

Ha patrocinado un grupo de trabajo en el XII Congreso de AECPA (Asociación Española de Ciencia Política y de la Administración) celebrado esta semana en San Sebastián

LA FUNDACIÓN CODERE APUESTA POR EL DESARROLLO DE POLÍTICAS DE JUEGO RESPONSABLE

San Sebastián, 16 de julio de 2015. La Fundación CODERE ha colaborado en el desarrollo del **XII Congreso Español de Ciencia Política y de la Administración**, que bajo la rúbrica “*¿Dónde está hoy el Poder?*”, se ha celebrado en la Universidad del País Vasco en San Sebastián, del 13 al 15 de julio, patrocinando un grupo de trabajo, dentro del área de políticas públicas, titulado “*Desde la adicción a la Red a la del Juego de Azar. Necesidad de una política pública*”, que fue coordinado por **José Ignacio Cases**, profesor Emérito de la Universidad Carlos III de Madrid y vicepresidente de la Fundación CODERE.

Este Congreso profesional ha contado con cerca de 70 grupos de trabajo y con más de 450 participantes, organizándose en torno a seis bloques temáticos que abordaron distintos asuntos de actualidad, con gran peso en las áreas relacionadas con los cambios políticos, estructura de partidos y gobiernos a nivel nacional e internacional, gestión pública y relaciones internacionales.



Desde la adicción a la Red a la del Juego de Azar. Necesidad de una política pública



En la imagen Grupo de trabajo sobre el juego (de izquierda a derecha): Enrique Echeburúa, Francisco J. Labrador, Xavier Carbonell, José Ignacio Cases Méndez y Pablo García Mexía.

El grupo de trabajo sobre juego se ha desarrollado a través de cuatro ponencias de expertos de distintas universidades que han debatido sobre esta actividad en los más jóvenes, realizando el análisis desde un punto de vista de la diversión y el ocio, incluyendo una reflexión sobre el juego de azar compulsivo, profundizando en las pautas de comportamiento y posibles líneas de actuación de una política preventiva.

Para **J. Ignacio Cases**, “A través de este debate se pone de manifiesto la necesidad de abordar de manera integral la responsabilidad en el juego. Pese a que los datos sobre juego compulsivo en España apenas afectan a un

0,1%-0,4% de la población adulta (VI Informe de “Percepción social sobre el juego de azar en España 2015” Fundación CODERE/IPOLGOB), la industria del juego es una de las principales interesadas en prevenir los efectos negativos que esta actividad de ocio pueda ocasionar y en reducirlos, especialmente en el ámbito de los jóvenes. Por ello, clarificar los mecanismos a través de los cuales se produce la adicción, estudiarlos y analizar las posibles políticas públicas preventivas son una de las principales prioridades de la industria”.

En el mencionado VI informe de Percepción social sobre el juego, ya se adelantaba la idea de que los adolescentes se sienten atraídos, no tanto por el juego en sí, como por un consumo desmedido de tiempo dedicado a internet, generando una “*sobreexposición*” tecnológica (“*Internet gaming disorder*”) que muestra la necesidad de analizar este desorden.

Este tema ha sido abordado en la mesa, desde el ámbito de la Psicología, por **Xavier Carbonell**, de la Universitat Ramon Llull de Barcelona, quien realizó una aproximación al juego, centrado principalmente en los videojuegos y juegos de rol, destacando que el

actual exceso de consumo obedece a la permanente disponibilidad de internet. Este tipo de juegos permite a los jóvenes interactuar con otros y asumir roles distintos, pudiendo llegar a ser perjudicial si el personaje en el que se encarna, se vive con mayor realidad que su propia persona.

En relación a esta cuestión, **Francisco Javier Labrador**, catedrático de Psicología Clínica de la Universidad Complutense de Madrid, destacó que una conducta de juego no es problemática *psicológicamente* mientras no interfiera negativamente en la vida cotidiana. El acceso a internet y a juegos cada vez más interactivos y rápidos, aumentan el riesgo de un abuso en su consumo por lo que, en el caso de los menores, se hace necesario incluir en los hogares mecanismos de “*screening*” y control familiar.

El tratamiento terapéutico de la ludopatía, también ha sido una de las cuestiones abordadas en la mesa. **Enrique Echeburúa**, catedrático de Psicología Clínica de la Universidad del País Vasco, expuso que, tradicionalmente y por influencia de *Jugadores Anónimos* y de los programas llevados a cabo frente al alcoholismo y otras toxicomanías, el tratamiento habitual ha perseguido la *abstinencia total*. Sin embargo, recientemente, se está considerando un nuevo planteamiento de *Juego controlado*, un tratamiento que resulta más sugerente y motivador para el paciente y que permite su mantenimiento y la reducción de recaídas. Por ello, determinar qué es *el juego controlado* y establecer las pautas que distinguen una *afición* de una *adicción*, detectando las principales señales de alarma del juego problemático, permite diseñar un programa preventivo adaptando cada uno de los tratamientos en función del paciente.

Hacia una industria de Juego Responsable

Como comentó Echeburúa, la industria del juego debe asumir un código de conducta basado en las buenas prácticas que diseñe un entorno de juego no adictivo, de protección al menor y a las personas en riesgo (verificación de la edad, mecanismos de autoexclusión...), además de identificar a los jugadores problemáticos y derivarlos a los recursos asistenciales. Los mecanismos de prevención en el *on line*, suponen una dificultad añadida ya que la Red facilita la exposición al juego a personas que, en otras circunstancias, no tendrían acceso. Por ello, entre los actuales retos de control que plantea Internet destacan los mecanismos de verificación de la edad, la restricción del método de pago, el establecimiento de límites de gasto y tiempo (pausas obligatorias entre apuestas) o el acceso a mecanismos de autoexclusión, como principales medidas.

Finalmente, **Pablo García Mexía**, Letrado de las Cortes Generales y profesor del The College of William & Mary, con su exposición “*Controles y filtros en la Red*”, aportó interesantes datos sobre esta materia, tomando como base principal el amplio Informe elaborado por el Senado en 2014, formulando diversas recomendaciones y propuestas concretas para su aplicación.

Gracias a estas ponencias profesionales, la Fundación CODERE pone de relieve la necesidad de control del juego para garantizar un correcto desarrollo y evolución en el futuro. Las conclusiones de este encuentro son una buena base para seguir trabajando en la construcción de una política responsable sobre el juego. Los trabajos expuestos y las distintas ponencias serán recogidas posteriormente en una publicación.

Sobre AECPA

La Asociación Española de Ciencia Política y de la Administración (AECPA) tiene como fines los de promover el desarrollo de la Ciencia Política y de la Administración en España, perfeccionar sus métodos y técnicas, fomentar sus investigaciones e impulsar la cooperación científica entre los investigadores, profesores, estudiosos y especialistas de la materia, desde el compromiso con la democracia y los derechos humanos. **Más información:** www.aecpa.es

FUNDACIÓN CODERE

La Fundación CODERE es una organización sin ánimo de lucro creada con el fin de vertebrar y articular actividades orientadas al estudio, análisis y evaluación del desarrollo normativo y de la evolución de la industria del juego.

Más información: www.fundacioncodere.org

Dirección de Comunicación

comunicacion@codere.com

Tfno.: 91 354 28 26

www.codere.com