



NEWSLETTER

OBSERVATORIO VASCO DEL JUEGO

Abril 2024

Número 7



Rodrigo Oraa Gil es psiquiatra, Jefe de Servicio Sanitario de Adicciones en la Red de Salud Mental de Bizkaia (RSMB), de Osakidetza. Su enfoque profesional se centra en la psiquiatría de las adicciones, una especialización que ha cultivado desde que finalizó su formación en Psiquiatría en el Hospital Universitario de Basurto en 2005. Es responsable de la atención a las adicciones y trastornos mentales frecuentemente asociados en los dispositivos asistenciales de la RSMB y responsable de la línea de la investigación en adicciones del Grupo Red Salud Mental del Instituto de Investigación Sanitaria Biobizkaia.

1- En primer lugar, y por su trayectoria profesional en Osakidetza, ¿cuáles considera que son los principales desafíos que enfrenta la psiquiatría en el abordaje de la adicción al juego? ¿Qué papel juega la tecnología en la actualidad en este espacio?

Lo que apreciamos en los dispositivos asistenciales de la RSMB en Osakidetza como uno de los principales desafíos que enfrenta la psiquiatría en el abordaje de la adicción al juego es la creciente prevalencia, probablemente relacionada con la accesibilidad de las plataformas de juego en línea y las apuestas deportivas. Estos entornos digitales amplían considerablemente el alcance y la disponibilidad del juego, lo que pone en riesgo de desarrollar adicciones al juego a segmentos de la población anteriormente no expuestos. Nos sorprende cómo la afición al deporte, habitualmente considerada un factor protector, puede suponer un factor de riesgo, posiblemente relacionado con la publicidad de apuestas durante los eventos deportivos y los medios de comunicación.

Recibimos consultas de jóvenes deportistas que han desarrollado hábitos de juego problemáticos.

Es importante que conozcamos los riesgos asociados a los juegos de azar y los problemas que puede generar para reconocerlos y buscar ayuda pronto. Puede que los jugadores se sientan avergonzados o culpables, y esto les haga más difícil pedir apoyo prolongando el sufrimiento y aumentando el riesgo de consecuencias graves como problemas económicos y afectación a su entorno. Este riesgo es aún mayor en mujeres, que pueden experimentar un estigma más intenso. Aumentar los conocimientos y concienciación sobre los riesgos, evitar la estigmatización asociada al juego patológico y facilitar el acceso al tratamiento para aquellos que lo necesitan es esencial.

CONTENIDO

Entrevista

Entrevista a Jefe de Servicio de Adicciones, Red Salud Mental Bizkaia. Osakidetza..... 1

Noticias

Celebración de la III Jornada del Observatorio Vasco del Juego en Bilbao 3

Asistencia del Director de Juego y Espectáculos al III Encuentro FEJAR y a la sesión de trabajo de ASE en Getxo 3

Indicadores de juego

Empresas operadoras máquinas "B"4
Permisos de máquinas "B"4
Expedientes sancionadores en materia de juego5

La tecnología ha transformado el panorama de la adicción al juego. Las plataformas en línea y las aplicaciones de juego ofrecen experiencias altamente interactivas y gratificantes que intensifican el impulso y dificultan la moderación. Evoluciona constantemente, con efectos como la creciente convergencia entre los videojuegos y los juegos de azar, con la proliferación de las cajas de recompensa y otras estrategias que hacen cada vez más difícil distinguir entre el entretenimiento inocuo y el comportamiento problemático. Para los profesionales supone una exigencia de actualización constante. Por otra parte, la tecnología también puede resultar una herramienta valiosa en la prevención y el tratamiento y tendremos que seguir trabajando en el desarrollo de intervenciones digitales como aplicaciones móviles o programas en línea que ofrezcan educación, apoyo y estrategias de autocontrol para las personas afectadas.

2- En el caso concreto de Osakidetza, ¿qué servicios ofrece a las personas con patologías derivadas del juego? ¿Y cuáles son los tratamientos que muestran mayor eficacia a día de hoy?

La comprensión del juego patológico como una adicción, a menudo asociada a otros trastornos mentales y al uso de sustancias, ha aumentado en los últimos años. La RSMB ha priorizado la revisión de su atención y ha organizado formaciones para profesionales con el fin de mejorar su abordaje. La vía de acceso es a través de la Atención Primaria, que contacta con psiquiatría. Se dispone de una red de centros de salud mental cercanos a la residencia de las personas, que desarrollan planes de tratamiento individualizados en colaboración con otras organizaciones y entidades comunitarias. Los tratamientos más efectivos, como la terapia cognitivo-conductual y la terapia de grupo, se ajustan a las necesidades del paciente, incorporando estancias en Hospital de Día y Comunidades Terapéuticas cuando es necesario. Es esencial que los entornos de tratamiento sean seguros y confidenciales y las personas y su red de apoyo puedan sentirse cómodas para compartir sus experiencias.

3- Aún existen ciertos prejuicios sobre este tema, por este motivo ¿cuáles cree que son las principales barreras para acceder al tratamiento de la adicción al juego y cómo se pueden superar? ¿Cree que ha habido un cambio generacional a la hora de acudir a los servicios de salud mental en búsqueda de ayuda?

Las principales barreras para acceder al tratamiento de la adicción al juego incluyen el temor al juicio social, la falta de conciencia sobre la gravedad del problema, la negación de ayuda por parte de quienes lo padecen y el desconocimiento de los recursos disponibles. Estos obstáculos pueden disuadir a las personas de buscar ayuda.

Es esencial reducir el estigma y aumentar la conciencia pública sobre los efectos perjudiciales del juego patológico para fomentar una mayor disposición a comentarlo y consultar. Respecto al cambio generacional en la búsqueda de ayuda en salud mental, se observa una tendencia hacia una mayor apertura, especialmente entre las generaciones más jóvenes. Sin embargo, es fundamental abordar los desafíos específicos de diferentes grupos de edad y promover activamente la búsqueda de ayuda para abordar los problemas de salud mental de manera oportuna y efectiva, con la atención primaria desempeñando un papel crucial en la evaluación y derivación hacia la atención especializada.

4- Más allá de los tratamientos y servicios a pacientes, ¿Se está llevando a cabo alguna investigación relacionada con la adicción al juego en el IIS Biobizkaia?

La principal actividad de la RSMB es la asistencia a las personas que presentan trastornos mentales y sus familiares. También resultan importantes la formación de nuevos profesionales en el ámbito de la salud mental y la actividad investigadora para avanzar en la comprensión y el tratamiento de los trastornos mentales. A través del Grupo Red de Salud Mental Bizkaia, del Instituto de Investigación Sanitaria Biobizkaia desarrolla investigaciones en colaboración con diversos grupos e instituciones. En estos momentos participa en estudios sobre la adicción al juego en colaboración con la Universidad de Deusto con el objetivo de entender mejor los factores psicológicos, familiares y sociales vinculados al juego patológico, con un enfoque especial en mujeres jugadoras.

5- Finalmente, ¿Qué valor le da a la colaboración entre instituciones y asociaciones a la hora de emplear medidas de salud pública?

Las medidas de salud pública necesitan esta colaboración entre instituciones y asociaciones. Y especialmente en adicciones, donde las intervenciones necesarias desde la prevención hasta el tratamiento, pasando por estrategias como la reducción de daños, requieren de los distintos actores sociales. La colaboración está en el ADN de la RSMB. Es una organización sanitaria pública especializada en salud mental en Bizkaia, y la colaboración con instituciones y asociaciones de la comunidad es parte de su modelo de atención orientado a la recuperación de las personas. Permite compartir recursos, conocimientos y experiencias, y aumentar así la eficacia de las intervenciones. Además, fomenta la coordinación de esfuerzos y la creación de estrategias compartidas. Al trabajar juntos, podemos identificar y responder de manera más efectiva a las necesidades de la comunidad, promoviendo así un enfoque colaborativo y sostenible para mejorar la salud pública.



Celebración de la III Jornada del Observatorio Vasco del Juego en Bilbao

Bajo el título “Redes Sociales y Juego”, el pasado 14 de febrero se desarrolló la III Jornada del Observatorio Vasco del Juego en el Palacio Euskalduna de Bilbao. El acto estuvo presidido por el Vicelehendakari Primero y Consejero de Seguridad, Josu Erkoreka Gervasio. A las mismas acudieron en torno a un centenar de personas.

En la primera parte de la Jornada, Jordi Morales, investigador de la UPV/EHU y doctor en sociología computacional, presentó los resultados del informe “Estudio sobre las representaciones sociales del Juego en la esfera pública digital vasca”. El estudio se centró en analizar qué discursos se dan en la red X (antes Twitter) sobre el juego en el entorno vasco.

En la segunda parte de la jornada, Antonio Rial Boubeta, profesor de la Universidad de Santiago, dio una ponencia sobre las nuevas formas de adicción entre la juventud, centrándose en las *loot boxes*.

Por último, se llevó a cabo una mesa redonda en la que se discutió sobre la prevención de juego en las redes y cómo abordarlo. En ella participaron Idoia Axpe Ormaechea (presidenta de ASAJER), Juan Manuel Machimbarrena Garagorri (profesor de la UPV/EHU) y Unai Garma Arana (exjugador rehabilitado y cofundador de A90grados).

Asistencia del Director de Juego y Espectáculos al III Encuentro FEJAR y a la sesión de trabajo de A.S.E en Getxo.

En los últimos meses el Director de Juego y Espectáculos - Aitor Uriarte Unzalu- ha asistido a varios actos vinculados con su labor de estrechar lazos con los diferentes actores del sector de juego.

El pasado 19 de febrero se celebró en Madrid el III Encuentro Comprometidos con el Juego, organizado por la Fed. Esp. de Jugadores Rehabilitados (FEJAR). En la misma, el Director pudo explicar los últimos cambios normativos implementados en Euskadi por la Dirección; junto a otros cargos autonómicos. De esta forma, se da continuidad a la labor de difusión hacia el exterior de la labor reguladora del sector del juego por parte del Gobierno Vasco.

Por otra parte, el 20 de marzo la Asociación de Salones de Euskadi (A.S.E) celebró su encuentro anual en Getxo. La misma versó sobre la Responsabilidad Social de los Salones de Juego en Euskadi. Para ello contó con varias personas expertas en la materia, así como con el Secretario General de ANESAR. Al encuentro también acudieron representantes del Observatorio Vasco del Juego.



INDICADORES DE JUEGO

1 ° EMPRESAS OPERADORAS DE MÁQUINAS B (2 0 1 9 - 2 0 2 3)

	2019	2020	2021	2022	2023
Álava	49	46	43	42	43
Bizkaia	138	133	124	117	119
Gipuzkoa	70	68	64	67	66
Total Euskadi	257	247	231	226	228

Fuente: Memoria de actividad de la Dirección de Juegos y Espectáculos

En los últimos años, ha habido una reducción en el número de empresas operadoras de Máquinas "B" en los tres Territorios Históricos. En este tiempo, el descenso ha sido del 12% en el conjunto de Euskadi. Bizkaia lidera la concentración de empresas operadoras, representando el 52,2% del total (119), seguido por Gipuzkoa (66) y Álava (43).

2 ° PERMISOS MÁQUINAS B

	2019	2020	2021	2022	2023
Permisos máquinas de juego "BH" Hostelería					
Álava	1.242	1.251	1.253	1.228	1.165
Bizkaia	4.499	4.446	4.459	4.472	4.383
Gipuzkoa	2.224	2.213	2.185	2.160	2.117
CAE	7.965	7.910	7.897	7.860	7.665
Permisos máquinas de juego "BS" Salones de Juego					
Álava	386	400	401	399	403
Bizkaia	1.436	1.425	1.410	1.418	1.407
Gipuzkoa	819	824	838	836	838
CAE	2.641	2.649	2.649	2.653	2.648
Permisos máquinas de juego "BG" Bingo					
Álava	23	30	30	24	24
Bizkaia	62	60	60	47	51
Gipuzkoa	12	26	26	19	20
CAE	97	116	116	90	95

Fuente: Memoria de actividad de la Dirección de Juegos y Espectáculos

Los permisos de Máquinas "B" en Euskadi alcanzan los 10.408, habiendo experimentado una disminución gradual en los últimos años. La mayoría de estos permisos se concentran en la hostelería (BH), representando el 73.6%, seguidos por los ubicados en salones de juego (BS), y en una distancia considerable los de bingos (BG). Una vez más, Bizkaia lidera en número de permisos en cada una de las tres modalidades. Es importante señalar que, en el caso de los permisos "BH", no todas las licencias están actualmente activas, por lo que las cifras no se refieren al número real de máquinas a pie de calle.

INDICADORES DE JUEGO

3 ° EXPEDIENTES SANCIONADORES

	2022	2023
Juego ilegal	1	0
Permitir juego a menores	9	6
Presencia de menores	2	0
Acceso y/o juego de menores según Ley 10/2015	14	5
Incumplimiento horario de cierre	2	0
Irregularidades en máquinas	5	1
Incumplimiento de medidas de seguridad en locales de juego	1	1
Incumplimiento de requisitos administrativos	1	3
Falta de pago total o parcial de premios	0	1
Juego de autoprohibidos	0	3
Expedientes por hechos constitutivos de infracción en 2023	35	20

Fuente: Memoria de actividad de la Dirección de Juego y Espectáculos

En el último año, se ha observado una marcada disminución en el número de expedientes sancionadores relacionados con el juego, pasando de 35 en 2022 a 20 en 2023. La infracción más frecuente ha sido la permisividad del juego a menores, seguida por el acceso y/o participación de menores según lo estipulado en la Ley 10/2015. No obstante, en el último ejercicio se redujeron a menos de la mitad.

Por otra parte, es notable el aumento de sanciones impuestas por juego de autoprohibidos. En el 2023 han sido 3 sanciones las impuestas por juego personas autoprohibidas, mientras que en el año 2022 no hubo ninguno.

En cuanto a la gravedad de las sanciones, se han aplicado 7 muy graves, 8 graves y 5 leves en total.

Añade
jokoareneuskalbehatokia@euskadi.eus a tu
 libreta de direcciones para recibir todas las
 novedades del Observatorio Vasco del Juego.