

III JORNADA

¿TE LA JUEGAS?

LAS LUDOPATÍAS IRRUMPEN
EN EL TRATAMIENTO



29 DE OCTUBRE
Palacio de la
Exposición Universal
Valencia
(C/ Galicia, 1 Valencia)

Organiza:



Colaboran:



AJUNTAMENT DE VALÈNCIA
REGIDORIA DE SALUT I COORDINAMENT RESPONSABLE



CON CLU SIO NES

1

Existe un marco legal sobre el juego en el ámbito estatal y se ha avanzado en el anteproyecto de ley de la Comunidad Valenciana. No obstante, queda pendiente poner en marcha los mecanismos necesarios para controlar de forma real el acceso de menores al juego on line y a las salas de juego presencial.

2

La ludopatía no tiene un marco específico en el ámbito laboral. Hoy, en la mayoría de los casos, se aplica un tratamiento disciplinario. Deberían ponerse en marcha dos mecanismos para prevenir y reparar las consecuencias. Es necesario incluir la ludopatía en las políticas de gestión de riesgos laborales, siguiendo la recomendación del OIT. También, establecer mecanismos de suspensión de la relación laboral para no perder el empleo por esta adicción.

3

Redactar un nuevo estatuto de los trabajadores -en cuya redacción intervengan expertos en adicciones- contemplando la ludopatía como un problema de salud laboral -no solo de promoción- de manera que se exija la creación de protocolos de intervención laboral obligatorios para las empresas.

4

El ámbito laboral es el marco ideal para desarrollar políticas de prevención impulsadas de forma conjunta por la administración y las propias empresas.

5

En el mundo laboral la ludopatía sigue siendo considerada como un problema de menor magnitud que los casos de adicciones tóxicas. No obstante, las empresas empiezan a tomar

conciencia que afecta al rendimiento en el trabajo y a la seguridad laboral. Es también necesario sensibilizar a los tribunales para que vinculen sus sentencias al cumplimiento de un programa de tratamiento.

6

Es necesario renovar la cultural laboral porque existen pocos referentes de grandes empresas que tengan protocolos de adicciones propios. Y es más difícil encontrar esta respuesta en las pequeñas y medianas empresas, a pesar de que puedan estar más sensibilizadas.

7

La ludopatía es una enfermedad profesional para las personas que trabajan en empresas y organizaciones que tienen los juegos de azar como una de sus principales fuentes de financiación, por lo que se les debe exigir unos protocolos específicos para que se evalúen los factores de riesgo psicosocial vinculados a las ludopatías.

8

Se deberían establecer incentivos fiscales, ayudas o bonificaciones específicas para la contratación de las personas que han tenido un problema de abuso con el juego. Es competencia de las comunidades autónomas y debería traducirse en un impulso de las empresas de inserción.

9

Existen evidencias empíricas que demuestran que las nuevas modalidades de juego on line están afectando a jóvenes y adolescentes. Se están autorizando juegos y formas de jugar que aumentan los riesgos de padecer ludopatía.

10

El juego on line puede considerarse una forma de ludopatía distinta y hay abordarla de forma diferente a las otras tipologías de juego.

11

Una de cada tres personas atendidas en los centros específicos de adicciones es por juego on line y tienen menos de 25 años. Los nativos digitales -Generación Z- tienen más riesgo de desarrollar una relación problemática con el juego on line.

12

Accesibilidad, «jugabilidad», escasa percepción de consecuencias negativas, inversión mínima, valorar como un éxito ganar dinero a través del juego, considerarlo como una forma de ocio, la publicidad agresiva, son factores de riesgo para los jóvenes frente al juego.

13

El deporte ha pasado de ser un factor de protección en las adicciones tóxicas a convertirse en un factor de riesgo para las apuestas deportivas.

14

Hemos de rediseñar la prevención dirigida a los jóvenes teniendo en cuenta que se sienten «invulnerables». En este proceso de comunicación debemos contemplar el protagonismo, la socialización y la transgresión del adolescente.

15

Hay que incentivar el espíritu crítico en los jóvenes para que sepan gestionar la información a la que tienen acceso sobre el juego y sus consecuencias.

16

El juego facilita una recompensa más rápida al estímulo que muchas sustancias tóxicas. La capacidad de que una persona se vuelva adicta está muy vinculada con la rapidez de respuesta, la intensidad y la continuidad en el tiempo.

17

No existen diferencias individuales significativas entre los jóvenes que juegan al póker y a las apuestas on line. En cuanto a género, los factores de riesgo están masculinizados.

18

Es importante establecer un «perímetro saludable» en torno a los centros educativos (colegios, institutos, campus universitario) como normativa urbanística para limitar la ubicación de negocios vinculados con el juego en los municipios. Los adolescentes tienden a normalizar lo que consideran cotidiano en su entorno más cercano.

19

La venta de bebidas alcohólicas debe estar prohibida en las salas de apuestas, salones de juego, bingos, casinos o establecimientos gestionados por las operadoras del juego para reducir las consecuencias del consumo asociado al juego. También se debe limitar la venta de comidas porque son un elemento que facilita la permanencia en estos locales durante más tiempo.



Organiza:



Colaboran:



AJUNTAMENT DE VALÈNCIA
PROTECCIÓ DEL DALLT I CORDAM RESPONSABLE

