Drogomedia Monografikoak Monográficos Drogomedia



Boletín Aldizkaria

## MONOGRÁFICO MONOGRÁFICO

- 02 Ikerketak *Estudios*
- o9 Datuak

  Datos
- 14 Bibliografia Bibliografía
- 21 Tresnak

  Herramientas
- 28 DEIALDIAK AGENDA

## Monografikoa

# Ausazko jokoak

Monográfico

Juegos de azar

Eusko Jaurlaritzako Osasun Sailako
Osasun Publikoaren eta Adikzioen Zuzendaritza
Dirección de Salud Pública y Adicciones
del Departamento de Salud del Gobierno Vasco



SIISeko Liburutegian kontsultatu daitezke aldizkari honetan agertzen diren dokumentu guztiak. Dokumentu horien kopia edo mailegua eskatu daiteke telefonoz, faxez edo posta elektronikoz, ezarritako arau eta tarifen arabera.

Sakatu erreferentzia-zenbakiari eta agertu egingo zaizu dokumentazioko datu-basearen bibliografia-fitxa. Halaber, erreferentzia-zenbaki hori sartuz, kontsulta dezakezu <www.siis.net> webguneko datu-basean. ① ikurra daramaten dokumentuak dohainik jaitsi daitezke bere Interneteko jatorrizko iturritik.

Todos los documentos que aparecen en este boletín forman parte del fondo documental de la Biblioteca del SIIS. Puede solicitarse copia o préstamo del documento, según las normas y tarifas establecidas.

Pulse sobre el número de referencia para acceder a la ficha bibliográfica de la base de datos documental. También puede acceder a esa base en <mw.siis.net> e introducir dicho número en el campo correspondiente. Los documentos marcados con el símbolo ① pueden descargarse gratuitamente.

## Ikerketak Estudios

# El juego problemático afecta en España a entre un 0,5 % y 0,7 % de la población adulta

Este estudio muestra que el juego problemático en España ha aumentado y que afecta a una población mayoritariamente masculina, menor de 35 años y de todos los estratos económicos, aunque es algo más habitual entre los más bajos. La investigación apunta también hacia la posible aparición de un foco problemático entre la población inmigrante masculina más joven.



CASES, J. I. *ET AL*. **PERCEPCIÓN SOCIAL SOBRE EL JUEGO DE AZAR EN ESPAÑA 2018.** SERIE: MONOGRAFÍAS: POLÍTICA Y

GESTIÓN, Nº IX, MADRID, INSTITUTO DE POLÍTICA Y

GOBERNANZA; FUNDACIÓN CODERE, 130 PÁGS., 2018.

REF. 537908.

sta es la novena y última edición del estudio Percepción social sobre el juego de azar en España, que cada año realiza el Instituto de Política y Gobernanza de la Universidad Carlos III de Madrid, con la financiación de la recientemente desaparecida Fundación Codere. Al igual que en ediciones previas, esta investigación ofrece un meticuloso análisis sobre las principales tendencias de los juegos de azar en España, los perfiles de la clientela de los distintos juegos, presenciales y en línea, y los discursos sociales dominantes sobre esta práctica. Asimismo y como en años anteriores, el estudio ofrece una aproximación a la incidencia del juego problemático en España y dedica uno de sus capítulos a una cuestión específica, en este caso, la relación entre el juego y las compras compulsivas. Desde un punto de vista metodológico, el estudio se basa en dos encuestas realizadas en 2018: una general, a 800 personas de entre 18 y 75 años, y otra específica, a 404 individuos que han jugado en los últimos dos meses a algún juego de azar por internet arriesgando dinero.

Los datos de esta investigación ponen de manifiesto que, frente al descenso registrado durante la crisis económica, el sector del juego se habría recuperado, alcanzando un nivel de participación de sus clientes similar al periodo previo. El informe señala, sin embargo, que esta recuperación se ha producido

bajo unos patrones distintos. En este sentido, se observa que algunos tipos juegos van al alza (salones, apuestas deportivas y loterías primitivas), mientras que otros descienden, como es el caso de la quiniela y los bingos. En este contexto, se habría producido también un cierto relevo generacional, de tal manera que mientras que generaciones maduras de clientes de bingos o casinos, afectadas por la crisis, estarían abandonado las salas, habría emergido una generación más joven y menos regular en sus hábitos de juego, atraída por los salones y las apuestas deportivas. También el juego en línea muestra, según este informe, una tendencia creciente, sobre todo por la vía de las apuestas deportivas. Esta actividad estaría protagonizada fundamentalmente por hombres (83 %) y jóvenes, pues son menores de 35 años dos tercios de estos jugadores.

El juego problemático es otro de los asuntos fundamentales que este estudio aborda, y lo hace aplicando a la población de 18 a 75 años dos instrumentos de medición: el DSM-IV (manual de diagnóstico de la Asociacion Estadounidense de Psiquiatría) y el PGSI (Problem Gambling Severity Index, también conocido como Canadian Problem Gambling Index). A este respecto, el estudio pone de relieve que se ha producido un incremento de los niveles de juego problemático entre la población y apunta como causa la mejora de la situación económica, que habría permitido a algunos jugadores destinar más recursos al juego. Los resultados señalan también que, en 2018, se situarían en el nivel de 'alto riesgo' de juego problemático entre un 0,5 % de la población (según la metodología PGSI) y un 0,7 % (según el DSM-IV), cuando en 2015 esa horquilla oscilaba entre un 0,1% y un 0,4 %, respectivamente, de la población de 18 a 74 años. Desde una perspectiva comparada, el documento señala -tras recopilar los resultados de un nutrido número de estudios internacionales recientes— que España muestra niveles similares (0,5 %) a los de países como Alemania (0,4 %) o Francia (0,5%), algo menores que los de Italia, Gran Bretaña (0,8%) o Finlandia (0,6%), y mayores que los de Suecia (0,3%) o Noruega (0,2%). Fuera de Europa, se situaría al nivel de Australia y Estados Unidos (0,6%) y por debajo de países como Canadá (0,8%), Argentina (0,8%), Corea del Sur (1%) o Hong Kong (1,4%).

Los datos que ofrecen ambas metodologías sobre el perfil del jugador problemático son muy similares y ponen de manifiesto que el juego problemático en España afecta a una población limitada, mayoritariamente masculina, menor de 35 años, y de todos los estratos, aunque es algo más habitual entre los más bajos. Se señala también que la incidencia entre las mujeres es notablemente menor, si bien la presencia femenina comienza

## Ikerketak Estudios



a ser un poco más relevante en el nivel de riesgo moderado, no asociado estrictamente al juego problemático. Junto con estos resultados, el informe apunta también a un novedoso hallazgo: la elevada tasa de personas inmigradas entre los individuos agrupados en el nivel de 'juego problemático'. Este resultado —que conviene tratar con precaución, en la medida en que el margen de error muestral resulta muy elevado— apuntaría, según el informe, hacia la posible aparición de un foco problemático entre la población inmigrada masculina más joven.

A partir de la incidencia detectada —el 0,5 % de la población española mantendría un comportamiento de juego problemático—, el estudio matiza que se trataría en todo caso de un grupo de 'alto riesgo', no necesariamente situado en una fase clínica de adicción al juego. De hecho, los escasos datos publicados por las consejerías de salud de las comunidades autónomas y las asociaciones de afectados indicarían, según este informe, que la población en fase clínica se situaría en torno a un 0,06 % de la población adulta. Estos niveles tan reducidos,

señalan los autores del informe, impiden que pueda hablarse de sectores sociales en los que este problema sea prioritario o esté extendido, por lo que recomiendan que las políticas públicas para prevenir el juego problemático se orienten a medidas selectivas más que a actuaciones dirigidas a toda la población o a amplios sectores.

El informe aporta, por último, algunos hallazgos de interés sobre la relación entre el juego problemático y otra adicción sin sustancia, como son las compras compulsivas. A este respecto, la conclusión global que se desprende del análisis realizado es que existe una cierta vinculación entre ambas: a mayor nivel de impulsividad en las compras, mayor probabilidad de participación en juegos. No obstante, esta relación es muy débil cuando la intensidad de ambas prácticas aumenta, y los resultados sugieren que jugadores problemáticos y personas con un trastorno de compra compulsiva son grupos diferenciados: el juego incide fundamentalmente sobre los hombres, mientras que las compras compulsivas lo hacen fundamentalmente sobre las mujeres.

#### Incidencia del juego problemático en la población de 18 a 75 años residente en España (%)

	Metodología de estimación								
		PG	iSI		DSM-IV				
	2015	2015 2016 2017 2018				2016	2017	2018	
No juegan	18,1	16,5	14,6	14,8	18,1	16,5	14,6	14,8	
Sin problema	78,5	80,5	80,8	81,4	68,1	73,7	73,5	74,5	
Bajo riesgo	2,6	2,4	3,4	2,2	10,2	6,9	10,8	6,9	
Riesgo moderado	0,7	0,3	0,9	1,1	3,2	2,8	0,9	3,1	
Juego problemático	0,1	0,3	0,3	0,5	0,4	0,1	0,3	0,7	
(n)	(1.002)	(1.012)	(1.002)	(801)	(1.002)	(1.012)	(1.002)	(801)	

PGSI: Problem Gambling Severity Index.

DSM-IV: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders IV (puntuación continua).

# Tres de cada cuatro personas han participado en juegos de azar

Según este estudio de la Dirección General de Ordenación del Juego, el 76 % de la población española ha participado alguna vez en juegos de azar, como loterías o apuestas deportivas, actividad que resulta problemática en el 1% de los casos y patológica en el 0,9 %. Los hombres de entre 45 y 50 años constituyen el perfil predominante de las personas jugadoras.



Dirección General de Ordenación del Juego Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España, 2015. Madrid, Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, 2016, 178 págs. Ref. 539269.

n 2013, la Dirección General de Ordenación del Juego aprobó la Estrategia de Juego Responsable para reducir los posibles efectos nocivos de la adicción al juego. Este estudio se encuentra dentro de las medidas adoptadas en dicha estrategia —junto con la creación de una página web (jugarbien.es) y el establecimiento de un teléfono de asistencia para personas adictas al juego— y su principal objetivo es conocer la prevalencia de los juegos de azar en España, así como definir el perfil sociodemográfico de las personas jugadoras y analizar los patrones de juego.

Después de llevar a cabo un estudio piloto que recogía tres encuestas destinadas a la población general y la población joven de entre 15 y 17 años, se realizaron 6.816 entrevistas personales en las cuales se preguntaba por la participación en los juegos de azar, la frecuencia con que se hacía y el tiempo que se le dedicaba a esta actividad, entre otros aspectos. El cuestionario empleado en este estudio se basa en la herramienta NODS (National Opinion Research Center DSM Screen for Gambling Problems), que permite estimar la prevalencia de juego y detectar posibles comportamientos problemáticos. Así, según la puntuación obtenida, la personas encuestadas se clasifican en cinco grupos: no jugadoras, jugadoras sin riesgo, jugadoras en riesgo, con problemas de juego y con patología.

Los resultados indican que el 76% de la población mayor de 18 años ha participado alguna vez en su vida en juegos de azar, el 1% presenta un perfil problemático y el 0,9%, ludopatía. Al analizar estos datos en función de las características sociodemográficas contempladas en el estudio, se observa que la prevalencia de los problemas asociados al juego es superior entre los hombres, las personas de 55 y más años y las personas con trabajo. El primer contacto con el juego de las personas con problemas se produce a los 23 años, mientras que las personas que desarrollan conductas patológicas comienzan a jugar en torno a los 19 años.

Las personas encuestadas declaran que sus primeras experiencias con el juego fueron con loterías y apuestas deportivas, aunque las personas que se inician en esta actividad a una edad temprana y desarrollan posteriormente una conducta problemática comenzaron con las máquinas tragaperras. La modalidad presencial predomina en la gran mayoría de los casos, a pesar del repunte registrado en los juegos de azar en línea.

Según el estudio, la motivación principal para participar en juegos de azar es el beneficio económico inmediato, pero un porcentaje significativo de las personas entrevistadas consideran que el juego es una vía de escape para los problemas personales. Por ello, la mayoría opta por participar de manera individual, sin la compañía de otras personas. Además, los resultados evidencian que las personas que presentan problemas con el juego planifican su participación, configurando las actividades cotidianas en torno al juego.

## Distribución vertical de la población jugadora encuestada, según su conducta de juego. España, 2015 (%)

		Sin riesgo	En riesgo	Con patología
Sexo	Hombres	48,2	71,6	69,6
Sexu	Mujeres	51,8	28,4	30,4
	18-34 años	21,8	23,0	21,0
Edad	35-54 años	40,4	33,9	24,6
	55 y más años	37,8	43,1	44,3
	Empleado/a	50,1	45,0	41,7
Situación	Desempleado/a	14,6	29,1	28,2
laboral	Jubilado/a	21,5	19,7	20,1
	Otra	13,9	6,3	10,0
Población total (%)		69,4	1,0	0,9

## Ikerketak Estudios



# La participación en el juego en línea en España aumenta un 65 % y el gasto medio anual, un 58 %

Hombre, menor de 36 años y aficionado a las apuestas deportivas de contrapartida: así es el perfil del jugador en línea en España, según las estadísticas que recoge este informe oficial correspondiente a 2016-2017. El contraste de estos datos con los disponibles de 2014 y 2015 pone de manifiesto el notable crecimiento experimentado por este sector de la industria del juego, tanto en volumen de clientela como en gasto medio o tiempo medio de actividad.



DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN DEL

ANÁLISIS DEL PERFIL DEL JUGADOR ONLINE. INFORME 2016-2017. MADRID, MINISTERIO DE HACIENDA Y ADMINISTRACIONES PÚBLICAS, 2018. REF. 539294.

a Ley 13/2011 establece un sistema de monitorización del juego en línea en el que todos los operadores habilitados en España vierten periódicamente datos sobre su actividad. A diferencia de lo que sucede con las modalidades presenciales de juegos de azar, quienes participan en juegos en línea deben registrarse en alguno de los operadores existentes y, gracias a este procedimiento, se recoge información sobre la clientela de estas empresas y sus pautas de consumo. Partiendo de esta fuente, la Dirección General de Ordenación del Juego publica desde 2015 informes sobre el perfil de las personas que participan en juegos de azar en línea, los cuales permiten conocer con cierto detalle su sexo y edad -estos datos son declarativos-, los juegos que practican o lo que gastan en ellos. El último de estos documentos ofrece información del periodo 2016-2017 e introduce cambios importantes respecto a los anteriores: es bianual en vez de anual, opta por un formato interactivo -el cual no permite la descarga de datos ni incluye información de años precedentes— y prescinde casi por completo de las descripciones y análisis que hasta ahora acompañaban los datos.

El informe cifra en 1.394.949 el número de personas que participaron en juegos de azar en línea en 2017, un 26,9 %

de las cuales se registraron ese mismo año como usuarias de algún operador. El perfil mayoritario era el de un hombre (84,9%) de entre 18 y 35 años (59,5%). Las apuestas deportivas de contrapartida fueron la modalidad más demandada, con 1.077.834 personas usuarias, seguidas de lejos por el casino (473.994), el póquer (337.098) y el bingo (92.360). El 67,6% de las personas que jugaron en línea participaron en un único juego, dándose la mayor afluencia en las apuestas (52,9%); el 23,5% participó en dos modalidades de juego, con las apuestas y el casino como la combinación más frecuente (12,45% del conjunto de la población jugadora). El tiempo medio de actividad fue de 4,5 meses. En referencia a este mismo indicador, las personas que jugaron en línea en 2017 se distribuían aproximadamente en tres tercios: el 34,4% solo lo hicieron un mes; el 36,8%, entre dos y seis meses; y el 28,8%, más de seis meses.

El gasto medio por persona (descontando premios) fue de 7,4 € semanales, 32 € mensuales y de 384 € anuales. Las mujeres gastaron de media una tercera parte que los hombres (134€ anuales frente a 429 €). Las personas de entre 26 y 55 años realizaron los mayores desembolsos anuales medios, mientras que los grupos etarios situados por debajo y por encima presentaron los desembolsos más reducidos. En concreto, el gasto medio más elevado correspondió a las personas de entre 36 y 45 años (593 € anuales) y el más bajo, a las menores de 25 años (160 € anuales). En el capítulo de pérdidas y ganancias netas, el 43 % de las personas que participaron en 2017 en juegos de azar en línea perdieron hasta 101€ a lo largo del año, el 16,1% ganaron menos de 101 € y un 3,5 % tuvieron pérdidas superiores a 3.000 €. Si se considera el dinero apostado a lo largo del año, los juegos de casino recaudaron una media de 12.901€ por persona; las apuestas deportivas, 5.109€; el póquer, 4.322€; y el bingo, 989€.

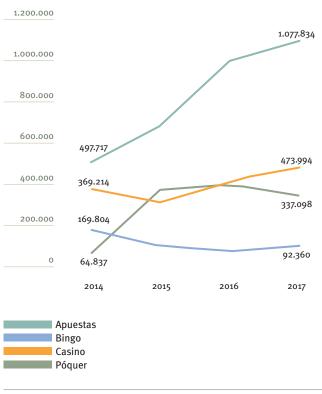
El cotejo de las cifras del último informe con las correspondientes a 2014 (ref. 508237) y 2015 (ref. 539268) arroja algunas tendencias de interés. El número de personas que participaron en juegos de azar línea en España se incrementó un 69 % entre 2014 y 2017, si bien los nuevos registros anuales cayeron un 12 %. El aumento de la participación fue más marcado entre las jugadoras, que casi doblaron su número (+95,5 %), mientras que los jugadores subieron un 65,3 %. La participación aumentó en todos los grupos etarios, con una intensidad creciente a medida que aumentaba la edad. El segmento con mayor aumento proporcional fue el de las personas mayores de 65 años, que en 2017 cuadruplicaron las cifras absolutas de participación de 2014 (+307,4 %), si bien su tasa de participación relativa se mantenía en niveles bajos (2,4 %).



Se constatan cambios notables en el público de los distintos tipos de juego. En 2017, el póquer quintuplicó el número de personas usuarias respecto a 2014 (+419,9 %), si bien en 2017 perdió un 13,5 % de participantes respecto al año anterior. Las apuestas deportivas, duplicaron su clientela (+116,6 %); el público de los casinos virtuales también se incrementó, pero de forma mucho más modesta (28,4 %); y el bingo, en cambio, vio perder un 45,6 % de población usuaria. La participación en más de un juego se redujo del 55 % al 67,6 %, mientras que el tiempo medio de actividad pasó de 3,3 a 4,5 meses, aumentando un 37,9 %.

En cuanto al gasto medio anual, se incrementó en un 58%, más entre los hombres (64,4%) que entre las mujeres (8,9%).

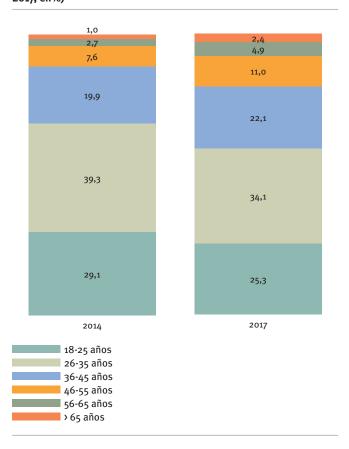
## Población usuaria de juegos de azar en línea, por tipo de juego (2014-2017)



Fuente: Elaboración propia a partir de los informes de la Dirección General de Ordenación del Juego.

Por grupos de edad, el aumento más importante se dio entre los menores de 26 años, que duplicaron su gasto medio anual (+150 %); entre los segmentos poblacionales de mayor edad, en cambio, el gasto disminuyó, también en progresión lineal. En el apartado de pérdidas y ganancias netas, se constata que las personas que perdieron más de 3.000 € al año pasaron del 2,3 % en 2014 al 3,5 % en 2017. Por último, el análisis del dinero depositado en las cuentas de juego pone de relieve notorios crecimientos en las recaudaciones netas del póquer (+305,4 %) y el casino (+134,5 %), mientras que la industria del juego vio reducidos sus ingresos netos vía apuestas deportivas (-11 %) y bingo (-88,4 %). ■

## Población usuaria de juegos de azar en línea, por edad (2014 y 2017, en%)



## Ikerketak Estudios



# Ausazko jokoen arrisku-faktoreak Espainiako biztanleria klinikoan

Droga-mendekotasunei eta ausazko jokoei aurre egiteko elkarteen laguntzaren bitartez, joko arazotsu edo patologikoa pairatu izandako 512 biztanle anonimoen erantzunak bildu dituzte profil psikosozialak eta etorkizunean iragarle gisara erabil daitezkeen zantzuak aurkitzeko. Espainian jokoari loturiko jokabide arazotsua duen biztanlearen profila osatzeaz gain, aztura toxikoak, aurrekari psikiatrikoak eta zorpetzeak nabarmentzen ditu txostenak.

\*\*

\*\*\* \*\*

\*\*\* \*\*

\*\*\* \*\*

\*\*\* \*\*

\*\*\* \*\*

\*\*\* \*\*

\*\*\* \*\*

\*\*\* \*\*

\*\*\* \*\*

\*\*\* \*\*

\*\*\* \*\*

\*\*\* \*\*

\*\*\* \*\*

\*\*\* \*\*

\*\*\* \*\*

\*\*

\*\*\* \*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

\*\*

Dirección General de Ordenación del Juego (koord.).

ESTUDIO Y ANÁLISIS DE LOS FACTORES DE RIESGO DEL TRASTORNO DE JUEGO EN POBLACIÓN CLÍNICA ESPAÑOLA 2017. MADRIL, MINISTERIO DE HACIENDA Y FUNCIÓN PÚBLICA, 2017, 178 OR. ERREF.: 537911.

artzelonako Bellvitge Ospitale Unibertsitarioko aditu-talde batek osatu du azterlan honetarako oinarri gertatzen den inkesta, eta bertan osatutako galdetegia droga-mendekotasunei eta ausazko jokoari aurre egiteko elkarteen bitartez (28 zentro) helarazi zitzaien jokoari loturiko arazoak izan dituzten biztanle anonimoei (n = 512). Azterlanak jokoari lotutako buru-nahasmenduen profil psikosozialei buruzko informazio baliagarria eskaintzen du, gizonei eta emakumeei buruzkoa, eta nahasmenduaren larritasunaren eta eraginaren iragarle-rola bete dezaketen aldagaiak kontuan hartzen ditu. Espainiako elkarte edota arretabaliabide publikoetan tratamendua eskatutako pertsonen ezaugarri soziodemografikoak, klinikoak, psikopatologikoak eta nortasunari burukoak aztertu dituzte.

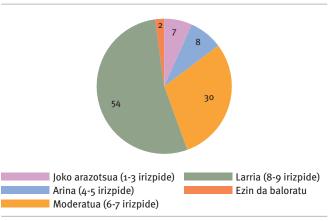
Ikuspegi soziodemografikoari kontu hartuz gero, batezbesteko profila 43 urteko espainiar gizon batena da, ezkondua eta maila sozioekonomiko ertain baxu edo baxukoa. Haietatik % 60k lan egiten du eta % 8 laguntza edo prestazioren baten jasotzaile omen da. Joko mota arazotsuak txanpon-makinekin izan dituzte gehienek (% 54,8), eta haien ondoren jokorako zentroetan edota bingoetan. Maiz aipatu dituzte Internet bitarteko online-

apustuak, eta prebalentzia-maila % 23 eta % 30 bitartekoa omen da. Jokabide arazotsuari dagokionez, DSM-5 gidaliburuko irizpideak ageri ditu laginaren erdiak baino gehiagok (% 54). Portaera larria duten pertsona horien hiru ezaugarri azaltzen ditu ikerketak: lau joko mota desberdin baino gehiagotan erregulartasunez apustuak egitea, iraganean 20.000€ baino gehiagoko zorrak metatu izana, eta gaur egun 15.000€ zor izatea.

Mendekotasunei buruzko ikerketa enpirikoetan garrantzi handia izaten du jokabide arazotsuak hasten diren adina ezagutzeak, eta azterlan honetako kasuan 21 urtetik gertukoa da batezbesteko hori; eta lagina osatutako partaideetatik %36 18 urtez aurretik hasi omen zen ausazko jokoari loturiko jardueretan. Jokoari loturiko buru-nahasmenduaren bilakaerari dagokionez, batezbestekoan, 20 urtetik gorakoa omen da arazoa sufritzen dutenen aldia. Aztura toxikoei kontu hartuz gero: %55 erretzailea da, %40k alkohola erregularki kontsumitzen du, legez-kanpoko sustantziak %8k eta medikuak agindu gabeko farmakoak %10ak.

Aurrekari psikiatrikoei dagokienez, aldiren batean buruosasunari buruzko kontsultaren bat egin du % 45ak; eta ia % 33k
jaso omen du tratamenduren bat, gehienbat, depresioagatik eta
antsietateagatik. Gizon eta emakumeen arteko aldeari kontu
hartuz gero, gizonezkoek ausazko joko desberdin gehiagotara
bideratzen dute haien portaera patologikoa; baina emakumeen
artean, aldiz, portaera patologiko horren larritasun-maila
nabarmentzen du azterlanak. Jokabide arazotsuak dituzten
gizonezkoen iragarle nagusien artean, oso goiz hasi izana
nabarmen daiteke; eta emakumeen artean, disfuntzio-mailarik
altuena adin handiko pertsonetan nabarmentzen da.

## Joko-portaeraren ondoriozko larritasun- eta eragin-mailaren deskribapena (%)





# Jóvenes ante el juego patológico: factores, discursos y respuestas psicofisiológicas

Este estudio, financiado a través del I Certamen Internacional ONCE de Investigación sobre Juego Responsable, aborda el juego patológico entre la población adolescente y joven mediante tres metodologías: un análisis cuantitativo en torno a la asociación entre los factores emocionales, sensitivos e impulsivos y el juego problemático; un análisis cualitativo del discurso que profundiza en las motivaciones para el juego; y un análisis psicofisiológico sobre la conducta de juego.

ESTÉVEZ, A. ET AL.

FACTORES FACILITADORES DE CONDUCTAS ADICTIVAS DE JUEGO PATOLÓGICO EN JÓVENES Y ADOLESCENTES. MADRID, ORGANIZACIÓN NACIONAL DE CIEGOS ESPAÑOLES, 2012, 190 PÁGS. REF. 197484.

l juego de apuestas es un fenómeno social cada vez más extendido entre la población joven, debido, principalmente, a la facilidad de acceso a través de nuevas tecnologías y a las campañas publicitarias dirigidas a este grupo etario. Se considera juego patológico cuando esa actividad se convierte en un comportamiento persistente, recurrente e incontrolable, y puede llegar a alterar la vida personal, familiar y profesional, en especial si se produce en una etapa del desarrollo tan vulnerable como la adolescencia. Sin embargo, el contacto temprano con el juego no es el único factor relacionado con el aumento del juego en esta franja de edad. Los factores que determinan su aparición en la adolescencia son numerosos, complejos y se interrelacionan entre sí, lo que pone de manifiesto la necesidad de abordar este asunto desde distintas perspectivas y metodologías.

Este documento aquí reseñado plantea, en primer lugar, un análisis cuantitativo que tiene como objetivo analizar la regulación emocional, la búsqueda de sensaciones, la impulsividad y la sintomatología psicológica disfuncional como factores intervinientes en la aparición del juego patológico entre la población de 12 a 30 años. Esas variables se han medido utilizando diferentes escalas validadas en una muestra de 1.312 personas. Los resultados muestran que la población que presenta

juego patológico obtiene puntuaciones significativamente más elevadas que la población no jugadora en la mayoría de variables de conducta adictiva impulsiva y sus síntomas. Por su parte, las personas sin problemas de juego patológico puntúan más alto en autoestima.

El informe también contiene un análisis cualitativo, realizado mediante diez grupos de discusión (cuatro con una muestra clínica), que pretende profundizar en las motivaciones para jugar entre la población joven. El juego es visto principalmente como una forma de diversión, cuyo objetivo es ganar —y, principalmente, ganar dinero—. A pesar de que los espacios de juego tradicionales siguen siendo los preferidos, internet ofrece accesibilidad e instantaneidad. Los resultados destacan el incremento de las apuestas deportivas y muestran un perfil diferenciado entre las personas que juegan de forma presencial y las que lo hacen en línea. Se han encontrado diferencias en los discursos por sexo y forma de participación en el juego: las personas sin problemas de ludopatía realizan apuestas conjuntas, mientras que quienes sufren adicción prefieren la soledad.

Por último, el documento ofrece un análisis psicofisiológico a fin de determinar el efecto adictivo del juego en jóvenes y adolescentes sin problemas en este ámbito, midiendo para ello los índices cardiovasculares y de conductancia eléctrica de la piel ante las expectativas de obtener una recompensa o sufrir un castigo. La no consecución del premio genera una rápida habituación en personas que presentan baja frecuencia de juego. Por el contrario, los juegos en los que los premios se obtienen en los primeros ensayos resultan más adictivos. Por tanto, el informe recomienda no manipular las tasas de premio de ningún juego, para evitar así las conductas adictivas.

La conclusión que puede derivarse de estas tres investigaciones es que la actual sociedad de consumo facilita una cultura del juego, por lo que sería necesario realizar intervenciones preventivas entre la población joven en las que estuvieran implicados todos los agentes sociales. Asimismo, las estrategias de evaluación e intervención ante problemas de juego deberían variar en función del sexo, debido a las diferencias en cuanto a los discursos y la activación fisiológica observadas.



Entre 2012 y 2017, la prevalencia del juego problemático ha pasado de un 0,39 % a un 0,64 % de la población, según se desprende de la Encuesta sobre Adicciones en Euskadi. Este porcentaje agrupa las categorías de 'persona jugadora excesiva' y

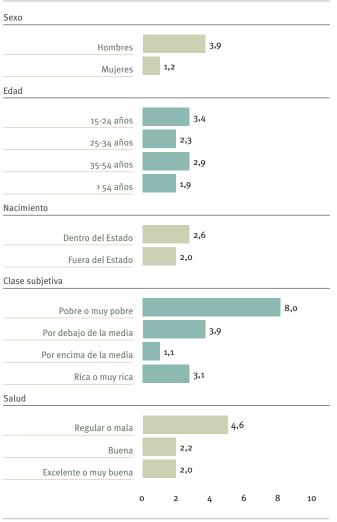
'de riesgo moderado' definidas en el Índice Canadiense de Juego Excesivo aplicado en esta encuesta. Los hombres, las personas menores de 25 años y aquellas que se autodefinen como pobres son los grupos con una mayor prevalencia.

Tabla 1. Evolución de la distribución de la población de 15 a 74 años según el nivel de riesgo respecto al juego con dinero. Euskadi, 2012-2017

			2012		2017		
		N	N %		%		
Sin juego activo		ego activo	1.275.844	77,4	1.225.318	73,7	
Con juego activo		ego activo	373.098	22,6	436.906	26,3	
	Sin riesgo		327.220 19,8		394.576	23,7	
	Algún riesgo		45.878	2,8	42.331	2,5	
	Bajo riesgo		39.369	2,4	31.758	1,9	
	Riesgo moderado		2.376	0,1	7.229	0,4	
	Jugador/a excesivo/a		4.132	0,3	3-344	0,2	
To	tal		1.648.942	100,0	1.662.224	100,0	

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en Euskadi 2017.

Gráfico 1. Proporción de la población de 15 a 74 años que presenta algún tipo de conducta de riesgo frente al juego\*, según diversas variables sociodemográficas. Euskadi, 2017 (%)



<sup>\*</sup> Se han agrupado las categorías 'bajo riesgo', 'riesgo moderado' y 'jugador/a excesivo/a' del Índice Canadiense de Juego Excesivo.

Fuente: Encuesta sobre Adicciones en Euskadi 2017.



La proporción de la población que en los últimos 12 meses ha jugado a algún tipo de juego con dinero ha aumentado en Euskadi en los últimos 5 años. Con todo, se mantiene relativamente estable la proporción de personas que juegan con una frecuencia semanal. Por otro lado, el 25,5% de la

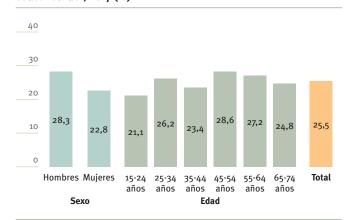
población vasca ha acudido en el último año a establecimientos especializados en juegos de azar o apuestas (o bien ha utilizado terminales en bares u otros establecimientos), pero solo un 2 % ha utilizado aplicaciones o páginas web para jugar con dinero o apostar.

Tabla 2. Evolución de la frecuencia de la práctica de distintos tipos de juego en los últimos 12 meses entre la población de 15 a 74 años. Euskadi, 2017 (%)

	Al menos una vez en los úl	timos 12 meses	Al menos con una frecuencia semanal en los últimos 12 meses		
	2012	2017	2012	2017	
Lotería, quinielas, primitiva, bonoloto	53,3	68,7	21,7	24,3	
Juegos de cartas	3,2	2,9	0,6	1,1	
Apuestas deportivas (no incluye quinielas)	1,6	7,3	0,2	1,7	
Máquinas tragaperras	2,6	2,7	0,5	0,6	
Juegos de casino (ruleta, Black Jack)	1,7	1,2	0,1	0,1	
Bingo	1,8	1,1	0,1	0,1	
Otros	1,5	0,2	0,3	0,1	
Alguno de los anteriores	55,9	71,6	22,4	25,7	

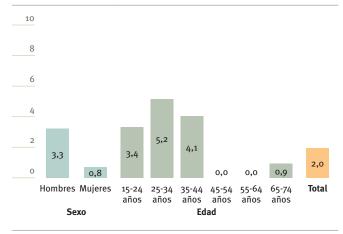
Fuente: Encuesta sobre Adicciones en Euskadi 2017.

Gráfico 2. Proporción de la población de 15 a 74 años que a lo largo del último año ha jugado con dinero en establecimientos especializados en juegos de azar o apuestas, o en terminales de apuestas en establecimientos hosteleros, por sexo y grupos de edad. Euskadi, 2017 (%)



Fuente: Encuesta sobre Adicciones en Euskadi 2017.

Gráfico 3. Proporción de la población de 15 a 74 años que a lo largo del último año ha jugado con dinero a través de páginas web o aplicaciones mediante un dispositivo personal (móvil, tableta u ordenador), por sexo y grupos de edad. Euskadi, 2017 (%)



Fuente: Encuesta sobre Adicciones en Euskadi 2017.

Algo más de 2 de cada 10 estudiantes (el 21,1%) de enseñanzas secundarias en Euskadi señalan en 2016 haber jugado alguna vez en el último año a juegos con dinero fuera de internet. Asimismo, el 7,2% declaran este mismo patrón, pero en internet. En España, las prevalencias

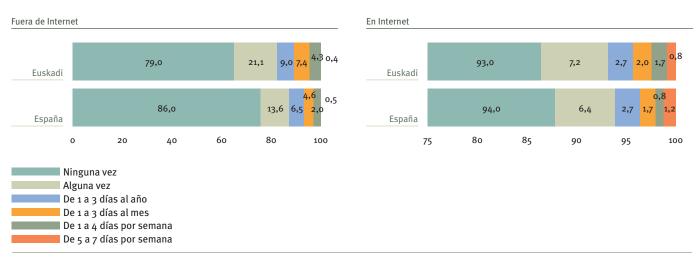
son algo menores, del 13,6 % y 6,4 %, respectivamente. La prevalencia de juego con dinero prácticamente a diario es del 0,4 % fuera de internet y del 0,8 % en internet. Tanto en internet como fuera de él, la prevalencia de juego de los chicos es mucho más elevada que la de las chicas.

Tabla 3. Frecuencia de juego con dinero en el último año entre estudiantes de enseñanzas secundarias de 14 a 18 años, según sexo y grupos de edad. Euskadi, 2016 (%)

	Fuera de internet					En internet				
	Sexo		Edad (	Edad (años)		Sexo		Edad (años)		Takal
	Hombre	Mujer	14-16 17-18 Total		iotat	Hombre	Mujer	14-16	17-18	Total
Ninguna vez	63,8	94,5	85,6	74,0	78,9	87,6	98,2	92,9	92,8	92,8
Alguna vez	36,2	5,5	14,4	26,0	21,1	12,4	1,8	7,1	7,2	7,2
De 1 a 3 días por año	14,2	3,5	6,8	10,6	9,0	4,6	0,8	2,4	2,9	2,7
De 1 a 3 días por mes	13,0	1,6	5,1	9,1	7,4	3,9	0,0	2,4	1,7	2,0
De 1 a 4 días por semana	8,2	0,3	2,4	5,7	4,3	2,8	0,5	1,3	1,9	1,7
De 5 a 7 días por semana	0,8	0,0	0,2	0,5	0,4	1,1	0,5	0,9	0,7	0,8
Total	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0

Fuente: Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España.

Gráfico 4. Frecuencia de juego con dinero en el último año entre estudiantes de enseñanzas secundarias de 14 a 18 años. España y Euskadi, 2016 (%)

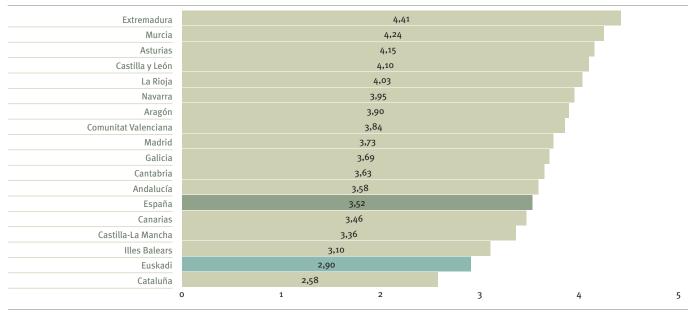


Fuente: Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España.

Euskadi cuenta en 2018 con un total de 532 locales cuya actividad principal son los juegos de azar y apuestas, según el Directorio Central de Empresas (Dirce). El número de locales por cada 10.000 personas de 18 y más años asciende en Euskadi a 2,90, lo que sitúa a nuestra comunidad,

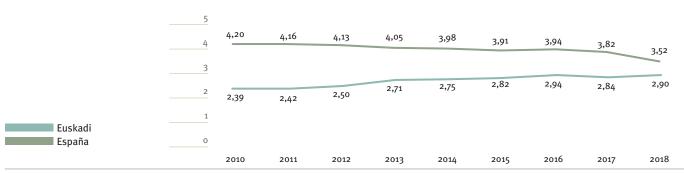
tras Cataluña, como el territorio con menor densidad de estos establecimientos. Los datos de evolución ponen de manifiesto que entre 2012 y 2018 su número ha crecido en Euskadi en un 6 %, mientras que en el conjunto del Estado su número se ha reducido un 12 %.

Gráfico 5. Número de locales cuya actividad principal son los juegos de azar y las apuestas por cada 10.000 habitantes de 18 o más años, por comunidades autónomas. España, 2018



Fuentes: Directorio Central de Empresas y estadística del padrón continuo (INE).

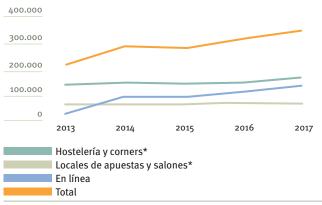
Gráfico 6. Evolución del número de locales cuya actividad principal son los juegos de azar y las apuestas por cada 10.000 habitantes de 18 o más años. Euskadi y España, 2010-2018



Fuentes: Directorio Central de Empresas y estadística del padrón continuo (INE).

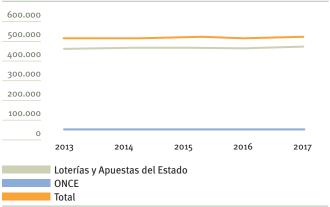
Los tipos de juego que más han aumentado son los de apuestas. Desde 2011, las cantidades jugadas en juegos de apuestas presenciales de competencia autonómica han crecido un 18 %, pasando de 185 a 218 millones en 2017. En el caso de los juegos de apuestas en línea, las cantidades jugadas prácticamente se han multiplicado por 5 en el último quinquenio. Aunque algo menos, han aumentado también las cantidades jugadas en bingos y casinos. En Euskadi, la cantidad media gastada por habitante de 18 o más años en juegos de apuestas presenciales (119,3€) es muy superior a la media estatal (43,9€).

Gráfico 7. Evolución de las cantidades jugadas en juegos de apuestas, según tipo de local o canal. Euskadi, 2013-2017 (en miles de euros)



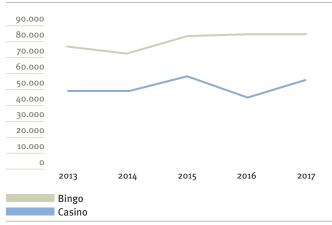
<sup>\*</sup> Nota: ambas categorías quedan recogidas dentro del grupo de 'apuestas presenciales'. **Fuente:** Memorias anuales de la Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco.

Gráfico 8. Evolución de las cantidades jugadas en los juegos de Loterías y Apuestas del Estado y de la ONCE. Euskadi, 2013-2017 (en miles de euros)



Fuentes: datos del mercado español de juego (Dirección General de Ordenación del Juego).

Gráfico 9. Evolución de las cantidades jugadas en bingos y casinos. Euskadi, 2013-2017 (en miles de euros)



Fuentes: datos del mercado español de juego (Dirección General de Ordenación del Juego).

Tabla 4. Cantidades jugadas en diversos juegos. Euskadi y España, 2017

	Eus	kadi	España		
	En mill. €	€ por En mill. € persona > 18 años		€ por persona > 18 años	
Apuestas presenciales	218,1	119,3	1.681,2	43,9	
Loterías y Apuestas del Estado	467,8	255,8	8.782,6	229,5	
ONCE	51,3	28,1	1.968,2	51,4	
Bingo	84,1	46,0	1.975,2	51,6	
Casino	55,2	30,2	1.901,3	49,7	

Fuentes: datos del mercado español de juego (Dirección General de Ordenación del Juego) y estadística del padrón continuo (INE).



#### Manual sobre ludopotía

ECHEBURÚA, E. ET AL. (COORDS.)

EL JUEGO PATOLÓGICO. AVANCES EN LA CLÍNICA Y
EN EL TRATAMIENTO. SERIE: PSICOLOGÍA. MADRID,
EDICIONES PIRÁMIDE, 396 PÁGS., 2010.
REF. 179891.



Este manual sobre juego patológico se estructura en torno a cinco apartados, dedicándose el primero de ellos a la epidemiología de la ludopatía y las características de la población

que presenta juego patológico. En el segundo apartado del libro, se analiza la comorbilidad del juego con otras patologías, como las drogodependencias y otros problemas psiguiátricos. Las alternativas terapéuticas para tratar el juego patológico son examinadas en la tercera parte del documento, en la que se reflexiona sobre la activación como factor determinante del juego patológico, las implicaciones terapéuticas de los sesgos cognitivos de las personas con ludopatía, así como sobre los abordajes psicológicos, farmacológicos y psicoterapéuticos. El cuarto apartado continúa ocupándose del tratamiento, exponiendo los modelos terapéuticos de varias asociaciones de jugadoras y jugadores rehabilitados. La última parte del libro se dedica a revisar las tendencias recientes y los nuevos desarrollos en el ámbito de la ludopatía y, en concreto, aborda cuestiones como el juego controlado como objetivo terapéutico o el juego en internet. La obra ha sido coordinada por la Fundación Gaudium, en colaboración con Enrique Echeburúa, Elisardo Becoña y Francisco Javier Labrador, tres expertos en psicología clínica que han aportado varios textos.

#### Panorama del juego en Euskadi

DIRECCIÓN DE JUEGO Y ESPECTÁCULOS
II LIBRO BLANCO DEL JUEGO DE EUSKADI /
EUSKADIKO JOKOAREN II. LIBURU ZURIA. VITORIAGASTEIZ, EUSKO JAURLARITZA-GOBIERNO VASCO,
155, 151 PÁGS., 2015. REF. 508831.



Con este segundo Libro blanco del juego —el primero data de 2009—, la Dirección de Juego y Espectáculos del Departamento de Seguridad del Gobierno Vasco busca ofrecer una visión

global de todos aquellos aspectos que rodean los juegos de azar en la comunidad autónoma del País Vasco. El documento arranca con una descripción del fenómeno del juego en Euskadi -datos económicos, marco normativo, incidencia social—, para abordar posteriormente los retos y tendencias del sector tanto en Euskadi como a escala internacional en aspectos tan variados como las nuevas tecnologías, el régimen fiscal, la protección a la ciudadanía, el juego responsable o la publicidad. El documento se cierra con un apartado dedicado a las buenas prácticas de las empresas del sector en términos de mejora de la percepción social, fomento del juego responsable y competitividad de los operadores.

## El juego en Asturias: prevalencia y recomendaciones

Grupo de Investigación en Conductas Adictivas

ESTUDIO DE EVALUACIÓN DEL IMPACTO DEL JUEGO PATOLÓGICO EN ASTURIAS. OVIEDO, GRUPO DE TRABAJO DEL CONSEJO DEL JUEGO DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS Y CONSEJERÍA DE SANIDAD DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS, 63 PÁGS., 2016. REF. 539480.

GRUPO DE INVESTIGACIÓN EN CONDUCTAS
ADICTIVAS DE LA UNIVERSIDAD DE OVIEDO
ANÁLISIS Y PROPUESTAS DE ACTUACIÓN SOBRE EL
JUEGO PATOLÓGICO EN ADULTOS Y JÓVENES EN EL
PRINCIPADO DE ASTURIAS. OVIEDO, GRUPO DE
TRABAJO DEL CONSEJO DEL JUEGO DEL PRINCIPADO
DE ASTURIAS Y CONSEJERÍA DE SANIDAD DEL
PRINCIPADO DE ASTURIAS, 126 PÁGS., 2017.
REF. 539413.





Con el propósito de sentar las bases del Programa para la Prevención de la Ludopatía del Principado de Asturias, que se presentó en mayo de 2018 (ref. 539719), la Dirección General de Salud Pública de dicha comunidad autónoma encargó dos informes a la Universidad de Oviedo. El primero (ref. 539480), realizado en 2016, persigue conocer la incidencia del juego patológico en Asturias, analizando,

por un lado, el perfil sociodemográfico y psicopatológico de la población adulta diagnosticada de ludopatía, y por otro, la prevalencia del juego de riesgo y del juego problemático entre 1.293 adolescentes escolarizados de entre 14 y 17 años. Los resultados confirman que el perfil de persona con ludopatía coincide con el descrito en literatura: varón, casado, de en torno a 40 años, empleado, que consume sustancias adictivas y presenta niveles de ansiedad, depresión e impulsividad superiores a la media. En cuanto a la población adolescente, el 39,1% de la muestra había participado en juegos de azar con apuestas monetarias en el último año, pudiéndose clasificar como jugadores de riesgo o con problemas de juego al 13,7% de ese grupo.

El segundo de los informes (ref. 539413) se llevó a cabo en 2017 y también incluye dos investigaciones distintas: de un lado, una revisión sistemática sobre evaluaciones realizadas a programas juveniles de prevención del juego problemático; y de otro, un estudio observacional sobre el

uso de tragaperras en población adulta. Aunque la revisión se ve lastrada por la literatura disponible (todavía incipiente y variada en sus enfoques metodológicos y calidad evaluativa), reviste bastante interés tanto por su rigor como por la escasez de investigaciones de este tipo editadas en castellano. Los casos examinados en el estudio empírico, por su parte, corresponde mayoritariamente a un varón de más de 50 años que juega en solitario, entre semana y en sesiones de cinco minutos y que consume al mismo tiempo una bebida alcohólica, aunque no presenta signos evidentes de embriaguez.

Prevalencia de las apuestas en adolescentes de Alicante

DEPARTAMENTO DE PSICOLOGÍA DE LA SALUD DE LA UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ

JUEGO DE APUESTAS EN ADOLESCENTES DE LA PROVINCIA DE ALICANTE. PREVALENCIA Y FACTORES ASOCIADOS. ALICANTE, DIPUTACIÓN DE ALICANTE, 71 PÁGS., 2016. REF. 521172.



Conocer las características psicosociales asociadas al juego de apuestas entre adolescentes puede ayudar en la prevención de las conductas de riesgo. Con el propósito de

profundizar en este asunto, este estudio reúne las experiencias en relación con los juegos de apuestas de más de 2.700 alumnos y alumnas de entre 13 y 17 años de la provincia de Alicante. Los datos recopilados muestran que un 28,5 % ha jugado alguna vez a alguno de los juegos analizados (apuestas deportivas en línea o presenciales, máquinas tragaperras o póquer en línea), mientras que cerca de un 5% presenta conductas de riesgo. La mayoría de adolescentes que juegan son chicos y la edad de inicio se sitúa en los 15 años. La adolescencia es, precisamente, una etapa vital donde la presión de grupo cobra gran importancia y las conductas impulsivas tienen mayor presencia.

Además, cabe remarcar la baja percepción del riesgo entre la población adolescente y la fuerte presencia mediática de los juegos de apuestas. Con el fin de prevenir posibles problemas con el juego, los autores proponen medidas como encender las máquinas de apuestas únicamente bajo petición de las personas usuarias, cumplir el horario de protección de menores en los medios audiovisuales, fomentar el análisis crítico de la publicidad e implicar a padres y madres en la prevención.

## Determinantes familiares y socioeconómicos del juego en adolescentes

Molinaro, S. et al. Country- and individual-level determinants of probable problematic gambling in adolescence: A multi-level cross-national comparison. Addiction, vol. 109,  $N^0$  12, 2014, págs. 2.089-2.097. Ref. 499813.

El presente artículo ofrece los resultados de un estudio sobre la capacidad predictiva de determinados indicadores en la probabilidad de desarrollar problemas con el juego durante la adolescencia. Concretamente, al aplicar un modelo estadístico multinivel, se estudió tanto el posible efecto que ejercen variables individuales como la eventual capacidad predictiva que sobre la adicción al juego pueden ejercer determinados indicadores de tipo socioeconómico. Para llevar a cabo este análisis, sus autores utilizan los datos de la Encuesta Europea a Escolares sobre el Alcohol y Otras Drogas (ESPAD) correspondientes a 2011, que cuenta con una muestra representativa de algo más de 31.000 estudiantes de 16 años residentes en nueve países.

Respecto al efecto de determinadas variables individuales en la prevalencia del juego problemático, los resultados del estudio enfatizan la influencia de los estilos parentales. Así, el hecho de vivir en un entorno en el que los progenitores proporcionan afecto y ejercen un cierto control en los adolescentes está relacionado con un menor riesgo

de desarrollar conductas de juego problemáticas. El estudio muestra, en cambio, que estilos parentales caracterizados por cierta rigidez en el establecimiento de las normas tendrían el efecto contrario. En lo tocante al efecto de determinadas variables socioeconómicas, el estudio pone de manifiesto que desarrollar un comportamiento problemático de juego durante la adolescencia no se relaciona ni con el PIB per cápita, ni con el nivel de gasto de cada país en prestaciones dirigidas a la familia. Por el contrario, se observa que aquellos países con un mayor gasto sanitario tienen también una probabilidad menor de juego problemático. A partir de los resultados de este artículo, que sitúa la prevalencia de juego problemático en un 3,7%, sus autores llaman la atención sobre la importancia de las intervenciones educativas dirigidas a padres y madres dentro de las medidas preventivas que puedan desarrollarse en este ámbito.

## Gasto en juego: diferencias de género y de clase

PÁGS. 91-106. REF. 535095.

CASTRÉN, S. ET AL.
THE RELATIONSHIP BETWEEN GAMBLING
EXPENDITURE, SOCIO-DEMOGRAPHICS, HEALTHRELATED CORRELATES AND GAMBLING BEHAVIOUR.
A CROSS-SECTIONAL POPULATION-BASED SURVEY
IN FINLAND. ADDICTION, VOL. 113, Nº 1, 2018,

Este es uno de los pocos estudios que analizan el gasto en juego y su relación con el nivel de ingresos de los jugadores de azar. La investigación, llevada cabo en Finlandia, que figura entre los países de la Unión Europea con un mayor nivel de gasto en juego, se basa en una muestra de 3.251 personas de 15 a 74 años —extraída de la muestra total de la Encuesta estatal sobre Juego llevada a cabo en 2015—, que agrupa a aquellos individuos que señalaron haber jugado con dinero al menos una vez en el último año. Entre las principales conclusiones del estudio, que además de las mencionadas contempla numerosas y muy diversas variables relacionadas con las principales características

sociodemográficas, el estado de salud y el consumo de alcohol y tabaco, cabe destacar las dos siguientes. La primera alude a las diferencias de género observadas. Según el artículo, en Finlandia el nivel de gasto en juego, así como la relación entre este gasto y los ingresos, resultan significativamente mayores entre los hombres que entre las mujeres. Con todo, y desde una perspectiva comparada, de los datos se desprende también que entre 2011 y 2015 el juego problemático ha crecido en mayor medida entre las mujeres, mencionándose como posibles explicaciones las actitudes cada vez más favorables hacia el juego en determinados grupos de edad y la aparición de juegos en línea específicamente dirigidos a mujeres. El estudio también concluye que, en Finlandia, la población con menos ingresos mantiene un nivel de gasto en juego mayor en relación con sus ingresos que aquellas personas pertenecientes a los grupos de ingresos medios y altos, advirtiendo así lo que otros estudios han puesto de manifiesto sobre la relación entre bajos ingresos y una mayor probabilidad de vivir en barrios con una mayor densidad de establecimientos de juego.

Mujeres y adicción al juego

ECHEBURÚA, E.

ADICCIÓN AL JUEGO EN LA MUJER Y

COMORBILIDAD. IMPLICACIONES PARA EL

TRATAMIENTO. REVISTA DE PATOLOGÍA DUAL,

VOL. 1, Nº 1, 2014, PÁGS. 1-7. REF. 514075.

El presente artículo pretende señalar las características de las mujeres con problemas de adicción al juego. Según estudios epidemiológicos, las mujeres constituyen un 30 % de las personas adictas al juego y su inicio en esta actividad suele ser más tardío que el de los hombres, entre los 30 y 40 años, aunque la progresión de su adicción suele ser más rápida. El bingo y las máquinas tragaperras son los tipos de juego con mayor aceptación entre las mujeres adictas. Respecto a las motivaciones, la mayoría de las mujeres recurren al juego para hacer frente a dificultades personales

como la soledad o la depresión, así como a problemas familiares. A pesar de representar un tercio de la población adicta al juego, solo un 10-15 % de las personas en tratamiento son mujeres. Esto se debe, principalmente, al estigma social negativo que, en el caso de las mujeres, en más acentuado, lo cual dificulta el reconocimiento de la enfermedad y retrasa la búsqueda de ayuda terapéutica. En la mayoría de los casos, es el deterioro de la relación familiar lo que determina la consulta por la adicción al juego, que realizan en solitario, a diferencia de los hombres, que suelen ir acompañados. A pesar las diferencias de género descritas, Echeburúa considera que no se tienen en cuenta a la hora de diseñar los tratamientos, por lo que sugiere definir estrategias motivacionales para atraer a las mujeres al tratamiento, así como diseñar instrumentos de detección temprana.

## Monográfico sobre juego patológico y género

JÄRVINEN-TASSOPOULOS, J. (ED.) **THEMATIC ISSUE ON GAMBLING AND GENDER.** Nat-Nordic Studies on Alcohol and Drugs, VOL. 33,  $N^0$  1, 113 PÁGS., 2016. REF. 510906.



Los siete textos que conforman este número monográfico de la revista Nat-Nordic Studies on Alcohol and Drugs analizan el juego desde una perspectiva de género. Los estudios, elaborados

de forma independiente, están focalizados en diferentes entornos y colectivos, emplean metodologías diversas y abordan el ámbito del juego desde diferentes puntos de vista, entendiendo esta práctica como un problema individual, social y político. El artículo que sigue al editorial que abre el número analiza, mediante entrevistas, los sucesos vitales y los lazos sociales que llevan a mujeres australianas hasta el juego recreativo o problemático,

empleando la teoría del capital social de Bourdieu y Putnam. El segundo, examina la relación entre el juego problemático, los roles de género y el consumo de alcohol en los discursos de mujeres finlandesas en diferentes foros de discusión y asesoramiento en línea. El tercer artículo estudia los resultados del Estudio Longitudinal sobre el Juego en Suecia, identificando cinco tipologías de personas que juegan, con diferentes niveles de riesgo, en los que se observan diferencias sociodemográficas y de género. El cuarto estudio analiza la asociación entre el juego problemático o de riesgo y otros factores -consumo de alcohol o tabaco, mala salud mental, soledad- entre las y los jóvenes finlandeses de 15 a 28 años, a partir de datos obtenidos mediante entrevistas telefónicas. El quinto artículo indaga en el proceso de medicalización del juego problemático mediante el análisis de los debates políticos del Parlamento sueco entre 1970 y 2010. Finalmente, la última de las investigaciones reflexiona en torno a los conceptos de zona (Schüll) y de flow (Csíkszentmihályi) utilizados para explicar la ludopatía.

#### La elevada comorbilidad, un reto para el abordaje del juego problemático

LAMAS, J. J. (DIR.) ET AL.

JUEGO Y COMORBILIDAD. PROTOCOLO DE

INTERVENCIÓN EN PACIENTES CON COMORBILIDAD.

ALICANTE, FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE JUGADORES
DE AZAR REHABILITADOS, 100 PÁGS., 2017.

REF. 525856.



La comorbilidad es una de las áreas que más interés están suscitando dentro de los estudios sobre juego problemático. Preocupada por las repercusiones de fenómeno en el tratamiento, la

Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados (Fejar) ha auspiciado esta obra colectiva, que representa una

excelente introducción a la materia. El libro comienza con dos completas revisiones bibliográficas sobre la prevalencia de la comorbilidad en la población con problemas con el juego y sobre el tratamiento de la ludopatía, respectivamente. Aunque el número y profundidad de los estudios resulta todavía limitado, se calcula que el 96,3% de las personas afectadas por ludopatía experimentan a lo largo de su vida algún otro diagnóstico psiquiátrico -adicciones a sustancias, adicciones comportamentales o trastornos mentales de otro tipo-, siendo frecuente la presencia de tres de ellos. Así se observa también en el estudio empírico incluido en este documento, llevado a cabo con una muestra de 401 personas con problemas

En cuanto al abordaje terapéutico de la ludopatía, la falta de estudios con grupo de control hace que aún se ignore cuáles son los tratamientos más eficaces y eficientes, si bien hasta ahora los psicológicos han obtenido mejores resultados que los farmacológicos, tanto a corto como a largo plazo. Los resultados de la revisión de la literatura y la experiencia profesional de las y los terapeutas constituyen la base del último apartado del volumen, que indaga en los cambios en el perfil de las personas afectadas por ludopatía y en los retos de la intervención cuando a esta enfermedad se unen otros trastornos mentales.

de juego atendidas en Fejar.

## Juego y alcohol: un terreno por explorar

BOHANE, G. ET AL.

THE RELATIONSHIP BETWEEN ALCOHOL AND GAMBLING BEHAVIOURS. A LITERATURE REVIEW COMMISSIONED BY ALCOHOL CONCERN, CYMRU. LONDRES, UNIVERSITY OF ROEHAMPTON BUSINESS SCHOOL, 37 PÁGS., 2015. REF. 504985.

Cada vez es más sólida la evidencia científica que relaciona la ludopatía con el consumo excesivo de alcohol. Este documento indaga en las todavía poco conocidas relaciones entre juego e ingesta de bebidas alcohólicas, y lo hace mediante una revisión de la literatura internacional que privilegia los enfoques socioculturales del asunto. En lo que se refiere a la prevalencia, se ha comprobado que la práctica de juegos de azar es más elevada entre las personas que consumen alcohol con frecuencia, y que aquellas que participan en distintos juegos de este tipo consumen más unidades de alcohol en el día en que se produce su mayor consumo, pero ninguno de estos datos indica si el juego y la bebida se dan al mismo tiempo. La escasez de estudios observacionales representa, en este sentido, un importante lastre.

En cuanto al nexo entre ambas conductas. la mayor parte de las investigaciones coinciden en afirmar que el consumo de alcohol favorece el descontrol durante el juego y que es un factor de riesgo de juego problemático. También se ha constatado una tendencia a beber cuando se gana y una relación entre los atracones (binge drinking) y el juego. Como sucede con otras conductas potencialmente adictivas, algunas investigaciones sugieren la existencia de efectos positivos en el juego y el consumo simultaneo de alcohol, si bien cabe subrayar la falta de estudios sobre juego responsable y consumo de alcohol. Por lo que respecta al tratamiento, la documentación consultada pone de manifiesto que las adicciones al juego y al alcohol comparten mecanismos genéticos y cerebrales, de forma que se cree que los tratamientos contra el alcoholismo podrían servir también frente a la ludopatía.

### El tabaquismo, uno de los factores de riesgo de ludopatía

BLANCO, C. ET AL.

Towards a comprehensive developmental model of pathological gambling. Addiction, vol. 110,  $N^{\circ}$  8, 2015, págs. 1340-1.351. Ref. 505153.

Conocer mejor las causas de una conducta adictiva permite afinar las estrategias preventivas y terapéuticas. Igual que sucede con las adicciones a sustancias,

la investigación ha puesto de relieve que existen múltiples factores que incrementan las probabilidades de engancharse al juego. Siguiendo la senda emprendida por estudios sobre otras enfermedades mentales, este artículo propone un modelo explicativo que considera 22 factores de riesgo de ludopatía en 5 etapas vitales. Como base empírica, la investigación toma los datos correspondientes a la edición 2001-2002 de la NESARC, una encuesta epidemiológica sobre adicciones representativa de la población adulta estadounidense.

Los análisis multivariante muestran una correlación estadísticamente significativa entre padecer ludopatía alguna vez en la vida y un amplio número de variables, que van desde la existencia de familiares afectados por las drogodependencias o la depresión, la impulsividad, la ansiedad infantil o varios trastornos mentales de los ejes I y II del DSM a haber consumido drogas, el tabaquismo o los sucesos vitales estresantes. Además, sufrir juego patológico el último año se vincula a haber jugado anteriormente, a distintos trastornos de personalidad y al tabaquismo durante los últimos doce meses; y tal como se esperaba, no se detectaron diferencias significativas entre hombres y mujeres.

El equipo autor del estudio señala como una de sus aportaciones la constatación de que los factores de riesgo de padecer ludopatía a lo largo de la vida difieren de los de padecer ludopatía el último año, pues algunos trastornos de la personalidad reducían la probabilidad de sufrir esa enfermedad en algún momento de la vida, mientras que incrementaban el riesgo de padecerla el último año. Este hallazgo, dice, es coherente con las investigaciones que han encontrado diferencias entre los factores de riesgo de iniciación del consumo de drogas y los de dependencia. Por otro lado, el artículo subraya que juego patológico y tabaquismo comparten factores etiológicos y sugiere que prohibir el consumo de tabaco en los locales de juego podría reducir el riesgo de ludopatía.



## El juego y el juego patológico están asociados a la violencia

ROBERTS, A. ET AL.

Gambling and violence in a nationally representative sample of UK men. Addiction, Vol. 111,  $N^0$  12, 2016, Págs. 2.196-2.207. Ref. 518876.

Que el abuso de alcohol y otras drogas eleva el riesgo de comportamientos violentos es una evidencia bien asentada en la literatura científica. ¿Podría la participación en juegos de azar actuar en el mismo sentido? Investigaciones sobre muestras clínicas han señalado este nexo, pero apenas hay estudios con muestras poblacionales. El presente artículo persigue, en concreto, determinar si el juego y el juego problemático se asocian a distintas variables relativas a la comisión de actos violentos; además, trata de averiguar si la enfermedad mental, la impulsividad o el uso de alcohol u otras drogas afectan a la relación entre el juego y la violencia. Como base empírica, el trabajo toma una encuesta realizada en 2009 a una muestra representativa de hombres de entre 18 y 64 años residentes en Inglaterra, Escocia y Gales.

El análisis estadístico llevado a cabo pone de manifiesto que el juego y el juego problemático están positiva y estrechamente asociados con la realización de actos violentos, siendo la razón de posibilidades ajustada (adjusted odds ratio) de 3,09 en el primer caso y de 4,09 en el segundo. Padecer una enfermedad mental o comportarse de forma impulsiva atenúan esa relación, en especial, entre las personas enganchadas al juego; en cuanto a los problemas con el alcohol u otras drogas, moderan la asociación con la violencia en mayor medida incluso, sobre todo cuando ambas circunstancias se dan simultáneamente. Según el artículo, semejantes resultados apuntan a la conveniencia de un abordaje conjunto de la ludopatía y las adicciones a sustancias, tanto en la prevención como en el cribado, el diagnóstico y el tratamiento.

#### Arriskuan dauden biztanle helduei buruzko jokoaren ondorio kaltegarriak

Bramley, S. *et al*.

THE NATURE OF GAMBLING-RELATED HARMS FOR ADULTS AT RISK: A REVIEW. LONDRES, KING'S COLLEGE LONDON, 64 OR., 2017.

ERREF.: 522623.



Azken hamarkadan nabarmen hazi dira Ingalaterran ausazko jokoko modalitate desberdinak erabili ahal izateko aukerak, eta berrikusketaproiektu honek arriskuan dauden biztanle helduek

jokoari loturiko kalteen eragina neurtzea izan du xede. Arrisku-biztanleria gisara hartzen dira joko-partaidetzari lotutako aztura kaltegarriak izandako pertsonak, eta jokoaren adikzioaren ondorioz legehausteak edo abusuak egin dituzten pertsonak. Proiektuak babeserako praktikak edo praktika prebentiboak aztertu nahi izan ditu biztanleriarentzat; bereziki dementziak, narriadura kognitiboak eta osasun mentaleko arazoak dituztenentzat. Bertako aurkikuntzen arabera, hartutako kalte zerebrala duten pertsonek, etxegabekoek, arazo kognitiboak dituztenek eta bestelako ezgaitasunak dituzten biztanleei buruzko jokoari loturiko arazoen ebidentziak jasotzea oso zaila omen da. Alde batetik, ezezagun baitira egungo datuak biltzeko metodologiak, eta, bestetik, adierazpenen arabera ohiko izaten baita norberaren joko-aztura normaltzat jotzea (dela biztanleria orokorrean, dela biztanleria klinikoan). Kalteak neurtzean, besteak beste, lege-hausteak, gastu altua, familiaharremanen hausturak edota osasunari loturiko gaixotasunak nabarmentzen dituzte. Bestalde, oso mugatuak omen dira tokiko autoritateek, gizarte-langileek edota medikuntza-arloko profesionalek gai honen inguruan berariazko jardueren berri izateko dituzten protokoloak edota jardunbideak.

## ¿Cómo se evalúan los tratamientos del juego patológico?

PYCKERING, D. ET AL.

Measuring treatment outcomes in gambling disorders: A systematic review. Addiction, vol. 113,  $N^0$  3, 2018, Págs. 411-426. Ref. 535305.

Esta revisión sistemática analiza los métodos y las prácticas empleadas en la literatura científica para evaluar los resultados de los tratamientos en pacientes con trastornos del juego. La búsqueda bibliográfica se realizó en seis bases de datos académicas y perseguía encontrar estudios publicados entre 2005 y 2016 que evaluaran tratamientos psicológicos o farmacológicos para trastornos del juego, con un mínimo de seis meses de seguimiento. Se examinaron 34 estudios que, acorde a la metodología propuesta en la guía PRISMA para revisiones sistemáticas y metanálisis, cumplían los criterios de búsqueda establecidos. El cribado de los estudios permitió documentar 63 instrumentos de medición.

Todos los estudios utilizados evalúan índices de comportamiento respecto al juego o los síntomas del trastorno del juego. La mayoría aportan, además, medidas relacionadas con el bienestar físico, psíquico y social. Sin embargo, los instrumentos de medición no siempre están definidos y operacionalizados, difieren de un estudio a otro y van desde medidas psicométricas validadas hasta cuestionarios diseñados por los propios autores y autoras. Las unidades de medida también son inconsistentes. El artículo cree necesario, por tanto, desarrollar el concepto de recuperación tanto en el plano conceptual, creando una definición multidimensional del fenómeno, como en el operativo, elaborando una escala consensuada que mida todos los aspectos relacionados con la recuperación del trastorno del juego y que facilite a las y los investigadores evaluar la eficacia de los tratamientos de un modo uniforme.



RASH, C. *ET AL*. **PSYCHOLOGICAL TREATMENTS FOR GAMBLING DISORDER.** *SUBSTANCE ABUSE AND REHABILITATION*, 7 ZB., 2014, 285-295 OR.

ERREF.: 515206.

Nahasmendu mentaletako DSM-5 gidaliburuak ausazko jokoari loturiko nahasmenduak bulkaden kontrolerako nahasmenduetatik sustantziei eta nahasmendu adiktiboei buruzko atalera aldatu zituen. Biztanleriaren % 0,4-% 2k pairatuko omen du bizitzan zehar joko nahasmenduren bat; eta ausazko jokoari buruzko arazoak % 1,3- %2,3 biziko omen ditu. Azken hauetatik heren batek era natural batean gaindituko du arazoa, eta AEBetako Connecticut Unibertsitateko ikerlari talde batek eskuragarri dauden tratamendu psikologikoei buruzko ebidentzien azterketa baten berri ematen digu artikulu honetan. Finantzei, harremanei eta osasun psikologikoari era ezkorrean eragiten dien portaera da ausazko jokoei loturiko nahasmendua, eta artikuluaren egileek arazoari aurre egiteko intentsitate apaleko eskuartzeak (autolaguntza, tratamendu laburrak) eta terapeutekin aldi luzeagoan egin beharreko terapia motak aztertu dituzte. AEBetan horren ezagun diren anonimotasuna gordetzeko programen, autolaguntza-programen eta Internet bitarteko laguntza-tratamenduen baliagarritasuna bermatu arren, profesionalekin buruturiko aurrez aurreko tratamenduetan jasotzen dituzte emaitza egokienak. Ohikoagoak diren tratamendu horietako pazienteen engaiamendua nabarmen hazten da, baina ez da igarri alde nabarmenik tratamendu kognitibo, konduktual edota kognitibo-konduktualen artean. Bestetik, banaka edo taldeka bideratutako terapietako eraginkortasuna oso tankerakoa dela nabarmentzen dute egileek. Azken batean, eskuartze laburrek eta motibazioari lotutakoek, konduktualek edota kognitiboen arazoari hein batean aurre egin arren, ezin da erabateko ebidentziarik aurkitu, izan ere, epe luzeko edo izaera longitudinaleko datuen premia baitago terapien eraginkortasunaz ziurtasun handiagoa izateko.

### ¿Qué factores condicionan la adherencia al tratamiento por ludopatía?

JIMÉNEZ, S. ET AL.

Predictors of outcome among pathological gamblers receiving cognitive behavioral group therapy. European Addiction Research, vol. 21,  $N^0$  4, 2015, Págs. 169-178. Ref. 502154.

La ludopatía se caracteriza por ser un comportamiento recurrente, persistente e inadecuado y está clasificada dentro de los trastornos de salud mental, como una adicción sin sustancia. A pesar de que la terapia cognitiva-conductual ha demostrado su eficacia en el tratamiento de esta condición, los estudios realizados muestran unas tasas de recaída y abandono elevadas. Esta investigación evalúa los factores predictivos del resultado de la terapia de grupo para el tratamiento cognitivo-conductual en personas diagnosticadas con trastorno por juego. Para ello, se ha realizado un seguimiento prospectivo de tres meses de duración a una cohorte de 440 pacientes en un hospital de Barcelona, con una intervención consistente en sesiones de grupo durante 16 semanas. Los resultados de la terapia muestran importantes mejoras en las y los pacientes, ya sea en el plano psicopatológico, ya en la severidad del trastorno. Sin embargo, esta investigación revela un mayor riesgo de abandono entre las y los pacientes más jóvenes y con un nivel educativo bajo, así como un riesgo de recaída mayor también cuando en el tratamiento está involucrada la pareja. Por tanto, a pesar de la eficacia de las estrategias para mejorar el control emocional y el autocontrol en las terapias de grupo, también es importante adoptar otras técnicas que tengan en cuenta las características individuales de cada paciente, adaptarlas a su situación y considerar detenidamente el efecto que la implicación familiar puede tener en la respuesta al tratamiento que se va a aplicar.

#### Las estrategias preventivas más habituales son las menos efectivas

WILLIAMS, R. J. ET AL.

PREVENTION OF PROBLEM GAMBLING: A
COMPREHENSIVE REVIEW OF THE EVIDENCE AND
IDENTIFIED BEST PRACTICES. ONTARIO, ONTARIO
PROBLEM GAMBLING RESEARCH CENTRE Y
ONTARIO MINISTRY OF HEALTH AND LONG TERM
CARE, 133 PÁGS., 2012. REF. 501072.



Este informe revisa la literatura científica con el propósito de detectar las estrategias utilizadas para prevenir el juego patológico, clasificarlas

según su efectividad y señalar las más recomendables. El marco etiológico elaborado a modo de preámbulo arroja algunas pautas que, no por generales, son menos relevantes. Así, por ejemplo, se aconseja combinar varios tipos de intervenciones, en consonancia con los múltiples factores de riesgo que presenta el juego patológico. Además, puesto que tales factores de riesgo coindicen en gran medida con los que pueden derivar en las adicciones a sustancias, las intervenciones preventivas universales pueden resultar útiles también para evitar la ludopatía.

Entre las conclusiones de la revisión, que considera tanto las estrategias educativas como las políticas, está que las medidas más frecuentes resultan las menos efectivas; en este grupo, entrarían las campañas de información y sensibilización, las orientadas al uso responsable de tragaperras o la autoexclusión de locales de juego. En cambio, las estrategias que han demostrado mayor eficacia - reducir los locales de juego, limitar en ellos el acceso al crédito o recortar el número de tragaperras -- se implementan a menudo de forma tímida o inconsecuente, según el documento. Entre las recomendaciones del estudio, figuran formar mejor a la población jugadora, restringir quién está autorizado a participar en juegos de azar y mantener las iniciativas el tiempo suficiente para que den fruto. También se



se pide a las autoridades públicas que asuman que cualquier intervención supone un recorte de ingresos para la industria y molestias para las personas que juegan.

las apuestas deportivas, atendiendo a los riesgos que conllevan.

reclama que se restrinja la publicidad de

ikerketaren arabera, Internet bitartez gehien hazitako biztanleria-segmentua gazteek osatzen omen dute.

## El *marketing*, factor normalizador de las apuestas deportivas

DEANS, E. G. ET AL.

THE INFLUENCE OF MARKETING ON THE SPORTS BETTING ATTITUDES AND CONSUMPTION BEHAVIOURS OF YOUNG MEN: IMPLICATIONS FOR HARM REDUCTION AND PREVENTION STRATEGIES. HARM REDUCTION JOURNAL, VOL. 14, Nº 5, 12 PÁGS., 2017. REF. 522005.

El negocio de las apuestas deportivas está experimentando un notable crecimiento en todo el mundo, paralelo a la multiplicación y diversificación de la publicidad de estos productos. El presente artículo indaga en los mecanismos de marketing utilizados por la industria del juego para modificar las percepciones y actitudes sociales referentes a las apuestas deportivas, un asunto que todavía no ha recibido suficiente atención. Para ello, analiza mediante la teoría fundamentada medio centenar de entrevistas a una muestra intencional de varones jóvenes australianos de entre 20 y 37años, en general, de clase acomodada, que apuestan en competiciones oficiales de rugby.

Los participantes en el estudio describen cómo la publicidad de apuestas deportivas ha rebasado sus espacios naturales -casas de apuestas y aplicaciones informáticas específicas - para colonizar los medios de comunicación y hacerse presentes en la vida cotidiana australiana. Esta estrategia ha alcanzado un doble objetivo: por un lado, hacer indisociables las apuestas deportivas del deporte en sí; y por otro, normalizar esa modalidad de juego de azar, mitigando o eliminado los valores negativos a que se asociaba anteriormente. El respaldo tácito a las apuestas deportivas por parte de las ligas de rugby y la prensa deportiva ha resultado clave en este cambio de percepción. Otras tácticas de marketing que aparecen en las entrevistas son la provocación y los incentivos, que han logrado incrementar tanto la frecuencia de juego como la variedad de acontecimientos deportivos en los que apuestan los jóvenes entrevistados. Por todo ello, el estudio

#### Ausazko jokoen eskuragarritasuna eta gazteen joko-jarduerei loturiko arazoak

KRISTIANSEN, S. ET AL.

LEGAL GAMBLING AVAILABILITY AND YOUTH GAMBLING BEHAVIOUR: A QUALITATIVE LONGITUDINAL STUDY. INTERNATIONAL JOURNAL OF SOCIAL WELFARE, 26. BOL., 3. ZB., 2017, 218-229 OR. ERREF.: 532546.

Danimarkako Aalborg Unibertsitateren artikulu honetan, hiru urteetan luzatutako nerabeen ausazko iokoaren erabilerei buruzko azterlan kualitatibo baten zati baten berri eskaintzen digute. Zehazki, ausazko jokoak erabiltzeko eskuragarritasuna eta horrek nerabe eta gazteengan izaten duen eragina aztergai hartu dute. Azken urteotan. herrialde gehienetan hazi egin dira ausazko jokoak legalki erabiltzeko aukerak, eta osasun publikoaren paradigmaren baitan eginiko ikerketek nerabe eta gazteen ausazko jokoen erabilera mugatzea iradokitzen dute. Azken batean, biztanle helduei buruzko ikerketen arabera, korrelazio nabarmena gertatzen baita jokorako eskuragarritasunaren eta joko arazotsuaren artean; eta areagotu egiten omen da jokatzeko modalitate berriak agertzen direnean. Egileen esanean, ondoko lau alderdi azpimarratu behar dira daniar gazte eta nerabeen egungo jokoari buruzko harremana deskribatzeko: ausazko joko-merkatuaren liberalizazioa, adingabekoei sarbide-mugak ezartzea, jokatzeko establezimenduen gertutasuna eta berrikuntza teknologikoak. Gazteen arlo komunitarioan kokatutako establezimendu horien garrantzia nabarmentzen dute artikuluan: batetik, era goiztiarrean jokatzen hasteko aukera ematen dietelako; eta ez direlako horrelako lokaletara bakarrik joaten, izan ere, lagunekin edota senideekin sartzen baitira. Nerabeek ausazko jokoa diruarekin eta gizarte-estatusarekin lotzen dute, adibidez, helduaroko aisialdi mota gisara ulertzen dutelako. Azkenik, arriskumailarik altuena Internet bitarteko ausazko jokoetan gertatzen dela aurkitu dute egileek; bizkor eta erraz eskura daitezke, eta

## Recomendaciones para optimizar el control del juego en línea

DIRECCIÓN GENERAL DE MERCADO INTERIOR, INDUSTRIA, EMPRENDIMIENTO Y PYMES EVALUATION OF REGULATORY TOOLS FOR ENFORCING ONLINE GAMBLING RULES AND CHANNELLING DEMAND TOWARDS CONTROLLED OFFERS. BRUSELAS, COMISIÓN EUROPEA, 166, 143 PÁGS. 2018. Ref. 539823.

La naturaleza del juego en internet complica el necesario control de las autoridades públicas. ¿Qué instrumentos utilizan los Estados europeos para vigilar la actividad de la industria del juego en línea? ¿Hasta qué punto funcionan? La Comisión Europea acaba de presentar un estudio que responde a estos interrogantes. La investigación muestra una normativa estatal muy fragmentada y variada en cuanto a contenido y nivel de exigencia, aunque también hay similitudes en aspectos importantes. De los 24 países que han facilitado datos, el 75% bloquean páginas, estrategia que no impide completamente el acceso, pero sirve recordar a las personas usuarias las ventajas de jugar en operadores autorizados. El bloqueo de pagos, cuya efectividad es difícil de precisar, solo está vigente en el 52% de los Estados y únicamente tres de ellos han implementado todas sus modalidades. En cuanto a la publicidad del juego, está regulada en todos los países —y en tres de ellos, completamente prohibida-, pero solo el 83% aplican la normativa al juego en línea; solo un 57% lo hacen a filiales, influencers y personas que ejercen de embajadoras de marca; y solo un 26% han llevado a cabo acciones contra estos agentes. En el apartado de sanciones, el estudio preconiza que las autoridades dispongan de un amplio abanico, tanto formales como informales, y respecto al sistema de licencias a proveedores de software y servicios de internet, considera que plantea serios obstáculos prácticos. Finalmente y como recomendaciones generales, el estudio sugiere reforzar la coordinación internacional ante el juego en línea e insta a los Estados a adoptar un enfoque de evaluación y gestión de riesgos basado en datos empíricos.

## Tresnak Herramientas



Programa de prevención escolar del juego problemático

Este libro y el DVD que lo acompaña constituyen el manual de Ludens, un programa de prevención universal de adicción al juego implementado desde 2016 en diversos municipios valencianos. Está diseñado para el ámbito escolar (a partir de 4º de ESO), pero también puede utilizarse con grupos pequeños de personas adultas. El objetivo de Ludens es informar y sensibilizar sobre los peligros inherentes a los juegos de azar, proporcionando pautas para fomentar el juego responsable y herramientas sencillas para detectar la adicción al juego. El programa se desarrolla en dos sesiones. La primera explica en qué consiste el azar, describe la industria de juego, analiza la tipología de personas jugadoras y define la ludopatía. En este primer encuentro, además, se administran los instrumentos de diagnóstico. La segunda sesión se centra en el juego en línea, abordando las características que lo hacen tan atractivo y las estrategias de *marketing* utilizadas para fomentarlo. Al cabo de tres o seis meses, se recomienda realizar una tercera sesión a modo de refuerzo, en la que se sugiere aplicar de nuevo las técnicas de diagnóstico para comprobar así los resultados de la intervención. El manual incluye los contenidos teóricos necesarios para impartir los talleres, junto con las correspondientes presentaciones, los instrumentos de diagnóstico y bibliografía recomendada.



Guía para la atención a personas con ludopatía

De acuerdo con el Plan Integral de Drogodependencias y otras Conductas Adictivas 2008-2012 de la Junta de Extremadura, los centros de atención a drogodependencias de esa comunidad autónoma desarrollan también un programa para atender a personas que tienen problemas con el juego y a sus familiares. Las y los profesionales de estos centros están, en su mayoría, especializados en drogodependencias y el objetivo de este manual es, precisamente, reforzar sus conocimientos y habilidades en el abordaje de la ludopatía. La primera parte del libro propone una aproximación al juego patológico como conducta adictiva, presentando una tipología de personas con adicción al juego, analizando los diferentes instrumentos para diagnosticar este trastorno con especial atención a la entrevista y describiendo las opciones de tratamiento, tanto farmacológico como psicológico y social. La segunda parte, eminentemente práctica, ofrece una gran cantidad de anexos con numerosos y variados instrumentos de evaluación, un modelo de hoja de acogida y otro de entrevista clínica, además de recomendar algunas lecturas para profundizar en la materia. Por último, el documento incorpora recursos de las distintas entidades que ofrecen servicios para las personas con ludopatía en la comunidad autónoma de Extremadura.



### https://www.ordenacionjuego.es

La Dirección General de Ordenación del Juego es el organismo dependiente del Ministerio de Hacienda que regula y supervisa los juegos de azar de ámbito estatal. Su sede electrónica contiene información sobre el mercado generado en torno a esta actividad (normativa, operadores con licencia, datos económicos), así como algunos estudios sobre prevalencia y perfil de las personas que juegan.

#### http://www.jugarbien.es

Jugar Bien es una página sobre juego responsable editada por la Dirección General de Ordenación del Juego. Se dirige principalmente a las personas que juegan, a quienes ofrece consejos para disfrutar de esta actividad e instrumentos para que puedan detectar indicios de conductas adictivas. Además de información divulgativa, cuenta con algunos estudios publicados también en la sede de la Dirección.

#### http://infohub.gambleaware.org

La entidad británica sin ánimo de lucro Gamble Aware gestiona esta biblioteca electrónica especializada en adicción a los juegos de azar. Recoge literatura en inglés, priorizando la referente al Reino Unido, y cuenta con una interfaz muy intuitiva y un buen motor de búsqueda.



http://www.euskadi.eus/ informazioa/jokover/ webo1-a2joko/eu/

Jokover Eusko Jaurlaritzaren Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak eta Etorkintza Fundazioak egindako bideo-jokoa da, 13 eta 22 urte bitarteko nerabe eta gazteekin ausazko jokoen eta apustuen erabilerari buruzko sentsibilizazioa lantzeko, eta horiek erabiltzeak ekar diezazkiekeen arriskuak gutxitzeko.

CHÓLIZ, M.

LUDENS. PREVENCIÓN DE LA ADICCIÓN AL JUEGO DE AZAR. SERIE: PSICOLOGÍA, VALENCIA, EDICIONES PSYLICOM, 2017, 143 PÁGS. REF. 527666.

SANTOS, J. A. (COORD.)

Manual de intervención en Juego Patológico. Mérida, Junta de Extremadura, 2008, 107 PÁGS. Ref. 157496.

## Drogomedia Monografikoak Monográficos Deialdiak Drogomedia



## **Agenda**

#### Martxoa • Marzo

#### **XLVI Jornadas Nacionales** Sociodrogalcohol

Málaga, 7 al 9 de marzo. Organiza: Sociedad Científica Española de Estudios sobre el Alcohol, el Alcoholismo y otras Toxicomanías (Socidrogalcohol). Más información: Tel.: 932 10 38 54. socidrogalcohol@socidrogalcohol.org http://jornadas.socidrogalcohol.org

#### IX Jornada del Comité Nacional de Prevención del Tabaquismo: 'Por un futuro sin Tabaco'

Toledo, 15 de marzo. Organiza: Comité Nacional de Prevención del Tabaquismo (CNPT). Más información: infocnpt@gmail.com http://www.cnpt.es/detalle-noticia.asp?id\_ noticia=465

#### VII International Cannabis Forum: 'World **Cannabis Conferences 2019'**

Barcelona, 15 y 16 de marzo. Más información: http://www.worldcannabisconferences.com

#### Apirila • Abril

## XIX Congreso Nacional sobre el Sida e ITS: 'Más allá del VIH: construyendo

Alicante, 3 al 5 de abril. Organiza: Sociedad Española Interdisciplinaria (Seisida). Más información: Tel.: 915 28 33 83. seisida@seisida.net http://alicante2019.congresonacionalsida.es

#### VI International Conference on Novel **Psychoactive Substances**

Maastritch (Países Bajos), 8 y 9 de abril. Organizan: Oficina de las Naciones Unidas para la Droga y el Delito (UNODC), Observatorio Europeo de las Drogas y las Toxicomanías (EMCDDA), Agencia Mundial Antidopaje (WADA), University of Hertfordshire, University of Maastricht. Más información: http://novelpsychoactivesubstances.eu

#### Maiatza • Mayo

#### **IOTOD 2019 Conference**

Frankfurt (Alemania), 13 y 14 de mayo. Organiza: Improving Outcomes in the Treatment of Opioid Dependence (IOTOD). Más información: Tel.: +44 (0)20 7214 0523.

contact@iotodmeeting.com https://iotodeducation.com

#### Jornadas Internacionales sobre Adicciones: 'Provecto Insola'

Madrid, 16 y 17 de mayo. Organiza: Asociación Provecto Hombre. Más información: Tel.: 902 88 55 55.

http://proyectohombre.es/mc-events/jornadasinternacionales-sobre-adicciones-insola/

#### **International Annual Congress on Controversies on Cannabis-Based Medicines**

Barcelona, 23 y 24 de mayo. Organiza: Bioevents. Más información: Tel.: +44-203-051-4032. info@bioevents-congress.com https://www.med-cannabis2019.com/congressprogram.aspx

### Ekaina • Junio

#### 6th Global Forum on Nicotine: 'It's time to talk about nicotine'

Varsovia, 13 y 15 de junio. Organiza: KA Communications. Más información: Tel.: +48 501 188 768. gfn@kachange.eu https://gfn.net.co

#### **National Institute on Drug Abuse (NIDA) International Forum**

Texas (EE. UU.), 14 al 17 de junio. Organiza: Nationa Instutite on Drug Abuse (NIDA). Más información: https://www.drugabuse.gov/ international/international-forum

#### **III World Congress & VI International Congress of Dual Disorders: 'Addiction** and other mental disorders'

Madrid, 19 al 22 de junio. Organizan: Sociedad Española de Patología Dual (SEPD) y World Association on Dual Disorders (WADD). Más información: Tel.: 91 361 2600. sociedad@patologiadual.es http://patologiadual.es/formacion/iii-worldcongress-vi-international-congress-of-dualdisorders/

#### Abuztua • Agosto

#### **Global Conference on Addiction and Behavioral Health 2019**

Londres, 22 al 24 de agosto. Más información: Tel.: 1702-988-2320. rebeccajoseph2019@gmail.com https://addiction-behavioral-conferences. magnusgroup.org

Edukiak/Contenidos SIIS CENTRO DE DOCUMENTACIÓN Y ESTUDIOS / SIIS DOKUMENTAZIO ETA IKERKETA ZENTROA. FUNDACIÓN Eguía-Careaga Fundazioa. General Etxague, 10. 20003 Donostia. Tel. 943 42 36 56 / 7. Fax 943 29 30 07. www.siis.net. publicaciones@siis.net © Eusko Jaurlaritzako Osasun Sailako Osasun Publikoaren eta Adikzioen Zuzendaritza

DIRECCIÓN DE SALUD PÚBLICA Y ADICCIONES DEL DEPARTAMENTO DE SALUD DEL GOBIERNO VASCO

www.osasun.ejgv.euskadi.net/r52-ghhomeoo/es/

Diseinua eta maketazioa / Diseño y maquetación Concetta Probanza

doi: https://doi.org/10.5569/DM.6

Harpidetzak/Suscripciones www.drogomedia.com



OSASUN SAILA DEPARTAMENTO DE SALUD

