

XXXIX
Reunión Anual de
la Sociedad Española
de Epidemiología (SEE)

XVI
Congresso da
Associação Portuguesa
de Epidemiologia (APE)

XIX Congreso de
la Sociedad Española
de Salud Pública y
Administración Sanitaria (SESPAS)

LEÓN

7 al 10 de Septiembre de 2021

COMPILACION DE PONENCIAS

Mesa SESPAS: El juego como problema de salud



“Evidencias para pandemias”

León, 7 al 10 de septiembre de 2021

El juego es un grave problema de salud pública en plenocrecimiento que afecta más a los más vulnerables

El contexto socioeconómico y las desigualdades en salud son factores de riesgo entre los grupos más vulnerables.

La presión mediática y la publicidad están directamente relacionadas con la intensidad de las apuestas, sobre todo en colectivos vulnerables.

El perfil de jugador problemático también presenta una mayor prevalencia de comportamientos de riesgo como el consumo excesivo de alcohol o de tabaco.

Seis de cada diez españoles de entre 15 y 64 años ha jugado alguna vez por dinero, ya sea de forma online o presencial.

La Sociedad Española de Salud Pública y Administración Sanitaria (SESPAS) ha celebrado una mesa sobre el juego de apuestas como problema de salud pública en el marco de la Reunión Anual de la Sociedad Española de Epidemiología que se celebra en León.



León, 8 de septiembre de 2021. El juego de apuestas como problema de salud pública ha protagonizado la mesa redonda organizada por la Sociedad Española de Salud Pública y Administración Sanitaria (SESPAS) en la actual edición de la Reunión Anual de la Sociedad Española de Epidemiología, y ha estado moderada por el Dr. Joan R. Villalbí, Delegado del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas del Ministerio de Sanidad.

A lo largo de las diferentes ponencias, los expertos han abordado la realidad actual de los problemas de salud derivados del juego, tanto en su vertiente online como presencial; sus determinantes sociales; el papel de la publicidad y los efectos que ha tenido la pandemia sobre el mismo.

Si bien según los expertos hasta hace unos años el contexto no favorecía el juego de apuestas, su despenalización en 1977 y la expansión en la década de los 80 de las máquinas en hostelería, bingos, casinos y loterías, hizo que se popularizara. Desde que las competencias sobre ordenación del juego en la Administración General del Estado pasaron del Ministerio de Hacienda al de Consumo en 2020, han surgido varias iniciativas regulatorias. No obstante, los conferenciantes han coincidido en que es necesario abordar el problema del juego desde la perspectiva de la salud pública para poder identificar todos sus riesgos.

En este sentido, Olga Sancho, de la Agència de Salut Pública de Barcelona (ASPB), ha propuesto estudiar las dinámicas de juego de apuestas y salud pública siguiendo el modelo de desigualdades en salud. Desde este prisma, el contexto socioeconómico y político, así como los ejes de desigualdad del sistema sanitario resultan factores de riesgo para la adicción al juego entre los grupos más vulnerables.

De acuerdo con los datos del Observatorio Español de Drogas y Adicciones del PNSD (Ministerio de Sanidad) presentados por la Dra. Marta Molina, antes de la pandemia (2019-2020), un 64,2% de la población de 15 a 64 años había jugado con dinero online o presencialmente.

De ese porcentaje, un 1,6% realizaría un posible juego problemático y un 0,6% presentaría un posible trastorno del juego. Entre estos últimos se observa una mayor prevalencia de comportamientos de riesgo como consumo excesivo de alcohol o consumo diario de tabaco. De acuerdo con Molina, los patrones de juego que necesitan una vigilancia más estrecha son aquellos que “afectan a la población más joven, así como a la más vulnerable, por presentar criterios que sugieren un potencial juego problemático”.

Por este motivo, Yolanda López del Hoyo (Instituto de Investigación Sanitaria de Aragón y Universidad de Zaragoza) ha abogado por desarrollar programas preventivos y de intervención específicos en mujeres, jóvenes y personas mayores. Y es que, hasta ahora, la mayor parte de la investigación y el desarrollo de programas de prevención se ha centrado en jugadores varones adultos de mediana edad.



La prevalencia del juego aumenta cada año, especialmente en la modalidad presencial.

Posteriormente ha sido el turno de Susanna Puigcorbé de la Agència de Salut Pública de Catalunya (ASPCAT), cuya ponencia se ha centrado en documentar y describir la oferta de juego presencial en Cataluña. Lamentablemente, según ha explicado, la prevalencia del juego en la población aumenta año tras año y se incrementa en mayor medida en el juego presencial. El motivo es que “una elevada presencia de la oferta del juego de azar en el entorno urbano puede normalizar su uso y modificar las actitudes de la población respecto a este”.

Esta mayor frecuencia y afición por el juego puede explicarse, según el profesor de la Universidad Miguel Hernández, Daniel Lloret, por la influencia de la publicidad. “Los estudios muestran que una mayor exposición a la publicidad está relacionada con una mayor frecuencia de juego, tanto en adultos como en jóvenes”, ha señalado. Y es que, aunque la investigación sobre el impacto de la publicidad en la conducta de juego es relativamente reciente, los estudios muestran que una mayor presión mediática está directamente relacionada con la intensidad de las apuestas, sobre todo en colectivos vulnerables. De hecho, el 70% de los menores reconocen ver mucha publicidad de apuestas y uno de cada tres admite sentirse influenciado por la publicidad del juego. Además, tanto en población general como en población clínica adulta, se ha observado que el 15% de la población general y el 35% de la población de jugadores en tratamiento reportan que la publicidad del juego les había hecho apostar más.

Por último, María Pérez-López, del equipo de adicciones de MadridSalud, ha mostrado los esfuerzos de prevención llevados a cabo desde la organización municipal MadridSalud. Mediante su estrategia de Prevención y Atención al trastorno por Juego de azar, se plantea prevenir e intervenir ante las conductas de riesgo y problemas asociados a los juegos de azar y los videojuegos. Para ello, acogen, valoran y asesoran a las familias y realizan intervenciones grupales e individuales con población de riesgo o personas ya consideradas adictas.

En definitiva, los expertos han hecho un llamamiento al reposicionamiento de la salud pública en general y de la epidemiología en particular, de manera que sea mejor considerada en su articulación a la hora de definir políticas y estrategias sanitarias y de salud.

Esta edición del congreso de la Sociedad Española de Epidemiología (SEE), la primera que se lleva a cabo de manera presencial desde la irrupción de la pandemia, reúne a la SEE, la Asociación Portuguesa de Epidemiología (APE) y la Sociedad Española de Salud Pública y Administración Sanitaria (SESPAS). Contará con 33 ponentes, más de 600 asistentes, 13 mesas espontáneas y 820 comunicaciones. Además, 40 voluntarios -estudiantes de los grados universitarios que se imparten en las sedes del congreso-, velan por el correcto desarrollo de la cita.

Para ello, el Comité Organizador ha elaborado un protocolo de actuación para conseguir un entorno de trabajo seguro que incluye, entre otras cuestiones, el cálculo de espacios de acuerdo a diferentes posibilidades de aforo, así como medidas higiénicas para las actividades que se desarrollen en el marco del congreso. Además, cuenta con la colaboración del Servicio de



Vigilancia Epidemiológica de la Universidad de León y se ha creado una Unidad Básica de Vigilancia y un plan de actuaciones ante un caso sospechoso.

En cuanto al contenido del congreso, la COVID-19 tendrá un gran protagonismo, pero no será el único tema del que se hable en las ponencias. También habrá espacio para la atención al final de la vida, el juego como problema de salud pública o el envejecimiento saludable en tiempos de pandemia, entre otros asuntos.



Título: Información de las encuestas poblaciones e impacto de la pandemia

Autora: Marta Molina Olivas

Afiliación: Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas

La Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (DGPNSD), con la colaboración de las comunidades y ciudades autónomas realiza dos encuestas nacionales periódicas: la Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES) y la Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES), que se realizan en años alternos. Desde el año 2014, se incluyen preguntas relacionadas con las adicciones comportamentales, cuya formulación se ha ido adaptando al rendimiento y la realidad de cada edición. Sus resultados indican que el juego con dinero es una actividad ampliamente extendida en nuestra sociedad. En 2019/20, un 64,2 % de la población de 15 a 64 años ha jugado con dinero en el último año (presencial, online o ambos), 66,8% en hombres y 61,5% en mujeres, con una gran diferencia entre la prevalencia de juego con dinero online (6,7%), y el juego de manera presencial (63,6%).

El juego con dinero online muestra una clara tendencia ascendente y es mayor en los hombres (9,1%) que en las mujeres (4,2%), así como entre las personas más jóvenes, descendiendo su prevalencia a medida que aumenta la edad. En la población que juega online, el juego que predomina entre los hombres son las apuestas deportivas (58,8%) mientras que, entre las mujeres predominan los juegos tipo loterías, incluidas primitivas o bonoloto, (45,5%). La cantidad máxima jugada en un solo día entre la mayoría de los jugadores se encuentra entre los 6 y los 30 euros. En la población de estudiantes de 14 a 18 años, según la encuesta ESTUDES, la prevalencia de jugar dinero online es superior (10,3% en 2018) y mayor en los hombres (17,4%) que en las mujeres (3,6%). En estudiantes, con independencia del sexo, el juego preferido online son los videojuegos, seguidos de las apuestas deportivas. La cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en los últimos 12 meses es, en el 3,2% de los estudiantes, inferior a los 6 euros y, en el 1,7%, superior a los 30 euros.

El juego presencial con dinero en el último año es ligeramente superior entre los hombres (65,9%) que entre las mujeres (61,2%) y muestra también una tendencia ascendente. Según va aumentando la edad, mayor es el porcentaje de personas que han jugado con dinero de manera presencial en el último año pasando, en 2019/20, de un 31,4% entre los más jóvenes hasta un 77,1% entre la población de 55 a 64 años. Los juegos más habituales fueron las loterías, a las que jugó un mayor porcentaje de personas (94,4%), seguidas de las loterías instantáneas (rascas) con un 24,9% y las quinielas de fútbol y/o quinigol (14,6%). De la misma manera que en juego online, la mayor cantidad de dinero gastada en un solo día se sitúa en el rango de 6 a 30 euros. Los datos de la encuesta ESTUDES indican que, en la población de estudiantes de 14 a 18 años, el juego presencial también es más frecuente que el juego online (22,7% en 2018), aunque menos prevalente que en población general. En esta población sí existe una diferencia significativa por sexo, siendo bastante superior en los hombres que en las mujeres.



La mayoría de estudiantes de 14 a 18 años, tanto hombres como mujeres, que han jugado dinero de manera presencial lo han hecho en loterías y quinielas. La cantidad máxima de dinero gastada en uno solo día en los últimos 12 meses, para la gran mayoría de los estudiantes de 14 a 18 años, es de menos de 6 euros.

Por tanto, el uso de juego con dinero y de internet tiene una alta prevalencia en la población española. Sin embargo, no todo este uso se puede catalogar de problemático. En la encuesta EDADES 2017 se introdujo una escala específica para poder obtener una aproximación a este fenómeno a nivel poblacional. Así, aplicando los criterios DSM-V, en 2019/20 un 1,6% de la población de 15 a 64 años realizaría un posible juego problemático ($DSM-V \geq 1$ y < 4) y un 0,6% presentaría un posible trastorno del juego ($DSM-V \geq 4$). Cuando comparamos la manera de jugar de la población en general con los individuos que muestran un posible juego problemático, vemos que éstos presentan una mayor frecuencia de juego y un mayor gasto de dinero en un sólo día.

También se observa que los posibles jugadores problemáticos presentan mayor prevalencia de comportamientos de riesgo, como: borracheras, *binge drinking*, consumo de riesgo de alcohol y consumo de tabaco diario. En la encuesta ESTUDES 2018/19, entre los estudiantes de enseñanzas secundarias, el 4,7% de los alumnos de 14 a 18 años serían candidatos para descartar un posible juego problemático según la escala Lie/ Bet, siendo mayor la prevalencia entre los chicos que entre las chicas. Esta población juega mayores cantidades de dinero y muestra prevalencias más altas de consumos de riesgo como *binge drinking* o tabaquismo diario.

Para estudiar el impacto de la pandemia por COVID-19, se realizó en noviembre de 2020 la encuesta OEDA-COVID 2020 mediante entrevista telefónica a una muestra representativa de la población española de 15 a 64 años. Según sus resultados, durante la pandemia disminuye la prevalencia de juego con dinero de manera presencial, que es mayor en hombres y en menores de 25 años. Sin embargo, respecto al juego con dinero online no se observan cambios antes y durante la pandemia, presentando también mayor prevalencia en hombres y en menores de 25 años, incluyendo menores de edad para los que esta actividad está prohibida. Un 5,4% de la población de 15 a 64 años que ha jugado con dinero de manera presencial antes de la pandemia por Covid-19 ha abandonado o ha disminuido el juego durante la pandemia. Este porcentaje es mayor en hombres que en mujeres (7,4% en hombres frente al 3,3% en mujeres).

El juego online muestra principalmente una ausencia de cambio, sumando un 2% el porcentaje de abandono o disminución y un 1,5% el inicio o aumento. Por otro lado, se introdujo en esta encuesta la escala Lie-Bet, escala de screening que permite valorar el riesgo de potencial juego patológico. En base a ella, el 0,5% de las personas encuestadas presentarían un posible juego patológico ($LIE-BET \geq 1$).



Se puede concluir que, en España, el juego con dinero es una actividad ampliamente extendida que va en aumento. Los patrones de juego que necesitan una vigilancia más estrecha son los que afectan a la población más joven, así como a la más vulnerable por presentar criterios que sugieren un potencial juego problemático. Las encuestas del Plan Nacional sobre Drogas seguirán vigilando este fenómeno para construir una sólida evidencia en la que fundamentar las necesarias acciones de salud pública.



Título: Colectivos vulnerables: mujeres, jóvenes y personas mayores

Autora: Yolanda López del Hoyo

Afiliación: Universidad de Zaragoza

Cuando pensamos en una persona que padece un problema de juego es difícil no pensar en un varón de entre 30 y 40 años de edad, con un nivel socioeconómico medio, sin embargo, el juego problemático y sus consecuencias no solo lo sufren las personas con este perfil, sino que afecta, en formas muy diferenciadas, a colectivos que pueden ser especialmente vulnerables al mismo.

Tanto los comportamientos de juego como los impactos de juego son diferentes según género y edad, sin embargo, la mayor parte de la investigación y el desarrollo de programas de prevención se ha centrado en jugadores varones adultos de mediana edad.

Se han encontrado, según género y edad, diferentes formas de juego, motivos para jugar, progresión de la conducta de juego, problemas de salud mental asociados, así como diversas maneras de buscar tratamiento, probablemente asociadas a las barreras que perciben a la hora de acceder a la ayuda profesional.

La tendencia que se está observando en las últimas investigaciones es un incremento en las conductas de juego con apuestas y apuestas deportivas en adolescentes y jóvenes. Diferentes estudios han evidenciado la relación que existe entre el comienzo temprano y la posibilidad de desarrollar trastorno de juego, así como las consecuencias sociales, familiares, económicas, legales y de salud mental vinculadas a este trastorno.

Algunos estudios también señalan una mayor frecuencia de conductas de juego de azar en mujeres, sin embargo, el trastorno de juego en mujeres está invisibilizado, lo que conlleva entre otras consecuencias, una mayor dificultad en el acceso al tratamiento y un problema de estigma social.

Otro colectivo especialmente vulnerable a la adicción al juego es la tercera edad, las situaciones vitales estresantes vinculadas a este grupo etario provocan una inestabilidad emocional, que les puede llevar al juego y a la adicción al mismo. Además, se prevé que la tasa de juego también aumente en este grupo debido a una disminución en la brecha digital que, hasta el momento, les mantenía al margen del juego online.

En este trabajo se tratará de poner en evidencia la importancia de prestar atención y desarrollar programas preventivos y de intervención específicos en mujeres, jóvenes y personas mayores, colectivos especialmente vulnerables, en los que el trastorno de juego es motivado, desarrollado y mantenido por variables específicas en cada caso, con consecuencias diferenciadas, que no podemos obviar para realizar las intervenciones más adecuadas.



Título: **Determinantes sociales del juego de apuestas**

Autor/es: **Sancho Moron, O.; Clotas Bote, C.; Bartroli Checa, M.;**

Afiliación: **Agència de Salut Pública de Barcelona**

Actualmente existe un creciente reconocimiento internacional sobre la importancia del trastorno por juego de apuestas y los daños asociados al juego como un problema de salud pública emergente.

El objetivo del presente trabajo es proponer un marco conceptual para comprender los determinantes sociales del juego de apuestas y sus daños asociados y así poder establecer las intervenciones de prevención necesarias.

El marco propuesto sitúa la evidencia actual sobre el trastorno por juego de apuestas y los daños asociados al juego en el modelo de desigualdades en salud, analizando la importancia del contexto socioeconómico y político, de los ejes de desigualdad, de los factores individuales y sociales, y del sistema sanitario en la desigualdad en salud asociada al juego de apuestas que sufren los grupos más vulnerables.

Las fuerzas políticas, económicas y sociales son las responsables de legitimar los juegos de apuestas en cada país y determinan las diferentes políticas, tanto macroeconómicas, como sociales y de regulación. Las normas y valores culturales y sociales sustentan estas políticas. Actualmente la mayoría de países promueven el mercado libre y la responsabilidad individual del jugador frente a los pocos que adoptan un enfoque de salud pública. Las políticas de regulación de los juegos de apuestas más efectivas son aquellas que regulan el acceso, disponibilidad, publicidad y las características estructurales de los juegos. Destacar la importancia de la industria del juego, tanto por su poder económico como por el continuo desarrollo tecnológico e innovador.

El contexto socioeconómico y político influye en la estructura social y a la distribución de poder y recursos dentro de ella. Los distintos ejes de desigualdad que determinan jerarquías de poder en la sociedad como la clase social, el género, la edad, la etnia y el estado migratorio también están presentes en el juego de apuestas, donde una marcada paradoja del daño está presente en los grupos más vulnerables. Jóvenes, mujeres, migrantes y personas con estatus socioeconómico bajo son colectivos que normalmente juegan menos, pero las personas que lo hacen sufren más daños relacionados con los juegos de apuestas.

Las circunstancias materiales influyen en los daños asociados al juego. Las personas en situación de desempleo, con una elevada deuda económica, sin hogar y que viven en un barrio desfavorecido presentan más probabilidad de sufrir problemas con el juego.

Las influencias sociales, tanto de la familia como del entorno influyen en la actitud ante el juego de apuestas.



Ciertos factores individuales parecen estar relacionados con el juego de apuestas problemático, como determinadas características de personalidad y la presencia de trastornos comórbidos como depresión, ansiedad y trastorno por uso de sustancias. Las distorsiones cognitivas que presentan las personas jugadoras también están relacionadas con mayor juego problemático.

El sistema sanitario de un país es clave para poder dar respuesta a estas desigualdades, facilitando el acceso y eliminando barreras.

Los determinantes sociales determinan las desigualdades en salud. Los daños asociados a los juegos de apuestas son los impactos adversos en la salud y el bienestar de las personas, las familias, las comunidades y la sociedad. Se calcula que el 85% de los daños asociados al juego de apuestas está relacionado con juego no considerado patológico.

Abordar los juegos de apuestas desde una perspectiva de salud pública, teniendo en cuenta los determinantes sociales y los daños asociados al juego de apuestas, permitirá valorar el alcance real de los problemas derivados de los juegos de azar y facilitar un abordaje desde diferentes áreas.



Título: **Distribución de la oferta de juego**

Autora: **Susanna Puigcorbé**

Afiliación: **Agència de Salut Pública de Catalunya**

El entorno urbano y los elementos que lo configuran influyen de múltiples formas en las personas que residen en él. De hecho, forma parte de los determinantes sociales de la salud de la población. El entorno urbano puede influir en el consumo de alcohol y tabaco de su población, en las enfermedades cardiovasculares e incluso en la esperanza de vida.

En los últimos años la oferta del juego en nuestro entorno se ha incrementado no solamente por la aparición de nuevas modalidades de juego online, sino también por la proliferación de casas de apuestas y salas de juego. Esta nueva oferta de juegos de azar se ha añadido a toda la oferta que ya había con las máquinas B en establecimientos de hostelería, las salas de bingo y casino, así como también a las de las administraciones de lotería que se encuentran por todo el territorio.

Una elevada presencia de la oferta del juego de azar en el entorno urbano puede normalizar su uso y modificar las actitudes de la población respecto a este. En efecto, la prevalencia de juego en la población, que aumenta año tras año, es mayor en el juego presencial.

El objetivo del estudio es describir de forma exhaustiva la oferta de todo el juego presencial en Cataluña y evaluar las variables contextuales que se asocian a su distribución.

El diseño del estudio es un observacional ecológico que analiza los datos en referencia a la oferta del juego presencial tanto público como privado de los 947 municipios de Cataluña.

Los resultados muestran una compleja y elevada presencia de la oferta del juego, sobretodo de establecimientos de hostelería con máquinas B y de administraciones y establecimientos que venden loterías. La distribución de los distintos elementos es desigual a lo largo del territorio y se asocia a distintas variables contextuales como el índice socioeconómico territorial.

La información aportada en el presente estudio servirá de base para futuros análisis sobre como la distribución del juego afecta a la normalización de su uso y a la prevalencia los problemas asociados al juego en la población de las diferentes áreas de Cataluña.



Título: **“Juego de apuestas y publicidad. ¿Qué nos dicen los resultados de investigación?”**

Autor: **Daniel Lloret Irlés**

Afiliación: **Universidad Miguel Hernández**

En la última década la industria del juego ha experimentado un gran crecimiento impulsado por la irrupción del juego online y las apuestas deportivas. Un mercado atractivo para los operadores de esta industria, que compiten aumentando la accesibilidad al juego y su presencia en los medios de comunicación, redes sociales y lugares públicos. Tanto es así, que es habitual la visualización de anuncios durante las retransmisiones deportivas, y el uso de figuras del deporte o celebridades como prescriptores de las casas de apuestas. Otras estrategias de marketing son mejorar el posicionamiento en buscadores y redes sociales, enviar notificaciones u ofrecer bonos.

Con el fin de proteger a menores y reducir la prevalencia del juego problemático y su adicción, diversos países europeos han revisado recientemente su legislación. Italia (DL 12.06.2018 n.87) y España (Ley 13/2011, de 27 de mayo) han sido los primeros países europeos en aprobar una estricta regulación de la publicidad del juego de apuestas. Otros países como Alemania o Bélgica han seguido su ejemplo, aunque con medidas menos restrictivas. Las restricciones a las comunicaciones comerciales han suscitado una gran polémica y amplios debates, en los que los detractores de la regulación generalmente objetan que no existen estudios científicos que justifiquen una regulación tan estricta. Por otra parte, los colectivos de afectados piden la eliminación completa de la publicidad.

El objetivo del presente trabajo es revisar el estado del arte de los principales resultados de las investigaciones sobre el efecto de las comunicaciones comerciales sobre la conducta de juego, especialmente su impacto en poblaciones vulnerables.

Aunque la investigación sobre el impacto de la publicidad en la conducta de juego es relativamente reciente, el caudal de conocimiento acumulado en la última década es suficientemente esclarecedor. Los estudios muestran que una mayor exposición a la publicidad está relacionada con una mayor frecuencia de juego, tanto en adultos como en jóvenes. En el caso de los adolescentes, los estudios longitudinales sugieren que una mayor exposición a la publicidad predice la conducta de juego, y los estudios transversales informan de que el 70% de los menores reconocen ver mucha publicidad de apuestas, y que uno de cada tres admite sentirse influenciado por la publicidad del juego.

Tanto en población general como en población clínica adulta, se ha observado que el 15% de la población general y el 35% de la población de jugadores en tratamiento reportan que la publicidad del juego les había hecho apostar más. Además, se ha visto que los jugadores de riesgo y problemáticos son más conscientes de la publicidad sobre el juego, y la perciben como un estímulo desencadenante para seguir apostando.



El desarrollo de técnicas de neuroimagen ha permitido cuantificar la mayor reactividad neural en la red de recompensa del cerebro en sujetos vulnerables ante estímulos publicitarios, mostrándose repetidamente como un biomarcador clave del craving, la compulsión y la recaída.

En conclusión, la presión mediática correlaciona con la frecuencia e intensidad de apuestas, sobre todo en colectivos vulnerables. Estos resultados son coherentes con los de los precedentes estudios sobre tabaco y alcohol. En el futuro se deberán realizar más estudios que aporten evidencia sobre la capacidad persuasiva de las comunicaciones comerciales, atendiendo a los nuevos canales y formatos. Otra línea de trabajo consiste en conocer el impacto del Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego en la conducta de juego, con especial énfasis en poblaciones vulnerables: jugadores problemáticos y menores. Por último, es necesario seguir desarrollando intervenciones preventivas eficaces.



Título: La prevención del juego desde un servicio municipal de adicciones

Autora: María Pérez López

Afiliación: Madrid Salud

El Ayuntamiento de Madrid, en su estrategia municipal de Prevención y Atención al trastorno por Juego de azar, se plantea como objetivo prevenir e intervenir ante las conductas de riesgo y problemas asociados a los juegos de azar y videojuegos entre la población de la ciudad de Madrid, a través de un trabajo continuo que contempla desde la prevención a la detección, acogida, valoración, asesoramiento, atención a las familias e intervención biopsicosocial grupal e individual con población de riesgo o adicción establecida.

El diseño de la intervención que se realiza desde el Instituto de Adicciones de Madrid Salud, organismo autónomo del ayuntamiento de Madrid, busca conseguir unos objetivos específicos:

- Aumentar la percepción social de riesgo y modificar la actitud y norma social hacia el juego de azar. Sensibilizar e incrementar el grado de conocimiento sobre los riesgos y problemas asociados a los juegos de azar. Para ello se desarrollan diferentes actuaciones desde campañas publicitarias, información en redes sociales y formación a profesionales y mediadores sociales.
- Realizar detección precoz de las personas adolescentes y/o jóvenes con juego de riesgo o con conductas de juego problemático para realizar una intervención de asesoramiento sobre cómo desarrollar habilidades y recursos personales de carácter protector frente a los riesgos del juego de azar y/o sus daños asociados. Se cuenta con programas como el de *La Contrapartida*, realizado en diferentes distritos de la ciudad y adaptando la intervención a las necesidades del territorio.
- Ofrecer una intervención biopsicosocial integral a adolescentes y jóvenes en situación de riesgo o con una adicción establecida y a sus familias en los siete CAD (Centros de atención a las Adicciones). Los equipos de adolescentes y jóvenes de los siete CAD realizan una intervención que parte de los entornos naturales de esta población (centros educativos, entidades de los barrios, familias...) para no solo sensibilizar sino poder detectar situaciones de riesgo o adicción y motivar a la intervención en los centros de atención. Se dispone de una red de recursos que apoyan la intervención, que es diseñada en función del perfil de gravedad de cada persona en relación con el juego.
- Ofrecer una intervención biopsicosocial integral a personas adultas con una adicción al juego establecida y a sus familias en los siete CAD (Centros de atención a las Adicciones).

XXXIX
Reunión Anual de
la Sociedad Española
de Epidemiología (SEE)

XVI
Congresso da
Associação Portuguesa
de Epidemiologia (APE)

XIX Congreso de
la Sociedad Española
de Salud Pública y
Administración Sanitaria (SESPAS)



LEÓN

7 al 10 de
Septiembre de 2021

Evidencias para pandemias

