

# PREVENCIÓN DE ADICCIONES EN CANARIAS

## GAMBLING DISORDER



## **Título**

Guía de Prevención de Adicciones en Canarias. Gambling disorder.

## **Edita**

Consejería de Sanidad del Gobierno de Canarias.  
Servicio Canario de la Salud.  
Dirección General de Salud Pública.

## **Coordinación técnica**

Amelia María Hernández García.

Jefa de Servicio de Coordinación Técnica de Atención a las Drogodependencias.

María del Mar Velasco Villar.

Enfermera. Técnica del Servicio de Coordinación Técnica de Atención a las Drogodependencias.

Nicolás Perdomo Álamo.

Enfermero. Técnico del Servicio de Coordinación Técnica de Atención a las Drogodependencias.

Amalia García Suárez.

Operadora de Sistemas. Servicio de Coordinación Técnica de Atención a las Drogodependencias.

## **Elabora**

Yoana Monzonís Escribà  
Socióloga. Técnica Prevención Adicciones.

Socidrogalcohol.

Servicio de Atención a las Drogodependencias.

## **Edición**

Noviembre de 2022

## **Diseño**

Martín Gràfic

## **Web de referencia**

[https://bit.ly/3ccp7ZD\\_Drogodependencias](https://bit.ly/3ccp7ZD_Drogodependencias)

## **ISBN**

978-84-16878-52-9



# PRESENTACIÓN

*La prevención y la sensibilización se entienden como herramientas cuyo objetivo es reducir los factores de riesgo (evitar que el consumo experimental y el uso esporádico se conviertan en uso continuado, previniendo la aparición de los consumos de riesgo y las consecuencias negativas en otras áreas) y aumentar los factores de protección (estilos de vida sana, ocio, formación, etc.), frente al consumo de drogas y otras conductas susceptibles de generar adicción.*

IV Plan Canario sobre Adicciones (2022-2024).

La Dirección General de Salud Pública del Servicio Canario de la Salud ha elaborado la “Guía de Prevención de Adicciones en Canarias. Gambling disorder”, con la finalidad de ofrecer una herramienta que sirva para desarrollar y transmitir valores positivos a nuestra población.

Siguiendo los objetivos marcados en el IV Plan Canario sobre Adicciones, dentro del ámbito del ocio y el tiempo libre, destaca la promoción de un ocio saludable y responsable destinado a la difusión de hábitos de vida saludable. La información aportada a la ciudadanía es fundamental para que pueda adoptar decisiones y ser capaz de prevenir y canalizar situaciones vinculadas a riesgos relacionados con el consumo o abuso de las adicciones en nuestra comunidad.

El presente documento pretende aportar a la población en general información actualizada sobre datos epidemiológicos, riesgos del consumo, causas y consecuencias, enfoques terapéuticos, advertencias y consejos en relación al consumo de sustancias adictivas.

Esta guía pretende ser una herramienta para sensibilizar y concienciar a nuestra ciudadanía, permitiendo a la persona ser parte activa en la toma de decisiones en lo que respecta a los hábitos personales de cada uno, y en concreto en lo que respecta al uso y consumo de ciertas sustancias que pueden generar un problema de salud.

Conocer los riesgos y tomar consciencia de las consecuencias y repercusiones que pueden acarrear ciertos hábitos, es importante para que valoremos la necesidad de cuidar nuestra salud, el bienestar personal y el desarrollo integral del ser humano.

Desde esta Dirección General deseamos que esta “Guía de Prevención de Adicciones en Canarias. Gambling disorder” sea de utilidad para alcanzar una sociedad canaria más saludable, más informada y más sensibilizada.

José Juan Alemán Sánchez  
Director General de Salud Pública  
Servicio Canario de la Salud.



# ÍNDICE

PRESENTACIÓN .....	3
CONCEPTUALIZACIÓN DEL TEMA.....	7
ALGÚN DATO EPIDEMIOLÓGICO .....	12
CAUSAS .....	14
CONSECUENCIAS .....	15
¿QUÉ HACER EN CASO DE PROBLEMAS?.....	16
ENFOQUES TERAPÉUTICOS Y/O INTERVENCIÓN .....	16
ADVERTENCIAS.....	18
RECURSOS.....	19
BIBLIOGRAFÍA.....	19



## CONCEPTUALIZACIÓN DEL TEMA

La presente guía sobre gambling disorder o trastorno por uso de apuestas, va dirigida a proporcionar unos datos, conceptos y reflexiones que nos puedan orientar. El disponer de información nos puede ayudar a detectar posibles situaciones de abuso o uso problemático que puede desembocar en adicción y para el cual, siempre debemos buscar ayuda profesional.

¿Qué es el Gambling o juego de apuestas? En el juego de apuestas, entra en escena el azar, actor determinante, pues en estos juegos es el azar el que determina los resultados, los logros y premios. En este tipo de juegos no hace falta tener ningún conocimiento o habilidad previa, ni se ha de desarrollar ninguna estrategia para conseguir el premio del juego, dado que es la suerte quien lo determina. Aunque hay juegos en que los conocimientos de juego y las habilidades en el juego parecen dar una situación ventajosa para el jugador, el resultado para ganar el premio siempre será acertar una combinación numérica, o combinación de figuras, combinación de cartas, que se rigen por el azar. Estos resultados aunque sabemos que se rigen por leyes de probabilidad desarrolladas a través de un mecanismo que repite jugadas, también es cierto que no hay posibilidad de control alguno, y cada partida es independiente de la anterior en relación con la probabilidad. Hablamos de los dados, cartas, ruleta, bingo, tragaperras y loterías. En nuestro territorio el juego de azar está regulado para que solo algunas empresas o agentes puedan gestionarlo, y los menores de 18 años tienen prohibida su participación.



Todos sabemos que el juego es una actividad que forma parte de nuestra vida, es una actividad necesaria en la persona, pues es básico en el proceso de crecimiento, de aprendizaje, de socialización, de maduración y de disfrute. Pero cambia cuando, como hemos dicho antes, el actor del azar y sobre todo las apuestas entran en escena. La mayoría de las bondades que se le atribuyen al juego en general no aparecen en ningún momento cuando hablamos de los juegos de azar; más bien, al contrario, estos pueden llegar a tener consecuencias negativas para la salud del jugador/a y el bienestar de su familia.

Tres características importantes del juego de azar: Saber predecir la aparición de un evento sobre cuya ocurrencia el jugador no tiene ningún control; realizar una apuesta, que es el pago de una cantidad de dinero o de bienes materiales que se perderá en el caso de no acertar el pronóstico. Y el premio, el jugador obtendrá una recompensa material [generalmente dinero] que suele ser superior a la cantidad que se había apostado.

Tenemos constancia que los juegos de azar están presentes en la vida de las personas desde que existen registros, había juegos de azar muy extendidos en civilizaciones milenarias.

Como hemos indicado antes, el azar hace que el juego se transforme en un juego donde al jugador no le hacen falta sus habilidades, destrezas, pensamientos, en la mayoría de juegos, es sólo el azar el que va a determinar el resultado, por lo que el juego se transforma en jugar y esperar a saber los resultados.

Los juegos de azar están regidos por las leyes de la probabilidad, que siempre son positivas para la banca o empresa de juego, y a la larga y en la mayoría de las ocasiones negativas para el jugador. Se trata de una actividad económica que basa su rendimiento empresarial en las pérdidas de los jugadores, ya que la banca no juega. Es un negocio para las empresas del juego, y puede convertirse en un trastorno y una enfermedad para la persona jugadora. Una adicción como es la ludopatía sin duda en la actualidad un problema grave de salud pública.

En los últimos tiempos a los juegos de azar se le ha añadido otro actor que es internet, y que aunque los juegos tengan la misma finalidad y características de juego, como todo cuando entra internet introduce grandes diferencias. Una diferencia relevante entre juegos a nivel presencial y los juegos de apuestas que han proliferado a través de la red, es que ha incrementado la prevalencia.



El Gambling con internet, u online es un concepto relativamente nuevo, y que permite a esta modalidad de juego, mayor presencia, accesibilidad, disponibilidad, facilita el acceso a la población. De hecho ahora podemos acceder desde cualquier dispositivo con acceso a internet, un ordenador, una tablet o el smartphone que siempre llevamos encima. Para poder acceder “al juego de azar online” los jugadores han de crear sus cuentas de usuarios e identificarse en las plataformas con nombre y apellidos y número de identificación personal, así de sencillo sin ningún método de validación que esos datos corresponden a la persona que está en línea. De tal manera que como ya imaginamos hemos aumentado la accesibilidad con un control muy bajo. Al mismo tiempo se posibilita que se pueda jugar en cualquier lugar y en cualquier momento sin tener que hacer el esfuerzo de desplazarse a un sitio físico para poder realizar la apuesta. Y evidentemente esa accesibilidad también facilita el saltarse las normas de control de acceso por parte de población vulnerable, como son los menores, o jugadores adictos.

Características de los juegos de azar online:

- Alta accesibilidad: se puede desde cualquier dispositivo con acceso a internet, sin desplazamientos a locales o espacios físicos de juego presencial. Poder jugar en horarios que en el presencial es impensable: horario de trabajo, estudio o mientras espera a ser atendido en un servicio.

---

- Alta disponibilidad: podemos apostar en cualquier momento del día, de manera ininterrumpida y sin límite de tiempo.

---

- Reducción del tiempo de espera entre la apuesta y el resultado, un factor de riesgo para aumentar el número de apuestas.

---

- Privacidad, nadie sabe si estás jugando o no o cuando, lo que dificulta la supervisión de familiares.

---

- La inteligencia artificial adapta dinámicamente a las preferencias de los usuarios ofreciendo ofertas atractivas.

---

- Las empresas del juego a través de los perfiles de los jugadores recopilan información que transforman en ofertas de inversión en el juego, o en poner difícil el abandono del juego.

---

- Sensación de irrealidad, estar online permite ser transportado a otra realidad acrecentada por la distorsión producida por el uso de tarjetas de crédito o transferencias bancarias.
- 

En junio de 2012, la fecha en que comenzó el juego online regulado en España, aunque antes ya se podía acceder, mediante la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego que regula básicamente la actividad de juego de ámbito estatal realizada a través de canales electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos en la que los medios presenciales tienen un carácter accesorio, correspondiendo a la Dirección General de Ordenación del Juego su autorización, supervisión y control con el objeto de garantizar el adecuado funcionamiento del sector y la protección de los participantes y grupos vulnerables .

Como siempre es interesante realizar una mirada a la parte económica del juego, no tanto de los jugadores, sino de las empresas que se dedican al juego y que velarán para que sus beneficios continúen en alza, nos basamos en los datos que nos facilita el GGR (Gross Gaming Revenue o Margen Neto de Juego) que indican el importe total de las cantidades dedicadas a la participación en el juego, deducidos los bonos y los premios satisfechos por el operador a los participantes, en 2020 las cifras nos dicen que fue de 850,78 millones de €, un 13,70% más que en el año anterior. El número de jugadores activos en 2020 fue de 1.481.727, un 8,36% más que el año anterior. Esto nos puede dar también una idea de la presión e intereses que hay en los juegos de azar, que por supuesto se superponen en multitud de ocasiones a los intereses de la salud pública.

En términos de salud la Organización Mundial de la Salud (OMS) a través del CIE11, define que el trastorno por juego de apuestas se caracteriza por un patrón de comportamiento persistente y recurrente de juegos de apuestas, que puede ser en línea (es decir, por internet) o no, y que se manifiesta por:

1. Deterioro en el control sobre el juego de apuestas (p. ej. con respecto al inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto).
  2. Incremento en la prioridad dada al juego de apuestas al grado que se antepone a otros intereses y actividades de la vida diaria.
  3. Continuación o incremento del juego de apuestas a pesar de que tenga consecuencias negativas.
-



El patrón de conductas de juego da como resultado una angustia significativa o un deterioro significativo en las áreas de funcionamiento personal, familiar, social, educativo, ocupacional u otras áreas importantes. El comportamiento del juego y otras características normalmente son evidentes durante un periodo de al menos 12 meses para que se asigne un diagnóstico, aunque la duración requerida puede acortarse si se cumplen todos los requisitos de diagnóstico y los síntomas son graves.

En España, a través del Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego (RGIAJ) nos permite inscribirnos en un registro de prohibidos (autoprohibición) que impide el acceso del inscrito a aquellos juegos respecto de los que la Administración Pública competente haya determinado la necesidad de realizar la identificación previa del jugador con el fin de hacer efectivo el derecho de los ciudadanos a que les sea prohibida la participación en las actividades de juego.

En el caso de que la inscripción se realice en el Registro de Interdicciones de la DGOJ, la prohibición afectará al juego online y, en la medida en que sus normas regulatorias así lo establezcan, a los juegos de carácter reservado (loterías) que se desarrollan de forma presencial, pudiendo ser efectivamente aplicada dicha prohibición en el momento del pago de premios. Así mismo, esta información es comunicada a las Comunidades Autónomas con el objeto de que se incluya en los procedimientos habilitados por cada una de ellas para evitar el acceso a aquellos juegos donde la respectiva normativa autonómica determina la necesidad de comprobar la inexistencia de inscripción. De igual forma, la solicitud de cancelación de las citadas inscripciones, que solo podrá realizarse a través del Registro de Interdicciones de la DGOJ, será comunicada a las Comunidades Autónomas con el objeto de proceder a tenerlo en cuenta a la hora de habilitar al interesado el acceso al juego allá donde la respectiva normativa autonómica determina la necesidad de comprobar la inexistencia de inscripción. La inscripción será por tiempo indefinido, si bien podrá solicitar su cancelación trascurrido 6 meses desde que se haya practicado la inscripción.

## ALGÚN DATO EPIDEMIOLÓGICO

El trastorno es mucho más frecuente en hombres que en mujeres, en el caso de las mujeres, al igual que ocurre en otras adicciones, tienen más dificultades para buscar ayuda terapéutica por una cuestión de género. La motivación inicial en el caso de los hombres para jugar son la obtención de un dinero fácil y la búsqueda de excitación, y en las mujeres juegan más para aliviar el malestar emocional y para hacer frente a la soledad. Otra diferencia entre las mujeres y los hombres es la edad de inicio, que en el caso de las mujeres se inicia más tarde y la adicción se desarrolla más rápidamente.

Algunos datos extraídos del documento de análisis del perfil del jugador online 2021, de la Dirección General del Juego, son que: son las apuestas el segmento en el que participa un mayor número de personas. El gasto neto medio por jugador activo es de 523€. Y el medio de pago más utilizado para realizar depósitos es la tarjeta, un 72,85% seguido del monedero electrónico con un 17'9%.

Según los datos del último informe sobre adicciones comportamentales 2021, del observatorio español de las drogas y las adicciones. Delegación del gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, encontramos que:

**En 2020, un 64,2% de la población de 15 a 64 años ha jugado con dinero (66,8% en hombres y 61,5% en mujeres). Con una tendencia al alza en comparación a encuestas anteriores.**

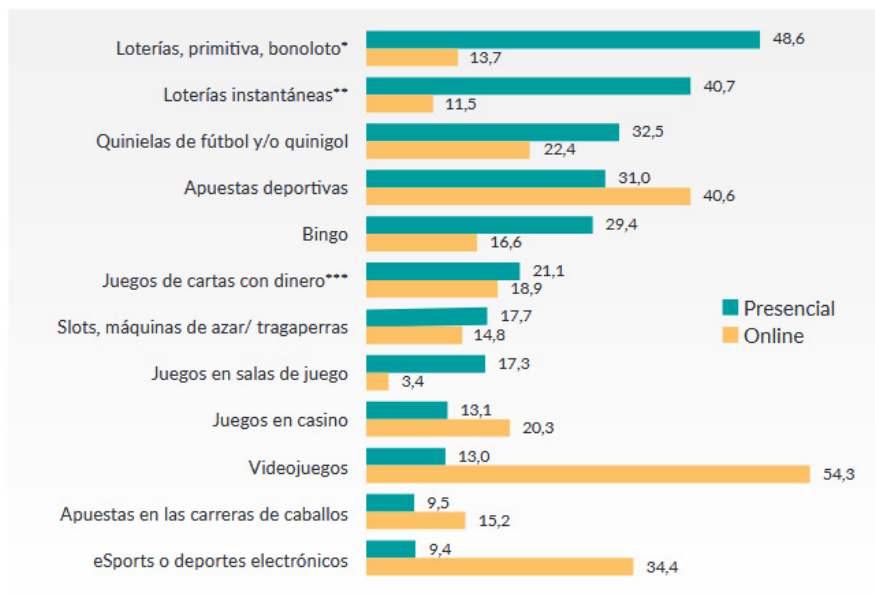
	2018			2020		
	T	H	M	T	H	M
Nunca o no en los últimos 12 meses	39,8	36,5	43,1	35,8	33,2	38,5
Ha jugado con dinero (online y/o presencial) en los últimos 12 meses	60,2	63,5	56,9	64,2	66,8	61,5

T: Total, H: Hombres, M: Mujeres.

Fuente: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES).

Respecto al tipo de juegos utilizados, se recogen importantes diferencias. Entre aquellos que juegan de manera presencial, predominan las personas que juegan a la lotería convencional o loterías instantáneas, mientras que el juego más practicado entre los que juegan online es la apuesta deportiva, tanto en 2020 como en 2018. En 2020, el 6,7% de la población de entre 15 y 64 años ha jugado dinero online en el último año. Este dato supone casi el doble de la prevalencia respecto a 2018, en que el 3,5% de la población de 15 a 64 años reconoció haber jugado dinero online.

**Tipos de juegos utilizados entre la población de 14 a 18 años que han jugado dinero de manera online o presencial en los últimos 12 meses. España 2021.**



\* ONCE cupones, juego activo eurojackpot, 7/39; \*\* rascas ONCE; \*\*\* (póquer, mus, blackjack, punto y banca...)  
 FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Fuente: OEDA. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES).

En la observación de los datos de la Encuesta Sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES) 2021 del Plan Nacional Sobre Drogas, que se realiza a estudiantes de 14 a 18 años.

En 2021, el 20,1% de los estudiantes de 14 a 18 años ha jugado con dinero online y/o presencial. Por sexo, hay grandes diferencias, ascendiendo hasta el 27,6% entre los hombres y descendiendo hasta el 12,6% entre las mujeres. Hasta 2019 se apreciaba una tendencia ascendente, sin embargo, en 2021, en el contexto de restricciones asociadas al control de la pandemia por COVID-19, el porcentaje de estudiantes de 14 a 18 años que ha jugado con dinero online y/o presencial ha descendido con respecto a años anteriores.

La edad de inicio es similar en el juego online y en el juego presencial, siendo de 15,0 años y 14,6 años, respectivamente.

## CAUSAS

En el transcurso de una posible adicción a los juegos de azar hay varias transiciones claves. La primera de ellas es el estreno en el mundo de las apuestas: pasar de no haber apostado nunca a hacerlo por primera vez. La segunda de ellas es pasar de esas primeras apuestas a empezar a apostar de manera esporádica o a hacerlo de manera regular. Es decir, pasar a que el juego de azar sea una actividad más, que se hace con mayor o menor frecuencia. Una tercera transición sería llegar a desarrollar una adicción al juego de azar, es decir, llegar a perder el control sobre la conducta de apostar y poder ser diagnosticado con un trastorno por juego de azar siguiendo los manuales clínicos.

Los juegos de azar utilizan el tipo de programa de reforzamiento de razón aleatoria, que hacen que los premios no se puedan predecir. Este tipo de programas se caracterizan porque los eventos son independientes entre sí, es decir, la probabilidad de lo que suceda no depende de los que sucedió anteriormente. Este tipo de programas promueve que siga apostando, aun después de haber obtenido un premio para conseguir futuros posibles premios. Y aumentan su potencial cuando se consiguen. La aleatoriedad aumenta el poder de los premios inciertos. Y también considerar que la incertidumbre en sí misma puede ser recompensante. Es en la respuesta dopaminérgica donde reside el poder adictivo del juego de azar. Nuestro cerebro asocia liberación de dopamina con la conducta de jugar y apostar, calificándola como placentera y eligiendo volver a repetirla, debida a que en ocasiones, es reforzada por premios o calificaciones que ayudan a la sensación de bienestar de nuestro cerebro. Su práctica continuada puede terminar cortocircuitando el funcionamiento normal del sistema de recompensa, haciendo que el poder motivacional de los estímulos asociados al juego de azar incremente sin medida. Los estímulos que normalmente están vinculados (luces, sonidos), calculados de manera consciente por las empresas del juego, y asociados al juego de azar, pueden llegar a producir un fuerte deseo de jugar que en ocasiones excede las capacidades personales de control (craving). Y esta pérdida de control será la marca de identidad de la adicción. La incapacidad de decir cuándo, cómo o cuánto apostar. De forma que el mundo de la persona adicta al juego gira en torno al juego y afecta a todas sus áreas vitales. Un dato cada vez más conocido es que las tasas de suicidio en las personas enfermas por trastorno por juego de azar son de las mayores dentro de los trastornos psicopatológicos.

# CONSECUENCIAS

Aunque el daño más obvio que el juego de azar produce es el financiero, sabemos que hay otros, quizás más sutiles, pero no menos desdeñables en la salud del jugador. Así podemos nombrar el tiempo que utiliza jugando y, por tanto, deja de utilizar en trabajar, estudiar, ocio, cuidado personal, en cuidado de su salud, familia y relaciones personales. También sabemos que está asociado con altos niveles de problemas afectivos como la ansiedad y la depresión.

Y a nivel comunitario podemos considerar los gastos que este trastorno ocasiona en gastos de salud y servicios comunitarios.

Las esferas en las que el juego de azar produce daño:

- Problemas de salud mental.

---

- Distrés emocional y psicológico.

---

- Dificultades financieras.

---

- Afectación laboral y de formación.

---

- Relaciones sociales.

---

- Problemas legales.

---

¿y qué motivos nos puede llevar a apostar?

- Motivos económicos /financieros: apostar para ganar dinero y apostar para recuperar el dinero perdido.

---

- Motivos de diversión: Como una forma de pasar el rato y sentir estados de ánimo agradables.

---

- Motivos afectivos: para cambiar estados de ánimo desagradables.

---

- Motivos sociales: para pertenecer a grupos, relacionarme con otras personas.

---

## ¿QUÉ HACER EN CASO DE PROBLEMAS?

Si tenemos a alguien cerca o nosotros mismos, y nos damos cuenta de que estamos teniendo un posible abuso o trastorno por juego de azar o gambling, deberemos buscar ayuda especializada. Se ofrece más abajo un test que nos puede ayudar en la validación de los síntomas. Pero lo primero es buscar ayuda especializada, hay profesionales que pueden realizar un buen diagnóstico y ayudar.

Y si estamos acompañando a alguna persona con un uso problemático o gambling disorder es importante que nosotros seamos capaces de gestionar nuestras emociones, emplear en el acompañamiento el mayor tacto posible dado que no es una actitud caprichosa, sino que estamos hablando que ha podido desarrollar una patología. Y por ello lo mejor será aprovechar el diálogo cercano, el afecto, la proximidad, la escucha activa, evitando la culpabilidad o una actitud policial.

## ENFOQUES TERAPÉUTICOS Y/O INTERVENCIÓN

El tratamiento debe ser multidisciplinar, combinando terapia psicológica (conductual individual, grupal y/o familiar), tratamiento farmacológico (sobre todo en casos con patologías subyacentes como depresión, ansiedad, TDAH), terapias combinadas y tratamiento social. Aunque existe y se puede realizar tratamiento, recordemos el dicho: mejor prevenir que curar, y por eso el punto clave es la prevención como ya hemos indicado antes, con algunas indicaciones a tener en cuenta.

### CRITERIOS DIAGNÓSTICOS

1. Se necesita apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada.

---

2. Está nervioso/a o irritado/a cuando intenta reducir o abandonar el juego.

---

3. Ha hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego.

---



4. A menudo tiene la mente ocupada en las apuestas.

---

5. A menudo apuesta cuando siente desasosiego ej desamparo, culpabilidad, ansiedad, depresión.

---

6. Después de perder dinero en las apuestas, suele volver otro día para intentar ganar.

---

7. Miente para ocultar su grado de implicación en el juego.

---

8. Ha puesto en peligro o ha perdido una relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego.

---

9. Cuenta con el apoyo de personas significativas para que le den dinero para aliviar su situación financiera provocada por el juego.

---

SEVERIDAD: Leve: 4 -5 criterios; Moderada: 6-7 criterios; Grave: 8-9 criterios.

Criterios del Manual de Diagnóstico y estadístico de los trastornos Mentales. Asociación Americana de Psiquiatría. DSM-5



# ADVERTENCIAS

Acciones que pueden facilitar el abuso y posible trastorno por juegos de azar:

- Jugar por ocupar mi tiempo y no para divertirme. En ocasiones, malestares previos al trastorno por juegos de azar son la base del mismo.

---

- Tener la posibilidad de jugar en cualquier momento y lugar.

---

- Jugar cantidades bajas de dinero con una recompensa inmediata, es un factor importante que puede alimentar un espiral sobre su uso.

---

- Estar sin un horario de juego establecido, facilita jugar, sin ningún control externo que ayude a parar y hacer otra actividad. Importante tener tareas y orden de prioridades (necesidades básicas como comer, aseo personal, relacionarse con familiares, amigos, tareas escolares o laborales, tareas domésticas, tiempo de ocio y diversión).

---

- Jugar sin ponerse una cantidad concreta de dinero disponible para apostar en esa ocasión. Favorece seguir jugando para conseguir recuperar lo perdido. Recuerda que es diferente jugar con dinero en efectivo que con tarjeta de crédito.

---

- Consumir alcohol en el juego dificulta el necesario control conductual que se precisa como jugador para no verse inmerso en la vorágine del juego y las consiguientes pérdidas que el juego de azar lleva consigo cuando se apuesta con excesiva frecuencia.

---

- La importancia de cómo se interpretan los resultados del juego de azar, distorsiones cognitivas: sesgo interpretativo, falacia del jugador, pensamiento supersticioso, ilusión de control e ilusión de maestría.

---

# RECURSOS

## Profesionales

1. Manual de intervención en juego patológico (Servicio Extremeño de Salud).  
Disponible en <http://www.drogasextremadura.com/...vos/manual.pdf>
2. Guía clínica: actuar ante el juego patológico (Junta de Andalucía).  
Disponible en [http://www.ipbscordoba.es/...JUEGO\\_PATOLOGICO.pdf](http://www.ipbscordoba.es/...JUEGO_PATOLOGICO.pdf)
3. Todo lo que los clínicos deben saber acerca de los trastornos del juego (National Center for Responsible Gaming, en inglés). Disponible en <http://www.ncrg.org/...phs/ncrgmonograph7final.pdf>
4. Guía breve de intervención en tratamiento de trastorno por juego y videojuegos. Editado por Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados. (FEJAR)

## Pacientes y familias

1. Guía Jugando a perder, la ludopatía (Departamento de Sanidad del Gobierno Vasco).  
Disponible en [https://psicopedia.org/...013/09/ludopatia\\_PDF.pdf](https://psicopedia.org/...013/09/ludopatia_PDF.pdf)

## Enlaces de interés

2. [https://sede.gobiernodecanarias.org/sede/procedimientos\\_servicios/tramites/2207](https://sede.gobiernodecanarias.org/sede/procedimientos_servicios/tramites/2207)  
enlace para acceder a la ficha concreta de La comunidad de canarias en referencia a las prohibiciones que se incluyen en el registro de prohibidos
3. <https://www.ordenacionjuego.es/es/rgiaj>  
enlace para acceder al registro de prohibidos en el acceso a los juegos

# BIBLIOGRAFÍA

1. Navas, JF. Perales JC.: (2021) Guía práctica para profesionales. Prevención del trastorno por juego de azar. Instituto de adicciones de Madrid Salud.
2. Chóliz, M. (2017) Ludens . Prevención de la adicción a los juegos de Azar ED. Pysilicom

## Artículos y guías en la web consultados

3. Informe sobre Adicciones comportamentales 2021. Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en España EDADES y ESTUDES. Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas.
4. Echeburúa, E., Salaberría, K., & Cruz-Sáez, M. (2014). Nuevos retos en el tratamiento del juego patológico. *Terapia Psicológica*, 32(1), 31–40. <https://doi.org/10.4067/S0718-48082014000100003>

PREVENCIÓN DE ADICCIONES EN CANARIAS

# GAMBLING DISORDER

**SOCIDROGALCOHOL**  
Sociedad Científica Española  
de Estudios sobre el Alcohol,  
el Alcoholismo y las otras Toxicomanías



SECRETARÍA DE ESTADO  
DE SANIDAD  
MINISTERIO  
DE SANIDAD  
DELEGACIÓN DEL GOBIERNO  
PARA IS. PLAN NACIONAL SOBRE DROGAS

canaria  **saludable.org**

  
Servicio  
Canario de la Salud

 Gobierno  
de Canarias