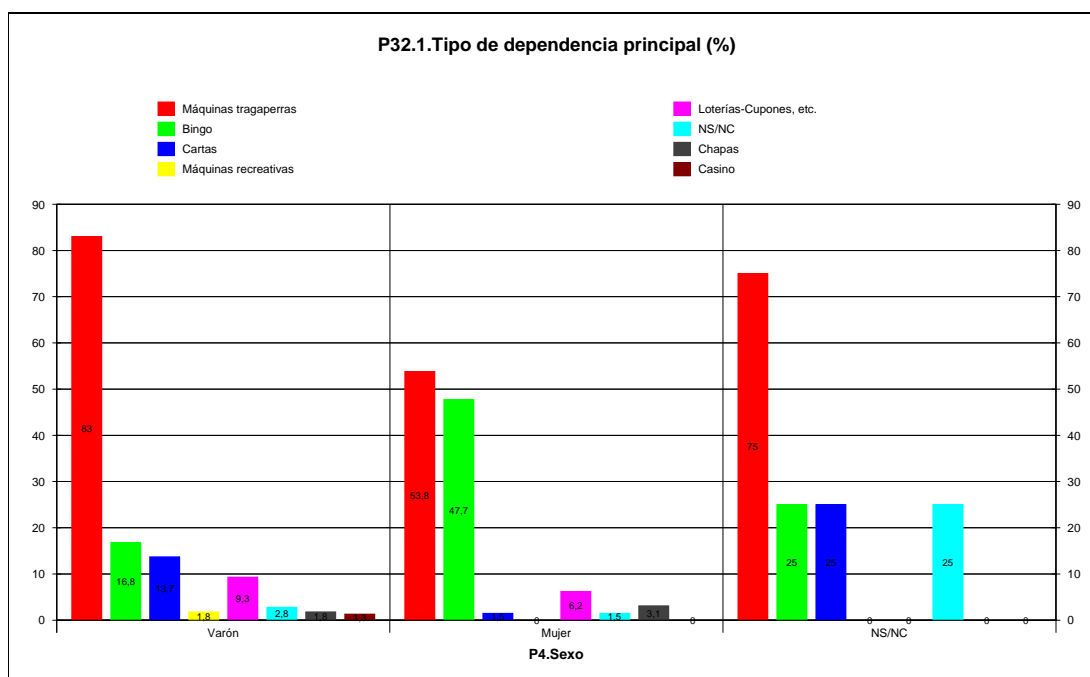
Un 75% de los usuarios, que no reflejan el sexo en el protocolo, muestran dependencia a las máquinas tragaperras, seguido de un 25% que lo hace al bingo, a las cartas, o no sabe no contesta respecto al tipo de dependencia principal.

Nuevamente nos remitimos a la teoría para destacar, como dependencia principal de los ludópatas, las máquinas tragaperras.

Un dato significativo que muestra la tabla, es una mayor adicción de la mujer al bingo y una menor adicción a las máquinas tragaperras respecto al hombre.

Filas: 48. P39. ¿Por qué juega?  
Columnas: 70. P3. Edad codificada

P39. ¿Por	P3EdadCo													
	TOTAL	15-24	25-34	35-44	45-54	55-64	65 y más	Frec	%	Frec	%			
MUESTRA														
1 Por costumbre	15	4,59	1	2,08	3	2,88	6	6,06	3	6,25	1	5,26	1	11,11
2 Por placer o diversión	55	16,82	8	16,67	20	19,23	14	14,14	6	12,50	4	21,05	3	33,33
3 Por obsesión o pasión	81	24,77	15	31,25	23	22,12	30	30,30	10	20,83	2	10,53	1	11,11
4 Por ambición económica	118	36,09	20	41,67	45	43,27	30	30,30	14	29,17	6	31,58	3	33,33
5 Por afán de recuperar	92	28,13	16	33,33	25	24,04	31	31,31	16	33,33	3	15,79	1	11,11
6 Por evasión de sentimientos	13	3,98	1	2,08	4	3,85	4	4,04	4	8,33	0	0,00	0	0,00
7 Por olvidar problemas	76	23,24	5	10,42	18	17,31	31	31,31	14	29,17	6	31,58	2	22,22
8 NS/NC	34	10,40	4	8,33	12	11,54	5	5,05	8	16,67	3	15,79	2	22,22
9 Desarraigo cultural	1	0,31	0	0,00	0	0,00	1	1,01	0	0,00	0	0,00	0	0,00
10 Por soledad	2	0,61	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00	1	5,26	1	11,11
TOTAL	487	(327)	70	(48)	150	(104)	152	(99)	75	(48)	26	(19)	14	(9)

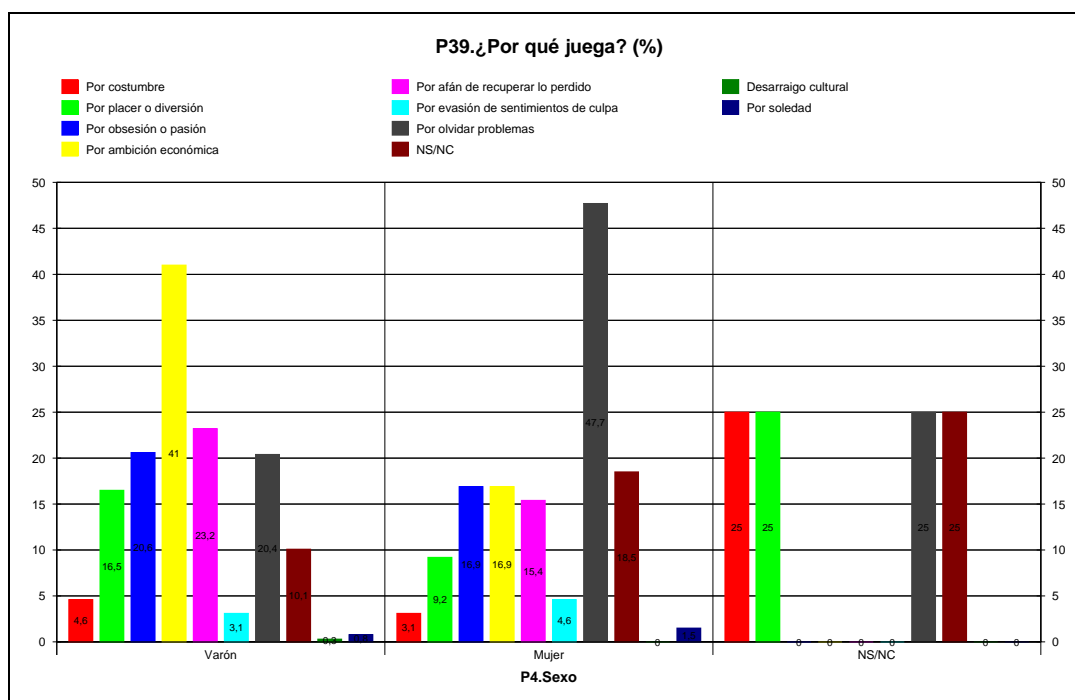


Como refleja la tabla y el gráfico, el 41,67% de los usuarios entre los 15 y los 24 años, juegan por ambición económica, seguido de un 33,33% que lo hace por afán de recuperar lo perdido, y de un 31,25% que lo hace por obsesión o pasión. Entre los 25 y los 34 años, el motivo principal de juego es la ambición económica (43,27%), seguido por el afán de recuperar lo perdido (24,04%) y por obsesión o pasión (22,12%). Al igual que en el intervalo de edad anterior, ningún usuario juega por desarraigo cultural o soledad. Respecto a los ludópatas entre 35 y 44 años, el 31,31% juega por olvidar problemas o por afán de recuperar lo perdido, seguido de un 30,30% que juega por ambición económica o por obsesión y pasión. Entre los 45 y los 54 años, un 33,33% juega por afán de recuperar lo perdido, seguido del 29,17% que lo hace por olvidar problemas o por ambición económica. Como en anteriores ocasiones, de los 55 a los 64 años, el motivo principal de juego es la ambición económica y olvidar problemas, jugando el 21,05% por placer o diversión. A partir de los 65 años, el 33,33% juega por placer o diversión y por ambición económica, seguido del 22,22% que lo hace para olvidar problemas, o no sabe no contesta.

Como conclusión podemos estimar que un mayor porcentaje de ludópatas, se ven arrastrados por la ambición económica, por el afán de recuperar lo perdido, y por olvidar problemas, frente a una minoría que lo hacen por desarraigo cultural y soledad.

Filas: 48. P39.¿Por qué juega?  
Columnas: 7. P4.Sexo

P39.¿Por	TOTAL MUESTRA		P4.Sexo					
			Varón		Mujer		NS/NC	
	Frec	%	Frec	%	Frec	%	Frec	%
1 Por costumbre	21	4,60	18	4,64	2	3,08	1	25,00
2 Por placer o diversión	71	15,54	64	16,49	6	9,23	1	25,00
3 Por obsesión o pasión	91	19,91	80	20,62	11	16,92	0	0,00
4 Por ambición económica	170	37,20	159	40,98	11	16,92	0	0,00
5 Por afán de recuperar	100	21,88	90	23,20	10	15,38	0	0,00
6 Por evasión de sentimientos	15	3,28	12	3,09	3	4,62	0	0,00
7 Por olvidar problemas	111	24,29	79	20,36	31	47,69	1	25,00
8 NS/NC	52	11,38	39	10,05	12	18,46	1	25,00
9 Desarraigo cultural	1	0,22	1	0,26	0	0,00	0	0,00
10 Por soledad	4	0,88	3	0,77	1	1,54	0	0,00
<b>TOTAL</b>	<b>636</b>	<b>(457)</b>	<b>545</b>	<b>(388)</b>	<b>87</b>	<b>(65)</b>	<b>4</b>	<b>(4)</b>



Según la tabla y el gráfico que relaciona el sexo con el motivo del juego, el 40,98% de los hombres juegan por ambición económica, seguido de un 23,20% que lo hacen por afán de recuperar lo perdido, frente a un 0,26% que lo hace por desarraigo cultural.

Respecto a las mujeres, el 47,69% lo hacen por olvidar problemas, seguido de un 18,46% que no saben o no contestan, y no jugando ninguna por desarraigo cultural.

A través de estos resultados concluimos que el hombre da más preferencia a lo material que la mujer y ésta, más importancia a sus sentimientos o situación personal, restando importancia a lo económico.

## **Valoraciones y reflexiones desde el trabajo social.-**

Haciendo una valoración y reflexión general sobre los datos obtenidos respecto al perfil de los ludópatas atendidos en el COF de León, así como de la teoría expuesta, podemos señalar algunos puntos-datos que más nos han llamado la atención:

- En cuanto al sexo, aunque mayoritariamente acuden hombres, existen muchas mujeres adictas, tanto a máquinas tragaperras como al bingo, si bien es cierto que muchas ven el juego como una forma de entretenimiento o de ocupar su tiempo, bien solas o en compañía, no como algo que esté creando una adicción, hasta que no aparecen los problemas económicos.

Es verdad que las amas de casa, al no tener una jornada laboral que cumplir, pueden pasar mucho tiempo jugando sin que nadie se de cuenta de su ausencia, ya que suelen tener las tareas mínimas cubiertas para no despertar sospechas. También suelen ser las administradoras de la casa, distribuyendo el dinero sin tener que dar explicaciones de los gastos.

Como refleja la tabla que relaciona edad y sexo, vemos que en la mujer aumenta el juego conforme aumenta la edad, correspondiendo posiblemente con la escolarización de los hijos, disponiendo así de más tiempo libre. Sin embargo en los hombres sucede lo contrario.

Socialmente, siguen siendo mayoritariamente los hombres los que aportan la economía al hogar y la mujer la que administra. Por esta razón, cuando el hombre es jugador, la mujer suele darse cuenta pronto de la disminución de ingresos, presintiendo que algo está pasando.

También en relación con el sexo, se aprecia que la mayoría acude pidiendo ayuda por iniciativa de su mujer, siendo ésta la que le pone en

la disyuntiva de dejar el juego o su familia. Por otro lado, las mujeres no cuentan con tanta ayuda y colaboración de sus maridos.

- Sorprende el inicio tan temprano en el juego, apreciándose el aumento progresivo. En nuestra sociedad actual se está generando una cultura de juego (videojuegos, internet, móviles...), creándose una nueva adicción.
- Llama la atención la poca conciencia a nivel social sobre el tema, siendo la mayor dependencia a las máquinas tragaperras asequibles a todo el mundo, en lugares públicos, generando al Estado fuertes beneficios que obtiene a través de los impuestos.
- Destaca también la desconfianza que surge en las relaciones familiares como consecuencia de las mentiras de los jugadores, creando situaciones de angustia e inseguridad.
- En cuanto a los motivos del juego, vemos que son distintos, siendo el denominador común la ambición económica, unido a una forma de diversión, para olvidar problemas, y recuperar lo perdido. Se acaban sintiendo unos perdedores a todos los niveles: económicos, personales, sociales.

Por otro lado, es importante señalar el papel desempeñado por el trabajador social en el COF. Es el profesional que les acoge en su primer contacto con la entidad y el que realiza un seguimiento continuado junto con el psicólogo del caso, interviniendo a lo largo del proceso de rehabilitación.

- El trabajador social estudia la situación del jugador en su complejidad, seleccionando los recursos formales e informales más adecuados en cada caso para el beneficio del usuario.

En el tratamiento de la ludopatía son todavía escasos los recursos asistenciales existentes, debido a que la población afectada no supone un

riesgo para la seguridad ciudadana, al contrario que otros problemas sociales como la droga.

- El trabajador social, junto al usuario, desarrolla estrategias para afrontar con éxito la recuperación. Al profesional le corresponde implicar y concienciar al jugador y su familia en la respuesta al problema.
- El trabajador social hará parte activa al usuario en la solución del problema, siendo partícipe en todo el proceso de superación de su enfermedad.

Además, el trabajador social se encargará de la gestión de recursos, así como de la realización de documentación (informes, fichas...).

- La terapia familiar forma parte de la función asistencial. La participación en la terapia tanto de grupo como de familia tiene la finalidad de la reinserción del jugador en el ámbito familiar, laboral y social.

En el transcurso del proceso de rehabilitación, el trabajador social realizará un seguimiento del caso junto con otros profesionales del COF y otras instituciones sociales.

- El trabajador social deberá sensibilizar a la sociedad sobre los factores que causan la enfermedad mediante la educación e información de la población.

Esta función toma especial relevancia en la adolescencia y juventud, debido a la fácil accesibilidad al juego y a no tener en cuenta la capacidad adictiva que puede llegar a generar. El desconocimiento de la ludopatía y sus consecuencias, hace que los jóvenes no le den importancia al hecho de jugar.

Por este motivo es importante ofrecerles información sobre la adicción, y ayudarles a buscar alternativas de ocio diferentes donde se potencien las relaciones interpersonales.



La prevención se clasifica en tres niveles:

*Prevención primaria:* Desarrolla medidas antes de que exista el trastorno, como la promoción de hábitos de juego y ocio saludables. Esta prevención primaria también incluye la información sobre los riesgos relacionados con el juego.

*Prevención secundaria:* Es aquella que se centra en la detección de sectores de población más vulnerables al desarrollo del problema, dotándoles de habilidades necesarias para evitar el riesgo de adicción al juego.

*Prevención terciaria:* Dirigida a personas que ya sufren el problema. Su finalidad es reducir los efectos negativos de la adicción.

Para concluir debemos destacar la importancia de la intervención del trabajador social en el juego patológico, por las desastrosas consecuencias que origina a nivel social, familiar, personal y laboral, por ser una adicción que cada vez afecta a más personas y de menor edad, por ser pocas las personas que demandan el tratamiento, y por la importancia de la prevención antes de que aparezca el problema.

Los propios jugadores y sus familias deberán potenciar más la asociación que existe, ya que muchos la desconocen. Se considera que el testimonio personal y familiar puede ayudar a muchas otras personas, tratando de sensibilizar a la población de que la adicción al juego es una enfermedad y, como tal, tiene que ser tratada.

## **Bibliografía.-**

### ***INTERNET***

www.azajer.com  
www.psicoadictiva.com

### ***LIBROS***

- BECOÑA, Elisardo: La Ludopatía, Ed. Aguilar, Madrid, 1996.  
GARCÍA MONTAGUD, Jorge: Adicción al juego y capacidad para el matrimonio, Ed. Edicep, Valencia, 2000.  
GONZÁLEZ, Ángeles: Juego patológico: Una nueva adicción, Ed. Canal Comunicaciones, Madrid, 1989.  
GRAÑA GÓMEZ, José Luis: Conductas adictivas. Teoría, evaluación y tratamiento, Ed. Debate, Madrid, 1994.  
PRIETO URSÚA, María: Para comprender la adicción al juego, Ed. Desclée De Brower, Bilbao, 1999.  
VELLA, CH.G: Los Centros de Orientación Familiar, Ed. Universidad Pontificia, Salamanca, 1983.

### ***TESINAS***

- CASTELLANO VILLAVERDE, Bárbara: La prevención del juego patológico desde el trabajo social, E.U. Trabajo Social, León, 2000.