



“Evidencias para pandemias”

León, 7 al 10 de septiembre de 2021

El juego es un grave problema de salud pública en pleno crecimiento 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

ATENCIÓN A MEDIOS

- Todos los días del congreso se enviará información a los medios de comunicación.
- Durante la jornada del jueves se abordará la gestión de la pandemia con la mesa redonda ‘Evaluación de la gestión de la pandemia de COVID-19. Lo que se esperaba y lo que pasó’ (11:30h-13:30h), moderada por Pere Godoy, expresidente de la Sociedad Española de Epidemiología; y ‘Sindemias: la lógica de las causas múltiples’ (15:00h-17:00h), que estará moderada por Carmen Vives Cases, de la Universidad de Alicante.

- Las sesiones también podrán seguirse de forma online a través de Youtube:

Jueves:

-‘Evaluación y gestión de la pandemia de COVID-19’. Pere Godoy, Bárbara Oliván Blázquez, Helena Legido Quigley, Henrique Barros y Fernando Simón: <https://youtu.be/nXeYa4L9vbU>

-‘Sindemias: la lógica de las causas múltiples’. Carmen Vives Cases, Inês Fronteira, Javier Segura del Pozo, Esperanza Díaz y María Neira: <https://youtu.be/Q8FV4TLB70M>

Viernes:

-‘Envejecimiento saludable en tiempos de pandemia’. M.Carmen Rodríguez-Blázquez, Óscar Ribeiro, Ángel Rodríguez Laso, Diego Sánchez-González y María Dolores Solé Gómez : <https://youtu.be/--jKX6fJ27w>

-Conferencia de clausura. Milagros Pérez Oliva: <https://youtu.be/h9Rz50jfNb8>

- Para seguir las mesas de forma presencial, será necesario avisar previamente vía email a rosaarrospide@gmail.com

Atención a medios: Rosa Arróspide

- rosaarrospide@gmail.com

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.