

Posicionamiento de SESPAS sobre el negocio de los juegos de azar

23 de octubre de 2019.

- **Los juegos de azar suponen una gran carga de daño para las personas y la sociedad.**
- **No estamos ante un problema limitado a unas personas concretas, sino ante una amenaza para la salud pública.**
- **Hay condicionantes políticos y comerciales que generan el perjuicio que sufren las comunidades y la sociedad en su conjunto.**
- **SESPAS propone que, además de respuestas apropiadas a las personas que desarrollan adicción se aborde el problema con políticas regulatorias y se monitorice la oferta del juego y los daños producidos.**
- **Las administraciones deben regular la publicidad, las estrategias promocionales y las características que producen adicción en los juegos. Así mismo, se debería limitar la oportunidad de jugar dinero mediante normas que reduzcan la disponibilidad y la accesibilidad del juego, tanto presencial como no presencial.**

La proliferación de juegos de azar en muchos países está impulsada por el desarrollo comercial de nuevos productos orientados a un consumo masivo continuo y rápido. Es el caso de los cambios en las máquinas electrónicas de juego y del desarrollo de nuevas tecnologías de apuestas que utilizan internet y teléfonos móviles. En España, la Ley 13/2011 de regulación del juego ha mostrado sus limitaciones para controlar los graves riesgos que este problema en expansión plantea a la sociedad y a la salud pública: su contenido en materia de protección de los consumidores y sobre juego responsable es de carácter declarativo, y no se ha desarrollado el reglamento relativo a la publicidad, patrocinio y promoción de las actividades de juego. Algunas Comunidades Autónomas han adoptado regulaciones para reducir la oferta de juego presencial, o su concentración, con efectividad diversa; en algunos casos lo han hecho recientemente para responder a una proliferación desbocada. Lo cierto

es que las administraciones públicas parecen actualmente muy influidas por esta industria, tal vez por aportar una contribución (por modesta que sea actualmente) a sus ingresos fiscales. Y, sin embargo, los expedientes sancionadores por incumplimientos de la normativa en este sector tienen cuantías no desdeñables.

El juego patológico es un trastorno adictivo clasificado en la misma categoría que las drogodependencias o el alcoholismo del manual de diagnóstico de la American Psychiatric Association (APA) DSM-5. Para definir el trastorno de juego como un trastorno adictivo la APA explicita que “los comportamientos de juego patológico activan los sistemas de recompensa de manera semejante a las drogas de abuso y (...) éste produce síntomas conductuales similares a los de los trastornos por consumo de sustancias”. En los últimos años no ha habido cambio conceptual alguno con respecto al juego patológico más allá de su creciente percepción social como problema. Como otros trastornos adictivos, el juego patológico no afecta solo a la persona que lo padece, sino también a las de su entorno cercano. Además, las personas en situación socioeconómica más desfavorable son más vulnerables.

La respuesta a su impacto negativo se ha concentrado en general en ofrecer intervenciones de tratamiento individuales. Reconociendo su valor para las personas afectadas, un enfoque de salud pública para los juegos de azar debería basarse en una amplia gama de estrategias para abordar las implicaciones más amplias de la expansión de los juegos de azar.

La prevención de la adicción al juego es incompatible con una promoción intensiva de su práctica. Esto hace muy necesarias las políticas regulatorias por las administraciones, pues los agentes promotores del juego basan sus beneficios empresariales en conseguir un consumo elevado. Hoy día son visibles las tenaces resistencias contra nuevas legislaciones en materia de juego de perspectiva preventiva, como ocurre con respecto al alcohol y el alcoholismo, y como había sucedido en el pasado con el tabaco. Es probable que se requiera actuar sobre los determinantes políticos para aumentar la responsabilidad de los gobiernos y reducir los conflictos de intereses que influyen en como gestionan el entorno de los juegos de azar.

El abordaje integral, además de una respuesta apropiada de ayuda a las personas que desarrollan un problema de adicción, requiere la implantación de actuaciones de salud pública. Su objetivo es prevenir la aparición de la adicción al juego, pero también facilitar el control por las personas que ya padecen este trastorno. Entre ellas, proponemos:

- Una mayor regulación de la publicidad y las estrategias promocionales del juego y las apuestas, para disminuir su presencia y cobertura, especialmente en canales que llegan a los menores de edad.

- Una regulación que reduzca la oportunidad de jugar, cuyas variables más relevantes son disminuir la disponibilidad y la accesibilidad del juego, tanto presencial como no presencial. La efectividad de estas medidas está bien demostrada.
- Una regulación de las características estructurales de los propios juegos, con el objetivo de disminuir su potencial adictivo.
- Una monitorización sistemática y estratificada de la oferta de juego, de su promoción y de las cifras del juego, así como del problema del juego patológico.

Para poder progresar en esta dirección se precisa una acción concertada desde diversos sectores, libre de las influencias de la industria del juego, cuyo objetivo principal de maximizar sus beneficios es fundamentalmente contrario a cualquier regulación efectiva.

Para más información, contactar con:

Joan R Villalbí, Presidente de SESPAS. Tel. 649938800 jrvillal@aspb.cat

María Ramos Monserrat, Servei de Promoció de la Salut, Direcció General de Salut Pública i Participació de les Illes Balears. Tel. 616994969 mramos@dgsanita.caib.es

Ildfonso Hernández-Aguado, Portavoz de SESPAS. Tel. 651611162 ihernandez@umh.es