

III JORNADA

¿TE LA JUEGAS?

**LAS LUDOPATÍAS IRRUMPEN
EN EL TRATAMIENTO**



III JORNADA
¿TE LA JUEGAS?
LAS LUDOPATÍAS IRRUMPEN EN EL TRATAMIENTO

29 de octubre de 2019
Palacio de la Exposición Universal
Valencia

COMITÉ ORGANIZADOR DE LA JORNADA

Presidentes:

Francisco-Jesús Bueno Cañigral
José Francisco López y Segarra

Secretaria:

Carolina de Mingo López

Vocales:

Ricardo Pérez Gerada
Vicent G. Ferrer i Marco

Editores:

Francisco-Jesús Bueno Cañigral
Vicent Escorihuela Roig
Javier Grau Palomar
Carolina de Mingo López

Edita:

Servici d'Addiccions (PMD/UPCCA - València)
Regidoria de Salut i Consum
Ajuntament de València

ISBN: 978-84-9089-279-4

D.L. V. : 806-2020

Imprime: martígràfic

Diseño gráfico: Comunica+

ÍNDICE

5 PRESENTACIÓN

23 MESA 1

La importancia de incluir
la adicción al juego en el
mundo jurídico

65 MESA 2

Jóvenes y juego

109 CONCLUSIONES

José Francisco López y Segarra
Presidente de la Asociación Patim

Hoy, con motivo internacional sin juegos de azar, queremos hacer referencia a un nuevo ciclo de confluencias: el juego, el empleo y la educación, especialmente en los jóvenes de esta primera generación de la llamada revolución tecnológica 4.0. El juego está cada día más presente en los centros de tratamiento de adicciones. Y está asumiendo el protagonismo que durante años han tenido las sustancias tóxicas. Hoy en día, el número de personas que acuden para resolver las consecuencias que genera esta conducta aumenta de forma significativa confirmando la inquietud que desde hace años advertíamos las entidades especializadas.

Patim junto con el Ayuntamiento de Valencia ha organizado esta jornada formativa con el objetivo de analizar la irrupción de la ludopatía en el tratamiento. Bajo el lema “¿Te la juegas?” adictólogos y especialistas en diferentes ámbitos van a analizar el impacto del juego entre los jóvenes y la importancia de incluir la adicción al juego en el mundo jurídico y laboral.

Encontrar a un joven en esta sala que no tenga móvil es casi imposible. También es una tarea complicada fuera de estas paredes. En menos de una generación hemos pasado de gestionar dos canales de televisión a llevar en el bolsillo nuestro propio canal para conectarnos al mundo. Quizás porque el futuro amenaza con superar cualquier expectativa, desde distintos sectores –colectivos vecinales, entidades de adicciones, centros educativos, etc- se advierte que es necesario profundizar en esta nueva realidad. La comunidad científica requiere tiempo para analizar lo que está ocurriendo, pero en muchos casos comparten la premisa de que las adicciones a las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) esconden otros problemas.

Desde la administración pública se empieza a tomar conciencia de esta nueva oleada tecnológica. Y la mejor prueba de ello en el ámbito autonómico es la tercera edición de estas jornadas. Otro ejemplo es que por primera vez las adicciones a las nuevas tecnologías aparecen en el Plan Nacional de Adicciones. El Ministerio de Sanidad está promoviendo estudios de campo para obtener datos que sustenten las acciones que se emprenderán a corto plazo. En el centro de la diana están los adolescentes y los jóvenes.

Y es que a medida que profundizamos en el uso de la tecnología encontramos datos que nos acercan una fotografía con infinidad de matices imperceptibles a simple vista. Entre las muestras más significativas realizadas hasta ahora en España, destaca un estudio realizado a 4.000 jóvenes del que se desprende que el 21% de los

jóvenes entre 10 y 25 años sufre trastornos del comportamiento vinculados de forma directa por el uso de la tecnología. En esta línea se enmarca el juego patológico, el único trastorno adictivo reconocido en el DSM5, el manual consensuado por la comunidad científica internacional que recoge el listado de los trastornos mentales, y que elabora la Asociación Estadounidense de Psiquiatría. Un discurso al que hace poco se ha sumado la Organización Mundial de la Salud, al reconocer el “gaming disorder” (ludopatía) en su nueva Clasificación Internacional de Enfermedades.

Detectar la diferencia entre uso excesivo y abuso de Internet –y por extensión de las TIC- requiere que pongamos sobre la mesa muchos elementos para valorarlos antes de sacar conclusiones precipitadas. Las consecuencias que genera el abuso de las TIC son el resultado de una revolución tecnológica, pero en el fondo de la persona está la patología que ha existido siempre. En el caso del juego patológico, tenemos que enmarcar a las personas y a los recursos que las atienden como parte de una cartera de servicios, como uno entre los objetivos de la salud pública.

Si buscamos un poco más en el origen de estas conductas, no podemos obviar la educación, valores y creencias recibidos. Porque parte del problema nace en casa. En la familia. Poner un dispositivo electrónico portátil con pantalla táctil a un niño o niña de tres años para que coma o para suavizar una rabieta trae consecuencias porque les entregamos un aparato para controlar sus emociones en lugar de trabajar más la comunicación intrafamiliar.

Para minimizar riesgos debemos tener en cuenta la actitud que adoptan los padres y madres en el uso de internet, el teléfono móvil, las redes sociales o incluso los videojuegos. Son el espejo en el que se miran y su orientación es fundamental en el desarrollo de los menores.

Una de las evidencias que ponen de manifiesto la importancia de esta capacidad para aprender imitando conductas es que los menores de 16 años cuyas figuras parentales participan en juegos de azar empiezan antes a jugar, cuentan con más distorsiones cognitivas y, en ocasiones, se ven influidos a jugar a los mismos juegos que sus padres/madres, tal y como señala un estudio del País Vasco. En este espacio virtual, y al amparo de las TIC, el juego ha irrumpido con tanta fuerza que no somos capaces de medir todavía sus consecuencias a medio plazo. Las más evidentes ya están tocando la puerta de nuestros servicios. En el centro de día de la asociación Patim, el juego se ha convertido en 2018, en la primera causa de tratamiento en las adicciones sin sustancia, superando por primera vez a las apuestas tradicionales a las máquinas tragaperras, y situándose como la segunda causa por la que las personas demandan tratamiento en nuestra ONG.

Y aunque la ley marca los límites, como en el caso del acceso de menores al juego, esa barrera resulta insuficiente o poco efectiva, especialmente en el mundo digital. A este contexto legal hay que sumar en el ámbito de la Comunidad Valenciana que todavía estamos pendientes de sacar adelante el anteproyecto de ley del Juego, paralizado desde hace meses. Mientras, la respuesta ciudadana

empieza a organizarse. En los últimos meses, se han repetido movilizaciones vecinales en contra de la apertura de salas de juego en barrios o cerca de centros educativos en Castellón, Villena o Madrid. Y esta reacción sigue creciendo.

El marco legal está ahí para aplicarse, por encima de cualquier interés económico que genere este nuevo espacio virtual. Y también es una responsabilidad –de la administración pública y de quienes situamos como referentes sociales- actuar con responsabilidad ante las consecuencias de esta ‘digitalización irreversible’. Por ello, es necesario mantener un debate abierto con la ciudadanía –activa-, la administración y la comunidad universitaria porque juntos enriquecemos las soluciones y proporcionamos el marco idóneo para construir respuestas comunes ante el impacto generado por las TIC en nuestra sociedad. No podemos mirar hacia delante olvidando que hoy somos quienes construimos ese futuro, con sus virtudes y también desigualdades. No podemos arrinconar las TIC porque son un futuro cada día más presente. Educar en su uso y limitar los efectos de su abuso son las principales herramientas para paliar sus efectos más negativos, especialmente entre los adolescentes y jóvenes.

Y si hablamos de cambios en el marco jurídico, no hemos de olvidar la posición que mantiene la legislación laboral frente a las adicciones. En muchos convenios laborales la mayor parte del tratamiento de las adicciones es de “carácter disciplinario”. Debemos abogar por un cambio integral de esta normativa.

Hace poco escuche a uno de los expertos que hoy van a intervenir en la primera mesa que “la empresa tiene que dar oportunidades porque el trabajo es un factor de riesgo pero también de protección para las personas vulnerables, siempre que se afronte de forma adecuada (...) porque si reducimos los factores previos se reduce la prevalencia del consumo”. El profesor Molina tiene mucha razón en su reflexión. La regulación laboral no se ha contagiado de los cambios que se han introducido en la legislación sobre consumo por lo que se sigue “criminalizando” a la persona en lugar de construir respuestas desde el ámbito de la salud pública y los derechos humanos. Y esta falta de sensibilidad no sólo se da en el sector privado, en las empresas lucrativas –multinacionales, grandes empresas o pymes- también ocurre en el Tercer Sector, donde se dan casos muy singulares, especialmente vinculados con el juego.

Antes de finalizar mi intervención solo quiero compartir una reflexión más. Creo que hemos cerrado un ciclo adictivo. Esto no quiere decir que se exterminó la adicción como la veníamos viendo hasta ahora, ni que deje de combinarse sustancias con comportamientos y trastornos de personalidad. Quiero decir que comienza un nuevo ciclo de confluencias con la cuarta revolución, la tecnológica, la 4.0.

No podemos frenar el avance de la tecnología pero tampoco ponernos de perfil para reducir su impacto.



Isaura Navarro Casillas
Secretaria Autonómica de Salud Pública y del
Sistema Sanitario Público. Conselleria de Sanidad
Universal y Salud Pública

Desde la Secretaría Autonómica de Salud Pública estamos muy preocupados por esta materia y seguimos muy encima de ello. Esto se traduce en que tenemos una herramienta encima de la mesa que es la ley del juego del Gobierno Valenciano, presentada en las Cortes, que empieza ahora su tramitación. Esa ley recoge algunas medidas que son importantes como, por ejemplo, los controles de acceso a pie de calle para los menores y de las personas que estén en el listado (de autoprohibición) para que tengan dificultad de acceso y les sea imposible el mismo, así como la prohibición de hacer efectivo el pago de premios en las máquinas de apuestas en los bares.

Pero hay muchas más medidas en materia de prevención que deben estar recogidas en esa ley, como las distancias. En ese sentido, el Tribunal Supremo acaba de dar la razón a la Patronal del Juego en una sentencia del 22 de octubre diciendo que debe haber una justificación del interés general por el cual se limite la libertad del establecimiento de estas casas de apuestas. Desde mi punto de vista pienso: ¿no es obvio el interés general? Tenemos previsto establecerlo mediante enmiendas en esta

ley del juego porque así entiendo que debe estar recogido.

Es importante que tengamos claro que estamos en una batalla frente a los intereses de una patronal cuyos beneficios van en alza. De hecho, la facturación de las casas de apuestas el año pasado fue de 46.000 millones en apuestas. Para que os hagáis una idea: esa cantidad es análoga a lo que nos gastamos en pagar hipotecas.

Obviamente, desde la comunidad autónoma vamos a hacer todo lo posible. Tenemos la posibilidad actual de trabajar esta ley del juego y por otra parte celebro que esté aquí la concejal responsable de las licencias de aperturas y actividades porque es la persona que está estudiando la posibilidad de aprobar una moratoria para que se limite, hasta que tengamos una regulación, el otorgar licencias en la ciudad de Valencia para estas casas de juego.

La verdad es que tenemos unas administraciones preocupadas, implicadas y que queremos dar respuesta a un problema social que, como sabéis, no para de crecer. Los datos que tenemos de indicadores de admisión a tratamiento en las Unidades de conductas adictivas son escalofriantes. En primer lugar, veo que la mayoría de personas que estáis hoy aquí sois mujeres. Pues bien, la diferencia de las personas en tratamiento es que el 89% son hombres frente al 11% de mujeres. Igual, en realidad debería ser un poco al revés la proporción de la que hablamos. De estos datos, lo que nos dicen desde las UCA, es que el 5% de estas personas son menores de edad. El 23% tienen

entre 19 y 29 años y el 65% entre 30 y 64; el resto, el 7% serían mayores de 65 años. Por tanto, la edad de inicio de las personas en tratamiento se sitúa en 26 años, los casos de ludopatía en 22 años y en internet y videojuegos en los 19 años.

Es un problema muy serio al que nos enfrentamos porque estamos hablando de que hay gente a la que se le arruina la vida desde muy joven. De hecho, los casos de suicidio relativos a deudas del juego no paran de incrementarse. Estamos ante una cuestión de alerta de la salud pública. Alerta sanitaria a la que tenemos que hacer frente y para ello tenemos que abordar medidas lo más restrictivas posibles. Estoy de acuerdo en que se limite la venta de alcohol porque convertir las casas de apuestas en lugares de ocio, con reducida iluminación en su interior, donde el consumo de alcohol y comida es más económico que en otros locales hace que la persona que entre pierda la noción del tiempo y de lo que está haciendo.

Desde la Conselleria estamos trabajando en un Plan estratégico de adicciones para que se regulen todas las adicciones con sustancia y sin sustancia, porque no podemos olvidarnos de las adicciones con sustancia. Al final todo va ligado. Estamos ante una batalla que o la ganan las empresas que siguen lucrándose o la gana la ciudadanía. Desde la Conselleria de Sanidad vamos a poner todos los medios que dispongamos para que gane la sociedad.

Emiliano García Domene
Concejal de Salud y Consumo
Ajuntament de València

Buenos días a todos y a todas.

Os dirijo estas palabras, desde la distancia, ya que otras obligaciones me han impedido estar físicamente en la Inauguración de esta Jornada, pero no deseo dejar pasar esta oportunidad para poner de manifiesto la relación entre el Ajuntament de València y la Fundación Patim desde hace muchos años, que se ha intensificado más en los últimos tiempos con la participación de la Fundación Patim en diferentes actividades municipales y en la realización conjunta de estas Jornadas sobre el Juego, que ya celebra su tercera edición.

Por eso esta tercera jornada titulada “¿Te la juegas? Las ludopatías irrumpen en el tratamiento” es una gran muestra de la continua colaboración que realizamos desde la Concejalía de Salud y Consumo con las diferentes asociaciones profesionales, entidades ciudadanas, etc., en la ciudad de Valencia. Porque como se expone en su programa “Mantener un debate abierto con la ciudadanía, la administración y la comunidad universitaria proporciona el marco idóneo para abordar soluciones ante las adicciones sin sustancia,

que avanza sin freno al amparo de la revolución tecnológica, aunque como patología han existido siempre”.

Por lo tanto, considero que es muy pertinente la realización de esta Jornada, y os manifiesto que mi intención es que sea de realización anual, ya que desde que la Asociación Americana de Psiquiatría declaró respecto al Juego Patológico que «Ha habido un incremento de evidencias consistentes de que jugar activa el sistema cerebral de recompensa de forma similar a como lo hacen las drogas de abuso y a que provoca una patología cuyos síntomas clínicos son comparables a los que provocan las drogas», hasta la actualidad, los problemas derivados del juego están cada vez más presentes en la sociedad y están afectando a la población más joven porque ha habido un gran incremento de las ofertas de juego tanto presencial como online. La rápida evolución social, las continuas oportunidades de juego que ofrece la red, los estímulos económicos que se promocionan para jugar, la gran velocidad de avance de la digitalización y la banalización de las consecuencias que tiene el juego realizada por las grandes empresas que lo promocionan y los diferentes operados, hace que estemos ante un fenómeno cada vez más creciente que nos preocupa a todos y ante el que debemos dar respuesta con la realización de actividades orientadas a la prevención de las adicciones sin sustancia en general y a las ludopatías en particular.

Como sabéis desde el Servicio de Drogodependencias de la Concejalía de Salud y Consumo del Ajuntament de València realizamos

actividades para la prevención de la adicción a los juegos de azar, dado el potencial adictivo que para la juventud tiene esta modalidad. Concretamente realizamos el Taller Ludens, cuyo autor el profesor Mariano Chóliz catedrático de psicología de la Facultad de Psicología de la Universitat de València, colabora intensamente con nosotros. Este Programa es pionero en España, y aborda la prevención de la ludopatía tanto desde la información como desde la sensibilización y la recomendación de pautas de actuación.

Este Taller Ludens es un Programa de Prevención de la Adicción al Juego de Azar, mediante información, sensibilización, cambios actitudinales y adquisición de pautas de conducta apropiadas. Con dos sesiones presenciales, está dirigido al alumnado de Bachiller y Formación Profesional y cuenta con dos sesiones:

Sesión 1: Juego, jugadores y adicción: El azar. Historia del juego de azar. El juego como actividad económica. El camino hacia la adicción: La motivación para jugar. El jugador. Juego excesivo y adicción al juego.

Sesión 2: La nueva realidad del juego en España: Juego Online en España. El juego Online y la Adicción. Introducción al consumo: publicidad y marketing. Políticas de juego y juego responsable

Desde el inicio del programa hasta la actualidad han participado en el mismo 8.167 Alumnos/as. Así, en el pasado Curso escolar 2018-2019 participaron en el mismo 30 Centros Educativos, se realizaron 91 Talleres y participaron 2.560 Alumnos/as.

Debemos recordar que los motivos principales que tienen los jóvenes para jugar son por diversión, por placer de ganar dinero, porque juegan mis amigos/as, por demostrar mi habilidad, entre otros. Muchos de los adolescentes que juegan cumplen los criterios diagnósticos de juego patológico, como son: Síndrome de abstinencia, jugar para recuperar dinero, amplia preocupación por jugar, justificaciones mediante mentiras, tolerancia cada vez mayor, aparición de problemas ocasionados por el juego, etc.

Están conductas realizadas de forma continua, está acarreando problemas físicos, psíquicos, financieros y sociales en los adolescentes, por lo que muchos expertos consideran que las nuevas modalidades de juego, sobre todo la online, están afectando seriamente a los jóvenes y adolescentes. La continua autorización de juegos nuevos y nuevas maneras de jugar, hace que potencialmente aumenten los riesgos de que los jóvenes padezcan ludopatía.

En el ámbito estatal y en las Comunidades Autónomas, existe legislación amplia sobre el juego. En la Comunidad Valenciana se está tramitando en las Cortes Valencianas un Proyecto de Ley del Juego, que esperemos que regule de forma eficaz, entre otros muchos temas, la publicidad del juego y el acceso a las salas de juego presencial -que han proliferado mucho en los últimos años-sobre todo con controles eficaces para que los menores de edad no puedan acceder. A pesar de ello quedará por regular el acceso de los menores de edad al juego online, ya que se puede apostar a casi todo desde cualquier lugar.

Agradezco al todo el profesorado y al alumnado que colaboran cada curso escolar con los profesionales del PMD/UPCCA-València, en la realización de estos programas de prevención de la Concejalía de Salud y Consumo. También agradezco a los excelentes ponentes de esta Jornada su participación en la misma, con la seguridad de que sus exposiciones serán es tan interesantes como las dos Jornadas realizadas en años anteriores.

Agradezco a todos los miembros de la Fundación Patim de la Comunidad Valencia la labor desarrollada tantos años de existencia, en particular a su Presidente Francisco López por seguir impulsando todas las actividades en sus centros terapéuticos y por la organización de esta Jornada. Felicito a Carolina de Mingo por el trabajo realizado en la organización de esta Jornada, conjuntamente con los profesionales del Servicio de Drogodependencias, así como a todos los colaboradores externos, por su continua labor preventiva en beneficio de toda la ciudadanía.

Muchas gracias por vuestra asistencia a esta Jornada “¿Te la juegas? Las ludopatías irrumpen en el tratamiento”.

MESA 1

La importancia de incluir
la adicción al juego en el
mundo jurídico



Cristóbal Molina Navarrete

Catedrático de Derecho del Trabajo y de la Seguridad Social.
Universidad de Jaén



Ricardo Chacón Barcaiztegui

Trabajador Social del Administrador de Infraestructuras Ferroviarias



Manuela Latorre

Coordinadora del Área de Salud Laboral y Medio Ambiente. Intersindical
Valenciana.



Silvia Ros Verdeguer

Coordinadora del Centro de tratamiento y desintoxicación de adicciones
Llaurant la Llum. Técnico externo del Centro Portuario de Empleo (Valencia)

¿Qué instrumentos aporta el sistema actual para proteger a las personas trabajadoras que incurrn en ludopatías u otro tipo de adicciones conductuales?



Cristóbal
Molina
Navarrete

Nuestro sistema jurídico actual viene presentando desde hace décadas una profunda anomalía, consistente en la persistencia de una profunda contradicción. A saber: mientras que en el plano de la planificación institucional (Estrategias sobre Adicciones, Planes sobre Drogas, etc.), se promueve un tratamiento integral frente a todo tipo de adicciones -prevención, asistencia, reinserción-, por lo tanto incluyendo las ludopatías, en el sistema normativo real, en el marco jurídico aplicable, el tratamiento es eminentemente reactivo:

- En el plano laboral, un enfoque disciplinario. Las adicciones que alteren el rendimiento de las personas trabajadoras, su presencia en el trabajo, podrán ser despedidos (art. 54. 2 f) ET)
- En el plano del sistema nacional de salud, un enfoque asistencial sanitario
- En el plano de la seguridad social, el reconocimiento de una prestación de seguridad social si genera una incapacidad (temporal o permanente), pero no asociada al empleo sino “contingencia común” (protección reducida). Sin embargo, tampoco es muy fácil de lograr tales reconocimientos de Incapacidades Permanentes asociadas a conductas de

adicción -a sustancias y/o conductuales, como la ludopatía-, sean permanentes -para tu trabajo habitual (IPA)- sean absolutas -para todo trabajo (IPA)- (ej. STSJ Andalucía/Sevilla 1955/2019, 17 de julio y STSJ Comunidad Valenciana, 1206/2019, 17 abril -interesante, pues el funcionario perdió su empleo por la ludopatía grave y el tribunal no reconoce ni IPT ni IPA)-.

En suma, arrastramos dos importantes déficits de tratamiento socio-laboral de estas cuestiones desde hace más de 40 años -desde 1980, publicación del ET primigenio: A pesar de que las adicciones tienen la calificación de enfermedades, el Derecho del trabajo español sigue tratándolas fundamentalmente como una cuestión disciplinaria, por tanto, una cuestión más ético-moral que socio-laboral.



Silvia
Ros
Verdaguer

La Organización Mundial de la Salud (OMS) reconoce la ludopatía como enfermedad clasificada en el CIE-10 dentro de los trastornos de los hábitos y del control de los impulsos. Desde 2013 se reconoce la ludopatía como la primera adicción conductual. En el sistema actual, el protocolo para la actuación en estos casos está transferido a las comunidades autónomas, que ofrecen programas asistenciales específicos para adicciones sin sustancia (no todas las CCAA ofrecen programas específicos: entre 75% comportamentales y 85% ludopatía). Actualmente y en comparación con las

adicciones a sustancias, la ludopatía y/o adicciones conductuales, no tienen un lugar significativo en el marco laboral.

Debería de haber 2 mecanismos: (i) el preventivo, tal y como recomienda la OIT debe de incluirse este instrumento de prevención de conductas adictivas conductuales en el marco jurídico nacional, en nuestro caso en la LPRL y, (ii) el reparador, a través de los convenios colectivos, pactándose, por ejemplo, mecanismos de suspensión de la relación laboral de los trabajadores con conductas adictivas.

En nuestro ordenamiento jurídico no hay ninguna norma que contemple regulación alguna sobre las adicciones, tan solo se prevén recomendaciones para abordar esta cuestión mediante convenios colectivos y/o protocolos empresariales.

Hoy en día solo contamos con un mecanismo asistencial de la S.S., en el que pocas veces se consigue una I.T., y en contadas ocasiones y siempre en concurrencia con otras enfermedades se consigue la I.P.

Recientemente han visto la luz algunas iniciativas legislativas de ámbito autonómico que reconocen la necesaria implicación de la empresa en la realización de programas para la prevención del consumo de drogas (Ley 10/2014, de 29 de diciembre, de Salud de la Comunidad Valenciana (art.62.5)), y definen desde el prisma de la salud laboral

acciones concretas no sancionadoras que habrán de ser objeto de desarrollo en el ámbito de la empresa (Ley 1/2016, de 7 de abril, de Atención Integral de Adicciones y drogodependencias del Gobierno Vasco (arts.19 y 20)). Estas disposiciones legales tienen un importante efecto práctico, puesto que impulsan la incorporación de cláusulas preventivas en relación con los consumos problemáticos. Todavía son mayoritarios los convenios que incluyen exclusivamente cláusulas disciplinarias en respuesta a conductas relacionadas con los consumos de alcohol u otras drogas. Sin embargo, si bien en número muy reducido, también se encuentran experiencias convencionales que establecen mecanismos innovadores que suponen la implicación de la empresa en el tratamiento de los consumos problemáticos, más acordes con la vertiente preventiva, superando así la dimensión exclusivamente represiva.

En el marco normativo nacional las adicciones se encuentran reguladas en el art. 54.2 f) del E.T., arts. 14, 15, 22 y 25 de la LPRL, art. 156 TRLGSS, y en el marco autonómico encontramos los arts. 33.1 y 33.2 de la Ley 8/2018 de 20 de abril, de modificación de la Ley 10/2014, de 29 de diciembre, de Salud de la Comunidad Valenciana, enmarcándolas dentro del ámbito de la salud laboral, así:

Treinta y tres. Se modifica el artículo 35, que queda redactado como sigue:
«1. La salud laboral es el conjunto organizado de actuaciones, prestaciones y servicios que la

sociedad destina a vigilar, proteger y promover la salud individual y colectiva de la población trabajadora, con especial atención a aquellos colectivos de trabajadores más vulnerables.

2. La conselleria competente en materia de sanidad con la participación del resto de departamentos y administraciones públicas competentes, así como las entidades y organizaciones con intereses en la materia, de conformidad con lo previsto en la legislación básica estatal, contribuirá a la planificación, seguimiento y evaluación de la salud laboral en la Comunitat Valenciana, ejercerá las competencias sanitarias que le correspondan en relación con la prevención de riesgos laborales, colaborará con la gestión de los problemas de salud derivados del trabajo y desarrollará sus funciones en relación con la vigilancia, promoción y protección de la salud de la población trabajadora y con la prevención de los problemas de salud que puedan derivar del trabajo. Todo ello, con criterios de equidad y especial atención hacia aquellos colectivos más vulnerables.



Manuela
Latorre
Latorre

La salud laboral integral es el estado completo de bienestar físico, psíquico y social que garantiza a las personas el desarrollo de sus tareas laborales, esta definición la dio la Organización Mundial de la Salud (OMS) en 1946.

En la Constitución de la Organización Internacional del Trabajo (OIT), en el Preámbulo se dice que se debe proteger a las trabajadoras y los trabajadores contra las enfermedades, sean o no profesionales, y contra los accidentes de trabajo.

La ley de prevención de Riesgos Laborales (LPRL), 31/1995 de 8 de noviembre, en su artículo 25, Protección de las trabajadoras y los trabajadores especialmente sensibles a determinados riesgos, dice que la empresa garantizará de manera específica la protección de las personas trabajadoras que, por sus propias características personales o estado biológico conocido, incluidos aquellos que tengan reconocida la situación de discapacidad física, psíquica o sensorial, sean especialmente sensibles a los riesgos derivados del trabajo. A tal fin, la empresa deberá tener en cuenta dichos aspectos en las evaluaciones de los riesgos y, en función de éstas, adoptará las medidas preventivas y de protección necesarias.

La ludopatía fue reconocida oficialmente como entidad nosológica de salud mental en el año 1980 al ser incluida por la Sociedad Americana de Psicología (APA) como trastorno en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos mentales, en su tercera edición (DSM-III). Posteriormente, fue reconocida como enfermedad, la única adicción sin sustancia, en el nuevo DSM-V. La OMS reconoce la ludopatía como enfermedad clasificada en el CIE-10 dentro de los trastornos de los hábitos y del control de los

impulsos. El 18 de junio de 2018, la OMS incluye la adicción a los videojuegos en la clasificación internacional de enfermedades (CIE-11). Sus Estados miembros tienen de plazo hasta el 2022 para adoptar el nuevo CIE-11, dolencias no transmisibles que requieren atención médica y tratamiento.

Desde el punto de vista de la prevención ¿se identifica este problema social y empresarialmente como una responsabilidad que deben abordar las empresas o es un problema social, que debe corresponder a los poderes públicos o a las buenas voluntades de las organizaciones civiles?



Manuela
Latorre
Latorre

Las sucesivas Leyes de Acción Social -autonómicas- y de Salud Pública -tanto autonómicas como estatal- han incorporado una creciente atención hacia todas las formas de adicciones, tanto si tienen causas químicas (con consumo de sustancias) o bien de comportamiento (sin sustancias). Pero aquí la responsabilidad de acción es estrictamente pública y el tratamiento es indiferenciado, igual para la población laboral que para la no laboral.

En el nivel o plano socio-sanitario, todas las adicciones, tanto dentro como fuera de los entornos laborales, se tratan como enfermedad común y está cubierta tanto por un servicio social como por una prestación

socio sanitaria contemplada en el Sistema Nacional de Salud (SNS). Desde este plano estrictamente médico-asistencial, no sólo aparece como una prestación de asistencia social autonómica -prácticamente todas las comunidades autónomas tienen leyes específicas sobre este tipo de tratamientos, con un servicio de acción social propio de grupos de riesgo-, sino que también como una prestación asistencial sanitaria de la Cartera de Servicios comunes del Sistema Nacional de Salud (Real Decreto 1030/2006, de 15 de septiembre). La ley 16/2003, de 28 de mayo, de cohesión y calidad del Sistema Nacional de Salud se refiere a la protección y promoción de la salud laboral como una de las prestaciones que ofrece la salud pública (LGS art. 11.2.h).

También se considera la salud laboral como el conjunto organizado de actuaciones, prestaciones y servicios que la sociedad destina a vigilar, proteger y promover la salud individual y colectiva de la población trabajadora. “La Conselleria de Sanitat ejercerá competencias sanitarias en prevención de riesgos laborales, gestión, vigilancia, promoción y protección de la salud de la población trabajadora y con la prevención de los problemas de la salud derivados del trabajo, con especial atención a los más vulnerables” (arts. 33.1 i 33.2 de la LLEI 8/2018, de 20 d’abril, de la Generalitat, de modificació de la Llei 10/2014, de 29 de desembre, de la Generalitat, de Salut de la Comunitat Valenciana).



Cristobal
Molina
Navarrete

Desde una perspectiva general o global, no. Las empresas no identifican la gestión de las adicciones, ni las más conocidas -con sustancia- ni las más modernas -conductuales-, como un problema propio, a gestionar desde el sistema de protección de la seguridad y salud en el trabajo de las personas afectadas. En realidad, lo asumen como si se tratara de un problema social, por lo tanto, extramuros de las relaciones de trabajo en las que participan, en la medida en que las causas que lo generaría serían solo social o personal, ajenas a la relación jurídico-laboral. En consecuencia, su planteamiento es claro, no obstante estos son algunos compromisos asumidos con los sindicatos más representativos en el III AENC (Acuerdo de Empleo y Negociación Colectiva), 2015-2017¹-.

a) Es un problema eminentemente público, que debe resolverse con recursos públicos, no con los de las empresas que, a juicio de la CEOE-CEPYME, “no tiene herramientas para ello” -sobre todo para la prevención del consumo, sólo para corregir los efectos cuando inciden en la prestación de servicios²-.

1 “Igualmente, sería conveniente abordar la problemática que se deriva del consumo de alcohol, drogas y otras sustancias y establecer instrumentos para, en el marco de la prevención de accidentes de trabajo, identificar y buscar solución a las situaciones y riesgos derivados de dicho consumo”

2 Cfr. CEOE-EPYME, 15 Reformas para consolidar la recuperación, http://contenidos.ceoe.es/resources/image/15_reformas_consolidar_recuperacion_2015_10.pdf, 2015, página 26

b) Las empresas lo pueden asumir, sí, pero voluntariamente, a través de los sistemas de responsabilidad social corporativa y de “promoción de la seguridad y salud en el trabajo”, que implica ir más allá de la previsión legal, sin calificar el problema como propio de la gestión de riesgos profesionales ni de la vigilancia de la salud laboral

La posición de la OIT es bien diferente (1996). Entiende que es necesario gestionar los temas de adicciones desde las políticas de seguridad y salud en el trabajo, no sólo desde las propias de la promoción de la salud laboral. Por su parte, la Comisión Europea a través de su Encuesta ESENER (encuesta a empresas y responsables de prevención de riesgos laborales), muestra que es mucho más eficaz y eficiente integrar la gestión de las adicciones en el trabajo en el sistema de evaluación de riesgos que hacerlo como responsabilidad social corporativa. Cuando estos temas se incluyen en la evaluación de riesgos se mejora la acción en materia de adicciones, pero si no, las empresas sienten menos compromiso con intervenir en adicciones.

Al contrario, y dentro de este amplio inventario de contradicciones que rigen en nuestro sistema, dificultando la acción integral, más coherente, eficaz y equitativa, un buen número de empresarios apelan a las herramientas de prevención de riesgos, concretamente las facultades de vigilancia de la salud ex art. 22 LPRL, para mejorar en eficacia disciplinaria. Es decir, tratan de fundamentar

el recurso a controles aleatorios, por sorpresa, de consumos en el deber de garantizar la seguridad de los demás trabajadores y de clientes frente al adicto o al consumidor problemático potencial. Sin embargo, este uso está constitucionalmente prohibido y solo se puede acudir a él por razones de salud, no disciplinarias o de control laboral



Silvia
Ros
Verdaguer

- Políticas de prevención laboral de la Administración: Marco teórico y legislativo: Prevención de riesgos laborales. En Comunidad Valenciana: GVA - Unidades de Prevención Comunitaria en Conductas Adictivas (UPCCA) a través de entidades locales (Ayuntamientos).
- A nivel empresarial: Difusión del concepto “responsabilidad social corporativa” (RSC) contribuye a que cada vez más empresas lleven a cabo voluntariamente estrategias y prácticas encaminadas a la mejora de las condiciones de salud de sus trabajadores (Agencia Europea para la Seguridad y la Salud en el Trabajo, 2005). Para la Organización Internacional del Trabajo (OIT), la responsabilidad social corporativa es el conjunto de acciones que toman en consideración las empresas, para que sus actividades tengan repercusiones positivas sobre la sociedad y que afirman los principios y valores por los que se rigen.
- Marco legislativo: La legislación vigente en materia de salud laboral en el ámbito

nacional la conforman la Constitución española, el Real decreto legislativo 8/2015 de 30 de octubre, por el cual se aprueba el texto de la Ley general de la Seguridad Social; la Ley 31/1995, de 8 de noviembre, de prevención de riesgos laborales; el Real decreto 39/1997, de 17 de enero, por el cual se aprueba el Reglamento de los servicios de prevención y el Real decreto 843/2011, de 17 de junio, por el cual se establecen los criterios básicos en relación a la organización de recursos para desarrollar la actividad sanitaria de los servicios de prevención.

El problema debe de ser tratado conjuntamente por todos los estamentos, siendo su prevención beneficiosa tanto para las empresas como para la sociedad.

El mundo empresarial es el medio idóneo para prevenir y tratar las adicciones, manteniendo criterios que respeten el derecho a la intimidad, la confidencialidad, pudiendo adaptar horarios y puestos de trabajo, coordinándose con los médicos de la SS, así como colaborando con comunidades terapéuticas. Debemos de tener en cuenta que el trabajo es, en la mayoría de los casos lo único que le queda al adicto, por eso hay que trabajar en red y coordinadamente con todos los estamentos, implicando a todos los agentes de las empresas: comité, sindicatos, gerencia, etc.

Las adicciones deben de ser tratadas como una enfermedad común, y la salud laboral la

tiene que cuidar tanto la empresa como el trabajador y la sociedad, pues es un problema que nos afecta a todos y cuyas consecuencias tienen una grave repercusión. Por ello, la sociedad debe destinar una parte de sus recursos a proteger y a promover tanto la salud colectiva como la salud de los trabajadores.

¿Creéis que la ludopatía se ve como un problema de igual magnitud que el abuso en el consumo de sustancias tóxicas en el mundo laboral?



Silvia
Ros
Verdaguer

Por el momento no. Prueba de ello es la falta de regulación de las apuestas y el crecimiento del juego online y operadores y locales de apuestas, además del constante bombardeo de campañas de publicidad y marketing en los medios (casi 400 millones de euros gastados por operadores de juego en 2016. Casi 200 millones en juego online sólo en el primer trimestre de 2018)

La industria del juego está regulada desde 2011, con la Ley 13/2011 del 27 de mayo. Pero desde 2011 es un sector que ha evolucionado y se ha transformado totalmente con la incorporación del juego online al día a día de la sociedad, y en este sentido la ley no se ha adaptado a este nuevo panorama social.

En la actualidad la nueva ENSD (2017-2024) y el primer PASD 2017-2020 contemplan la doble previsión preventiva-sanitaria, que

además no solo incorpora la prevención del consumo de sustancias abusivas, sino también de conductas adictivas, como las ludopatías. La acción 11 del PNSD (2013-2016) ya era inequívoca respecto al tratamiento que merece el problema de las drogas en el entorno de trabajo , estableciendo que “se elaborará un modelo marco de intervención integral en el lugar de trabajo para la prevención, asistencia e inserción social”.



Cristobal
Molina
Navarrete

Sin duda, no. De entrada, la norma estatutaria sólo hace referencia a las adicciones con sustancia, no a las conductuales, pese a que la ludopatía ya tiene décadas de análisis detrás y se ha abierto un interesante debate al respecto. Además, la mayor parte de los convenios colectivos que refieren a estas cuestiones, de un modo u otro, también se limitan a las adicciones con sustancia, de modo que sólo un puñado muy reducido incluye también las ludopatías.

Bien se sabe que la Estrategia Nacional sobre Drogas dejó igualmente fuera las adicciones conductuales. Ciertamente con la nueva Estrategia Nacional de Adicciones, donde sí tienen un espacio propio, así como con la inclusión de la adicción a los videojuegos como un problema relacionado con la salud, por el CIE-11, quizás la cuestión cambie, como se debe. Pero, a día de hoy, no, no se tienen por igual ni se asume la misma entidad. Lamentablemente, a mi entender.



Manuela
Latorre
Latorre

La ludopatía no se ve como problema de igual magnitud, en el mundo laboral, que el abuso en el consumo de sustancias tóxicas. Aunque esta situación socio-laboral está cambiando, al existir convenios laborales en los que se contemplan todo tipo de adicciones, e incluso aparece la ludopatía. Encontramos en la comunidad autónoma del País Vasco una ley que contempla ambos problemas con igual magnitud y de atención integral, es la ley 1/2016, de 7 de abril, de Atención Integral de Adicciones y Drogodependencias.

En el mundo de las adicciones, la ludopatía cuenta con un amplio consenso científico y una larga historia, que facilitan su comprensión y tratamiento, con políticas y servicios de atención integral. No obstante, sobre todo en el ámbito laboral, existe un gran desajuste entre la certidumbre de diagnóstico y terapia, y las insuficiencias y disfunciones del marco legal en materia, en especial en lo que atañe a la gestión preventiva-promoción de la salud, así como asistencial-reintegradora para el ámbito socio-laboral. No hay una respuesta institucional, normativa y de políticas públicas adecuada.

El juego patológico, como el resto de adicciones, es un problema personal (enfermedad crónica) y un problema social (por sus causas y por sus efectos), que influye en muchos aspectos de la vida. En las personas en que prevalece, degrada las condiciones psicosociales de vida propias y las de las personas que están a su alrededor,

con altos costes humanos, pero también para la sociedad y el sistema de bienestar, que está obligado a darles protección asistencial sanitaria. Las empresas también se ven afectadas, por la conflictividad que genera la falta de políticas preventivas-promocionales de la salud adecuadas.

¿Qué comprensión tienen los tribunales laborales de esta cuestión? ¿Hay sensibilidad en la judicatura por estas cuestiones o las resuelven como cualquier otro problema de indisciplina laboral?



Manuela
Latorre
Latorre

El Tribunal Superior de Justicia de Castilla-La Mancha en su sentencia del 3 de marzo de 2016 (R. 1879/2015), consideró que la retención por parte de un empleado de Correos de siete envíos postales de tarjetas bancarias de diversos clientes -así como sus claves-, mientras desempeñaba sus funciones laborales de reparto de correo, para hacer uso de fondos no implica de forma automática la calificación de procedencia del despido disciplinario realizado por la empresa.

La Sala de lo Social valoró que el trabajador se encuentra aquejado de una ludopatía o juego patológico grave persistente, que afecta gravemente a su voluntad, teniendo abolida, tal como se afirma expresamente en la sentencia de instancia, “su capacidad volitiva” para considerar la falta del requisito de la culpabilidad en la conducta imputada.

En este caso, sí que encontramos comprensión y sensibilidad de la judicatura con el trabajador afectado de una ludopatía, pero no siempre ocurre así. Se debe revisar, si existe, el Convenio Laboral y la Ley 36/2011, de 10 de octubre, reguladora de la jurisdicción social, que en el Capítulo II trata “De los despidos y sanciones”.



Cristóbal
Molina
Navarrete

Desafortunadamente, la misma comprensión disciplinaria que el ET tiene del problema social de la ludopatía se proyecta en el seno de la gran mayoría de jueces y tribunales. Se puede comprobar esta afirmación en un -magnífico y completo- estudio relativamente reciente que se hizo, por parte de la Universidad de Castellón, Jaime I, al respecto (dirigido por la profesora Margarita Miñarro Yanini. *Prevención de las adicciones desde el ámbito judicial. Adicciones en el trabajo a juicio de los Tribunales*, 2017, y financiado por el Plan de Drogas).

Más aún. Los tribunales han aceptado que los empleadores den de lado en el Estatuto de los Trabajadores al artículo 54.2 e) para despedir en caso de consumos problemáticos de sustancias, o de adicciones, por las dificultades prácticas que presentan -hay que probar que la adicción es habitual, no ocasional, y que influye de forma determinante en el trabajo-, para usar otro camino mucho más fácil: la trasgresión de la buena fe contractual (pérdida de confianza en quien llega tarde, quien se apropia de bienes de la empresa, etc., sin preocuparse de cuáles son

las razones, como una adicción). Los jueces de lo social suelen ser menos sensibles que los de lo penal a apreciar en estos casos factores de exención o moderación de responsabilidad (ej. STS, Penal 851/2013).

Naturalmente, siempre hay excepciones, que marcan una senda más progresista, más social. Sería el caso, por ejemplo, de la STSJ Castilla-La Mancha 282/2016, 11 de marzo. En ella se considera que una conducta de apropiación de bienes de la empresa debida a ludopatía, si está diagnosticada y confirmada médicamente, es una causa que excluye la culpabilidad del acto que se le imputa. Declaró el despido improcedente. A su juicio, en estos casos, nunca se debería de despedir disciplinariamente, sino, en su caso, objetivamente, en virtud del art. 52. a) ET -ineptitud sobrevenida-. La pequeña ventaja es que se cobra indemnización (20 días de salario por año de servicio, con un límite de doce mensualidades)

Sin embargo, esa misma sala de suplicación social castellano-manchega, varios años después, dictará otra sentencia en la que no eximirá de responsabilidad disciplinara a una persona que padece ludopatía, por entender que no reúne la suficiente gravedad. Y ello es así incluso pese a reconocer que se le otorgó una incapacidad permanente total por ello. Así, la STSJ Castilla-La Mancha, 1486/2018, 15 de noviembre, que rechaza también que exista base para asimilar la baja por enfermedad debida a ludopatía a una

situación de discapacidad, a los efectos de interesar la especial protección que derivaría de la declaración de nulidad del despido acordado (en el caso se dice que la empresa no conocía la situación, manteniéndose en la esfera privada del trabajador hasta que fue sancionado y, entonces, tuvo que comentarlo alegando tal situación para evitar la imputación de las conductas infractoras).

A veces, se producen disensiones o discrepancias en el enjuiciamiento dentro de una misma sala de justicia. Es el caso, por ejemplo, de la STSJ PV 1900/2018, de 9 de octubre. Si la mayoría de la sala entendió que las conductas de la persona, pese a su ludopatía, justificaban el despido, en un voto particular, otro Magistrado reconoce que, constando la ludopatía, que dio lugar a bajas por Incapacidad Temporal (IT), no debe primarse el daño a la empresa, sino la enfermedad de la persona trabajadora. De ahí que considere que la solución en tales casos no es el despido, sino la suspensión de la relación de trabajo. En todo caso, como se ve, cuando estos temas se judicializan, la opción más probable es que se avale el despido realizado por las empresas.



Silvia
Ros
Verdaguer

En casos graves, la adicción al juego sí es un atenuante análoga, y según la ley, debe tratarse así por jueces y tribunales. Solo se aplicará la atenuante respecto de acciones temporalmente inmediatas al momento en que la oportunidad del juego se presenta y domina

la voluntad del agente en torno al acto concreto de jugar, y no respecto de otros actos más lejanos, que requieren cuidadosa planificación.

A los tribunales les compete aplicar las leyes, no ser sensibles a las mismas, siendo éste un juego peligroso y fuera del campo de la seguridad jurídica.

Si bien, ante la falta de una regulación legal específica de la materia, y sin perjuicio de la cada vez más frecuente convencional, el papel de los Tribunales es determinante para verificar el progreso hacia una política más preventiva y asistencial de las conductas adictivas.

Actualmente son escasas las ocasiones en las que se reconocen IT y/o IP por adicciones, siendo además concurrentes con otro tipo de patologías en todos los casos.

¿Hay expectativas serias y fiables para una regulación más adecuada a fin de afrontar estos problemas?



Silvia
Ros
Verdaguer

La elaboración de un Reglamento sobre publicidad y juego responsable que supere el actual régimen de corregulación en el que nos movemos en la actualidad, es una asignatura pendiente que tiene consecuencias en nuestra sociedad, sobre la que las autoridades están trabajando (ha habido ya varios borradores, si bien finalmente ninguno ha sido aprobado).



Manuela
Latorre
Latorre

Necesitamos leyes que presten atención integral a las trabajadoras y los trabajadores con adicciones, tal y como ocurre en la Ley 1/2016, de 7 de abril, de Atención Integral de Adicciones y Drogodependencias (BOPV nº 69, de 13 de abril de 2016), que entró en vigor el día 14 de abril de 2016, Comunidad Autónoma del País Vasco.

Es necesario un Estatuto de los Trabajadores y las Trabajadoras en el que se contemple la Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024, la cual recoge entre los campos de actuación las “adicciones sin sustancia o comportamentales, haciendo especial énfasis en los juegos de apuesta (presencial y online), así como los videojuegos y otras adicciones a través de las nuevas tecnologías.



Cristóbal
Molina
Navarrete

Desde una perspectiva de expectativa general, o “esperanza abstracta”, sí hay opción de cambio, porque se ha propuesto la necesidad de un nuevo Estatuto de los Trabajadores a la altura de las realidades propias del siglo XXI. Es evidente que preceptos que traten las ludopatías, y en general las adicciones, como cuestión de disciplina, y no como cuestión de enfermedad, miran más al pasado que hacia el futuro. Suponen un tratamiento injustamente penalizador de una enfermedad. Ahora bien, desde un enfoque más concreto, desde el año 2000, no hay una propuesta de reforma específica de esta materia. Es verdad también que los interlocutores sociales incluyen la cuestión en sus acuerdos en la

cumbre (AENC), pero ya hemos visto que sin demasiado compromiso, más como una cuestión de conveniencia, que de auténtico convencimiento.

Busquemos ahora referentes. Algunos modelos que consideremos que podamos replicar o servir de ejemplo. ¿Contamos con algunas experiencias empresariales, convencionales, interesantes al respecto, como buenas prácticas, que puedan servir de ejemplo?



Cristóbal
Molina
Navarrete

Sí, por supuesto que las hay. Algunas muy eficaces y con larga tradición. Otras no están dando tan buenos resultados, por la frecuencia con que esas situaciones aparecen en el seno de los Tribunales -la mayoría reivindicando una pensión de Incapacidad Permanente-, como es el caso de la ONCE, por ejemplo. Esta entidad cuenta desde antaño con programas dirigidos a evitar la ludopatía, por razones obvias, y cuenta con medidas de garantía en el empleo, pero mantiene una significativa prevalencia o incidencia.

En todo caso, siempre merece especial atención el artículo 30 del Convenio Colectivo de OPEL (Lucha contra el alcohol, drogas y ludopatía)³. En él se dice:

3 <http://bop.dpz.es/BOPZ/obtenerContenidoEdicto.do?idEdicto=570080&numBop=61&fechaPub=viernes%2016%20de%20marzo%20de%202018>

“...la ludopatía se ha incorporado en nuestra sociedad como una nueva forma de dependencia de las personas, afectando a su salud y a su entorno personal y profesional.

La Organización Internacional del Trabajo recomienda a todas las empresas y sindicatos la importancia de ayudar a las personas que tienen problemas con el alcohol y otras adicciones.

En esta línea, la participación del comité de empresa y sindicatos, y su cooperación con el departamento de prevención y comités de seguridad y salud en el trabajo, es necesaria en el desarrollo de una prevención eficaz del tema.

Por todo lo expuesto, y dentro de las funciones del comité central de seguridad y salud de Opel España, S.L.U., se establece desarrollar y promover procedimientos necesarios en orden a conocer y cooperar en el Programa de ayuda a empleados (PAE) con problemas de alcohol, drogas y ludopatía.

Los objetivos básicos de dicho programa serán:

—Difundir entre todos los empleados información suficiente sobre los riesgos de la ludopatía, y del consumo de alcohol y drogas para la salud;

—Atender a las personas afectadas que muestren un vivo y sincero interés de rehabilitación, guardando la necesaria confidencialidad que el tema requiere, y dirigiendo a estos hacia las asociaciones y personas adecuadas para dar solución a sus problemas.

Cualquier empleado de Opel España, S.L.U., podrá solicitar su incorporación a dicho programa, demostrando su voluntad de seguir los tratamientos que le marquen los expertos

Para el seguimiento de dicho programa y teniendo en cuenta la confidencialidad de su contenido, el comité de empresa designará un representante de cada central sindical, que junto con un representante del departamento de personal se reunirán de forma regular con los miembros de departamento de prevención responsables del mismo”

Aunque no conviene infravalorar su importancia, sí conviene hacer dos advertencias. Primero, no es usual que los convenios incluyan previsiones respecto de las ludopatías, incluso aquellos que sí lo hacen respecto de las adicciones con sustancia. Piénsese, por ejemplo, en el Convenio colectivo de la Federación Valenciana de Municipios y Provincias (BOPV 23 abril de 2014) que, en un capítulo dedicado a la “promoción de la salud”, incluye la deshabituación tabáquica -la asistencia a los programas se considerará tiempo de trabajo efectivo-. Segundo, el tratamiento parece tener más una finalidad asistencial que de protección integral y desde luego, al menos el convenio, no garantiza una cláusula de salvaguardia de su empleo (como si hace el Convenio colectivo del sector de Ayuda a Domicilio, Sevilla, BOPS 10 abril 2018)



Silvia
Ros
Verdguer

Podemos encontrar una referencia interesante en el Modelo de empresa saludable (Organización Mundial de la Salud, 2008), que insta a empresas y empresarios a adoptar medidas de prevención del consumo de alcohol y otras drogas y adicciones, teniendo en cuenta el entorno físico, psicosocial, así como los recursos personales de salud y comunidad.



Manuela
Latorre
Latorre

Existen experiencias empresariales de gestión del riesgo de adicciones, la mayoría son grandes empresas y se recoge en su Convenio colectivo, más allá de la disciplina, la selección de buenas experiencias de gestión desde el punto de vista de la seguridad y salud en el trabajo.

En el sector de automoción: Marco convencional y protocolo de una gran empresa (General Motors España). Convenio colectivo de la empresa OPEL ESPAÑA, S.L.U. (Boletín Oficial de Zaragoza núm. 61 de 16/03/2018). SECCIÓN QUINTA. Núm. 1.834. Encontramos en el apartado 28.1.b) Funciones y actividades:

9. Conocer y cooperar en programas y campañas de prevención, reconocimientos preventivos y cualquier otra actividad destinada a la promoción y mejora de la salud de los trabajadores, con especial hincapié en el Programa de ayuda a empleados (PAE) con problemas de alcohol, drogas, ludopatía y en colaboración con el sistema público, en el Programa de prevención de cáncer ginecológico para las trabajadoras.

En otro sector, “Empresas para el comercio de Flores y Plantas”, Resolución del 15 de abril de 2016, de la Dirección General de Empleo, por la que se registra el XV Convenio colectivo interprovincial para el comercio de flores y plantas. Código de Convenio número 99001125011982. Vigencia: desde el 1 de enero del 2014 al 31 de diciembre del 2017. Boletín Oficial del Estado núm. 105, 2.05.2016, pp 29593 a 29662. En el Capítulo VII, Seguridad y Salud, artículo 38, apartado j, encontramos atención a las personas trabajadoras con ludopatía: *Proponer y promover junto con la representación empresarial y la Administración, campañas sobre la reinserción y recuperación en los casos de SIDA, alcoholismo, drogodependencias, tabaquismo y ludopatía, dándoles la consideración de enfermedad social, ateniéndonos a lo señalado en el Acuerdo Nacional para la Prevención y el Tratamiento de la Drogodependencias en el Medio Laboral, de 30 de julio de 1997.*

¿Podemos determinar si hay sectores o empresas donde el porcentaje de personas con problemas de juego es mayor?



Manuela
Latorre

Aquellas empresas dedicadas al sector servicios, apuestas deportivas u online, loterías y apuestas del Estado, la ONCE, Bingo, etc, deben ser conscientes que sus trabajadores y trabajadoras tienen un alto riesgo laboral por el trabajo que desarrollan.

También desde una perspectiva de perfil socio-demográfico de la prevalencias de juego con riesgo y/o trastorno de adicción, conviene recordar que el índice de incidencia es mayor entre hombres que entre mujeres. Ahora bien, éstas son también aquí mucho más reacias a acudir a tratamiento (proporción de 10 hombres por cada mujer). Eso sí, se distribuye por todas las clases sociales.

Los hombres también mantienen esa mayor prevalencia en los juegos online (83%), aunque se ha registrado un importante aumento de las mujeres (53% con respecto a 2014). Pero, el perfil de la persona jugadora más representativa por volumen de participación en apuestas, casino y póquer continúa siendo un hombre de edad comprendida entre 26 y 35 años, en el bingo es una mujer entre 36 y 45 años. Los hombres juegan en promedio un 34% más que las mujeres y gastan más del doble.



Silvia
Ros
Verdaguer

Empresas donde el perfil de jugador actual está más en contacto y con posibilidad de acceso al juego.

Perfil: Edad: 20-30 años. Nivel socioeconómico Medio-alto. Juegos habituales: Juego y apuestas online.

En sectores y empresas con altos niveles de este perfil joven con acceso a dispositivos conectados a internet durante la jornada laboral porque es más sencillo el acceso.



Cristóbal
Molina
Navarrete

Sí, sin duda ya hay estudios fiables de esas prevalencias sectoriales y por categorías profesionales. A tal fin, creo que será muy importante su inclusión, a partir de la Estrategia Nacional sobre Drogas, en la Encuesta de Consumos en el Medio Laboral. Es una Encuesta que, realizada hasta el momento solo respecto de las adicciones con sustancia, merece la valoración más positiva, por su fiabilidad y rigor. Nos podrá señalar qué factores de riesgos asociados con el trabajo pueden vincularse a esas prevalencias de adicciones.

**¿Y qué ocurre cuando jugamos con fuego?
Me refiero a que hay algunas empresas
–las operadoras del juego- incluso grandes
organizaciones sociales, que tienen
como una de sus principales fuentes de
financiación los juegos de azar ¿Se les debe
exigir una regulación laboral más específica
o mayor sensibilidad para proteger a su
plantilla?**



Silvia
Ros
Verdaguer

Son empresas cuyos trabajadores cumplen con el perfil anterior y que además están especialmente expuestos por pertenecer al sector del juego online. La regulación preventiva prevé la existencia de trabajadores que por la existencia de ciertas afectaciones a lo largo de su vida, consecuencia ya del propio desarrollo vital –minoría de edad, maternidad- o de la actualización de ciertas

patologías, pueden encontrarse en situaciones en las cuales las prescripciones de protección “ordinarias” no sean suficientes, no dotando de una protección eficaz frente a los riesgos en el trabajo.

En el caso del trabajador especialmente sensible, la solución a los problemas que origina el estado descrito no es sencilla, debiendo reiterar que a tales efectos es indiferente cual sea el origen último de la patología del trabajador. Lo importante es obviar o minimizar al máximo los riesgos para la salud del mismo. Mediante la técnica médica de la vigilancia de la salud el empresario advierte, conoce la situación del operario dentro de los límites que determina la confidencialidad de los informes médicos y, en consecuencia, debe tomar las medidas oportunas. El hecho de que se trate de situaciones conocidas para el empresario es un requerimiento obvio - “trabajadores que, por sus propias características personales o estado biológico conocido, incluidos aquellos que tengan reconocida la situación de discapacidad física, psíquica o sensorial, sean especialmente sensibles a los riesgos derivados del trabajo” conforme al artículo 25.1 de la Ley de Prevención de Riesgos Laborales-.

En estos casos, el Servicio de Prevención del empresario, interno o externo, deberá analizar el estado del operario con el fin de descubrir sus incompatibilidades con el trabajo. Para ello cuenta con un instrumento fundamental: la evaluación de riesgos. A tal efecto, el artículo

25.1 de la Ley de Prevención de Riesgos Laborales reseña que la evaluación de riesgos es el elemento primario para, combinando circunstancias personales del trabajador y las prestaciones físicas y psíquicas que exige el puesto o puestos de trabajo, adoptar en base a la misma “las medidas preventivas y de protección necesarias”. En la misma línea, el artículo 4.1, apartado c), del RD 39/1997, de 17 de enero, por el cual se aprueba el Reglamento de los Servicios de Prevención. A partir de dicha evaluación inicial, deberán volver a evaluarse los puestos de trabajo que puedan verse afectados por: “la incorporación de un trabajador cuyas características personales o estado biológico conocido lo hagan especialmente sensible a las condiciones del puesto.” -artículo 4. 2, apartado c) del RD 39/1997-.

Especial atención deberá prestar la empresa “en las evaluaciones a los factores de riesgo que puedan incidir en la función de procreación de los trabajadores y trabajadoras, en particular por la exposición a agentes físicos, químicos y biológicos que puedan ejercer efectos mutagénicos o de toxicidad para la procreación, tanto en los aspectos de la fertilidad, como del desarrollo de la descendencia, con objeto de adoptar las medidas preventivas necesarias”, según el artículo 25.2 LPRL.

De la evaluación de riesgos, deben desprenderse una serie de medidas técnicas y organizativas de muy diverso tipo a tomar

por la empresa con el fin de impedir no ya el agravamiento de la situación del trabajador, sino para propiciar que la prestación de servicios no suponga un daño a la salud del operario.

Sin embargo, puede que el puesto de trabajo, sean cuales sean las medidas que se adopten, continúe siendo incompatible con las “características personales, estado biológico”, “discapacidad física, psíquica o sensorial debidamente reconocida” del operario por situar al mismo, sus compañeros u otras personas “relacionadas con la empresa” en situación de peligro, o que se advierta que se encuentre en estado o situación transitoria que no responda a las exigencia del puesto de trabajo.

En ese caso, extremo, no siendo posible adoptar medidas de prevención o protección adecuadas, debe optarse por buscar un puesto de trabajo al operario que se concilie con su situación transitoria o definitiva -artículo 25.1 LPRL, párrafo segundo- dentro del respeto de sus derechos básicos. El papel de los representantes de los trabajadores es muy importante en este ámbito, estando el empresario obligado a consultarles -artículo 33.1 LPRL-.

Debe aplicarse el artículo 25 de la LPRL cuando un trabajador sea especialmente sensible a los riesgos existentes en su puesto de trabajo, con independencia de que esa especial sensibilidad se deba a

sus características personales o estado biológico conocido o se deba a una situación de discapacidad física, psíquica o sensorial reconocida. Lo nuclear o decisorio en este caso es precisamente la especial sensibilidad a los riesgos.

Es por ello que aunque un trabajador padezca una discapacidad reconocida, si ésta no está relacionada con los factores de riesgo existentes en el puesto, al trabajador no se le deberá considerar como especialmente sensible a los mismos, ya que de hecho no lo sería. En caso contrario se podría incurrir en discriminación pues no resultaría necesaria una mayor protección por el hecho de padecer una discapacidad.

Otra cuestión bien distinta resultaría del hecho de que la discapacidad reconocida del trabajador pudiera agravarse como consecuencia de los riesgos existentes en el puesto ocupado por el trabajador afectado, en cuyo caso, el empresario deberá aplicar el artículo 25 de la LPRL y, por lo tanto, adaptar el puesto a las especiales características de la persona y, en caso de que esto no fuera posible, impedir que este trabajador ocupara dicho puesto.

En relación con la vigilancia de la salud, siguiendo lo que ya está establecido en el artículo 22 de la LPRL, “el empresario garantizará a los trabajadores a su servicio la vigilancia periódica de su estado de salud en función de los riesgos inherentes al trabajo”

y, el artículo 37.3.c), del Real Decreto 39/97 que establece que “la vigilancia de la salud estará sometida a protocolos específicos u otros medios existentes con respecto a los factores de riesgo a los que esté expuesto el trabajador. (...)”, a los trabajadores se les aplicarán durante la vigilancia de la salud exclusivamente los protocolos que sean necesarios para comprobar la aptitud para trabajar expuesto a los riesgos existentes en su puesto de trabajo.



Cristóbal
Molina
Navarrete

Sin lugar a dudas, si conocemos bien los factores de prevalencia asociados eventualmente a la organización del trabajo (estrés, conflictos, etc.), estaremos en mejores condiciones de hacer políticas de gestión del riesgo de ludopatías en la población ocupada desde el sistema de prevención de riesgos laborales, integrado con el de promoción de la salud.

Es evidente la prevalencia que el criterio sectorial, y también el ocupacional, tienen en consumos prevalentes de sustancias, como el alcohol en el sector de la hostelería. Curiosamente, en los convenios colectivos de este sector no suelen incorporarse medidas de ningún tipo al respecto, lo que es incomprensible.

Igual debería suceder en el caso de las ludopatías y estas empresas. Como ya hizo -si bien es verdad que con relativo éxito-, la ONCE.



Manuela
Latorre
Latorre

A las empresas o las grandes organizaciones sociales, que tienen como una de sus principales fuentes de financiación los juegos de azar, se les debe exigir una regulación laboral más específica y una mayor sensibilidad para proteger a su plantilla, porque en este caso el juego es considerado un riesgo laboral y la ludopatía puede ser catalogada como una contingencia profesional.

La Ley de prevención de Riesgos Laborales, en su artículo 14, insiste en el derecho de todas las personas trabajadoras a la protección frente a los riesgos laborales, y en su artículo 15 trata de forma concreta los principios de la acción preventiva y de las medidas que debe aplicar el empresario: evitar los riesgos; evaluar los riesgos que no se puedan evitar; combatir los riesgos en su origen; adaptar el trabajo a la persona, en particular en lo que respecta a la concepción de los puestos de trabajo, así como a la elección de los equipos y los métodos de trabajo y de producción, con miras, en particular, a atenuar el trabajo monótono y repetitivo y a reducir los efectos del mismo en la salud; tener en cuenta la evolución de la técnica; sustituir lo peligroso por lo que entrañe poco o ningún peligro; planificar la prevención, buscando un conjunto coherente que integre en ella la técnica, la organización del trabajo, las condiciones de trabajo, las relaciones sociales y la influencia de los factores ambientales en el trabajo; adoptar medidas que antepongan la

protección colectiva a la individual; dar las debidas instrucciones a los trabajadores. Y, en el artículo 16, indica la obligación de la empresa de tener un Plan de prevención de riesgos laborales, evaluación de los riesgos y planificación de la actividad preventiva.

¿Creéis que se deberían promover incentivos fiscales, ayudas o bonificaciones específicas para la contratación de estas personas?



Manuela
Latorre
Latorre

Las personas con adicciones se deben considerar como población muy vulnerable y de alto riesgo en el trabajo. Por ello, si existe un problema de inserción socio-laboral, se puede ver la posibilidad de aplicar incentivos fiscales, ayudas o bonificaciones.

Recordemos que ya existe normativa, en la que se tiene en cuenta a los colectivos vulnerables ante el problema que genera su inserción laboral, y las personas con adicciones también son vulnerables. En concreto, el decreto 32/2003, de 10 de marzo, regula la inserción laboral en las empresas y establece las condiciones que garanticen su correcta ejecución.

También la ley 44/2007 regula el régimen de las empresas de inserción y establece el marco jurídico para promover la inserción laboral de las personas que se encuentran en situación de exclusión social o con muchas dificultades para encontrar trabajo.



Cristóbal
Molina
Navarrete

Sin duda, de hecho ya existen, consideradas como colectivos prioritarios, por ser personas en riesgo de exclusión social. También deben tener especial protección social, con las rentas de ciudadanía e incluso empresas específicas que están dirigidas de forma muy concreta a favorecer su inserción o reinserción, como las Empresas de Inserción (Ley 44/2007).

No obstante, la mejor política es aquella que evite su despido, como se decía en algún otro momento. De ahí la conveniencia de que se tome más en serio esta cuestión por parte de quienes son designados o asumen el papel de ser los interlocutores sociales, a través de la negociación colectiva. Las leyes más innovadoras en esta materia, como la ley vasca de atención integral a las adicciones (Ley 1/2016), prevé un sistema de ayudas e incentivos para este tipo de acuerdos.



Silvia
Ros
Verdaguer

Debería regularse por parte de la Administración a través de programas de prevención laboral y también por medio de programas de actuación en casos de colectivos vulnerables. En estos momentos sólo existe la autoregulación por parte del propio interesado. Pero ni siquiera la lista de auto-prohibidos ofrecería la protección suficiente en la situación actual. Según explican las asociaciones especializadas en el tratamiento de la adicción al juego, rara vez se comprueba en locales que no sean bingos y casinos.



El sector empresarial suele ser impermeable a la contratación de colectivos vulnerables

¿Qué razones pueden justificar la incorporación laboral de una persona que ha tenido un problema con el juego?



Silvia
Ros
Verdaguer

Según la Organización Internacional del Trabajo, algunas de las ventajas para las empresas que emprenden el desarrollo de programas de prevención son:

- La reducción de los periodos de baja laboral.
- La disminución del absentismo en el centro de trabajo.
- La reducción en el número de accidentes laborales.
- El incremento de la productividad.
- La mejora del clima social.
- La retención de personas cualificadas en



Manuela
Latorre
Latorre

la empresa.

La contratación de personas que han tenido un problema con el juego, la justificaría destacando aspectos positivos y de derechos humanos. Visibilizaría los factores relacionados con el esfuerzo de superación y el espíritu de mejora, que justifican la percepción de un rendimiento equiparable al del resto de trabajadoras y trabajadores. Su deseo de incorporarse e integrarse en el mercado laboral supone haber superado ya un gran número de impedimentos y obstáculos que sólo es posible si existe un

gran y continuo esfuerzo. También destacaría sus valores, como el tener una gran sensibilidad ante los problemas sociales e individuales, que incidiría positivamente en la empresa, generando una mayor cohesión en el grupo y destacaría su solidaridad.

La incorporación laboral de una persona que ha tenido un problema de ludopatía es muy importante a nivel individual y social. Pues cuando la persona pierde el equilibrio de la conducta, al no poseer el control al iniciarla y finalizarla, manteniéndola ante pérdidas económicas, alteran su vida a nivel individual, de pareja, familiar, social, laboral. El problema es individual y social, pues debemos destacar la gran influencia del factor ambiental, porque nos encontramos ante sectores y actividades de gran pujanza económico-social, que generan mucho empleo, riqueza y alta especulación del mercado. Por ello, el contexto socio-económico e institucional condiciona el riesgo social de adicción, favorece su expansión y facilita su acceso, pudiendo llegar a ser un problema epidemiológico, ante la falta de educación adecuada y la necesidad de leyes autonómicas reguladoras del juego, en algunos casos. La sociedad es responsable y debe intervenir posibilitando su incorporación laboral.

La ONU, el Consejo de Europa y la Unión Europea han reflejado la necesidad de protección contra la discriminación tanto en la Carta de Derechos Fundamentales como en la Unión Europea y en el Convenio Europeo para la protección de los Derechos Humanos

y Libertades Fundamentales. La Constitución reconoce el derecho a la igualdad ante la ley sin discriminación en su artículo 14, e indica que los poderes públicos deben promover las condiciones para que la libertad y la igualdad de las personas sean reales y efectivas, en el artículo 9.2, y establece la dignidad de la persona como fundamento del orden político y de la paz social.



Cristóbal
Molina
Navarrete

Ciertamente, los empresarios buscan, por lo general, sobre todo personas de máxima confianza y fiabilidad a los efectos de maximizar rendimiento, por lo que recelarán de este tipo de personas y colectivos de especial vulnerabilidad. Ahora bien, es posible establecer varias vías para fomentar su empleo. Una de ellas es la creación de empresas de inserción, como se decía, que, al igual que sucede con los Centros Especiales de Empleo, puedan prestar servicios, inicialmente en régimen de empleo protegido, para empresas del mercado ordinario. También, el actual marco de leyes de contratación pública permite, incluso exige, que se favorezca el empleo de este tipo de personas, a través de las cláusulas sociales. Por lo que es otra vía de promoción de su empleo. Además, finalmente, debe tenerse en cuenta que vivimos en una sociedad que valora cada vez más la reputación social. Por lo tanto, dentro de un enfoque de ciudadanía y consumos responsables socialmente, las empresas pueden ver en este tipo de compromisos sociales una ventaja competitiva, en virtud del marketing social.

MESA 2

Jóvenes y juego



Marta Marcos Moliner

Psicóloga General Sanitaria. Técnica de Investigación Universidad de Valencia.
Secretaria Asociación Juego Ético.



Ángel Turbi Pinazo

Profesor Universidad Católica de Valencia



Jose Luís López Sanz

Responsable de los Programas de Juventud del Ayuntamiento de Valencia



Mariano Chóliz Montañés

Catedrático Universidad de Valencia



Fernando González

Comisión Jóvenes UNAD

¿Hay constancia de que las nuevas modalidades del juego online están afectando a los jóvenes y adolescentes?



Marta
Marcos
Moliner

Por supuesto que la hay. Tenemos evidencia de más de 5 años pasando el programa Ludens en el Plan Municipal de Drogodependencias y en muchas de las UPCCAs de la Comunidad Valenciana y otros lugares, en la que se observa que la opción preferida de jóvenes y adolescentes son las apuestas deportivas online tanto en su modalidad de móvil y ordenador como en máquinas de apuestas en bares o salas de juego. Hay que decir, además, que esto era algo buscado y que ya se sabía porque los jóvenes y adolescentes, aunque sí que tienen problemas con el juego, no entran tanto a las modalidades tradicionales como las personas más adultas. En definitiva, el juego online está pensado y diseñado para ellos.



Mariano
Chóliz
Montañés

Tanto jóvenes como adolescentes encuentran el uso de las tecnologías como algo más familiar, de manera que tienen menos reservas a la hora de dedicarse a estas nuevas modalidades de juego, que además son más adictivas. Si tenemos en cuenta que muchas de ellas, como es el caso de las apuestas, se presentan como actividades en las cuales la experticia es importante, tenemos el caldo de cultivo perfecto para que jóvenes y adolescentes, que se creen expertos, lleguen a tener problemas de adicción con estas nuevas modalidades de juego online.



Ángel
Turbi
Pinazo

Desde la evidencia clínica tenemos que decir tristemente que sí, aumenta la demanda a tratamiento por juego online; a su vez es evidente que si aumenta el número de casas de apuestas, máquinas en bares y web de apuestas es porque existe una clientela que va en aumento.

No podemos obviar, desde los datos objetivos y estadísticas que estas nuevas modalidades de juego online siguen creciendo, resaltando que el perfil del jugador (“ludópata” clásico), ve desapareciendo, cambiando dicho perfil a lo que me permito llamar nueva ludopatía, ese perfil joven jugador online.



Fernando
González

En vista del estudio que realizamos anualmente desde la Unión de Asociaciones y Entidades de Atención al Drogodependiente (UNAD) para conocer el perfil de las personas atendidas por nuestras entidades, ya tenemos un indicio bastante evidente de que las apuestas afectan especialmente a gente joven: a lo largo del año 2018 el 13% de las personas atendidas por adicción a sustancias tenían menos de 25 años; en el caso de las adicciones sin sustancia, donde la inmensa mayoría de las atenciones se deben al juego, el porcentaje sube hasta el 30%.

La actual generación Z (nacida entre los años 1995 y 2005) ha crecido con las nuevas tecnologías y las entienden como una fuente central de entretenimiento, y las apuestas aparecen ahí como otro recurso más para

lograr sensaciones y experiencias nuevas. El nivel de normalización es tal que incluso videojuegos populares como FIFA o NBA 2k (recomendados para mayores de 3 años) incluyen mecanismos de azar en algunos de sus modos de juego.



Jose Luís
López

Sí, evidentemente. Desde hace ya algunos años las campañas publicitarias, por su estética y temática, van dirigidas principalmente a jóvenes y adolescentes. Esta tendencia, unido a la mayor facilidad de acceso de los mismos vía móviles o tablets los sitúa como población diana desde edades muy tempranas.

¿Cuáles son los factores de riesgo de la adicción al juego online? ¿son los mismos que ya se describen en el resto de adicciones?



Jose Luís
López

Como en cualquier otro tipo de adicción podríamos señalar que coexisten factores socioeconómicos y factores individuales en la adicción, si bien al no existir “sustancia punitiva” da la falsa sensación subjetiva de que existe un menor riesgo, pero las consecuencias de trastornos sociales y de personalidad podríamos asimilarlos al de resto de trastornos adictivos. Si atendemos a la definición de factores de riesgo, son aquellas circunstancias socioambientales y características individuales



Marta
Marcos
Moliner

que, en conjunto y en un momento dado, incrementan la vulnerabilidad favoreciendo la adicción. Por contra, los factores de protección hacen referencia a circunstancias socioculturales y características individuales, que en conjunción disminuyen la vulnerabilidad de desarrollar una adicción.

Sin embargo, lo que tenemos en el caso del juego de apuestas es que no tenemos factores protectores que amortigüen o reduzcan la influencia de la exposición continua a la publicidad y los premios promocionales constantes. Estas estrategias de marketing han logrado normalizar el juego creando una nueva cultura del deporte que ha generado nuevas identidades sociales colectivas e individuales, en las cuales, tanto si a una persona le gusta el deporte como si lo practica, la apuesta forma parte de esta experiencia. Por lo tanto, nos han desprovisto de condiciones protectoras.

Para cualquier intervención, en prevención o en tratamiento con adolescentes, es necesario minimizar al máximo los factores de riesgo y engrosar lo que podamos los factores de protección. Pero, lamentablemente, los jóvenes con problemas de juego tienen condiciones que han sido protectoras hasta el momento en otras adicciones, pero que desproveen en las nuevas adicciones emergentes. La actividad alternativa por excelencia en la protección de otras adicciones era el deporte, pues suponía además una actividad incompatible al

consumo de drogas, sin embargo, ocurre todo lo contrario en las apuestas. Tenemos estudios en la Unidad de Juego y Adicciones Tecnológicas de la Universidad de Valencia que demuestran que los estudiantes cuyas carreras están relacionadas con el deporte tienen un mayor riesgo de caer en la adicción al juego, precisamente porque son expertos en deporte y “saben”, creen (erróneamente) que pueden dar con la estrategia que les permita ganar en las apuestas deportivas. Así que, el sector del juego ha logrado cazar a un público al que no accedían con el juego tradicional pero que con las nuevas modalidades de juego son ahora su potencial público.



Mariano
Chóliz
Montañés

El deporte es una de las actividades más características donde se ha podido ver que los factores de protección a la adicción a las apuestas deportivas son diferentes al resto de adicciones o drogodependencias. Esto nos hace pensar que otros factores, como son las relaciones familiares o incluso el rendimiento académico, también pueden ser distintos. Los adolescentes no buscan en las apuestas deportivas una forma de superar problemas familiares ni de resolver cuestiones afectivas. Más bien la perturbación de las mismas es una consecuencia de las apuestas. Igualmente, la potenciación de valores consumistas y especulativos favorece el interés de estos juegos y, de alguna forma, facilita la exposición y dedicación a los mismos, con el consiguiente riesgo de generar un problema adictivo.



Ángel
Turbi
Pinazo

Como factores propios de la adicción al juego no podemos dejar de señalar los siguientes:

1. Apostar con un importe bajo: las apuestas online permiten apostar con muy pequeñas cantidades y eso genera una sensación de control y minimiza la sensación de riesgo.
2. Accesibilidad: acceso 24 horas con un *smartphone* u otro dispositivo con acceso internet. Está prohibida la participación de un menor, si bien el acceso no es complicado.
3. Percepción: a diferencia de otras adicciones, las apuestas online no están mal vistas socialmente (anuncios patrocinados por deportistas de élite u otros famosos). Debido a esta circunstancia entre otras la percepción de riesgo es mínima.
4. Inmediatez: la posibilidad de apostar en tiempo real aumenta la emoción, muchos lo utilizan para demostrar su capacidad de análisis y el conocimiento de ese deporte. (la ganancia también es inmediata).
5. Anonimato: en las apuestas online, si se decide, se juega/apuesta de forma anónima sin conocimiento de nadie, por lo que es un factor fundamental para el desarrollo y mantenimiento de dicha adicción.

En relación y comparativa con las adicciones sin sustancia, varían algunos factores de riesgo como ya se ha señalado; uno de los

más llamativos, que ya ha obligado a los profesionales que se dedican a la prevención a realizar un viraje en las estrategias aplicadas hasta ahora, es el de deporte. Siendo considerado como un factor de protección con mucho peso para adicciones químicas o con sustancia, se ha convertido en factor de riesgo para estas adicciones. Otro factor de riesgo diferente es el tema económico, el de ganar de dinero y disponer de el, cuestión que en el consumo de drogas no aparece o no es relevante.

Con todo, en estas cuestiones de factores de riesgo, no podemos obviar el momento “era digital” en que nos encontramos, el uso/abuso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y otras tecnologías emergentes, siendo también este entorno TIC, un factor de riesgo importante para el inicio de esta nueva ludopatía.



Fernando
González

Sí comparte algunos factores, como la necesidad de evadirse de la realidad o la falta de una red sólida de familiares o amistades que cubra de manera natural todas las necesidades sociales y de ocio de la persona. Por otro lado, la existencia de problemas personales también es un factor de riesgo común, pero cuando la naturaleza del problema es económica, el juego y su modalidad online pueden ser vistos por algunas personas como una posible solución para revertir la situación en la que se encuentran.

¿Qué tipo de síntomas o problemas suelen manifestarse en un adolescente que tiene un problema con el juego?



Jose Luís
López

Dependiendo de la fase en la que se encuentre el adolescente o joven podemos encontrarnos con características sintomatológicas diferentes. El placer inicial se transforma en ansiedad, y ésta a su vez en dependencia, en necesidad de consumir nuevamente para aliviar el malestar. A partir de este momento se empiezan a producir mentiras patológicas, baja autoestima, trastornos psicósomáticos y aislamiento social, principalmente.



Fernando
González

Como toda adicción, implica disminuir de forma muy significativa la atención que se presta hacia el resto de facetas de la vida. Esta situación se traduciría en un menor control de horarios, un desvío en la persecución de metas personales y un aislamiento en el ámbito social.

En el caso de tratarse de una persona adolescente, además de la afectación de su rendimiento escolar, puede darse otro problema añadido: al no contar con una fuente de ingresos propios, apostar y perder el dinero de otra persona -familiares, por ejemplo-, solo contribuye a, en el peor de los escenarios, querer ocultar la adicción para evitar el reconocimiento externo de la culpa y la vergüenza.



Ángel
Turbi
Pinazo

Para introducir y matizar la siguiente reflexión no olvidemos nombrar los sistemas de clasificación de los trastornos mentales, tanto el DSM-5 (APA, 2013), incluyendo ya en trastornos adictivos el juego patológico, como CIE-11 (OMS, 2019), la cual da un paso más allá, diferenciando el “gambling disorder”: juego patológico y el “gaming disorder”: trastorno por videojuegos. Ambos sistemas clasificatorios señalan sus criterios diagnósticos. Si bien, desde la clínica diaria nos atrevemos a indicar lo siguiente en cuanto al jugador online:

Conductas comunes y que hacen sospechar de problema:

- Juego utilizado como evasión de problemas.
- Aumento progresivo de la cantidad económica en las apuestas.
- Incapacidad en el abandono del juego tras intentos o intencionalidad.
- Aumenta la frecuencia y cantidad para recuperar las pérdidas económicas.
- Ocultación de la conducta adictiva (minimización del problema).
- Mentiras y abusos de confianza para conseguir dinero, (familia y amigos entre otros).
- Conductas pseudoilegales o ilegales para conseguir dinero (hurtos, robos, venta de pertenencias propias o no, empeños...)
- Dedicación excesiva al juego, mermando:
 - Responsabilidades académicas/ laborales
 - Disminución de relaciones sociales

A su vez, es importante explorar la “escalada” que se realiza en las apuestas. Es muy común el inicio en las apuestas deportivas a través del fútbol. El deporte que mayor número de licencias federativas tiene en España. A partir de ahí se puede ir pasando por diferentes categorías hasta llegar a las apuestas “hípicas”, “galgos”, con el final en la ruleta online, donde el premio (o pérdida), es inmediato.

Completando todo lo que hemos expuesto con anterioridad, y no menos importante, es de especial atención el inicio del estudio e investigación de la presencia de comorbilidad psiquiátrica en estos perfiles, ámbito muy estudiado en otras adicciones y básico para el desarrollo de intervenciones eficaces; sí es evidente, la presencia de trastornos relacionados con el estado de ánimo (síntomatología ansiosa y depresiva) en estos pacientes.



Mariano
Chóliz
Montañés

La necesidad de ganar más dinero o de recuperar las pérdidas hace que la persona que juega realice apuestas cada vez más elevadas o que busque formas de juego con las que supuestamente será capaz de obtener más rédito del que ha obtenido hasta ese momento. Lamentablemente, el juego está diseñado para que a la larga siempre gane el casino, de manera que la persona con problemas de adicción al juego verá como su problema será cada vez mayor a medida que avance.



Marta
Marcos
Moliner

Un adolescente con problemas de juego está obsesionado por el tema de las apuestas y por el juego en general; digamos que ese es el foco principal que dirige su vida y así se va a detectar en su discurso, cuyo tema principal de conversación va a ser este. Esto hace que dedique mucho tiempo al tema del juego y no solo interés, pues las apuestas van a ir ocupando en su vida cotidiana más y más tiempo cada vez. Además, va a aparecer un gasto más elevado de lo que sería habitual y, ya como otros síntomas indirectos, lo que aparece es una preocupación excesiva por todo lo que tiene que ver con las apuestas y una interferencia en todas las esferas de la vida con una bajada en picado del rendimiento académico.

A la hora de combatir el juego y prevenir, ¿dónde es más útil incidir, en el individuo (creencias, valores, proyectos de vida) o en el contexto social?



Mariano
Chóliz
Montañés

En lo que se refiere a los factores sociales añadiríamos también las condiciones como se presentan los juegos en la sociedad, es decir, las que definimos como políticas de juego. Se trata de los mecanismos de regulación gubernamental -estatal u autonómicos- que es necesario implementar y diseñar desde las diferentes administraciones públicas para que tengan como objetivo prioritario la prevención de la adicción al juego.



Marta
Marcos
Moliner

Las conductas adictivas son el resultado de la interrelación de diversos factores personales y sociales que un sujeto experimenta en su entorno desde que nace hasta la edad adulta. En un momento determinado del proceso evolutivo pueden engranar diversos factores que pongan en peligro el desarrollo óptimo e incrementen la predisposición a padecer una adicción en las condiciones favorecedoras. Y en el caso del juego han establecido y perpetuado estas condiciones favorecedoras para las que, además, no sirven o protegen las condiciones que hasta el momento eran factores protectores.

La variable individuo-ambiente es la más importante de cara a las consecuencias de una adicción y, en el caso del juego, la exposición a la que todos nos vemos sometidos hace que no haya nadie exento de llegar a consolidar la adicción debido a la accesibilidad y la disponibilidad: principales factores implicados en la génesis y el mantenimiento de la adicción. En esta interacción clave en la concepción de la adolescencia se deben tener en cuenta aspectos:

1. Personales
2. Familiares
3. Escolares
4. Grupo de iguales
5. Comunidad

Por tanto, nos queda potenciar la actitud crítica ante el modelo consumista de ocupación del ocio.

Y otra de las cuestiones claves en la etapa de la adolescencia es recuperar los referentes de adultos para el acompañamiento en su proceso de socialización: padres y profesores. Estos dos referentes se han sustituido por la calle y los medios de información y comunicación.



Jose Luís
López

Ambos sistemas son importantes. Los sectores más afectados son los de menor nivel socioeducativos, a los que la falsa esperanza de éxito, de triunfo en ambientes deprimidos les hace más vulnerables. Pero, no se pueden obviar los factores individuales y de personalidad, por ello las historias de vida, las experiencias personales tienen más utilidad práctica tanto en la prevención como en el tratamiento de estos trastornos. Posiblemente las estrategias preventivas deban centrarse más en la acción comunitaria, en la información real, en la formación, mientras que las terapias rehabilitadoras se centran más en factores individuales y las de reinserción en ambos aspectos.



Fernando
González

Si queremos garantía de éxito necesitamos tanto lo uno como lo otro. Trabajar con una persona desde el punto de vista profesional puede ser efectivo, pero superar un problema siempre será más difícil si el juego está en las calles, los medios, la cultura o el deporte. Necesitamos una acción integral que, en el caso de la juventud, también incluya la promoción de planes alternativos de ocio que habiliten espacios para una actividad social sana.



Ángel
Turbi
Pinazo

No podemos despreciar ningún ámbito, por supuesto, centrándonos en la persona, el contexto social, la familia... y aquí me permito decir uso responsable de las TIC, siendo el mal uso de las mismas un factor de riesgo de inicio. Del mismo modo y como autocrítica, no podemos caer en los mismos errores que se cometieron en la prevención de las drogodependencias. Y para ello lanzo las siguientes cuestiones:

- Desarrollemos nuevos enfoques en la prevención, incluyendo aspectos que faciliten la sensibilización personal con el fin de conseguir un cambio de actitud, superando ya, el aspecto puramente informativo.
- Desarrollemos programas eficaces en los diferentes niveles preventivos, universal, selectivo e indicado, con el fin de realizar una detección precoz de la problemática evitando costes innecesarios por la cronificación del problema.
- Desarrollemos los aspectos relacionados con la prevención ambiental, poco tenida en cuenta, así, de este modo, las administraciones pueden llevar a cabo su papel desde la regulación, entre otros aspectos.

No quiero dejar de lado, la importancia de tener en cuenta, aspectos propios de la psicología evolutiva del adolescente, aspectos que se dan como obvios por los profesionales sin ser así; hemos basado estrategias preventivas sin considerar que el adolescente es transgresor

de la norma, presenta una rebeldía a la figura de la autoridad junto a una invulnerabilidad, en vez de considerar necesidades propias de dicho periodo evolutivo: integración, socialización y protagonismo.

¿De qué manera influye la respuesta rápida en la capacidad adictiva de los juegos presenciales y online?



Marta
Marcos
Moliner

Es fundamental; es una variable básica, tanto la recompensa inmediata como el hecho de que sean apuestas de un evento en vivo (apuestas en caliente). De hecho, se ha demostrado que este tipo de apuestas son en las que más dinero se gastan, más que en las retardadas. Y, de alguna manera, son un ejercicio de apostar para ganar, mientras que las otras se trata de apostar y a ver qué tal va... a ver si ganas... Hay una gran diferencia de cara a la consolidación de la adicción al juego.



Mariano
Chóliz
Montañés

Bueno, si me preguntan cuál es la ley de la Psicología más importante, sin duda diría que se trata de la ley del refuerzo: cuanto más cercana se encuentre la recompensa a la ejecución de la conducta, mayor probabilidad de que esta se vuelva a repetir para conseguir el refuerzo. Muchas modalidades de juego online no solamente proveen de refuerzos inmediatos, sino que las propias apuestas

se repiten rápidamente, de manera que se incrementa el potencial adictivo. Una quiniela con la que se apuesta el resultado de una competición cuyas jornadas son semanales es muchísimo menos adictiva que unas apuestas online en la cual puedes apostar en el momento del partido e ir pasando a otras competiciones sin solución de continuidad, puesto que siempre hay alguna disponible a la que apostar.



Ángel
Turbi
Pinazo

Si bien, este tema es propio de la psicología básica, cognitiva, indicamos que la inmediatez en la respuesta cumple y cubre la necesidad de la satisfacción inmediata; a esto le sumamos principios de la psicología del aprendizaje para explicar su consolidación ya que funciona tanto por los mecanismos de refuerzo intermitente, así como el refuerzo positivo y negativo.



Fernando
González

Al fin y al cabo, la intensidad crea la adicción. Cuanto menor es el intervalo entre la realización de una apuesta y la consecución final o no del premio que se persigue, mayor expectación se crea y más atención demanda el juego en cuestión a la persona que está buscando una recompensa. Esta aceleración del proceso se autoalimenta de manera que permite volver a depositar lo ganado en otra apuesta confiando en lo que muchos definen como “buena racha” o, si se ha perdido, para tratar de recuperar el dinero instantáneamente.



Jose Luís
López

El refuerzo inmediato que suponen los juegos presenciales y on line y la posibilidad de calmar la ansiedad de manera inmediata aceleran indudablemente la adicción.

Entre los jóvenes que juegan, ¿existen diferencias individuales entre jugadores de apuestas y póker online? ¿y entre chicos y chicas?



Jose Luís
López

Existen diferencias de género que pueden considerarse relevantes. La supuesta exigencia de éxito parece influir más en los chicos que en las chicas. Este falso éxito es el que más se publicita en diferentes canales y soportes. Por otro lado, hay mayor tolerancia social a estas conductas hacia el género masculino, pero el anonimato on line está produciendo un incremento porcentual mayor entre las mujeres. Respecto a las diferencias entre las modalidades de apuestas y póker, no disponemos de datos para responder con certezas, si bien la apariencia de racionalidad probabilística que parece ofrecer el juego de cartas puede indicarnos que los que más lo practiquen tengan unos rasgos de personalidad inicialmente más fundamentados en la razón que en la emoción. Propia percepción subjetiva que es totalmente falsa.



Fernando
González

De todas las personas atendidas por UNAD el año pasado, los casos de mujeres con problemas por las apuestas deportivas o póker pueden contarse con los dedos. Pero tampoco podemos dar por hecho que ellas no apuesten, quizá el problema es que las mujeres no llegan a los tratamientos ni los recursos. Es necesario investigar para tener una evidencia científica que nos permita identificar los factores de género que inciden en este sentido para poder combatir de una manera efectiva el estigma de la mujer jugadora y diseñar programas específicos para ellas a partir de la perspectiva de género.



Mariano
Chóliz
Montañés

De todas formas, el póker online no es como el presencial, aunque la publicidad los presente como idénticos. Pese a ello, en el póker online también aparece la presencia de los jugadores profesionales, que lo hacen con software específico de apuestas que los neófitos no suelen ni conocer. La estrategia juega un importante papel, aunque eso también es una falacia, ya que los algoritmos del póker incorporan el papel que juega el azar en el resto de juegos. Las apuestas, aunque también tengan ese componente de estrategia, es menos reconocida y se sustituye por la del conocimiento del evento a apostar. Y en lo que se refiere a las diferencias entre hombres y mujeres, rotundamente sí: los hombres juegan más y tienen más problemas de adicción que las mujeres. Otra cosa es que cuando el problema aparece en la mujer, este es mucho más estigmatizante

y suele relacionarse con otros problemas afectivos, todo lo cual es un inconveniente para la solución del problema, que empieza por la búsqueda de ayuda: las mujeres acuden menos que los hombres a los recursos terapéuticos y suelen tener menos ayuda por parte de los familiares.



Marta
Marcos
Moliner

Pues previsiblemente, aunque no hemos hecho ningún estudio de diferencias entre unos y otros, pero se trata de actividades diferentes. En el primero de ellos juegas contra otros, mientras que en las apuestas juegas contra la casa. Uno es de contrapartida, mientras que el otro es cruzado; previsiblemente habrán diferencias, aunque estas sean precisamente consecuencia de la propia actividad. Sin embargo, no hemos hecho ningún estudio para analizar si existen diferencias de personalidad, no lo sabemos. Pero lo que sabemos y está claro es que el tema principal hoy son las apuestas.

Respecto a las diferencias entre ellos y ellas en el tipo de juego online, tanto las apuestas como el póquer están más dirigidos al público masculino, puesto que tiene más que ver con la masculinidad y las variables más relevantes para su ajuste personal, en el sentido de competitividad, activación, estrategia, etc. y por tanto, más agresivo a veces. Mientras que el tipo de característica del público femenino tendría que ver más con la cooperación y establecimiento de vínculos, lo cual casa muy poco con el tema de juego. Al menos de

momento, hasta que se encuentre el modo de asociarlo a un producto que sea de interés del público femenino. Veremos qué pasa...



Ángel
Turbi
Pinazo

Sí rotundo, en los jugadores de póker podríamos hablar de la categoría de jugador profesional, concepto que desde mi opinión no es admisible en el de apuestas online, es obvio que en algunos casos coincide el perfil ya que práctica ambas conductas, si bien los factores de riesgo y sobre todo los de consolidación y mantenimiento de la conducta son diferentes en el póker que en el “apostador” o nueva ludopatía.

En cuanto a la existencia de diferencias atendiendo al género: tal y como indican las estadísticas la gran mayoría de los jugadores online son varones, pudiendo resumir (siendo muy simplista la explicación) en una razón de inicio, hay más seguidores del deporte varones que mujeres, cuestión relacionada con constructos sociales y heteropatriarcado, si bien, cuidado con las chicas en el futuro, adelantémonos a que ellas (y casas de apuestas) descubran el juego que les permita ser clientes potenciales.

En el campo de las adicciones con sustancias, ya en nuestro país, son las adolescentes las que consumen más alcohol y tabaco, en comparación con los varones de su misma edad, alcanzando, aunque en menor medida, a ellos en el consumo de otras sustancias (en benzodiacepinas también superan a los

varones). Este dato nos tiene que servir como reflexión y cuestionamiento, algo hemos hecho mal en la prevención y en la construcción o difusión de los mensajes relacionados con enfoque de género, nuestras adolescentes se están masculinizando con ciertas conductas, por lo que hemos de hacer mayor hincapié en prevención considerando perspectiva de género ya que existen factores de riesgo “femeninos” no tenidos en cuenta.

La proliferación de casas de apuestas en las inmediaciones de centros educativos (colegios, institutos, etc) está generando un rechazo por parte de numerosos colectivos ciudadanos. Desde algunas organizaciones se reclama establecer un “perímetro saludable” en torno a estos centros ¿en qué medida constituyen un riesgo para los menores?



Ángel
Turbi
Pinazo

Aún pudiendo cuestionar la eficacia de un “perímetro saludable” en torno a este tipo de centros educativos como demandan desde algunos sectores, la proliferación de las casas de apuestas conlleva lo siguiente:

- Una mayor accesibilidad.
- Una normalización de la conducta de apostar, no sólo en el joven, sino en la sociedad en general.
- Y en consecuencia, una disminución de la precepción del riesgo.



Marta
Marcos
Moliner

Es algo más mediático. Aunque sí que tiene importancia, es menor que la proliferación de la oferta que hay, que es exagerada e incluso es más relevante que el hecho de que esté cerca de un centro educativo. Esto puede que no sea tan importante, en el sentido que los jóvenes no van a ir ahí para que los pille el profesor; sin embargo, se irán a otro salón. Esto no quita que por una cuestión de higiene, ética y estética no tendrían que estar junto a estos centros pero lo cierto es que no nos tenemos que distraer con esta cuestión porque puede ser la oportunidad de que el establecimiento de este perímetro se convierta en una lavada de cara. Desde la Universidad de Valencia lo tenemos muy claro: el problema es que hay muchos, no tanto que estén cerca de un centro educativo que evidentemente tampoco tendrían que estar. De hecho, hay salones por todos los sitios: en los barrios ricos y en los pobres, cerca de colegios y en polígonos industriales. Allá donde la industria piense que puede tener gente que se gaste el dinero.



Mariano
Chóliz
Montañés

Pasar diariamente frente a un local de juego genera un impacto que va normalizando poco a poco su existencia. Para alguien que no tiene una percepción del riesgo que implican las apuestas, estos locales pueden verse como centros de ocio al alcance de todos los bolsillos que unen el ambiente de un bar con el deporte y el atractivo de ganar dinero. Tampoco podemos pensar en llevar las casas de apuestas a los polígonos industriales: invisibilizará el problema, pero no lo solucionará.



Fernando
González



Jose Lu s
L pez

La proximidad de las casas de apuestas la considero m s un nivel de marketing dirigido a generar la adicci n que produce grandes beneficios en empresas de apuestas tanto presenciales como on line y en financieras usureras. El encontrarlas pr ximas tiene la finalidad de la “normalizaci n” del juego, elevando de este modo los factores de riesgo. No obstante, no creo que los “per metros saludables” tengan la eficacia que se les supone, si bien las protestas pueden ser iniciales para abordar el tema de la publicidad que creo que es m s peligrosa.



La regulación actual sobre el juego, la ley estatal, resulta eficaz? ¿por qué?



Fernando
González

Si fuera eficaz no estaríamos hablando ahora de las apuestas. Hace falta una regulación integral para proteger a la población del riesgo que acompaña al mundo de las apuestas, y ello pasa en primer lugar por la publicidad. No puede presentar las apuestas como una vía para ganar dinero, utilizar rostros conocidos que inciten al juego ni aparecer en horarios de protección infantil, aunque los anuncios estén incrustados en una retransmisión deportiva.



Mariano
Chóliz
Montañés

De hecho, no se centra en la reducción de los principales factores de riesgo a nivel social, que es la disponibilidad y accesibilidad: tenemos una de las ofertas de juego más amplias del mundo y también los juegos más accesibles, no solo online, sino también las modalidades presenciales. Y no solo eso, sino que además se promociona mediante una desregulación de la publicidad y estrategias comerciales, que incitan a un consumo excesivo y, por lo tanto, de riesgo para generar adicción. Digamos que las leyes actuales no establecen ni el marco ni los mecanismos imprescindibles para la prevención de la adicción al juego. O al menos no creo que sea su principal objetivo, ya que están diseñadas desde parámetros exclusivamente economicistas, porque el objetivo es legalizar una actividad económica. La ludopatía se entiende que es un problema que tienen algunas personas y que sería

necesario ser sensibles a ello. Pero no se tiene en cuenta que la ludopatía es la consecuencia natural del juego. Por eso, la Ley no contempla mecanismos preventivos eficaces para prevenir la adicción.



Marta
Marcos
Moliner

La regulación del juego es fundamental no solamente para prevenir el blanqueo de capitales o legalizar una actividad económica, sino como medida de prevención de los problemas que puede tener en los jugadores, especialmente la adicción. Creemos que la actual ley no se centra tanto en la prevención de la adicción, como en los aspectos económicos y fiscales que, aunque necesarios, no tienen por qué coincidir con los de la prevención de las enfermedades, como es la adicción al juego.



Jose Luís
López

Evidentemente no. El juego, las apuestas, son un gran negocio privado y público vía impuestos. La legislación no aborda los verdaderos problemas que están en cómo ofrecer información fidedigna o cómo abordar la prevención y tratamiento de la patología. Apenas se refiere a los grupos vulnerables como adolescentes y jóvenes o a cómo afecta más a las clases más desfavorecidas. Por supuesto tampoco aborda, creo, los temas de tratamiento, rehabilitación y reinserción, ni mucho menos el enriquecimiento ilícito por la usura de las financieras. Da la sensación que simplemente es una regulación con una falsa imagen garante y protectora de la ciudadanía.



Ángel
Turbi
Pinazo

La ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, publicada en «boe» núm. 127, de 28/05/2011 con entrada en vigor: 29/05/2011, en su título i, artículo 8 dice:

Título I:

Artículo 8. La protección de los consumidores y políticas de juego responsable.

1. Las políticas de juego responsable suponen que el ejercicio de las actividades de juego se abordará desde una política integral de responsabilidad social corporativa que contemple el juego como un fenómeno complejo donde se han de combinar acciones preventivas, de sensibilización, intervención y de control, así como de reparación de los efectos negativos producidos.

Las acciones preventivas se dirigirán a la sensibilización, información y difusión de las buenas prácticas del juego, así como de los posibles efectos que una práctica no adecuada del juego puede producir.

Los operadores de juego deberán elaborar un plan de medidas en relación con la mitigación de los posibles efectos perjudiciales que pueda producir el juego sobre las personas e incorporarán las reglas básicas de política del juego responsable. Por lo que se refiere a la protección de los consumidores: A) prestar la debida atención a los grupos en riesgo.

B) proporcionar al público la información necesaria para que pueda hacer una selección

*consciente de sus actividades de juego,
promocionando actitudes de juego moderado,
no compulsivo y responsable.*

*C) informar de acuerdo con la naturaleza
y medios utilizados en cada juego de la
prohibición de participar a los menores de
edad o a las personas incluidas en el registro
general de interdicciones de acceso al juego
o en el registro de personas vinculadas a
operadores de juego.*

*2. Los operadores no podrán conceder
préstamos ni cualquier otra modalidad
de crédito o asistencia financiera a los
participantes.*

Es decir, están previstos en la Ley los aspectos preventivos y de protección, aunque posiblemente insuficientes, si bien, son positivos, por lo que el fallo está en que no se han desarrollado estrategias eficaces al respecto, por lo que nos tenemos que reiterar en lo ya comentado respecto al desarrollo de la prevención, en nuevos enfoques con atención a los diferentes niveles.

Es cierto que el Plan Nacional sobre Drogas del Gobierno de España, en su Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024 (PNSD, 2017), además de cambiar el concepto “drogas” por el de “adicciones”, ya incluye en la misma el juego patológico, siendo un avance tanto para el desarrollo de la prevención como tratamiento de dicha patología.

Y cuando hablamos de menores ¿qué tenemos que hacer para que la legislación actual resulte eficaz? ¿sería necesario introducir cambios?



Ángel
Turbi
Pinazo

Por un lado se ha de difundir y poner en conocimiento de la sociedad en general la legislación, sensibilizando sobre la temática, para que desde ahí haya una mayor conciencia de la necesidad del cumplimiento de la misma, concienciando a los menores, jóvenes y familias como ciudadanos responsables, añadiendo a su vez a las empresas del sector del juego. En relación a esto, debemos tener una sensibilización y precaución extra con el vocabulario utilizado al definir conceptos habituales en este ámbito. Me refiero, por ejemplo, a la frase “juego responsable” que, si bien pueda existir el juego no patológico, el concepto de “responsable” puede llevar a la confusión y a una distorsión de la percepción del riesgo.



Jose Luís
López

En primer lugar sería necesario un mayor control de los aspectos protectores legales en cuanto a la facilidad de acceso de los menores. Más importante es abordar el tema de la publicidad, regularla en horarios o eventos deportivos. También sería deseable un incremento impositivo disuasorio tanto en los premios como en los beneficios de las empresas. Y, por último, regular los microcréditos, su acceso y penalizar la usura.



Marta
Marcos
Moliner

Los menores tiene prohibido jugar y eso se indica explícitamente en el artículo 6^a de la Ley 13/2011 de regulación del juego. En teoría no deberían jugar a ningún juego de azar, dado que se ha demostrado que cuanto antes se inicie en el consumo mayor es el riesgo de generar una adicción, peor es el pronóstico y más difícil es su tratamiento.



Mariano
Chóliz
Montañés

Lo decía Romanones: “dejad que ellos hagan las leyes y yo haré los reglamentos”. No obstante, en este caso la ley es tan clara que no cabría ninguna duda en cómo desarrollar los reglamentos, ya que al diseñar esta actividad se deberían explicitar las medidas que impidan el acceso a menores. Y no solo en el régimen sancionador, sino favoreciendo las condiciones: prohibiendo la publicidad, impidiendo el acceso de los menores a los juegos, lo cual incluye retirarlos de los espacios donde no exista una restricción física para menores y un largo etcétera que no se desarrollan y que hace que en la actualidad los reglamentos no faciliten el cumplimiento de la legislación.



Fernando
González

Para empezar, habría que conseguir algo tan simple y a la vez tan complicado como hacer cumplir la ley. La prohibición de que entren en salones de apuestas debería ser efectiva en todos y cada uno de los locales, de poco vale que siga habiendo un puñado de

establecimientos permisivos aquí y allá porque si un menor de edad quiere jugar terminará buscando el sitio donde le dejarán entrar.

¿Por qué hay tanta publicidad del juego online? ¿por qué se dirige especialmente a los jóvenes?



Fernando
González

Aquí confluyen varios factores: la industria del juego es muy potente en cuanto a recursos e influencia, los medios de comunicación están en un proceso de crisis en el que necesitan ingresos publicitarios “vengan de donde vengan” y existe una estrecha relación de las apuestas con el mundo del deporte, también necesitado de patrocinios. Pero en vista de las consecuencias que está provocando esta realidad, la salud pública debería ser una prioridad indiscutible frente a los intereses del mercado.



Mariano
Chóliz
Montañés

Se da la paradoja de que bingos, casinos y máquinas tienen prohibida la publicidad, porque el legislador preconstitucional (la Ley que los legalizó es de 1977) entendió que el juego era peligroso. Y treinta años después, a pesar de que la Organización Mundial de la Salud consideró el juego como un problema de salud, no sólo se hace oídos sordos a un negocio ilegal –ya que el juego online no tenía ninguna licencia administrativa para operar-, sino que además las empresas lo publicitan. La estupefacción que produce este tema es

todavía mayor cuando, una vez concedidas las licencias para operar, en julio de 2012, se les permite la publicidad y se cede el control de la misma a una asociación privada denominada Autocontrol, de la que forman parte las operadoras de juego. Es decir, son ellos mismos quienes son los encargados de marcar las reglas de la publicidad que otros sectores tienen prohibida.



Marta
Marcos
Moliner

Yo tampoco lo entiendo. Pues porque la administración la ha permitido y no ha querido regularla y prohibirla; no hay más. No se ha responsabilizado y ha puesto coto a una actividad que ya se publicitaba aún siendo ilegal, pero a ver quién se mete con el fútbol, ¿no?. Por eso. Y se dirige especialmente a jóvenes porque es una actividad pensada para ellos, a la gente mayor no hace falta que le hagas publicidad sobre dónde están los casinos porque ya lo saben.



Jose Luís
López

Los adolescentes son más vulnerables que la población general y por tanto el marketing dirigido a ellos es más efectivo que el que tiene como objetivo atraer hacia el juego a otros públicos diana. Por otra parte, como cualquier empresa comercial, lo que se intenta es fidelizar al cliente, en este caso sin importar que la fidelización sea una adicción y que en realidad el coste social a medio y largo plazo es superior al beneficio inmediato, pero eso a las empresas no les importa porque sus objetivos son otros.

Más que prohibiciones o estigmatizaciones la administración debería informar y formar sobre lo que es el juego y las consecuencias que puede acarrear para la sociedad en general y a determinados colectivos y, al mismo tiempo, intentar contrarrestar de alguna manera la repercusión de esas macrocampañas que se realizan con estéticas atractivas, personajes de referencia de los jóvenes, famosos y triunfadores vendiendo mentiras. Ahí es donde deberían centrarse los poderes públicos.

La administración local, la más próxima al ciudadano, en nuestro caso a través del nuevo Plan Juventud 2019-2023 de València, intenta abordar esta problemática desde la educación no formal de su competencia.



Ángel
Turbi
Pinazo

Lógicamente sin grandes reflexiones al respecto tenemos que afirmar que el juego online es un gran negocio, que aporta grandes beneficios, por un lado, a las empresas del juego y por otro a las entidades que publicitan el mismo; hay que captar al cliente potencial y en la actualidad la legislación permite dicha publicidad “excesiva”.

Del mismo modo el aumento de casas de apuestas y empresas dedicadas al sector obligan a estar en continua “batalla” publicitaria, no sólo intentan conseguir clientes si no desbancar a la competencia con campañas publicitarias mas “atractivas” y aparentemente “ventajosas” para captar al potencial cliente.

Algunas ciudades han empezado a manifestarse en contra de las casas de apuestas llamándolas “plaga” ¿son las casas de apuestas una plaga?



Jose Luís
López

Puede que se puedan considerar una plaga. Si abren más es porque, tal y como está ahora legislado el juego, hay nicho de mercado para estas empresas. No obstante, pienso que su fin es más como de rito iniciático, de normalización del juego y propagandístico, sin dejar de lado por supuesto los grandes beneficios que ahora obtienen. Son algo así como el refuerzo tangible, material de existencia, que posiblemente impacta más en la población que algo que solo estuviera en las redes.

Pero con prohibiciones o alejamientos de colegios o distancias mínimas no creo que se mejore el problema, únicamente se disimularía o lavaría conciencias diciendo que se hace lo que se puede. Creo que hay que ir de lleno a regular la publicidad y a los beneficios.



Ángel
Turbi
Pinazo

Las casas de apuestas no son una plaga, son un negocio, su proliferación es de forma exponencial, incluso muchos otros locales se han transformado en casa de apuestas (como bingos), y recordemos que cuanto mayor oferta mayor posibilidad de demanda. Aun así, no obviemos otro aspecto, el aumento de “maquinas de apuestas” en los bares, las

cuales sustituyen a la “máquina tragaperras” tradicional. Es en estos locales y estas maquinas donde el jugador, normalmente, se inicia en el juego online; al mismo tiempo las aplicaciones disponibles para *smartphone* o web, también registran un crecimiento importante, por lo que es un error focalizar únicamente el problema en la creación de casas de apuestas.



Fernando
González

No podemos negar que estamos viviendo en la actualidad un momento en el que se produce una proliferación descontrolada de locales, y que el problema va más allá de algunos barrios populares y avenidas de las grandes ciudades. En las localidades de menor tamaño también se están alcanzando ratios de casas de apuestas/habitantes que superan los de las capitales de provincia, y eso es una realidad que también debemos visibilizar para adoptar medidas ajustadas.



Marta
Marcos
Moliner

No solo son una plaga, sino que las consecuencias son un epidemia. Una epidemia es el desarrollo de una enfermedad en un sector de la población o geográfico concreto que se desarrolla más rápidamente de lo habitual a raíz de un hecho concreto. En este caso, a raíz de la legalización del juego online, proliferan las casas, hay un incremento espectacular de afectación de jóvenes y adolescentes especialmente en varones y en España, principalmente. Con todos estos indicadores, seamos claros: una epidemia.



Mariano
Chóliz
Montañés

Efectivamente, las casas de apuestas y las máquinas de apuestas en recintos de hostelería proliferan de forma significativa a raíz de la Ley 13/2011 de regulación del juego allá donde las Comunidades Autónomas lo permiten, que son las que tienen las competencias transferidas para regular la apertura de estos locales o la instalación en los bares. En este sentido, tenemos una oportunidad histórica en el ámbito autonómico con la nueva Ley del Juego de la Comunidad Valenciana, que ya ha sido aprobada por el Consell y que va a ser sometida a trámite parlamentario en Les Corts en estos meses, tras finalizar el proceso en el que se debe consensuar el texto definitivo y para el que los diferentes grupos políticos con representación están manteniendo distintas reuniones sectoriales.

En la actualidad es una ley francamente mejorable, pero que podría ser enmendada, en concreto limitando la actividad del juego a los locales específicamente diseñados para ello, como son: casinos, bingos casas de apuestas y salones de juego y retirando las máquinas de recintos de hostelería “y análogos”, así como no permitiendo que se instalen máquinas de apuestas en dichos recintos o en centros deportivos. Es decir, retirando los apartados e y f del artículo 41, así como los artículos 47 y 48 del Anteproyecto de Ley de Juego de la Comunidad Valenciana y modificando los artículos 45 y 46 indicando objetivamente en cuántas salas y salones se reducirá la oferta de juego.

¿Qué mecanismos, si los hay, existen en los institutos para detectar un posible problema?



Marta
Marcos
Moliner

El TecnoTest, que es una herramienta de detección temprana de adicciones tecnológicas y juego que hemos desarrollado desde la Unidad de Investigación “Juego y adicciones tecnológicas” en la Universidad de Valencia y es precisamente para detectar estas situaciones. Teniendo en cuenta las necesidades que tenemos actualmente, si existe una sospecha, consiste en pasar una prueba muy sencilla de uso de las tecnologías y el juego que lleva enmascarados los ítems que detectan la adicción en cada caso. Es una prueba basada en la evidencia y ha demostrado tener propiedades psicométricas importantes.



Mariano
Chóliz
Montañés

Contamos con un instrumento que puede resultado muy útil para detectar un posible problema, me refiero al TecnoTest. Se trata de un cuestionario de screening para la detección de adicciones tecnológicas y juego pero además dota de sencillas pautas preventivas que los profesionales que se dediquen a la orientación o salud pueden dar a los adolescentes que, aunque no se sospeche una patología, manifiesten ya algunos problemas con el juego. En el caso de que se sospeche la presencia de un trastorno adictivo debería ser derivado a un servicio especializado para su evaluación y posible tratamiento.



Fernando
González

Desde el ámbito educativo llegan peticiones a las entidades que integran la UNAD -la Red de atención a las adicciones que agrupa a más de doscientas organizaciones- demandando asesoramiento en esta materia. Desconocemos los mecanismos de los centros, pero sí es patente la necesidad de dotar al profesorado de protocolos y guías para poder atajar cualquier problema respecto al juego.



Ángel
Turbi
Pinazo

Los mecanismos o protocolos son mínimos, aunque ya hay iniciativas acertadas al respecto. Hemos de comenzar por cuestiones básicas, campañas de sensibilización escolar junto a formación a docentes en la temática para aumentar la conciencia de problema, pudiendo ser ellos agentes principales en la detección precoz, para su posterior implementación de protocolos de actuación y derivación.



Jose Luís
López

Desde la Concejalía de Juventud desconocemos si existe algún tipo de protocolo de actuación o de mecanismos de detección en el ámbito educativo. Desde el Ayuntamiento de València con el nuevo Plan queremos abordar la formación, la información y el asesoramiento tanto a los jóvenes como a familiares y docentes con campañas de trabajo conjuntas a través de mediadores o corresponsales, informando en nuestras redes y ofreciendo un servicio de información y orientación a jóvenes, profesionales y familiares colaborando con especialistas en la materia.

Autoprobibirse el acceso al juego -presencial- o instalar bloqueadores de acceso a páginas web concretas ¿en qué medida es eficaz?



Marta
Marcos
Moliner

No solamente es eficaz, sino que es imprescindible en el tratamiento de la adicción y esto es útil en la medida en la que puede estar dirigido por un profesional. Es como muchas de las medidas, lo recomendable es que un profesional de la psicología especialista o bien que no sea especialista en adicciones pero que tenga conocimiento de modificación de conducta sea el que las aplique, ya que son estrategias que son útiles porque favorecen su primer control para el tema del juego. De todas formas hay tantísimos juegos que no requieren esa identificación que solamente son útiles para casinos, bingos y ciertos juegos online.



Mariano
Chóliz
Montañés

Efectivamente, se trata de una medida que debe enmarcarse dentro de una praxis profesional y dentro de un protocolo de tratamiento como el que hemos desarrollado en la Unidad de Juego y Adicciones Tecnológicas de la Universidad de Valencia. Teniendo en cuenta que el problema principal del juego son las máquinas tragaperras y de apuestas en bares y en salones en los que no hay control efectivo de acceso, la interdicción voluntaria es un mecanismo que puede tener una eficacia social limitada en tanto que no se produzca un control de acceso a todas las modalidades de juego y en todos los escenarios.



Fernando
González

Es una medida adecuada quizá para aquellas personas que han llegado a un determinado nivel de afrontación del problema. Abordar la adicción al juego requiere, por un lado, un proceso de intervención con profesionales que acompañen a la persona y, por otro, colaboración comunitaria. En todo caso, superar el problema pasa por fomentar la autonomía personal y disponer de las capacidades necesarias para no recaer.



Jose Luís
López

No creo que en el sector juvenil tenga demasiada incidencia la posibilidad de autoprohibición. Mayoritariamente ésta se efectúa por adultos que han llegado a reconocer el problema tras llevar mucho tiempo sufriendolo. No obstante, toda herramienta que pueda suponer un apoyo a cualquier afectado siempre debe ser aceptada y apoyada.



Ángel
Turbi
Pinazo

En adultos es una medida eficaz, si bien en menores es compleja la autoprohibición, es más, sería posible en casas de apuestas o en alguna aplicación para smartphone, no para máquinas expuestas en bares. Con todo, es eficaz para algunos jugadores que ya se encuentran en un estadio de cambio con nivel de conciencia o con apoyo y seguimiento familiar, y nada útil para aquellos jugadores precontemplativos/contemplativos, por lo que hemos de incidir especialmente en prevención selectiva e indicada con el objetivo, entre otros, de generar conciencia de problema y su detección precoz.

¿Hasta qué punto habría que controlar la concesión de microcréditos para reducir los problemas judiciales del juego?



Fernando
González

Una medida muy concreta sería no unir en el tiempo la publicidad de una cosa y la otra, como a veces ocurre tanto en televisión como en portales digitales. A todas luces, en este aspecto, desde UNAD apostamos más por la prevención social que por la limitación de la actividad económica para que los microcréditos dejen de verse como un recurso más en el ciclo de las apuestas.



Ángel
Turbi
Pinazo

Básico es considerar estos aspectos, aun siendo difícil de legislar. Muchos jóvenes los solicitan, generando gran facilidad y rapidez en la recepción de la cuantía económica. Debido a las condiciones del mismo microcrédito, hace que generen mucha deuda y muy rápidamente, sin posibilidad de liquidación, ya que no tienen medios para pagarlos, por lo que siguen jugando para ello, reforzando la conducta adictiva del juego.

Al igual que en el campo de las drogodependencias, tradicionalmente han existido servicios jurídicos asesorando a personas que presentaban problemas judiciales derivados de su consumo de drogas en relación a delitos penales. Es de gran importancia que adaptemos dichos servicios jurídicos a la conducta adictiva del juego online, y no sólo en el tratamiento, también en

la prevención. El equipo profesional ha de ser transdisciplinar incluyendo expertos en esta materia legal.



Marta
Marcos
Moliner

No soy especialista en jurídica pero la experiencia nos dice que los jóvenes tienen verdaderos problemas con los microcréditos. Muchos llegan a tratamiento con una gran ansiedad debido a las deudas que, la mayoría de las veces, incluso hasta desconocen las cantidades solicitadas y las cuantías que deben. Esto se complica cuando no dejan de recibir llamadas y mensajes por parte de estas empresas reclamando el cobro, lo que lleva al jugador a dejar de coger el teléfono y a evitar el afrontamiento, precisamente, porque no sabe cómo solucionar las deudas y no encuentra salida. No se debe obviar que esta situación puede llevar a un desenlace fatal para la vida del afectado. Por tanto, se debe regular la concesión de estos microcréditos y, por supuesto, prohibir que se publiciten en las mismas páginas de juego online.



Mariano
Chóliz
Montañés

El problema son los intereses tan elevados que cobran, a veces abusivos. Además, la deuda se incrementa notablemente, ya que el jugador patológico pide los microcréditos para poder apostar, con la idea equivocada de recuperar el dinero con el que devolver el crédito, cosa que no ocurre y todavía agrava más el problema. La solución, desde luego, es excluirse de los microcréditos porque solo sirven para agravar el problema.



Jose Luís
López

Todo lo que sea legalmente posible. Da la sensación que detrás de ellos hay una especie de entramado mafioso, usurero, que buscan el impago, la imposibilidad de devolución en términos de regulación legal para conseguir beneficios desorbitados. No es lógica la concesión sin garantías, la extorsión e intimidación posterior a la víctima y sus familiares, y la actuación legal de beneficio hacia el más fuerte. La administración debería ser mucho contundente con esas actuaciones y ahí sí que se deberían prohibir ese tipo de prácticas que al parecer funcionan.



CON CLU SIO NES

1

Existe un marco legal sobre el juego en el ámbito estatal y se ha avanzado en el anteproyecto de ley de la Comunidad Valenciana. No obstante, queda pendiente poner en marcha los mecanismos necesarios para controlar de forma real el acceso de menores al juego on line y a las salas de juego presencial. Así como establecer unos mecanismos eficaces de control y actuación para frenar la publicidad “agresiva” que se dirige hacia adolescentes y jóvenes.

2

La ludopatía no tiene un marco específico en el ámbito laboral. Hoy, en la mayoría de los casos, se aplica un tratamiento disciplinario. Deberían ponerse en marcha mecanismos para prevenir y reparar las consecuencias. Es necesario incluir la ludopatía en las políticas de gestión de riesgos laborales, siguiendo la recomendación del OIT. También, establecer mecanismos de suspensión de la relación laboral para no perder el empleo por esta adicción.

3

Redactar un nuevo estatuto de los trabajadores -en cuya redacción intervengan expertos en adicciones- contemplando la ludopatía como un problema de salud laboral -no solo de promoción- de manera que se exija la creación de protocolos de intervención laboral obligatorios para las empresas.

4

El ámbito laboral es el marco ideal para desarrollar políticas de prevención impulsadas de forma conjunta por la administración y las propias empresas.

5

En el mundo laboral la ludopatía sigue siendo considerada como un problema de menor magnitud que los casos de adicciones tóxicas. No obstante, las empresas empiezan a tomar conciencia de que afecta al rendimiento en el trabajo y a la seguridad laboral. Es también necesario sensibilizar a los tribunales para que vinculen sus sentencias al cumplimiento de un programa de tratamiento.

6

Es necesario renovar la cultural laboral porque existen pocos referentes de grandes empresas que tengan protocolos de adicciones propios. Y es más difícil encontrar esta respuesta en las pequeñas y medianas empresas, a pesar de que puedan estar más sensibilizadas.

7

La ludopatía es una enfermedad profesional para las personas que trabajan en empresas y organizaciones que tienen los juegos de azar como una de sus principales fuentes de financiación, por lo que se les debe exigir en estos casos que existan unos protocolos singulares para que se evalúen los factores de riesgo psicosocial vinculados a las ludopatías.

8

Se deberían establecer incentivos fiscales, ayudas o bonificaciones específicas para incentivar la contratación de las personas que han tenido un problema de abuso con el juego. Es competencia de las comunidades autónomas y debería traducirse en un impulso que también incluyera a las empresas de inserción.

9

Existen evidencias empíricas que demuestran que las nuevas modalidades de juego on line están afectando a jóvenes y adolescentes. Se están autorizando juegos y formas de jugar que aumentan los riesgos de padecer ludopatía.

10

El juego on line puede considerarse una forma de ludopatía distinta y hay abordarla de manera diferente a las otras tipologías de juego.

11

Una de cada tres personas atendidas en los centros específicos de adicciones es por juego on line y tienen menos de 25 años. Los nativos digitales -Generación Z- tienen más riesgo de desarrollar una relación problemática con el juego on line.

12

Accesibilidad, «jugabilidad», escasa percepción de consecuencias negativas, inversión mínima, valorar como un éxito ganar dinero a través del juego, considerarlo como una forma de ocio, la publicidad agresiva... son factores de riesgo para los jóvenes frente al juego.

13

El deporte ha pasado de ser un factor de protección en las adicciones tóxicas a convertirse en un factor de riesgo para las apuestas deportivas.

14

Hemos de rediseñar la prevención dirigida a los jóvenes teniendo en cuenta que se sienten «invulnerables». En este proceso de comunicación debemos contemplar el protagonismo, la socialización y la transgresión del adolescente.

15

Hay que incentivar el espíritu crítico en los jóvenes para que sepan gestionar la información a la que tienen acceso sobre el juego y sus consecuencias.

16

El juego facilita una recompensa más rápida al estímulo que muchas sustancias tóxicas. La capacidad de que una persona se vuelva adicta está muy vinculada con la rapidez de respuesta, la intensidad y la continuidad en el tiempo.

17

No existen diferencias individuales significativas entre los jóvenes que juegan al póker y a las apuestas on line. En cuanto a género, los factores de riesgo están masculinizados.

18

Es importante establecer un «perímetro saludable» en torno a los centros educativos (colegios, institutos, campus universitario) como normativa urbanística para limitar la ubicación de negocios vinculados con el juego en los municipios y en barrios vulnerables. Los adolescentes tienden a normalizar lo que consideran cotidiano en su entorno más cercano.

19

La venta de bebidas alcohólicas debe estar prohibida en las salas de apuestas, salones de juego, bingos, casinos o establecimientos gestionados por las operadoras del juego para reducir las consecuencias del consumo asociado al juego. También se debe limitar la venta de comidas porque son un elemento que facilita la permanencia en estos locales durante más tiempo.



AJUNTAMENT DE VALÈNCIA
SALUT I CONSUM

