

[Nº 48

Diciembre 2024

Jokuz anpo



El juego de azar
y su problemática
en la actualidad



ASOCIACIÓN ALAVESA
DE JUGADORES EN
REHABILITACIÓN
ERREHABILITAZIOAN DIREN
ARABAKO JOKALARIEN ELKARTEA



Arabako Foru Aldundia
Diputación Foral de Álava



Edita: ASAJER. Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación

Internet: www.asajer.org

Colabora: Diputación Foral de Álava

Traducciones: HIGAN. Itzulpen Zerbitzuak

Diseño y maquetación: Begoña Paino Ortuzar

Depósito Legal: VI - 356 / 07



► Presentación

Ampliando la Mirada

En este número que ya hemos llegado al Boletín 48 queremos empezar por destacar nuestra amplia trayectoria. Este año hemos celebrado nuestro **35º Aniversario** lo cual nos ha permitido pararnos a pensar y reflexionar sobre el camino recorrido, con sus luces y sombras.

Nuestra labor ha estado centrada en las adicciones comportamentales, ampliando el campo del juego de azar y sus riesgos. Poco a poco van llegando consultas de compras compulsivas, abuso de videojuegos, redes sociales y móviles. Y nuestra seña de identidad es el compromiso con las personas, en los diferentes niveles de prevención. Nuestras acciones van encaminadas a la información, la prevención, la educación para la salud, la orientación y el apoyo y cuando sea necesario el tratamiento. Algunos aspectos importantes a destacar ha sido incorporar la perspectiva de género en la mirada, la poli adicción y el contexto digital como elemento que permite un mayor acercamiento a conductas de riesgo y que el acceso sea más fácil y rápido sobre todo para adolescentes y jóvenes.

Para dar a conocer la actualidad del juego de azar y su problemática se ha entrevistado a **D. Aitor Mikel Uriarte Unzalu, Director de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco**. En dicha entrevista nos habla de las competencias que tiene dicha dirección, qué diagnóstico hace del juego de azar y su problemática en la actualidad en Euskadi, nos habla de la puesta en marcha del Observatorio Vasco del Juego, del control de acceso, de la protección a personas afectadas auto prohibidas y a menores de edad, del tipo de denuncias que recogen, entre otras cuestiones.

Para mostrar un punto de vista de **una persona experta en adicciones en la adolescencia**, se ha entrevistado a **D. Antonio Rial Boubeta, profesor de la Universidad de Santiago de Compostela**. En dicha entrevista, nos ha hablado del problema de las adicciones en las personas jóvenes en la actualidad, ha hablado de los videojuegos y del riesgo de las loot boxes, los micro pagos..., de la salud mental, las



► Presentación

Ampliando la Mirada

redes sociales. Nos ha hablado de la prevención y la concienciación, de la necesidad de una prevención más eficaz, de la importancia del rol de madres y padres y de la responsabilidad de las instituciones y la industria. Por último, ha querido reflexionar sobre la importancia de la detección e intervención precoz y de la necesidad de reforzar los servicios de salud mental.

La asociación tiene un espacio, en la que dos compañeras, por un lado, **D^a Raquel Beltrán de Heredía, una de nuestras psicólogas y por otro, D^a Natalia Gallego, Trabajadora Social**, realizan un recorrido de cómo ha evolucionado el juego de azar a lo largo de la historia, de la situación actual, de cómo ha ido cambiando el perfil de las personas jugadoras, de la percepción social de la adicción al juego, entre otras cuestiones.

Finalizamos el boletín con las secciones **Te Interesa**, en la que incorporamos el Manifiesto que la asociación realizó dentro del Día Sin Juego de azar que se celebra el 29 de octubre y **Recomienda**, en la que destacamos el libro **¡Jugad, Jugad Malditos! La epidemia del juego en España: Ludópatas y Capos del azar** (Luis Díez y Daniel Díez Carpintero, 2020) y el documental **"No va más. Proyecto de investigación sobre las adicciones a los juegos de azar"** (Gemma Mestre-Bach, investigadora de la Universidad Internacional de La Rioja).

Ana Herrezuelo Orte
Psicóloga de ASAJER

Índice



01

Entrevistas

7

Aitor Mikel Uriarte Unzalu..... 7

Antonio Rial Boubeta..... 10

02

Artículo

27

*Situación actual del juego de azar
y su problemática*

Natalia Gallego Ugarte

y Raquel Beltrán de Heredia..... 27

03

Te interesa...

33

04

Recomienda

37



Entrevistas ◀

02



Aitor Mikel Uriarte Unzalu

Director de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco



Aitor Mikel Uriarte Unzalu. Director de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco. Estudió Empresariales (Bilbao) (1982). Es Experto Inmobiliario (Universidad de Alcalá) (9/1997 - 7/2000). Realizó un Master de Habilidades Directivas (IVAP) (3/2004 - 6/2004). Curso Superior de Gestión y Derecho de la Seguridad. Fue Director Seguridad (Universidad Autónoma de Barcelona) (10/2011 - 6/2013).

En lo que respecta a su carrera profesional fue Técnico en Organización y Gerente del Araba Buru Batzar (1986-1998). Director de Transportes del Gobierno Vasco (1998-2005). Secretario del Consejo de Administración Metro Bilbao. Presidente del Instituto Vasco de Logística. Gerente del Araba Buru Batzar (2009-2013) y Director de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco (desde 2013).

¿Cuándo y cómo accede al cargo de Director de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco?

Tuve una primera etapa de 3 años, desde 2006 hasta 2009, y más tarde, en 2013, volví a la Dirección hasta la actualidad. Cuando accedí al cargo por primera vez ya tenía experiencia en la administración pública y en gestión política tras haber sido Director de Transportes durante 7 años y comencé mi andadura con un objetivo claro que todavía mantengo: trabajar por mantener un marco normativo equilibrado, transparente y adaptado a las necesidades de la ciudadanía vasca.

¿Qué competencias tiene la Dirección de Juego y Espectáculos?

En la Dirección de Juego y Espectáculos nos encargamos de la regulación, autorización, control e inspección de las actividades de juego y espectáculos públicos en Euskadi. Esto incluye casinos, bingos, máquinas recreativas, apuestas, etc. Además, gestionamos el registro de personas autoprohibidas, subvencionamos acciones de prevención de conductas adictivas y trabajamos conjuntamente con otras instituciones y asociaciones para proteger a los colectivos más vulnerables, como menores de edad y personas en riesgo. También garantizamos el cumplimiento normativo en los eventos de espectáculos

► Entrevista 1

Aitor Mikel Uriarte Unzalu

públicos con un aforo mayor a 700 personas, en coordinación con la Ertzaintza, para garantizar la seguridad y la convivencia.

¿Qué diagnóstico hace de la situación actual de los juegos de azar y su problemática en Euskadi?

El juego en Euskadi es una actividad muy controlada. Nuestras mayores preocupaciones son, por un lado, la actividad que se lleva a cabo en el plano ilegal, y, por otro lado, que las personas que no pueden jugar lo hagan. Nuestra competencia abarca hacer cumplir la normativa vigente en los juegos de azar en el ámbito privado y, por ello, una de nuestras prioridades es garantizar que la actividad se desarrolle de manera responsable, controlada y segura. Y, en segundo lugar, como decía, a través de nuestras políticas también buscamos proteger a los colectivos vulnerables como son las y los menores de edad y quienes se auto prohíben jugar implementando nuevas medidas de control como el control de accesos obligatoria en la entrada de los locales de juego.

Una de las acciones llevada a cabo en su mandato ha sido la puesta en marcha del Observatorio Vasco del Juego. ¿Nos puede explicar cómo surge, qué objetivos persigue, qué personas componen dicho órgano?

El Observatorio Vasco del Juego surge en 2018 como una iniciativa para fomentar la investigación, el análisis y la transparencia en torno al sector. Su objetivo principal es generar conocimiento sobre las tendencias del juego, identificar problemáticas y evaluar el impacto de las políticas públicas. Está compuesto por representantes del Gobierno Vasco, expertos en diversas materias relacionadas con el juego. Queremos ante todo que sea un foro de debate y propuestas que contribuya a la mejora continua del marco regulador.

¿Por qué no hay representación del tercer sector en dicho Observatorio?

Entendemos que el tercer sector desempeña un papel esencial en el abordaje de las adicciones y la protección de colectivos vulnerables. Sin embargo, la composición del Observatorio se diseñó de esta forma para tener una gran independencia y dejar atrás posibles sesgos o intereses. Esto no significa que excluyamos la colaboración con asociaciones del tercer sector; de hecho, trabajamos con ellas en otros foros y proyectos.

En los últimos años se ha hablado mucho de la auto-prohibición para personas que presentan conductas de riesgo y/o conductas adictivas y de la protección de menores de edad. ¿Qué nos puede decir al respecto? ¿Se han ido produciendo cambios acordes a la realidad actual?

La auto-prohibición es una herramienta clave en la prevención de conductas de riesgo, y en Euskadi llevamos años gestionando un registro específico que recientemente hemos conectado con el estatal, lo que hace de ello una herramienta más eficiente. Continuamos adaptando los procedimientos para que sean cada vez más accesibles y eficaces, y además hemos reforzado los controles de acceso in situ para proteger a quienes se auto prohíben y las y los menores. Aunque hemos avanzado, seguimos trabajando en mejorar la colaboración con operadores de juego y otros agentes para garantizar una protección más efectiva.

¿Cuál es el perfil de las personas que se autoprohíben en la Dirección de Juego y Espectáculos?

Por el momento no tenemos un perfil de la persona que se integra en los registros de prohibidos claro porque el formulario de solicitud no recogía ciertos datos. Ahora lo hemos actualizado y a futuro podremos establecer el perfil de quien o quienes se autoprohíben en Euskadi.

Respecto a denuncias o quejas que se recogen, ¿con qué aspectos del juego están relacionadas?

En 2023 los expedientes sancionadores que iniciamos estuvieron relacionados en su mayoría con menores, bien por permitirles jugar o porque accedieron al local.

¿Qué retos tiene la Dirección de Juego y Espectáculos en la actualidad?

Uno de los principales retos es seguir adaptando la regulación a un entorno cambiante. Ahora estamos trabajando en una nueva orden de locales del juego que incluirá una actualización del apartado de la normativa de medios de pago. También debemos avanzar en la sensibilización social, reforzar la prevención de adicciones y fomentar el juego responsable con nuevas campañas.

Entrevista 2

Antonio Rial Boubeta

Profesor de la Universidad de Santiago de Compostela y experto en adicciones en la adolescencia



Antonio es Dr. en Psicología y autor de más de 150 artículos en revistas científicas de impacto internacional. Director de 21 tesis doctorales, ha sido el responsable de numerosos proyectos de investigación en el ámbito de la adolescencia y las adicciones, especialmente el Uso Problemático de Internet, los videojuegos y las apuestas. Es miembro del Alto Comisionado de la UNESCO para la lucha contra el acoso escolar y el ciberacoso a nivel mundial. Cuenta con más de 300 contribuciones científicas en congresos y symposiums internacionales, ponencias y conferencias. Ha sido el encargado de elaborar el material docente del curso de

formación que actualmente tiene el Consejo General de la Psicología de España, sobre el Uso Problemático de Internet en la adolescencia; docente también en el curso de Adicciones Tecnológicas, de la Consellería de Sanidade, en el que cada año se forman en Galicia psiquiatras, pediatras y psicólogos; en el Curso de Prevención, Detección y Tratamiento del Acoso Escolar y el Ciberacoso, de la Consellería de Educación, para el profesorado y orientadores; así como de diferentes cursos que se imparten en la Academia Galega de Seguridad Pública, para las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad y profesionales del Plan Director. Dirigió el Estudio sobre el impacto de la Tecnología en la adolescencia, llevado a cabo por UNICEF-España con una muestra de más de 50.000 estudiantes de secundaria, que es a día de hoy uno de los trabajos científicos de mayor envergadura hechos en Europa sobre el tema. Colabora desde hace años con centros de investigación de referencia internacional, como el Center for Adolescent Behavioral Health Research (de la Universidad de Harvard), el Cognitive and Affective Regulation Laboratory (de la Universidad de Lausanne) o el DCU Anti-Bullying Centre (de Irlanda). En 2022 fue galardonado con la Nécora de Oro por la Fundación Gallega contra el Narcotráfico, por su labor en la prevención de las adicciones y en 2023 con el Premio Iacobus de la Educación, año en el que fue distinguido también como Colegiado del Año, por el Colegio Oficial de la Psicología de Galicia. Forma parte del Comité de Expertos creado por el Ministerio de Infancia y Juventud, para la protección de los menores en el entorno digital.

RESUMEN DE LA ENTREVISTA

1. El Problema de las Adicciones en los Jóvenes hoy día

Antonio nos ha invitado a reflexionar sobre el problema que suponen las nuevas adicciones en jóvenes, especialmente en relación con el juego online y los videojuegos. Antonio destacó cómo el perfil del jugador ha cambiado y cómo las políticas de marketing tan agresivo de la industria del juego han contribuido a aumentar el problema.

- **Cambio en el perfil del jugador:** El perfil del jugador ha cambiado significativamente en las últimas décadas. Anteriormente, el jugador típico era un varón de 40 a 50 años con comorbilidades como el consumo de alcohol y tabaquismo. Hoy en día, el perfil ha cambiado a personas más jóvenes, multiplicándose la oferta de formatos de juego y aumentando el riesgo de desarrollar adicciones, al iniciarse a edades cada vez más tempranas.
- **Marketing agresivo:** Antonio mencionó que las políticas de marketing agresivo, especialmente en el juego online, han contribuido al aumento de las adicciones. Estas políticas incluyen estrategias de marketing muy agresivas que han captado a un público cada vez más joven.
- **Ampliación del problema:** El problema de las adicciones no se limita solo al juego, sino que también incluye los videojuegos y otras formas de adicciones sin sustancia. Esto ha llevado a una diversificación y globalización del problema, afectando a un público más amplio y vulnerable.

2. Cuidado con los Videojuegos: Los videojuegos, especialmente aquellos con micropagos y elementos de azar como los "loot boxes", están diseñados para fomentar y perpetuar el consumo en niños y adolescentes, lo que les confiere un enorme potencial adictivo y con consecuencias sobre la salud mental.

► Entrevista 2

Antonio Rial Boubeta

- **Micropagos y adicción:** Los videojuegos con micropagos, basados en el nuevo modelo de negocio conocido como “free to play, pay to win”, fomentan conductas adictivas. Los jugadores, especialmente los jóvenes, se ven incentivados a realizar pagos para avanzar o destacar en el juego, lo que puede llevar a una adicción.
- **Loot boxes:** Las “loot boxes” o cajas de botín en los videojuegos funcionan de manera similar a los juegos de azar. Estos elementos están diseñados para enganchar a los jugadores y fomentar conductas adictivas, especialmente en menores.
- **Problemas de salud mental:** El uso intensivo de videojuegos con elementos adictivos puede llevar a problemas de salud mental en los jóvenes, incluyendo ansiedad, depresión y otros trastornos relacionados con la adicción.

3. Prevención y Concienciación: Antonio elogió a la asociación Asajer por su trabajo en la prevención y concienciación sobre las adicciones. Subrayó la importancia de ampliar el enfoque de trabajo para incluir los videojuegos y las redes sociales.

4. Tenemos un Problema con la Tecnología y las Redes Sociales: El uso intensivo de la tecnología y las redes sociales desde edades tempranas está teniendo un impacto negativo en el desarrollo de los niños, incluyendo problemas de salud mental y retrasos en el neurodesarrollo.

- **Impacto en el desarrollo:** El uso intensivo de la tecnología y las redes sociales en la infancia puede causar retrasos en el desarrollo del lenguaje, desarrollo psicomotor y socioafectivo, primando una hiperestimulación artificial y la falta de interacción humana.

- **Problemas de salud mental:** El uso excesivo de redes sociales está relacionado con un aumento en los problemas de salud mental en adolescentes, incluyendo ansiedad, depresión e ideación suicida. La dependencia de la validación social a través del “like” puede generar un círculo vicioso de sobreexposición y de vulnerabilidad emocional.
- **Interferencia en la vida diaria:** Antonio destaca también que la presencia intensiva de la tecnología puede a menudo interferir en diferentes esferas de la vida de un adolescente, incluyendo la convivencia familiar y los ciclos de sueño, lo que puede tener consecuencias a largo plazo en su bienestar físico y mental.

5. Necesidad de una Prevención realmente Eficaz: Antonio critica la falta de una prevención seria, valiente y eficaz en las escuelas y la necesidad de un enfoque más estructurado y continuo. Mencionó que las charlas ocasionales no son suficientes y que se necesita un compromiso más serio y recursos adecuados de forma continuada.

- **Prevención escolar ineficaz:** La prevención escolar sigue basándose en muchos en charlas ocasionales, que no son suficientes para abordar el problema de las adicciones. Se necesita un enfoque más estructurado, continuo y basado en la evidencia.
- **Necesidad de recursos:** Es importante invertir recursos en prevención, incluyendo programas continuos y transversales que estén integrados en la educación escolar.
- **Plan de prevención obsoleto:** Antonio mencionó que muchos planes de prevención, como es el caso de Plan de Trastornos adictivos vigente en Galicia es del 2011-2016, lo que demuestra una falta de actualización y compromiso

por parte de las instituciones para abordar el problema de manera efectiva y con herramientas y estrategias actualizadas.

6. Rol de los Padres en la Prevención: La prevención familiar es una asignatura pendiente, particularmente en la prevención de las adicciones tecnológicas. Es necesario retrasar la edad de acceso al primer móvil, establecer una buena higiene digital en casa y dar buen ejemplo.

- **Retrasar acceso al móvil:** Los padres deben retrasar la edad de acceso al primer móvil. La edad promedio de acceso al primer móvil en España es de 10 años y medio. La evidencia científica dice que retrasar esa edad 2-3 años reduce significativamente las tasas de adicción y otros problemas relacionados.
- **Higiene digital:** Antonio recomendó establecer una buena higiene digital en casa, como no permitir el uso del móvil en la mesa durante las comidas, no dormir con el móvil en la mesilla de noche, llevarse el móvil al baño o al colegio.
- **Dar buen ejemplo:** Es capital que los padres demos buen ejemplo en el uso de la tecnología. Los niños aprenden por modelado, si los padres usamos el móvil de manera inapropiada, los hijos seguirán nuestro ejemplo.

7. Responsabilidad de las Instituciones y la Industria: Antonio enfatizó la necesidad de que las instituciones y la industria tecnológica asuman su responsabilidad en la prevención de las adicciones. Deben implementarse leyes y sanciones para regular el acceso de los menores a las redes sociales y otros contenidos digitales.

- **Implementación de leyes:** La edad mínima recomendada en Europa para estar en una red social es de 16 años (en

España 14 años), pero el 90% de los niños de 12-13 años incumplen esta normativa.

- **Sanciones a la industria:** Antonio sugiere que se deben imponer sanciones a la industria tecnológica que obtiene beneficios económicos permitiendo el acceso de menores a sus plataformas. Meta, TikTok o YouTube deben ser los primeros responsables de controlar el acceso de menores a sus servicios.

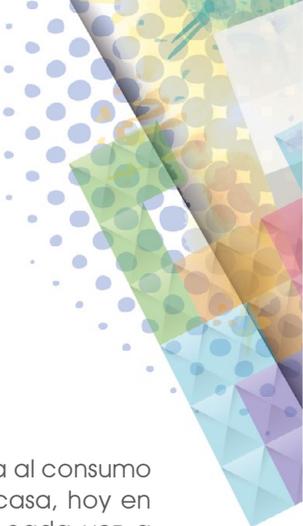
8. Detección e Intervención Precoz: El sistema sanitario debe incluir la detección e intervención precoz de problemas relacionados con el uso de la tecnología en los menores (SBIRT). Deben implementarse de manera estandarizada controles rutinarios en pediatría para identificar y tratar estos problemas a tiempo. Una vez detectado un problema, se debe intervenir precozmente con sesiones breves para evitar que el problema se agrave. Si el problema es mayor o persiste, se debe derivar a dispositivos especializados para un tratamiento adecuado.

9. Servicios de Salud Mental: Reforzar los servicios de salud mental para proporcionar soporte adecuado a menores con problemas de adicciones sin sustancia.

TRANSCRIPCIÓN

¿QUÉ ESTÁ PASANDO CON LOS JÓVENES Y LAS NUEVAS ADICCIONES?

Desde mi punto de vista, desde el punto de vista científico, académico, desde una persona vinculada a la investigación de las adicciones en la población juvenil, el problema es más grande y amplio de lo que pensábamos. Lamentablemente, a todo lo que tiene que ver con el juego, el juego online y los nuevos formatos de juego..., el cambio en el perfil del jugador que tres décadas atrás era



▶ Entrevista 2

Antonio Rial Boubeta

un varón de 40-50 años, con una comorbilidad asociada al consumo de alcohol, tabaquismo y otra serie de problemas en casa, hoy en día se ha diversificado, se ha globalizado, captando cada vez a más jóvenes. Esto es un serio problema, porque cuanto más joven, la probabilidad de que determinadas conductas se conviertan en una adicción es mayor, con todo lo que lleva de la mano a nivel personal, familiar, socioeconómico y sobre todo a nivel de salud mental. Los expertos dicen que cualquier conducta potencialmente adictiva que se inician en la adolescencia tiene 3 o 4 veces más probabilidad de convertirse en una adicción a medio plazo.

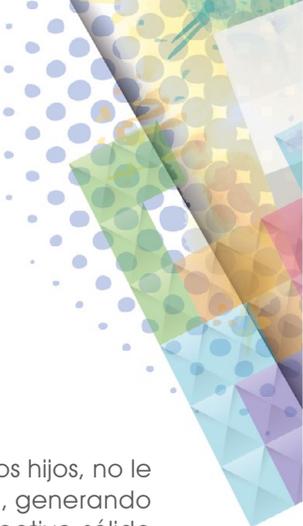
Uno de los grandes problemas emergentes está en el mundo de los videojuegos. Es un acierto que una Asociación como ASAJER aborde también el problema de los videojuegos, porque son vasos comunicantes. El nuevo modelo de negocio de los videojuegos (denominado *Free to play, Pay to win*, gratis para jugar o descargar y pagas para subir de nivel), supone ya alrededor del 80% del volumen de negocio del sector de videojuegos a día de hoy. El jugador tiene constantemente que estar haciendo micropagos, si quiere subir de nivel pasar fases, pantallas, esto es, comprar cartas, jugadores, armas... para poder progresar y ganar. Este modelo se basa en programas de reforzamiento instrumental, que lo que hacen es perpetuar una conducta que con el paso del tiempo se convierte en adictiva. Muchas de esas cartas o elementos tienen un carácter exclusivo, de coleccionista, que las hace doblemente atractivas. Por si eso fuese poco, en el devenir del juego se ofrece la posibilidad de comprar una serie de elementos de carácter aleatorio, que funcionan como un sobre-sorpresa o una ruleta, cuyo contenido puede ser realmente ventajoso, pero incierto. Son las llamadas *Loot boxes* o *cajas de botín*, prohibidas ya en muchos países, por su potencial adictivo. Significaría meter un bingo o un casino online, en un videojuego al que están jugando fundamentalmente menores, meter elementos del *Gambling* en

el *Gaming*. Se están metiendo en videojuegos a los que juegan mayoritariamente niños, elementos del juego online realmente adictivos. Más allá de que resulte ilegal o no, es absolutamente inmoral, por lo que las instituciones deberían dar un paso adelante y tratar de fomentar la concienciación social, la sensibilización institucional y ponerle freno definitivamente. No vale todo.

Hay un problema real con la adicción a los videojuegos, que afecta ya a un 5% o 6% de los chavales en España, que podrían estar sufriendo un *Trastorno por uso de videojuegos o Gaming Disorder* reconocido por la OMS definitivamente e introducido en la CIE-11 desde enero del 2022. Estamos hablando de 150.000 chavales en España que tendrían un trastorno mental, como consecuencia de su consumo de videojuegos.

Se sabe también que entre los chavales que empiezan a participar de estas prácticas en los videojuegos, de estos micropagos y de estas Loot Boxes, la tasa de chavales que terminan apostando online se multiplican por 10 y la de chavales que llegan a desarrollar una ludopatía se triplica. Son vasos comunicantes.

Por otra parte, tenemos un serio problema con las redes sociales y con Internet, en general. Y es que el impacto que está teniendo el uso de los dispositivos digitales desde edades muy tempranas es muy grande. Vemos ya niños que en el carrito de bebé van mirando un móvil o una Tablet, lo que significa que hay una hiperestimulación en un momento muy importante como es la infancia, donde el cerebro es muy moldeable, donde se están desarrollando algunas estructuras cerebrales. Desde el ámbito de la pediatría, desde el ámbito de la educación infantil y primaria y desde el ámbito de la salud mental se están detectando problemas importantes: retrasos en el neurodesarrollo, en el desarrollo del lenguaje, del desarrollo socio-afectivo, a nivel psicomotor... y estamos dejando de hacer cosas relevantes con nuestros hijos, que las está haciendo la



▶ Entrevista 2

Antonio Rial Boubeta

tecnología por nosotros. No estamos mirando a nuestros hijos, no le estamos cantando, riendo, enseñándoles emociones..., generando una educación emocional y un apego, un vínculo afectivo sólido que van a necesitar en adelante.

¿Qué pasa cuando llegan a la adolescencia? Pues si mi autoestima, quien yo soy, cuánto me quiero y cómo de feliz soy depende del like del otro en una red social, la cosa se complica, ya que suele generarse un círculo vicioso de sobreexposición que es muy peligroso y está en la base de muchos problemas de salud mental que hoy día sufren los adolescentes, particularmente problemas de ansiedad, depresión o incluso ideación suicida. Es un problema más grande de lo que pensábamos.

Si hablamos de algo tan importante como la higiene del sueño, por ejemplo, los hábitos de vida, la alimentación, los ritmos biológicos, los ciclos de reposo-actividad, que se están viendo trastocados como consecuencia de la presencia intensiva de la tecnología y de las redes sociales en particular, que está generando no pocas interferencias. Este para mí quizás sea la mayor preocupación, el problema más grande, más allá de que se considere una adicción o no. De hecho, ni la OMS, ni la APA lo reconocen todavía como una adicción, se sugiere hablar de Uso Compulsivo o Uso Problemático, pero las cifras son muy preocupantes: estamos hablando de más de un 20% de adolescentes con un problema de enganche a las redes sociales, esto es, cerca de un millón de chicas y chicos en España que se han pasado de frenada con el uso de las redes sociales y eso les está generando interferencias serias en diferentes esferas de su vida, también por ejemplo a nivel de convivencia familiar.

¿Afecta a la convivencia familiar?

Obviamente, incluso se relaciona con el incremento de las tasas de violencia filioparental de los últimos años. Y es que con un niño

que tiene un enganche a las redes sociales, a la tecnología, a los videojuegos, el nivel de conflictividad en casa es mayor.

Es el principal motivo de conflicto que tenemos con nuestros hijos adolescentes.

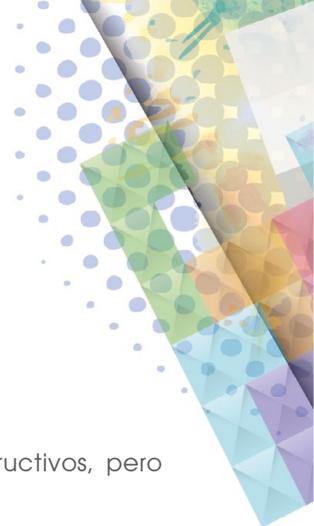
Si técnicamente o clínicamente le podemos llamar adicción o no, creo que es un problema, lo importante es el daño que está produciendo.

Definitivamente ¿tenemos un problema con el uso de las pantallas entre los menores?

Evidentemente... y las instituciones, las administraciones, están tardando demasiado en poner dispositivos, estrategias y recursos para ponerle freno.

¿Está funcionando la prevención? ¿cómo valoras la prevención que se está haciendo a día de hoy?

Yo estoy sentado en un despacho en una universidad, doy mis clases y podría quedarme ahí, pero dedico más del 70% de mi tiempo a estudiar lo que pasa a mi alrededor, a investigar los problemas que preocupan en la sociedad en la que vivo. Lo que yo puedo decir es, desde los datos de los estudios que anualmente hacemos, las cosas no han mejorado. En lo que se refiere al consumo de alcohol, tabaco, el juego, las apuestas, los videojuegos o las redes sociales los indicadores disponibles no nos permiten hacer un balance positivo. No podemos caer en la autocomplacencia. Tanto en las adicciones con o sin sustancia estamos anclados en niveles realmente preocupantes. Tenemos un 4,7% de adolescentes con juego problemático, que aunque parece poco, es 3 o 4 veces mayor que en adultos. Lo mismo pasa con el alcohol o el cannabis, que aunque coyunturalmente los datos suban o bajen, estamos anclados en niveles perversos y estamos hablando de conductas ilícitas para menores de edad.



► Entrevista 2

Antonio Rial Boubeta

Con esta evidencia tenemos que ser críticos, constructivos, pero críticos.

No se trata de culpabilizar, se trata de exigir responsabilidades y que movilizemos los recursos públicos de manera valiente y eficiente, de forma responsable y con criterio.

¿Eso qué quiere decir? Que hay que darle una vuelta a la prevención.

Seguimos fiando el esfuerzo preventivo a 5 o 6 charlas anuales, que damos en los colegios a los chavales: un día sobre consumo de pornografía otro día sobre el juego ONLINE, otro día sobre las redes sociales y otro día sobre el ciberacoso.

Y con eso solucionamos la prevención, dejamos a los niños vacunados de por vida y si hay suerte, a lo mejor el año que viene hacemos otras 2 o 3 más, pero no hay cabida, porque tenemos que dar inglés, el temario de química y el de matemáticas...

Hay que darle una vuelta a la prevención, que es como una pirámide. En la parte de arriba están los chavales entonces. Debemos tratar de informar y de formar, educar. Eso hay que hacerlo siempre, pero hay que hacerlo con programas, con un plan de trabajo, que debe ser continuado, transversal e integrado en el sistema educativo. Esto en general no se está haciendo. Tal vez es que los políticos no crean realmente en ello. Invertir en prevención escolar implica dinero, continuidad y recursos, compromiso.

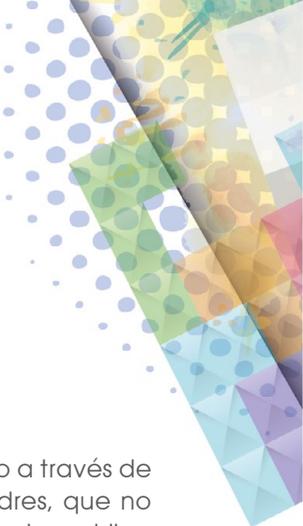
No sé cómo estáis en Euskadi, pero en Galicia en los últimos 10 años hemos sufrido un importante retroceso. Sirva como ejemplo que el plan vigente es el Plan de Trastornos Adictivos 2011-2016. Ese es el nivel de profesionalidad, de compromiso y de autoexigencia que tiene la administración pública. Me da igual quien gobierne, no podemos estar trabajando con programas elaborados en el año 2009 o 2010, cuando hay problemas y entidades desde el punto de vista diagnóstico que ni siquiera existían entonces. Hay que darle

una vueltita, organizar una prevención escolar realmente sólida y continuada vale la pena, aunque sabemos que los resultados van a tardar años o incluso décadas, como sucedió en Islandia, pero funciona y es rentable.

¿Qué pasa con la prevención familiar? ¿qué mensaje tienes para madres y padres?

Ayer tuve en una charla-coloquio dentro de *las escuelas de madres y padres*, para hacer prevención familiar, pero siempre sucede lo mismo. De 600 familias solo vienen 15 o 20, justo aquellos más preocupados y que menos lo necesitan. Eso no funciona. Estamos cometiendo el mismo error que con los chicos. Utilizar las charlas como la gran herramienta de trabajo. Hay que darle una vuelta, hay que utilizar marketing porque la industria utiliza marketing y lo hace muy bien. Hay que concebirlo de otra manera, trabajar más en los medios, hacer programas innovadores, trabajar mejor las propias tutorías... y tenemos que hacerlo juntos, el profesorado, el sistema educativo, los papás y las mamás. No es elegible u optativo que yo me implique o no. Tengo que hablar con la tutora acerca de cuál es el uso que está haciendo mi hijo de la tecnología y adoptar una estrategia común y coherente. En ese sentido, hemos hecho un esfuerzo muy grande en digitalizar las aulas, en equiparlas tecnológicamente, pero hay expertos que dicen que realmente nos hemos "pasado de frenada" y el aprendizaje está siendo peor.

Estamos perdiendo en comprensión lectora, desarrollo del lenguaje, creatividad, estamos perdiendo en un montón de cosas. La tecnología en el ámbito docente no significa excelencia académica. No nos equivoquemos. Creo que debemos reducir también una marcha o dos a ese nivel. En comunidades como Galicia el nivel de digitalización es tal que 5º o 6º de primaria ya ha desaparecido el libro en papel, es todo digital y el niño se lleva una tablet o un portátil a casa todos los días y tiene que hacer todas las



► Entrevista 2

Antonio Rial Boubeta

tareas a través de un dispositivo digital y entregarlo todo a través de la Red. Eso genera una disonancia grave para los padres, que no saben como restar presencia de la tecnología en la vida de sus hijos.

Creo que más que un recetario de 107 medidas (como el que acabamos de hacer desde el Comité de Expertos del Ministerio de Infancia y Juventud), a los padres hay que concretarles 3 o 4 cosas que funcionen y que realmente puedan hacer. La primera es retardar la edad a la que le compramos un móvil. Realmente un teléfono móvil es como una gran Lámpara de Aladino que ponemos en sus manos con sólo 10-11 años y a través de la que puede obtener, sencillamente, todo lo que quiera tener. Resulta un poco ingenuo pensar que no la va a tocar. Poner en manos de un niño de 10 o 12 años un móvil, con ese desarrollo a nivel cerebral, de maduración a nivel hormonal y a nivel social no parece muy prudente. Su capacidad para autogestionarse o autorregularse con una lámpara de Aladino tan atractiva en sus manos no es demasiado grande. Frota y puede tener ocio, entretenimiento, diversión, contacto social, amigos, novios, novias, sexo, placer, dinero... lo que quiera tener. Pedirle a un niño de 12 años que duerme con la lámpara en la mesita de noche y que no lo toque es, como mínimo, ingenuo.

Creo las mamás y los papás estamos un poco anestesiados con todo este tema y no nos damos cuenta de la importancia que tiene. Hay una sobreinformación y un alarmismo social que termina por anestesiarnos a todos y nos lleva desentendernos. O sea, primer mensaje: retrasar la llegada al primer móvil. Con 14 años puede haber una presión social que ya es un tanto difícil de manejar, pero no con 11. Retrasar esos 2-3 años según muchos estudios, implica reducir a la mitad las tasas de juego online, de adicción a los videojuegos, de consumo de pornografía o de sexting. Eso puedo hacerlo. Pongámonos de acuerdo.

La segunda recomendación es implantar una buena higiene digital. En casa hay cosas que puedo cambiar: por ejemplo, que no se duerme con el móvil en la mesilla de noche, ni mamá, ni papá, ni la abuela, ni el hermano mayor. Espacios sin móvil, la noche es para descansar. El sueño tiene una función a nivel cognitivo en el desarrollo cerebral impresionante. Si nos cargamos la higiene del sueño estamos tocando muchas cosas, esperemos años y veremos las consecuencias. Está demostrado desde el punto de vista de la neurociencia.

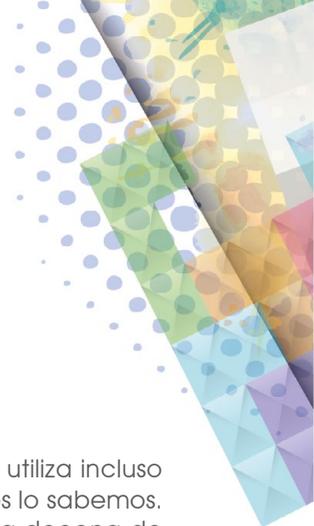
Al baño no se lleva el móvil y al colegio tampoco, salvo circunstancias excepcionales. No hace falta que me lo prohíban. Yo como madre, como padre debo saber que no es bueno para mis hijos.

La última, sencillita, dar buen ejemplo. Tenemos un porcentaje de más del 40% de mamás y papás que habitualmente en la comida o en la cena tenemos el móvil encima de la mesa, mandamos WhatsApps o consulto no sé qué.

Sabemos que los niños aprenden por modelado... y si el modelo es malo... Si el modelo se reproduce, tenemos lo que tenemos. Por otra parte, nos estamos quitando cualquier autoridad que pudiéramos tener cuando les decimos a ellos que dejen el móvil, porque nos han pillado haciendo lo mismo. Entonces claudicamos y eso no lo podemos hacer. Se sabe entre los chavales cuyos papás utilizan el móvil en las comidas, las tasas de todos los problemas son significativamente mayores.

¿Y en la base de la pirámide? ¿qué queda?

La base de la pirámide tiene que ver con las instituciones, con la administración y con la industria. Hay que poner leyes y sancionar a la industria tecnológica si no se compromete. Si la edad requerida para estar registrado en una red social son los 14 o los 16 años y lo



► Entrevista 2

Antonio Rial Boubeta

incumple más del 95% de los adolescentes... si el 85% utiliza incluso tres o más. Aquí todo el mundo incumple la ley y todos lo sabemos. Sin embargo, si yo llego a un bar y veo que hay media docena de niños de 12 ó 13 años bebiendo alcohol ¿a quién habría que multar sin dudarlo? Al dueño del bar, al único que obtiene rendimiento económico de ello. Pues debería suceder lo mismo con Meta, con TikTok, Instagram, Youtube o Twitch. Sabemos perfectamente que niños de edades muy tempranas están utilizando estas plataformas masivamente, consumiendo y generando contenidos inapropiados para su edad. Lo mismo pasa con los videojuegos. Hay que empezar a tomar medidas y legislar con valentía.

Por otra parte, el sistema sanitario tiene que apostar definitivamente por la detección e intervención precoz. Es algo muy sencillo. En pediatría tenemos un calendario de vacunación, un programa del niño sano donde se pregunta por miles de cosas, controles rutinarios... Habrá que hacer un control estandarizado donde se evalúe bien todo esto también. Detectar precozmente es fundamental, porque si la edad media del primer móvil está en 10 años y medio y el consumo de pornografía se inicia antes de los 11, tenemos que empezar a trabajar antes. Es lo que a nivel internacional se conoce como SBIRT (Screening, Brief Intervention and Referral to Treatment: detección, intervención precoz y derivado a tratamiento). Esto no es ninguna quimera y ya se hace en muchos países. Si usted como sistema sanitario público no puede hacerlo, tiene que dotar a las asociaciones que trabajan en el ámbito de la prevención de los recursos necesarios para que puedan hacerlo.

Por último, está claro que necesitamos reforzar los servicios de salud mental. Cualquier persona que tenga una adicción, sea menor o mayor, tiene un peaje a nivel emocional y hay que darle soporte. Los dispositivos de salud mental en este país están saturados. Las familias se ven obligadas a rascarse el bolsillo y muchas veces sin saber bien a dónde acudir.

¿Cómo ves el futuro?

Siento desconcierto, un poco de desesperanza y mucha frustración. El panorama es un tanto oscuro. Por eso tiene tanto valor el trabajo de asociaciones como ASAJER, que siguen trabajando a pie de campo, de manera constante, testaruda y comprometida. Mis mejores deseos y mi agradecimiento a todas y todos los que formáis parte de ella.





Artículo ■

03



Situación actual del juego de azar y su problemática



Raquel Beltrán de heredia

Psicóloga de ASAJER. Lleva 22 años trabajando con el juego patológico y otras adicciones comportamentales.

Natalia Gallego

Trabajadora social (ASAJER). Responsable del Programa BEGIRADA, que se ocupa de la Atención Social y Detección de la Ludopatía en el medio rural.

Los juegos son una parte integral de todas las culturas, y una de las formas más viejas de interacción humana. Sin duda, están muy ligados al origen de los humanos, y se vinculan al ocio, interacción, disfrute, emoción, entretenimiento, y...al azar. Porque hablar del azar en los juegos no es un "invento" de ahora, sino algo que nos lleva a la antigüedad.

Por ponernos en situación, según hallazgos arqueológicos, nos remontamos al año 3000 a.e, cuando en Mesopotamia y China se jugaba con dados de seis caras hechos de marfil o hueso, o hacia el año 2000 a.e cuando empezaron a utilizar los egipcios los dados que conocemos en la actualidad, o algún otro juego de mesa.

■ Artículo 1

Situación actual del juego de azar y su problemática

Es en la Edad Media y Renacimiento, cuando las autoridades empiezan a reconocer los peligros potenciales del juego y por tanto, a intentar prohibirlo. A pesar de dicha prohibición, el juego continúa extendiéndose y empiezan a surgir más, como las casas de apuestas y loterías, entre otros. En los Siglos XVIII y XIX es cuando surgen grandes casinos, y a finales del XX, con la aparición de internet, llega la revolución del juego online. Así pues, además de la gran oferta de juego presencial, aparece la posibilidad de jugar en cualquier momento y lugar.

En definitiva, los juegos de azar han perdurado y evolucionado con el tiempo a los juegos actuales, pero, ¿cuál es la situación actual?, y ¿la evolución también se puede apreciar en el perfil del/a jugador/a?

Si nos fijamos en datos actuales, podemos ver, que según el Estudio de Prevalencia de Juego 2022-2023 elaborado por la Dirección General de Ordenación del Juego del Ministerio de Consumo, el perfil del/a jugador/a es cada vez más joven. Así pues, el 22% de jugadores/as es menor de 25 años, y los jóvenes de entre 18 y 25 años son los que más riesgo corren de padecer trastornos del juego. De hecho, el 12% de los jóvenes entre las mencionadas edades, desarrollan problemas con el juego.

Respecto a la modalidad del juego, es más habitual el juego presencial, pero el 36,5% de menores de 25 años ha apostado online en el último año, con lo que ello conlleva teniendo en cuenta la accesibilidad desde todo momento y lugar.

Las opciones y alternativas de juego (juegos públicos, juegos de azar de gestión privada, juego presencial, juego online...) ha conllevado que el abanico de personas jugadoras también sea más amplio y variado.

Así, podemos observar que ese cambio referido a modalidades de juego también ha conllevado cambios asociados respecto a la visión social de personas usuarias de juego, perfil, tiempo de adicción, formas de conseguir recursos vinculados a la conducta de juego, predisposición para pedir ayuda para salir del problema, etc.

Podemos ver cómo se ha ido transformando en poco tiempo esa percepción y visión social del/la jugador/a desde aquella clientela adinerada que frecuentaba los casinos de los años 70, y a la cual el juego daba cierto estatus, pasando por el/la jugador/a de máquinas tragaperras de los años 80-90 de mediana edad, solitario/a, que pasaba las horas muertas sin mayor afición que invertir equivocadamente su sueldo en un juego electrónico cuyas características visuales eran una palanca, unos botones y unos carretes con diferentes dibujos de frutas, campanas,... En la actualidad hablamos de persona joven, formada, con gran afición a los deportes y que destina todos sus recursos a intentar corroborar que el posible conocimiento que tiene deportivo puede llevarle a vivir por encima de sus posibilidades económicas.

Respecto al perfil de la persona jugadora, podríamos decir que lo que nos llega a los recursos que trabajamos en la prevención y tratamiento de esta adicción es un perfil muy variado, apareciendo en todos los estratos de la sociedad. Sin embargo, parece resaltar que la publicidad, el juego online y la gran accesibilidad al juego, han propiciado que el perfil se haya rejuvenecido, que cada vez tenga más presencia las apuestas y el acceso vía online.

Refiriéndonos a todo aquello que acompaña a una persona con ludopatía, se puede percibir que la adicción conlleva las mismas características y consecuencias que siempre le han definido. Quizás, lo que puede estar variando sea el tiempo vinculado a la adicción, ya que el deterioro de la persona adicta se produce en un tiempo menor que el que se daba hace unos años. Posibles causas de ello podrían ser la impulsividad que acompaña al momento vital de personas más jóvenes que se inician en el juego, la rapidez de los episodios de juego (tanto del juego en sí como de los resultados), el anonimato que proporciona a aquellos que se esconden detrás de una pantalla, y la disponibilidad del juego las 24 horas del día de los 365 días del año.

■ Artículo 1

Situación actual del juego de azar y su problemática

Tampoco podemos olvidar el descontrol con el juego y el ímpetu de conseguir todos los recursos económicos posibles para llevar a cabo la conducta de juego. Se podrían enumerar diversas opciones que existen en la actualidad para conseguir aquel dinero que no tiene el jugador. Las casas de empeños, que sin ningún impedimento permiten embargar la play station del niño, las empresas de micropréstamos que a cambio de unos intereses desbordantes permiten acceder en muy poco tiempo a dinero que luego resultará casi imposible de devolver, o prestamistas que están a la espera en el local de juego para que la desesperación de quien acaba de perder la apuesta le haga aceptar esas condiciones que si no estuviera en una situación desesperada, no aceptaría en ningún caso.

También, respecto a esa evolución o cambio en todo lo relacionado con el juego, es frecuente que se dé la comorbilidad en los trastornos mentales. Esto quiere decir que aquella persona que presenta una adicción al juego pueda presentar simultáneamente otra adicción u otro trastorno mental. Es usual que aparezca trastorno depresivo, ansiedad y/o consumo de sustancias como cannabis, cocaína y/o alcohol.

Así mismo, podemos considerar que ha habido una variación en el tiempo, de búsqueda de ayuda para solucionar el problema cuando aparece en la familia. Este suele ser menor, pero debido a que vivimos en una sociedad del "aquí y ahora" Y queremos resultados inmediatos, surge la dificultad de hacer el esfuerzo en el tratamiento para conseguir los cambios necesarios. Y eso significa no solo dejar de jugar, sino hacer modificaciones a nivel personal, familiar...A menudo queremos una pastilla o inyección que inmediatamente nos solucione nuestros problemas o dificultades, por lo cual frecuentemente se hace complicado mantenerse en un tratamiento largo como es el del juego patológico.

Pero quizás, donde no se aprecia gran cambio y/o evolución es en la percepción de la adicción al juego por parte de la sociedad, y en definitiva, en la concienciación que tenemos al respecto. De siempre, se ha tendido a vincular la ludopatía con el vicio. Ésto

hace que se asocie con una conducta que la persona puede dejar cuando quiera, y no como lo que es, una enfermedad en la que hay dificultad para controlar los impulsos de jugar, que genera mucho sufrimiento, y que a menudo uno/a solo/a no puede superar. Con el paso de los años, dicha percepción apenas ha cambiado, lo cual influye a la hora de que una persona reconozca su problema y admita que necesita ayuda y apoyo.

Por tanto, es labor de todos/as continuar visibilizando la enfermedad. Informar, dar a conocer, y en consecuencia, concienciar en torno a ello, y así, probablemente, la petición de ayuda de aquellos/as que la sufren será antes y con menos sentimiento de vergüenza y culpa. Y por supuesto, trabajar en la prevención e información de todo lo que puede implicar descontrolar con los juegos de azar.





Te interesa... ●

03



● Te interesa...

Día sin juego de azar y apuestas 2024



MANIFIESTO

Con motivo del Día sin Juego de azar y apuestas (29 de octubre), ASAJER, en este año en el que cumple su 35º aniversario, quiere poner como protagonistas a las personas que, a lo largo de estos años, han confiado en nuestro colectivo.

Este año ASAJER ha querido hacer hincapié en la Prevención del juego de azar y su problemática. Por ello ha realizado una Jornada en torno a dicha temática, en la que se han recogido varias experiencias de diversos recursos con el objetivo de informar, sensibilizar, concienciar y trabajar de forma preventiva en diversos ámbitos la adicción al juego de azar, tanto dentro como fuera de las pantallas. Asimismo coincidiendo con el Día Mundial de la Salud Mental que se celebró el pasado 10 de octubre, se ha realizado una exposición y una charla en torno a las adicción al juego y la salud mental.

Desde el año 1989 hasta la actualidad, la visión de la ludopatía ha ido evolucionando. En 2013, la Asociación Americana de Psiquiatría

● Te interesa...

Día sin juego de azar y apuestas 2024

la denomina como “Trastorno de Juego” y se reclasifica dentro de los “Trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos”. En 2018, la OMS incluye el Trastorno de Juego dentro de los “Trastornos debidos a comportamientos adictivos” (CIE-11).

El Trastorno de Juego es un trastorno mental y requiere un tratamiento integral, en el que se incida tanto en lo biológico, psicológico y social.

En los últimos años, la ludopatía se ha convertido en un problema de salud pública. Actualmente se estima que alrededor de 80 millones de adultos en el mundo sufren adicción al juego.

Según estudios epidemiológicos y clínicos, de cada 10 personas con trastorno de juego, nueve son varones. Las mujeres presentan un mayor estigma y mayores tasas de depresión y ansiedad, mientras los hombres son más impulsivos y presentan en mayor medida trastornos como TDAH, trastorno bipolar.

Otra cuestión que cada vez está cobrando más peso es la publicidad y cómo puede estar influyendo en el aumento de las conductas de juego entre las personas adolescentes y jóvenes. Se habla sobre todo de la toma de decisiones y la normalización de dichas conductas.

Según estudios realizados, entre un 4% y un 5,6% de jóvenes presentan conductas de juego de riesgo y el 1,2% presentan un juego problemático. Las tecnologías han supuesto un cambio también en el juego. Por ejemplo se está estudiando lo relacionado con el uso de las “loot boxes” o cajas botín, planteando que pueden ser una peligrosa puerta de acceso a los juegos de azar. Por otro lado, en estudios realizados en población adolescente relacionada con internet, se estima que 9 de cada 10 adolescentes se conectan varias veces al día a internet o están permanentemente en la red.

En los últimos años ha preocupado el contacto de las personas menores de edad con los juegos de azar. Según estudios realizados en

la Comunidad Autónoma de Euskadi, un 25% de los jóvenes accede a los juegos de azar antes de los 18 años.

Para finalizar, se está hablando de nuevos escenarios que preocupan por el peligro que puedan suponer sobre todo en población joven. Hablamos de criptomonedas, inteligencia artificial, metaverso, etc.

¿En qué tenemos que seguir mejorando?

- Es necesario mejorar la regulación de la publicidad y su control, especialmente para proteger a las personas más jóvenes y los colectivos más vulnerables.
- Mayor reconocimiento al trabajo que realizan las entidades del tercer sector, dotándolas de mayores recursos para mantener la labor que realizan y puedan emprender nuevos proyectos para mejorar la atención a dicha problemática.
- Mejorar el trabajo en red y la coordinación entre diferentes entidades tanto públicas como privadas.
- Contar con un protocolo para la prevención de la adicción al juego para que las actuaciones preventivas sean efectivas y se sigan los mismos criterios. Aquí incluimos tanto desde la puesta en marcha de campañas como planes preventivos a realizar en el ámbito escolar, familiar y en espacios de ocio y tiempo libre.
- Mejorar la atención de las familias y darles un mayor peso en la prevención de la adicción al juego por parte de adolescentes y jóvenes.

Para más información:

Llámanos al **945 14 04 68**

Escribenos a **asajer@telefonica.net**

Conócenos: www.asajer.org



Recomienda ■

04



Libro recomendado



¡JUGAD, JUGAD, MALDITOS!

LA EPIDEMIA DEL JUEGO EN ESPAÑA: LUDOPATAS Y CAPOS DEL AZAR

Luis Díez y
Daniel Díez Carpintero

Editorial: Ediciones Akal

Páginas: 288

Año de edición: 2020

Sinopsis

La crisis financiera y económica, con sus secuelas de desempleo, precariedad y aumento de las desigualdades, está siendo aprovechada como caldo de cultivo propicio para el florecimiento y la expansión de las casas de juegos de azar y apuestas deportivas, hasta el punto de convertir el Reino de España en una timba. Los juegos de azar representan el 2,3 por 100 del PIB, más de 23.000 millones de euros al año según el último informe del Ministerio de Hacienda (ejercicio de 2017). El subsector no ha dejado de crecer en el último lustro.

En este libro se analizan a fondo las tres dimensiones –humana, sociopolítica y económica– de una «industria» (la llaman) del entretenimiento que infecta de salas de juego y apuestas los barrios de menor renta de las ciudades españolas (cada año se abren 500 más) y no parece tener tasa ni límite. Se expande como si unos poderes inescrutables hubieran decidido en algún lugar ignoto inocular a los jóvenes (y no tan jóvenes) el virus de la ludopatía y la autodestrucción.



Libro recomendado

¡JUGAD, JUGAD, MALDITOS!

LA EPIDEMIA DEL JUEGO EN ESPAÑA: LUDOPATAS Y CAPOS DEL AZAR

La dimensión humana del problema, la más íntima y reservada, también la más destructiva, se aborda desde todos los ángulos posibles, con el fin de ofrecer una visión completa del proceso de deconstrucción y desgracia de las personas y de las dificultades de su rehabilitación. El estilo del reportaje periodístico, con testimonios, entrevistas, documentos y referencias bibliográficas aporta intensidad al relato y sirve de piedra de toque sobre un sistema voraz e insostenible que ha reducido a cifras económicas los valores humanos y que enarbola el único principio válido: «la ética del beneficio» le dicen.

La vertiente sociopolítica del juego (más de dos millones de españoles juegan habitualmente) comprende desde el balbuciente rechazo vecinal a la proliferación de las casas de apuestas hasta el fenómeno de «la mejor liga del mundo», pasando por la propaganda publicitaria, los patrocinios, la sumisión de los medios de comunicación y las complicidades políticas, legislativas, policiales y judiciales con los «operadores».

La parte económica se centra en destapar los intereses y personajes que están detrás de una burbuja con un margen de beneficio (y rentabilidad) del 11 al 45 por 100 del dinero que fluye por sus conductos. Fondos buitres, señores del juego en guerra unos con otros, financiación política, amaños, apaños y blanqueo de dinero negro de origen criminal completan la investigación.

Documental recomendado



No va más

Proyecto de Investigación sobre las adicciones a los juegos de azar.

Sinopsis

El documental "No va más", financiado por el Ministerio de Consumo y producido por Palosanto Studio, parte del trabajo de un equipo de investigación de UNIR. Gemma Mestre-Bach, investigadora de la Universidad Internacional de La Rioja recoge en este documental la opinión de diez expertos y testimonios sobre cómo funcionan las expectativas y las emociones en el juego de azar y cómo puede llegar a pasar de algo lúdico a una adicción.