

NUEVAS PERSPECTIVAS EN EL DISEÑO Y APLICACIÓN DE LOS PROGRAMAS DE JUEGO RESPONSABLE



Susana Jiménez Murcia, PhD

*Coordinadora Unidad de Juego Patológico
y Profesora Asociada Universidad Barcelona
Servicio de Psiquiatría,
Hospital Universitario de Bellvitge,
Hospitalet del Llobregat
E-mail: sjimenez@bellvitgehospital.cat*

PREGUNTAS RELEVANTES EN LOS PROGRAMAS DE JUEGO RESPONSABLE

- ¿Cuáles son las prácticas de riesgo?
- ¿Cuáles son los aspectos básicos de los programas?
- ¿Qué agentes están implicados en el diseño y aplicación?
- ¿Qué componentes básicos debe tener un programa?



PRÁCTICAS DE RIESGO

- 1) Género masculino (Bondolfi et al., 2000; Ladouceur et al., 1999; Volberg et al., 2001).
- 2) Jugar a determinados tipos de juego (las máquinas siempre son percibidas como de mayor riesgo) (Breen & Zimmerman, 2002; Griffiths, 1999; Welte et al., 2004).
- 3) Zonas urbanas (Volberg et al., 2001).
- 4) Tener un bajo nivel de ingresos o estar en situación de desempleo (NRC, 1999; Potenza et al., 2001; Volberg et al., 2001)
- 5) Creencia de que el juego puede ser una forma de aumentar los ingresos o jugar para regular/escapar de estados emocionales negativos (Jiménez-Murcia et al., 2010; Jiménez-Murcia et al., en prensa).



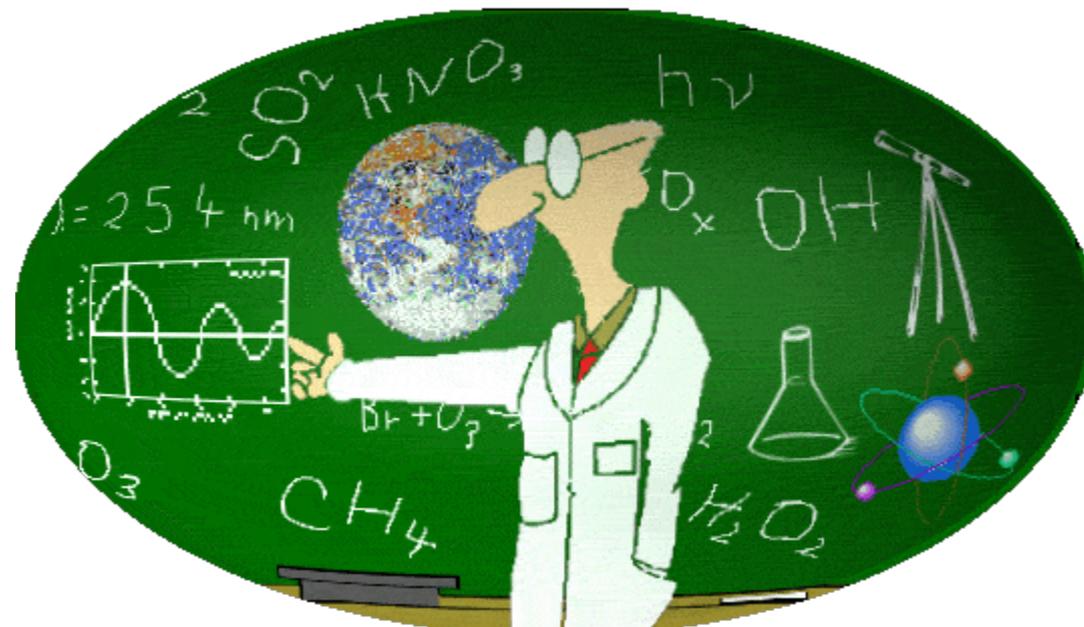
PLAN ESTRATÉGICO PARA FAVORECER EL JUEGO RESPONSABLE

Objetivo principal:

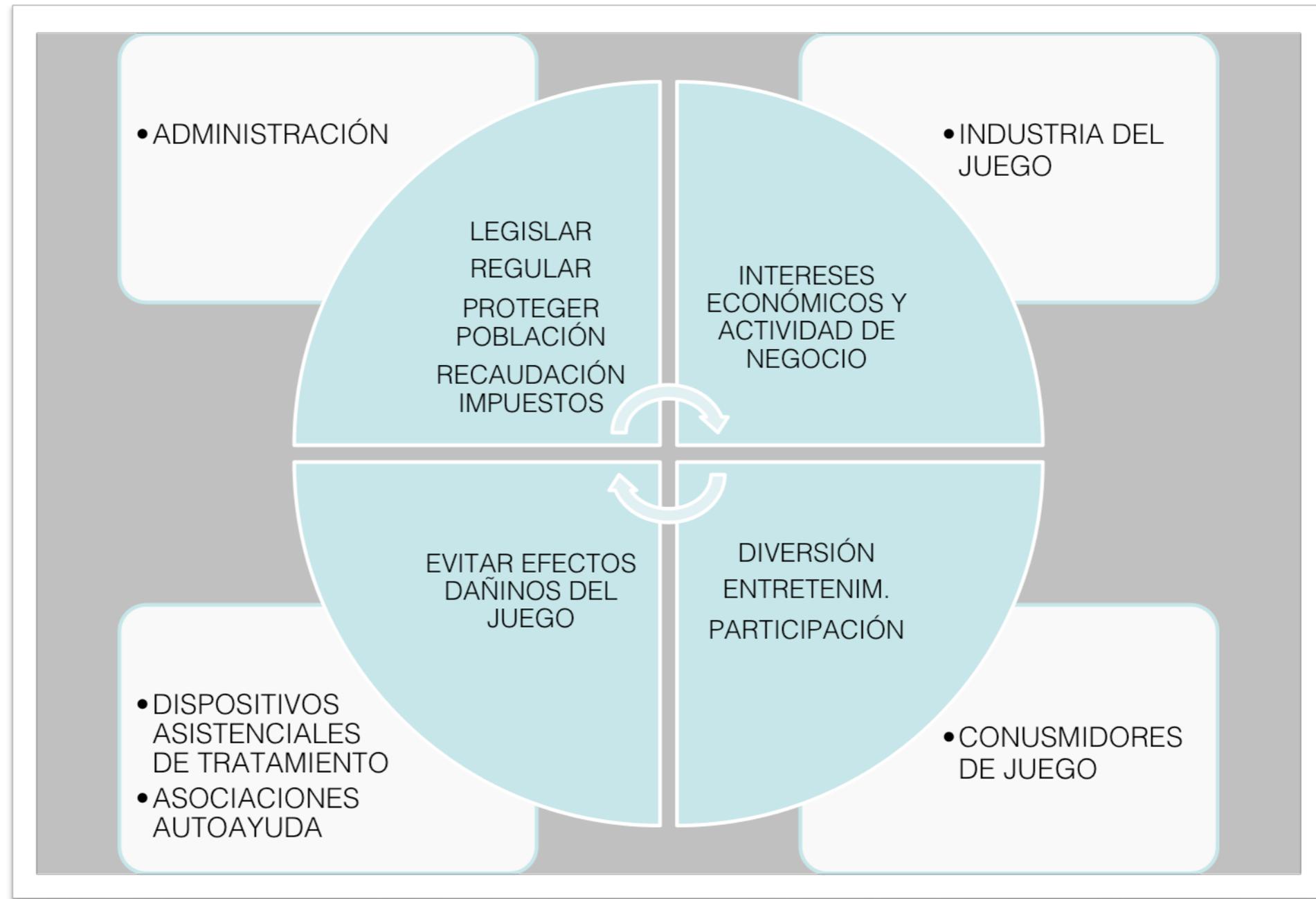
- Minimizar las consecuencias negativas del juego excesivo.

Recomendaciones básicas:

- Las iniciativas que se tomen se basen en **evidencias empíricas** y no en apreciaciones, impresiones, opiniones de los agentes implicados en el desarrollo de estos planes.
- Los programas sea **evaluados** con posterioridad.



AGENTES SOCIALES IMPLICADOS





COMPONENTES BÁSICOS PROGRAMAS JUEGO RESPONSABLE

- Determinar el **impacto del juego** en una comunidad.
- Diseño y aplicación de **programas de educación** sobre riesgos del juego, prácticas responsables y probabilidades estadísticas de obtención de ganancias a través del juego, a partir de campañas en los medios de comunicación y de seminarios, cursos, etc., en los colegios, institutos y universidades.
- Diseño y aplicación de **programas de educación y entrenamiento** en la identificación de prácticas de juego perjudiciales, a las personas que trabajan directamente en este sector (operadores, empleados,..).

COMPONENTES BÁSICOS PROGRAMAS JUEGO RESPONSABLE

- Facilitación de **información** sobre centros de atención y ayuda a las personas con problemas de juego y sus familias (dispositivos de atención sanitaria, asociaciones..)
- Regulación de la **publicidad** sobre juego, población diana a la que va dirigida (es fundamental proteger de los mensajes publicitarios a los menores de edad y a otros colectivos de riesgo (autoprohibidos, las personas que reciban ayudas sociales,..)).



COMPONENTES BÁSICOS PROGRAMAS JUEGO RESPONSABLE

- Diseño y aplicación, en los propios dispositivos y locales de juego, de **señales de aviso** asociadas a las posibles consecuencias adversas de una práctica de juego excesiva.
- **Restricción** del juego a menores, diseñando fórmulas de control de acceso a los locales de juego (entrenando a los empleados, solicitando datos específicos, en el juego online por ejemplo, que se contrasten directamente con la información del censo,..).





COMPONENTES BÁSICOS PROGRAMAS JUEGO RESPONSABLE

- **Restringir** venta de bebidas alcohólicas a personas con signos de embriaguez, que se encuentren en locales de juego.
- Facilitar la accesibilidad a las opciones de **autoexclusión**, tanto en el juego presencial como online.
- Diseño de **estrategias y programas** para favorecer principios éticos y las buenas prácticas en publicidad y marketing del juego.

COMPONENTES BÁSICOS PROGRAMAS JUEGO RESPONSABLE

- Modificar **características estructurales** (p.e. introducir elementos que permitan conocer rápidamente las cantidades perdidas y ganadas por sesión de juego, evitar dispositivos que favorezcan pensamiento irracional, mágico o supersticioso del jugador).
- Modificar **variables ambientales** que puedan favorecer el juego excesivo (p.e. evitar la colocación de cajeros automáticos en los locales de juego o la posibilidad de obtener crédito en los locales de juego).
- Estudiar **ubicación de los locales** de juego, valorando densidad de población, estatus socioeconómico de la comunidad donde se sitúen, etc..



¡Gracias por su atención!

