

ÍNDICE

	Pág.
PRESENTACIÓN.....	3
I.- INTRODUCCIÓN.....	5
II.- CONTEXTO NORMATIVO Y JUSTIFICACIÓN.....	8
III.- CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN QUE PRACTICA JUEGO Y APUESTAS.....	11
IV.- CONTEXTO ECONÓMICO DEL JUEGO EN ESPAÑA Y EN ASTURIAS.....	16
V.- PLAN DE MEDIDAS.....	25
VI.- COORDINACIÓN, SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN.....	72
VII.- ELABORACIÓN Y REDACCIÓN.....	74
VIII.- BIBLIOGRAFÍA.....	75

PRESENTACIÓN

La Ley del Principado de Asturias 6/2014, de 13 de junio, de Juego y Apuestas permitió en nuestra comunidad autónoma un avance sustancial en las políticas públicas relacionadas con estas actividades, que hasta entonces se habían enfocado en la intervención administrativa y el control sobre las empresas operadoras.

Durante el proceso de elaboración de este marco normativo, complejo pero muy enriquecedor, conscientes de que la participación del Gobierno del Principado no debía limitarse a las labores de inspección, reorientamos el enfoque asumiendo como principios rectores la prevención y la promoción del juego responsable.

Desde entonces, este tipo de políticas se conciben en el Principado desde una doble vertiente: por un lado, la obligación para el Gobierno de Asturias de promover y promocionar el juego responsable; por otro, la necesidad de implicar a las empresas operadoras en el compromiso de atenuar los posibles efectos perjudiciales del juego en la ciudadanía, especialmente entre los colectivos vulnerables.

Así, la ley contempló la creación del Consejo del Juego del Principado de Asturias como órgano plural de participación y asesoramiento, y como marco para promover futuros desarrollos con la implicación de entidades del tejido asociativo y ciudadano como el Consejo de la Juventud, las asociaciones de personas con ludopatía y las organizaciones de consumidores y usuarios.

Ha sido precisamente en el ámbito del Consejo de Juego donde hemos dado cumplimiento a los principios de la ley autonómica sobre promoción del ocio responsable, y al compromiso de impulsar a lo largo de esta legislatura un programa de prevención de la ludopatía.

Una iniciativa, la primera que ponemos en marcha en Asturias, que es fruto del consenso y la corresponsabilidad de las empresas operadoras, de la asociación LARPA (Ludópatas en Rehabilitación del Principado de Asturias), del Consejo de la Juventud, y de los Cuerpos y Fuerzas de Seguridad a través del Grupo de Inspección del Juego. Asimismo, este programa ha implicado a cuatro consejerías del Gobierno de Asturias: Presidencia y Participación Ciudadana; Servicios y Derechos Sociales; Educación y Cultura; y Sanidad.

Este intenso trabajo colaborativo nos permite presentar una estrategia de prevención de las conductas adictivas con una vigencia temporal a tres años, entre 2018 y 2020, articulado en torno a 5 ejes, 9 líneas estratégicas y 28 medidas, donde se contempla la realización de informes anuales de seguimiento y un informe de evaluación final para supervisar la ejecución de las acciones y valorar los avances logrados en su puesta en marcha.

Con una visión integral sobre el juego y sus efectos negativos, el 71% de las medidas se orientan al desarrollo de actuaciones en materia de sensibilización ciudadana y en ámbito educativo, como herramientas fundamentales para la prevención de estas patologías. Asimismo, incluye ejes relacionados con las actividades de control e inspección, las terapias y tratamientos para personas con ludopatía y sus familias desde los recursos sanitarios públicos, y la puesta en marcha de programas de inclusión y rehabilitación social.

Entre las acciones planteadas debemos destacar de manera especial el desarrollo de una estrategia de prevención dirigida a la población joven, la mejora de las herramientas de análisis y prevalencia del juego en Asturias, y la inclusión de las adicciones al juego en el Plan Director para la convivencia en los centros escolares y en los contenidos curriculares. Asimismo, y en colaboración con las empresas del sector y el Grupo de Inspección del Juego, se promueve la implantación del protocolo específico para menores orientado a evitar el acceso de adolescentes a actividades de juego y apuestas.

En definitiva, este primer Programa para la Prevención de la Ludopatía 2018-2020 se ha concebido como una propuesta de presente, y sobre todo de futuro, abierta y con vocación de adaptación a los cambios y necesidades sociales y a los avances que pueda experimentar el propio sector del juego.

Guillermo Martínez Suárez
Consejero de Presidencia y Participación Ciudadana

I.- INTRODUCCIÓN

El juego, entendido como “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas y en el cual se gana o se pierde” o como “práctica del juego de azar”¹, es una actividad común en todas las sociedades y culturas desde la antigüedad, ya que existe constancia de su práctica desde hace 5.000 años. Desde un punto de vista científico se puede dividir el concepto de juego entre los juegos con apuestas (gambling) o sin apuestas monetarias (gaming). Ambos tipos de juego tienen en común que pueden dar lugar a hábitos adictivos perniciosos para el individuo que los sufre, pero es importante distinguirlos porque el juego con apuestas tiene más implicaciones financieras, mayor dependencia del azar y menor interactividad, y porque los juegos sin apuesta, especialmente los videojuegos, tienen una enorme extensión y constituyen un factor de riesgo hacia el juego monetario problemático. Para la mayoría de personas, el juego tiene una función lúdica, sin consecuencias negativas de ningún tipo, por lo que se considera una actividad socialmente aceptable. De hecho, la mayoría de la población participa en el juego de forma ocasional y con una motivación exclusivamente recreativa, tal como se desprende de diferentes estudios, que cifran entre un 70-90% la población adolescente y adulta que ha jugado en alguna ocasión².

En definitiva, para muchas personas el juego es una actividad más de ocio y entretenimiento, pero en algunos casos, sin embargo, la participación en juegos puede conllevar problemas y desembocar en situaciones más graves que ludopatías o problemas de adicción al juego.

Los juegos de azar han crecido a un ritmo exponencial en los últimos años, gozando cada vez de más popularidad. A esto ha contribuido el incremento de oferta de juegos por medios remotos e interactivos: más sitios de juego online, mayor variedad de opciones de juego, etc., todo lo cual supone una mayor accesibilidad al mundo del juego y, por tanto, un mayor riesgo.

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), “un factor de riesgo es cualquier rasgo, característica o exposición de un individuo que aumente su probabilidad de sufrir una enfermedad o lesión”, por lo que puede afirmarse que el juego no es algo malo en sí mismo, pero si lo es su abuso. En este punto, resulta fundamental la delimitación de aquellos perfiles susceptibles de incurrir en una situación de riesgo respecto al juego.

Siguiendo la conceptualización más utilizada en los estudios epidemiológicos internacionales, el juego se contempla desde una perspectiva dimensional, con distintos niveles o estadios que reflejan el grado de implicación en el juego:

¹ Acepciones recogidas en el Diccionario de la RAE

² Estrategia de juego responsable en España. Dirección General de Ordenación de Juego (DGOJ)



- **No-jugadores:** personas que nunca han participado en juegos de azar.
- **Jugadores ocasionales/recreativos:** personas que juegan de forma ocasional con una finalidad meramente recreativa y que no presentan consecuencias negativas asociadas al juego. Estarían en un nivel de juego responsable.
- **Jugadores en situación de riesgo:** personas que juegan regularmente y que manifiestan algún efecto adverso asociado al juego.
- **Jugadores problema:** personas que presentan un amplio espectro de consecuencias negativas derivadas del juego (el juego o las apuestas interfieren con el trabajo o los estudios o generan problemas emocionales, físicos, financieros o familiares).
- **Jugadores patológicos/ludópatas:** las consecuencias adversas del juego son tan importantes que estas personas cumplen los criterios diagnósticos fijados en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, DSM-V, elaborado por la Asociación Americana de Psiquiatría, para su consideración como jugadores patológicos, mostrándose incapaces de controlar el impulso de jugar, a pesar del daño que les causa el juego.

A su vez, la DSM-V divide a los jugadores patológicos, en función del número de criterios que cumplen, en tres categorías: leve, moderado y grave.

No obstante, la clasificación de las personas que juegan en la literatura científica se hace más en función de puntuaciones obtenidas en escalas diseñadas para este problema que en criterios diagnósticos nosológicos que son, en cualquier caso, difíciles de establecer. El problema está en que existen al menos 8 escalas validadas, lo que hace difícil comparar estudios.

Lo que si nos muestra la evidencia científica es que la adicción al juego va siguiendo una escala hasta su culminación en el juego patológico o ludopatía, escala que puede llegar hasta el final o detenerse en alguna parte del desarrollo, de forma que todo jugador patológico ha sido antes “jugador problema”, pero no todo jugador problema acaba siendo patológico. También se evidencia que el inicio temprano con los juegos de azar incrementa notablemente el riesgo de sufrir problemas de adicción (la mayoría de las personas que tienen problemas con el juego comenzaron a jugar en edades tempranas).

Otras dos consideraciones esenciales son, por un lado, que las consecuencias del juego patológico no conciernen sólo a las personas afectadas, sino a las familias y a la sociedad en su conjunto, evidenciando claramente el modelo bio-psico-social de enfermedad de la OMS. Por otro, es necesario establecer y conocer que en nuestra sociedad existen tanto factores de

riesgo como de protección frente a las conductas patológicas originadas por el juego, y que en ambos casos, estos tienen características individuales, grupales y contextuales o sociales.

En este escenario conceptual resulta evidente que cualquier estrategia preventiva en materia de juego debe tener en cuenta, no solo a todas aquellas personas que tienen o pudieran tener problemas con el juego, sino al conjunto de la población y la sociedad. Ello implicaría marcar como objetivo a los jugadores problemáticos y/o patológicos y a los familiares cercanos de los mismos (prevención indicada), pero también a aquellos que, sin serlo, tuvieran posibilidades de llegar a desarrollar problemas con el juego, aunque en el momento actual no sean tan siquiera jugadores (prevención selectiva) y finalmente, desarrollar en la población general aquellos factores de protección que refuercen las conductas y hábitos de vida saludables y combatir los factores de riesgo que operen en dirección contraria.

II.- CONTEXTO NORMATIVO Y JUSTIFICACIÓN

En el año 1977 se despenalizan en España los juegos de suerte, envite o azar y apuestas, de forma que, a partir de entonces, además de los juegos que ya estaban permitidos (Lotería Nacional, las apuestas mutuas deportivo-benéficas y los sorteos de la ONCE), se autorizaron los casinos, las salas de bingo y las máquinas recreativas o de tipo B, estableciendo la Constitución de 1978 y los respectivos Estatutos de Autonomía, el reparto de competencias en materia de juego y apuestas, reservándose el Estado, en todo caso, su labor regulatoria en el ámbito nacional (loterías, apuestas deportivas y los sorteos de la ONCE).

Con la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, se regula por primera vez en España el juego online o por Internet, es decir, aquellos juegos que se practican a través de medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos y cuyo ámbito territorial es fundamentalmente el del territorio nacional. En dicha Ley también se regulan los juegos de lotería de ámbito estatal, cuya gestión se reserva exclusivamente a dos operadores de carácter público, Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado, S.M.E, S.A. (SELAE) y la ONCE.

En ese mismo año se crea la Dirección General de Ordenación del Juego, como el órgano del Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas que ejerce las funciones de regulación, autorización, supervisión, control y, en su caso, de aplicación del régimen sancionador en el ámbito de las actividades de juego online de ámbito estatal.

Debido a este reparto de competencias, el Estado tiene como ámbito de actuación la regulación y control del juego de ámbito nacional, mientras que cada Comunidad Autónoma tiene competencias exclusivas en su territorio, ya sea sobre juego presencial (bingo, salas de casino, máquinas recreativas o de tipo B...) u online, incluyendo la gestión de sus propios registros de prohibidos autonómicos.

El Principado de Asturias, de acuerdo con el artículo 10.1.26 de su Estatuto de Autonomía, tiene la competencia exclusiva, dentro de su ámbito territorial, en materia de casinos, juegos y apuestas con exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas. En ejercicio de esta competencia se aprobó la Ley del Principado de Asturias 6/2014, de 13 de junio, de Juego y Apuestas.

Recoge La Ley, en su artículo 4 que las actuaciones en materia de juego y apuestas atenderán, entre otros, al principio de **protección y prevención de perjuicios** a colectivos vulnerables: menores de edad, ludópatas e incapacitados legal o judicialmente y al de respeto a las reglas básicas de una **política de juego responsable**.

Por lo que se refiere a las políticas de juego responsable, el artículo 5 establece la necesidad de abordar acciones preventivas, de sensibilización, de intervención y control, así como de reparación de los efectos negativos producidos.

La propia norma insta al Gobierno del Principado a adoptar medidas de prevención de la ludopatía dirigidas a la población en general y con especial atención a los sectores sociales más

vulnerables, que se recogerán en un programa para la prevención de la ludopatía. Así, en la Disposición Adicional Tercera de la Ley de Juego y Apuestas se establece que:

“1. El Consejo de Gobierno desarrollará actividades de prevención de la ludopatía dirigidas a la población en general y adoptará medidas para desincentivar los hábitos y conductas patológicas relacionadas con el juego, con especial atención a los sectores sociales más vulnerables.

2. Al objeto de dar tratamiento unitario y coordinado a las distintas medidas a aplicar, el Consejo de Gobierno elaborará un programa para la prevención de la ludopatía en el plazo de dieciocho meses desde la entrada en vigor de la presente ley, contando para ello con la participación y colaboración de las asociaciones más representativas del colectivo afectado.

3. Entre las medidas a adoptar figurarán:

- a) La elaboración de campañas informativas y preventivas dirigidas a la población en general para desincentivar hábitos o conductas patológicas.*
- b) La incorporación en los contenidos curriculares de todos los niveles educativos de los riesgos de una práctica irresponsable del juego y de la ludopatía.*
- c) La inclusión en los materiales utilizados para el juego de mensajes que adviertan de los peligros de su práctica.*
- d) La limitación de la publicidad del juego, en atención a los riesgos que puedan derivarse de su práctica abusiva.*
- e) La especial atención por parte de la Inspección del Juego al cumplimiento de las normas sobre limitación de acceso a los locales de juego.*
- f) La previsión de una dotación económica adecuada, en los presupuestos de cada ejercicio, para el desarrollo de las funciones de inspección y las actividades preventivas e informativas frente a la ludopatía y para el tratamiento y rehabilitación de los trastornos causados por quienes la padecen.*

4. El Consejo de Gobierno colaborará con las asociaciones de afectados en el desarrollo y ejecución de las actividades de prevención e información.”

El Ejecutivo autonómico, con el objetivo de cumplir el mandato legal, ha promovido la elaboración de un programa de prevención de la ludopatía, que detalla la estrategia de actuación en la materia y se configura como un documento participativo y de consenso. Contiene un plan de medidas que se articula en torno a cinco ámbitos de actuación (formación e información; educación; control e inspección; atención sanitaria; inclusión social), que a su vez, se apoyan en un conjunto de acciones conducentes a la consecución de los objetivos fijados por la Ley.

Se concibe como una propuesta de presente y, sobre todo, de futuro, que puede y debe adaptarse a las coyunturas y los acontecimientos de los próximos años, y que debe de ir ajustándose, según se vaya aplicando, a lo largo del periodo establecido.

El programa tiene una duración de tres años, abarcando el periodo 2018-2020 y, en aras a su proyección más allá de este marco temporal, se proponen indicadores e instrumentos de evaluación que permitirán el seguimiento y análisis de su implementación.

III.- CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN QUE PRACTICA JUEGO Y/O APUESTAS

En 2016, el 81,9% de la población adulta en España participó en algún juego de azar, permaneciendo estable el porcentaje de no jugadores (entre un 16% y un 18%). En el ámbito del juego *online*, el número de jugadores se incrementó en 2016 en 100.000 personas, estimándose en 1,38 millones el número total de jugadores activos (el equivalente a 3,6% de la población entre 18 y 75 años), según datos de la DGOJ.

El perfil del jugador *online* es mayoritariamente masculino (83,3%), joven (el 86,8% es menor de 45 años) y con un estatus social medio-alto.

En el juego presencial destaca la tendencia alcista en las apuestas deportivas. En 2016, el 5,1% de la población adulta realizó este tipo de apuestas, frente al 3,8% registrado en 2015. Los jugadores de apuestas son en su mayoría hombres, menores de 35 años y de todos los estratos sociales.

Destaca también la evolución de los salones de juego, que en los últimos años han registrado un destacado incremento en número de clientela (casi dos millones).

La prevalencia de los problemas relacionados con el juego en la sociedad española³

El “Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juego de azar en España” presenta un índice de prevalencia en la población española del 0,9% para personas catalogadas como jugadores patológicos y del 1% en personas catalogadas como jugadores con problemas, valores que se reducen a 0,3 % y 0,6 %, respectivamente, si se trabaja con los resultados vinculados al juego en el último año.

El porcentaje de personas que afirma haber participado alguna vez en juegos de azar se encuentra cercano al 76%, cifra que indica el arraigo que esta actividad tiene en España. En relación con las motivaciones del juego, las personas que se declaran jugadoras refieren la búsqueda de un beneficio económico, especialmente inmediato, como principal argumento para jugar. A medida que el juego se convierte en una actividad problemática, aparecen otros elementos motivadores del mismo como conductas de escape, recuperación compulsiva y preocupación, asociadas a una mayor diversificación en la actividad y un gasto creciente.

Por lo que se refiere a las **características sociodemográficas de las personas jugadoras**, el perfil mayoritario está constituido por hombres entre 45 y 50 años de edad con una situación laboral estable, aunque a medida que se incrementa el nivel de patología aumenta el colectivo de personas en desempleo.

En lo que se refiere a índices de juego es destacable que predomina el juego en las modalidades presenciales, siendo el primer contacto el vinculado a loterías o las apuestas deportivas presenciales, si bien las personas con un contacto realizado en edades tempranas y

³ Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juego de azar en España. DGOJ 2015

que posteriormente desarrollaron algún tipo de relación problemática con el juego lo hicieron, principalmente, con las máquinas recreativas o tipo B. En este ámbito es preciso remarcar la consideración de poli-jugador de aquellas personas que manifiestan algún tipo de trastorno en su relación con los juegos de azar, realizando una participación principalmente presencial y en ocasiones complementada con la modalidad online.

Iniciación en el juego

La iniciación en los juegos de azar es relativamente temprana y en ninguno de los casos supera los 25 años de media, aunque es relevante el caso de las personas con problema o juego patológico, dado que éstas comienzan a participar en juegos de azar con apuesta económica con alrededor de 19 años de edad de media. En cualquier caso, es destacable el gran porcentaje de personas que ha manifestado que se iniciaron en el mundo del juego antes de los 18 años, concretamente, el 44,8% de las personas que conforman el colectivo de personas con patología afirman haber comenzado antes de la mayoría de edad su participación en juegos de azar.

Suelen ser juegos asentados en la población y con años de implantación los que llevan, en mayor medida, a la iniciación en juegos de azar presenciales. Dichos juegos son: loterías nacionales, loterías primitivas y quinielas de fútbol y/o quinigol. No obstante, se aprecia una cierta diferencia entre los colectivos analizados en cuanto al tipo de juego con el que se han iniciado: mientras que las personas sin riesgo se iniciaron con juegos de azar más populares, **las personas con mayor grado de problemática comenzaron a jugar mayoritariamente en las máquinas recreativas o tipo B.**

Respecto al juego de azar online, son los juegos con mayor dificultad para jugar presencialmente los que tiene un mayor peso. El póquer o las apuestas hípicas son los que cuentan con un nivel de participación más elevado, independientemente del perfil de la persona jugadora.

Opiniones respecto al juego

Según revela el estudio anteriormente citado sobre el perfil de los usuarios de juegos de azar en España, el 79% de las personas encuestadas considera que “las personas tienen derecho a jugar cuando lo deseen”. No obstante, el 58% opina que “el juego es un vicio, una droga o una enfermedad” y el 52,2% indica que puede suponer un peligro para la vida en familia.

En relación con la peligrosidad de los juegos de azar, cuanto mayor es el tiempo invertido en el juego más consciente se es de los problemas que pueden acarrear este tipo de juegos, esto es, son las personas que presentan un nivel de problemática mayor las que indican un grado de peligrosidad significativamente más elevado que aquellas que no tienen riesgo. En cualquier caso, es necesario señalar que son las personas que se consideran no jugadoras las que tienen una visión más negativa de los juegos de azar, y las más conscientes de los problemas que puede tener este tipo de juegos en la sociedad. Por otra parte, los juegos de azar percibidos como más peligrosos son los juegos de azar online.

Como señala el citado estudio, las personas encuestadas entienden que participar en juegos de azar es peligroso y puede acarrear graves consecuencias no sólo para la propia persona jugadora, sino también para su entorno más cercano. De igual modo, son conscientes de que no todos los juegos de azar presentan el mismo grado de atracción, ni generan las mismas adicciones. En este sentido, son las máquinas recreativas o tipo B, sobre las que se tiene la percepción de que generan más problemas, seguidas del bingo y los juegos en casinos

Sistema de Verificación de Jugadores (SVJ): Sistema de Verificación de Identidad y RGIAJ

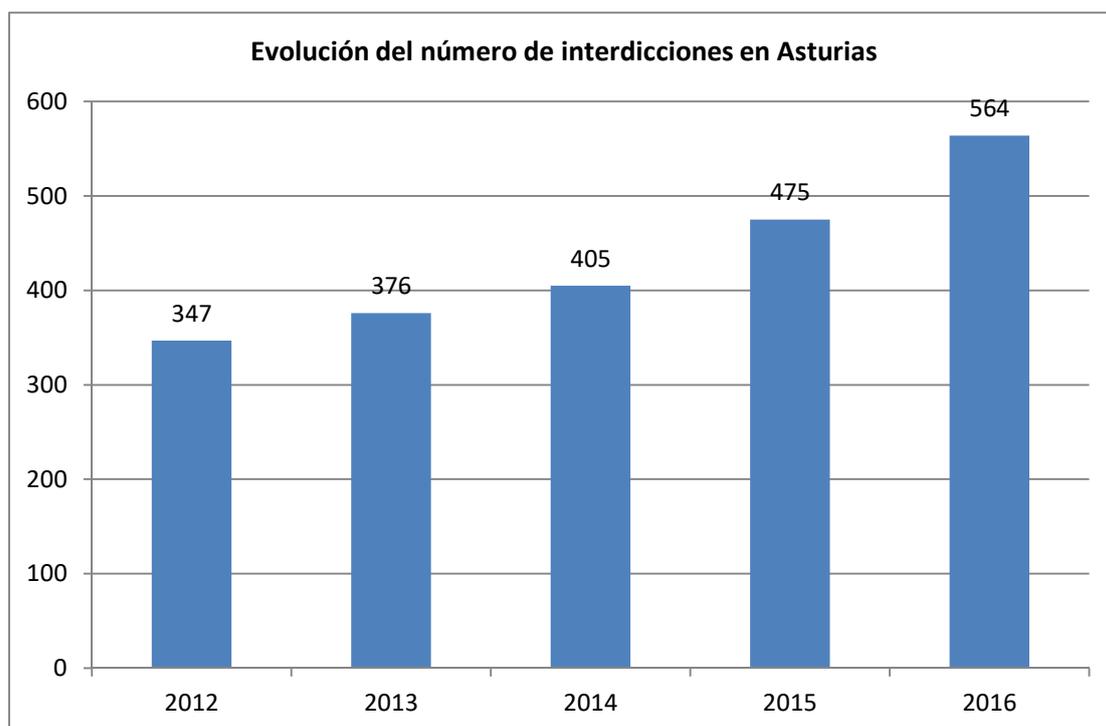
Los controles de acceso al juego tienen como objetivo la protección de colectivos vulnerables, en especial los menores de edad y los inscritos en el Registro de interdicciones de acceso al juego (RGIAJ), puesto que ambos colectivos no pueden acceder a juegos de azar, ya sea por imperativo legal, por cuestión de salud pública o por el ejercicio de una decisión individual. Para que una persona pueda acceder a juegos y apuestas, como los que se desarrollan on line, así como los que se ofrecen en establecimientos de juego como casinos o bingos, es obligatorio para los operadores realizar un proceso previo de verificación de la identificación del jugador y utilizar mecanismos de acreditación seguros.

A 31 de diciembre de 2016⁴ el RGIAJ contaba con 37.749 personas en alta, un 7,37% más que las existentes a cierre del ejercicio anterior. La práctica totalidad de las altas en 2016 son por decisión propia del usuario y mayoritariamente hombres (80,52%) frente a mujeres (19,48%), en términos similares a los datos de años anteriores. En cuanto a la distribución por edad, de nuevo predominan en este año las nuevas altas en los segmentos de 26 a 35 años y de 36 a 45 años, si bien hay cada vez un mayor peso de los menores de 26 años frente a los mayores de esta edad.

En Asturias, el Registro cuenta con 564 personas en alta⁵, a 31 de diciembre de 2016, lo que supone un incremento respecto al año anterior de un 18,74%. En la figura siguiente puede observarse la evolución del número de inscripciones en Asturias:

⁴ Memoria anual del 2016. Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ)

⁵ Datos agregados del Registro nacional y del registro autonómico



Fuente: Ministerio de Hacienda y Función Pública. Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego. Consejería de Presidencia y Participación Ciudadana

Por lo que se refiere a datos sobre las características de la población que practica juego y/o apuestas específicos de Asturias, el “Estudio de evaluación del impacto del juego patológico en Asturias”, realizado por el Grupo de Investigación en Conductas Adictivas del Departamento de Psicología de la Universidad de Oviedo, nos ofrece información concreta que puede ilustrar sobre la problemática del juego en Asturias tanto en población adolescente como en población adulta.

Respecto a la población adolescente, de 14 a 17 años, las cifras de prevalencia anual se muestran altamente dependientes del instrumento utilizado para la evaluación y oscilan entre el 17,9% de la Encuesta sobre uso de drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES) y el 39,1% del estudio UCCA (Unidad Clínica de Conductas Adictivas). Según ESTUDES, la prevalencia anual en el segmento de edad de 18 años es de 32,1%. La prevalencia anual de juego con apuesta monetaria en la juventud aumenta con la edad y es mayor en el colectivo masculino. Además, la mayoría de las y los jóvenes que juegan con apuestas monetarias lo hacen de forma presencial.

De acuerdo con el estudio UCCA, un 13,7% de los jugadores jóvenes del último año son jugadores en riesgo o problema, y si bien las cantidades jugadas son bastante moderadas, resulta imprescindible disponer de recursos para la detección precoz e intervención temprana en estos casos.

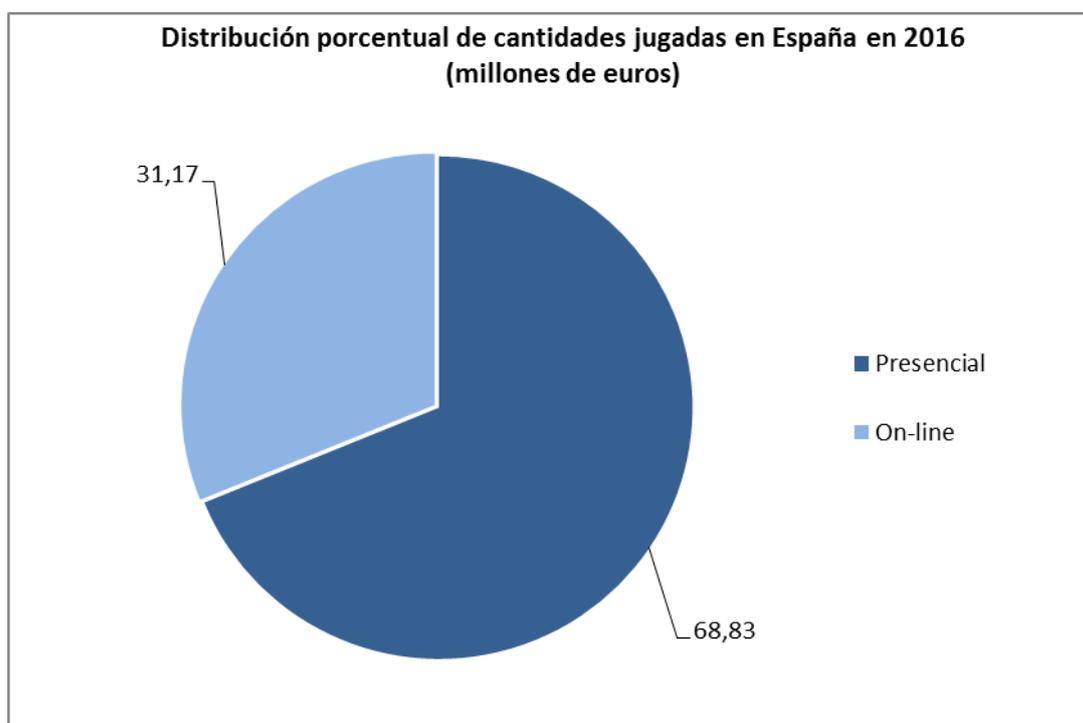
Por lo que respecta al jugador adulto, su perfil corresponde a un hombre casado, en torno a los 40 años, empleado, que presenta de forma conjunta a la conducta de juego el consumo de otras sustancias. Resulta llamativo en este perfil la evidente tardanza en solicitar ayuda, con

evoluciones superiores a los 11 años, lo que hace necesario prever medidas de detección precoz e intervención temprana. El juego más prevalente, con amplia diferencia respecto a los siguientes, son las máquinas recreativas o de tipo B.

IV.- EL CONTEXTO ECONÓMICO DEL JUEGO EN ESPAÑA Y ASTURIAS

El mercado de juego nacional en España se desarrolla mediante un segmento de loterías sujetas a reserva de actividad y otros segmentos adicionales de juego presencial y en línea. Las loterías sujetas a reserva de actividad en todo el Estado se comercializan por dos operadores: Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado S.M.E., S.A., (SELAE) y la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE), mientras que el resto del mercado presencial se organiza mayoritariamente entre apuestas, casinos, bingos, salas y salones de juego y máquinas recreativas o de tipo B. En el mercado online los operadores con título habilitante comercializan las distintas modalidades de juego permitidas legalmente.

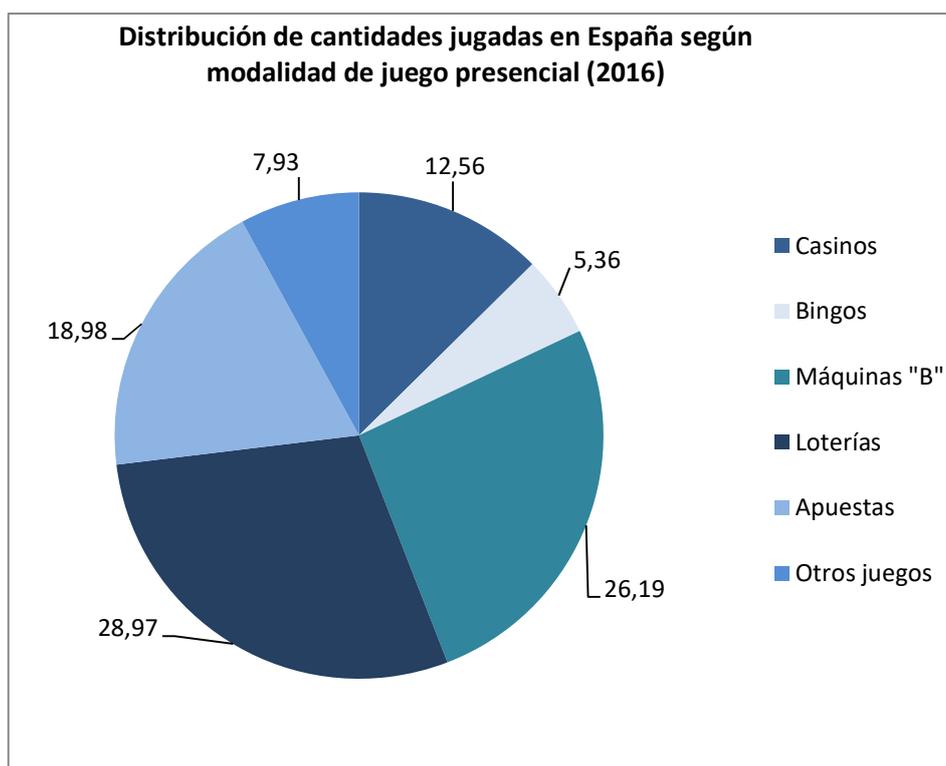
Las cantidades jugadas en 2016 en España se acercaron a los 35 mil millones de euros, con un mayor peso del juego presencial respecto del juego online, representando el primero casi un 70% sobre el total. La cantidad media jugada por habitante es de 750 euros, en ambas modalidades de juego. Debe señalarse que el reparto tradicional del mercado de juego está sufriendo una importante modificación, debido a la irrupción de los juegos online y la penetración de las apuestas en España.



Fuente: Ministerio de Hacienda y Función Pública. Dirección General de Ordenación del Juego. Memoria Anual.

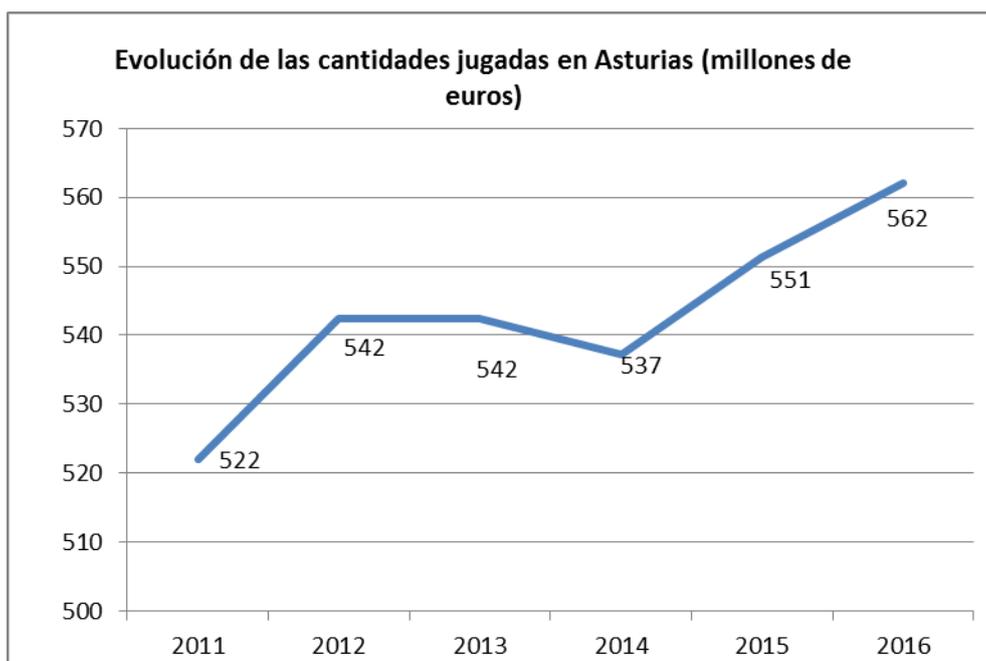
Dentro de la modalidad de juego presencial, si observamos la distribución de las cantidades jugadas, en función de los segmentos de juego, podemos afirmar que, en España, las

modalidades de lotería siguen siendo el segmento más relevante (28,97%), si bien su peso relativo respecto al total se ha visto reducido por la evolución de otras modalidades, especialmente apuestas; le seguirían en importancia las máquinas recreativas o de tipo B, con un 26,19% estimado sobre el total. Las apuestas representarían el 18,98% de las cantidades jugadas, mientras que el sector de juegos de casino sería el 12,56% del total y el sector de juego del bingo el 5,36%.



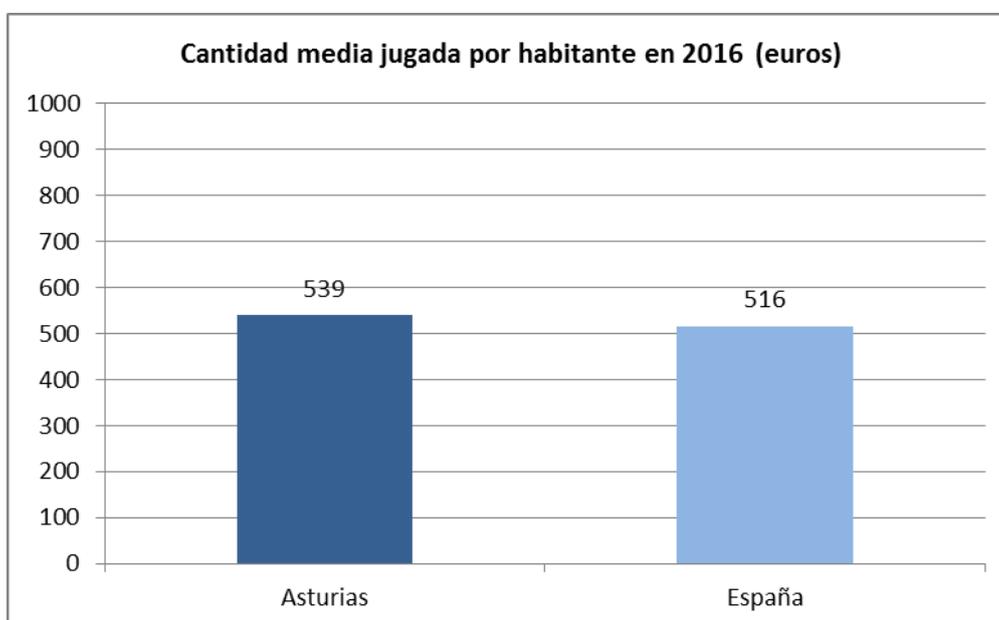
Fuente: Ministerio de Hacienda y Función Pública. Dirección General de Ordenación del Juego. Memoria Anual.

En Asturias, las cantidades jugadas en 2016 ascendieron a 562 millones de euros, cifra que supone un incremento respecto del periodo anterior y que muestra la tendencia creciente observada en los últimos años, con algún intervalo negativo, pero con fuerte incremento en los dos últimos años de los que se dispone de información (2015 y 2016).



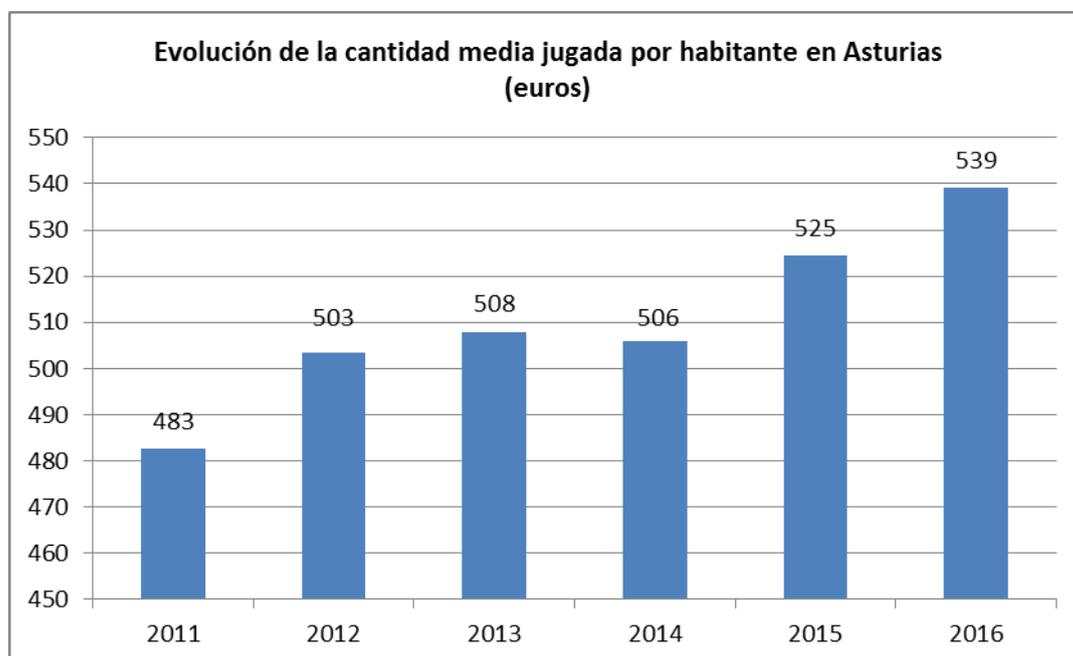
Fuente: Ministerio de Hacienda y Función Pública. Dirección General de Ordenación del Juego. Memoria Anual. Consejería de Presidencia y Participación Ciudadana

La cantidad media jugada por habitante en Asturias ha sido de 539 euros, superando un 4% la media nacional, en lo que se refiere a la modalidad de juego presencial. Para realizar el análisis comparativo, debemos tomar el dato de cantidad media jugada por habitante en Asturias y la cantidad media jugada por habitante en España, en juego presencial (516 euros).



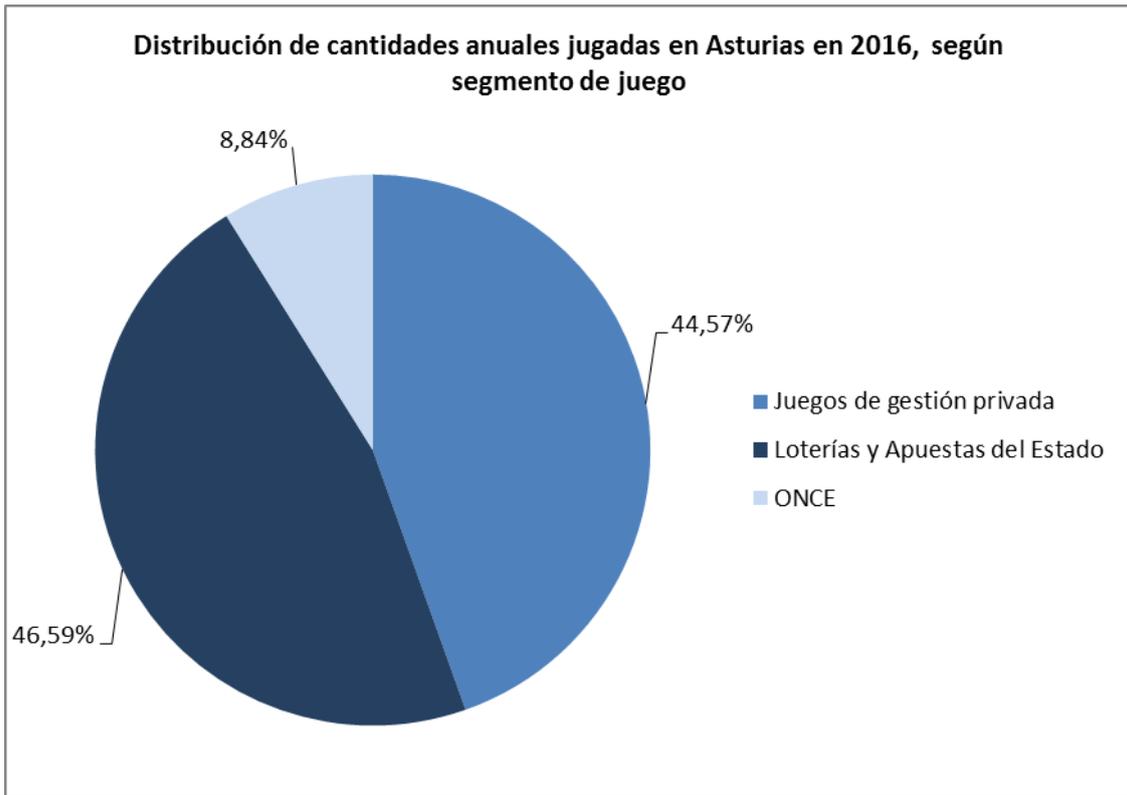
Fuente: Ministerio de Hacienda y Función Pública. Dirección General de Ordenación del Juego. Memoria Anual. Consejería de Presidencia y Participación Ciudadana

La cifra de cantidad media jugada por habitante en Asturias se ha incrementado de forma constante, presentando actualmente el nivel más elevado de los registrados en los últimos 5 años.

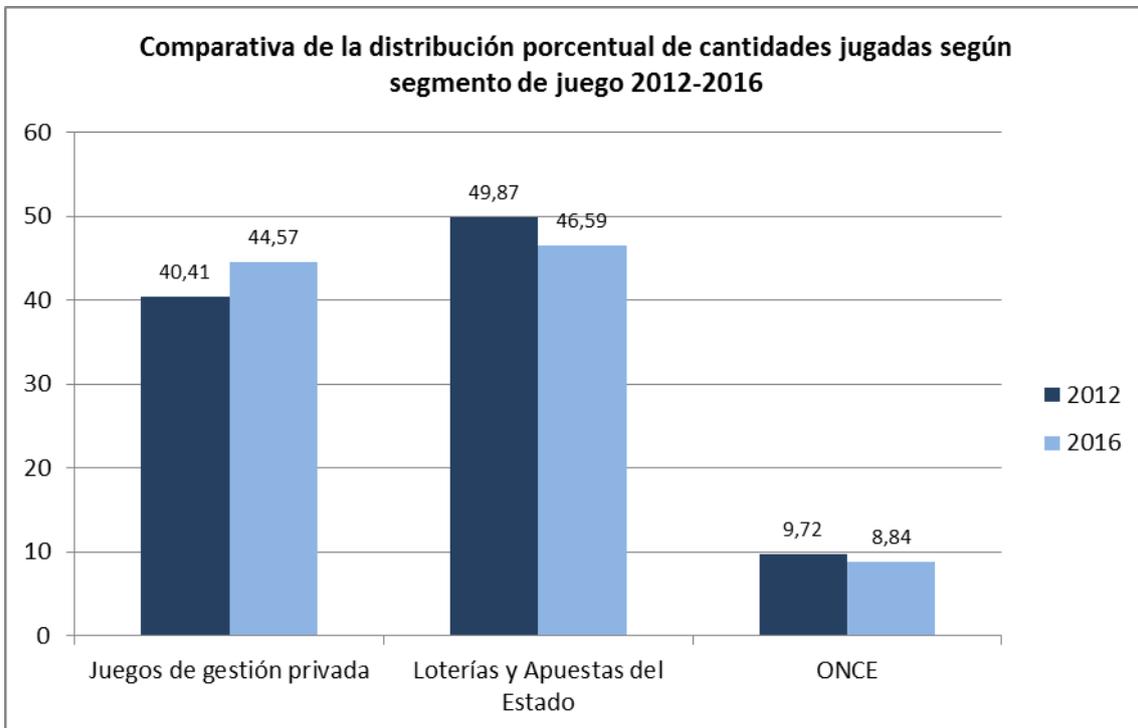


Fuente: Ministerio de Hacienda y Función Pública. Dirección General de Ordenación del Juego. Memoria Anual. Consejería de Presidencia y Participación Ciudadana

En Asturias, podemos analizar la distribución de cantidades jugadas por segmento, distinguiendo, en primer lugar, entre **juegos de gestión privada**, en los que se incluyen casinos, bingos y máquinas recreativas o de tipo B y **loterías sujetas a reserva de actividad** (Loterías y Apuestas del Estado y ONCE). En este escenario, se observa que el mayor peso está en las Loterías y Apuestas del Estado, modalidad de juego a la que se destina el 46,59% de la cantidad total.

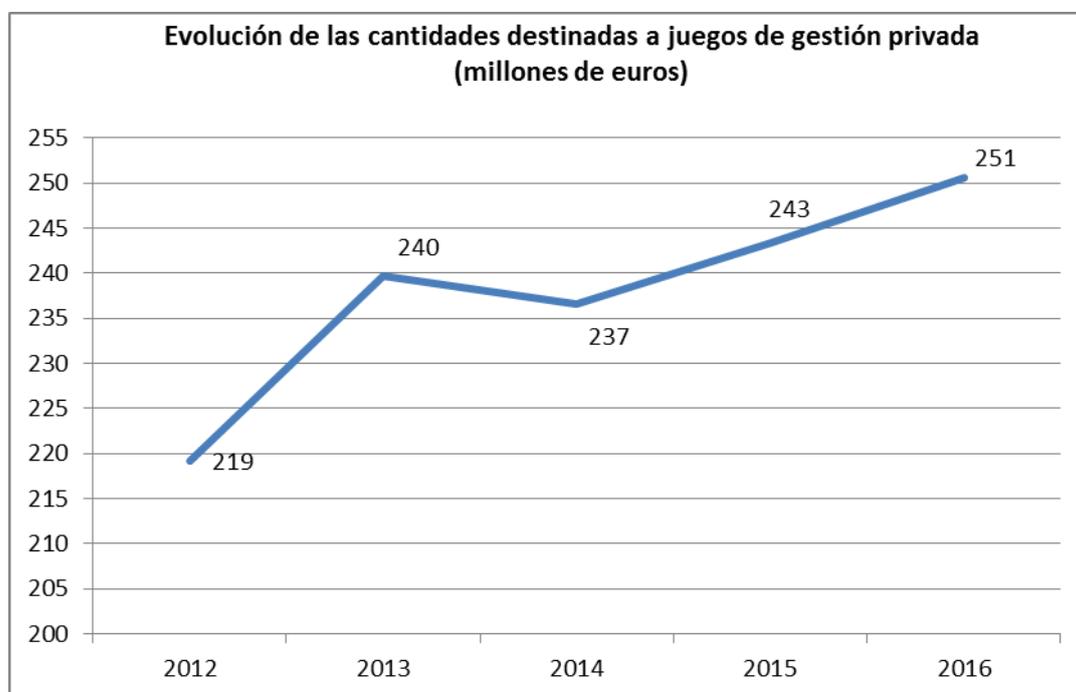


Fuente: Ministerio de Hacienda y Función Pública. Dirección General de Ordenación del Juego. Memoria Anual. Consejería de Presidencia y Participación Ciudadana



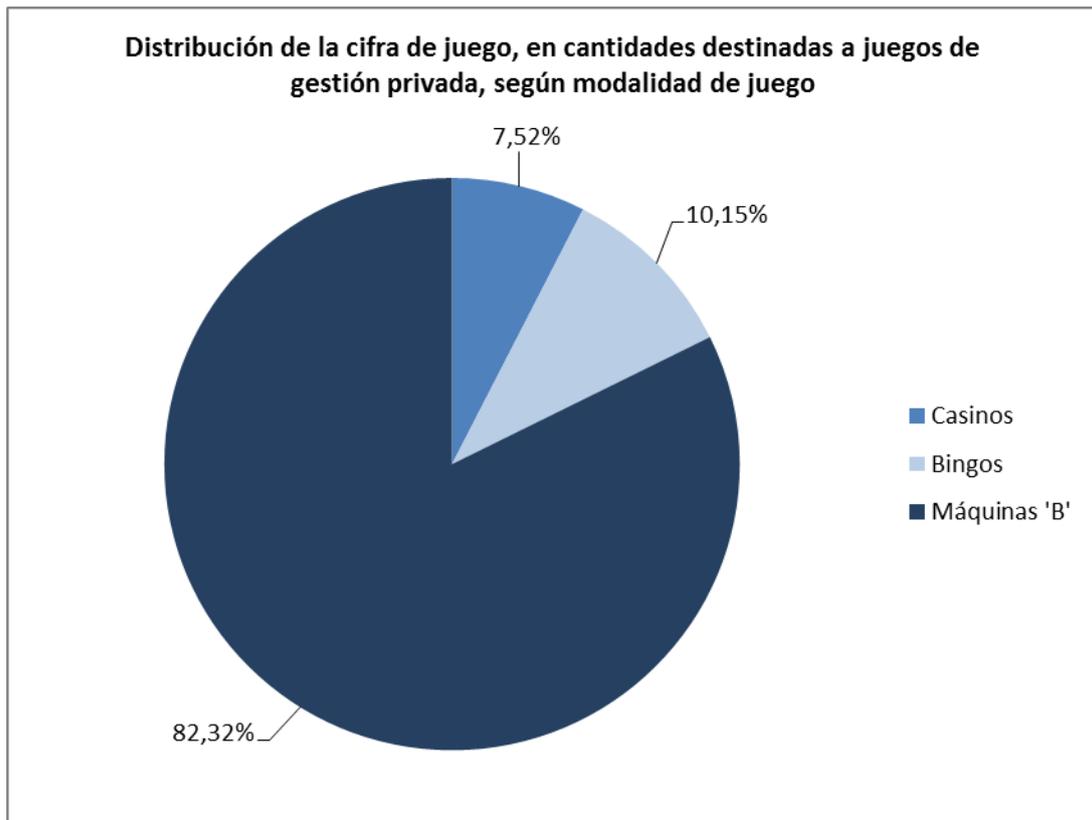
Fuente: Ministerio de Hacienda y Función Pública. Dirección General de Ordenación del Juego. Memoria Anual. Consejería de Presidencia y Participación Ciudadana

Tal como se puede apreciar en la anterior figura, se pone de manifiesto un incremento en las cantidades destinadas a juegos de gestión privada, en detrimento de las cantidades jugadas en Loterías y Apuestas del Estado. En el siguiente gráfico podemos observar la línea evolutiva de las cantidades destinadas a juegos de gestión privada en los últimos 5 años.



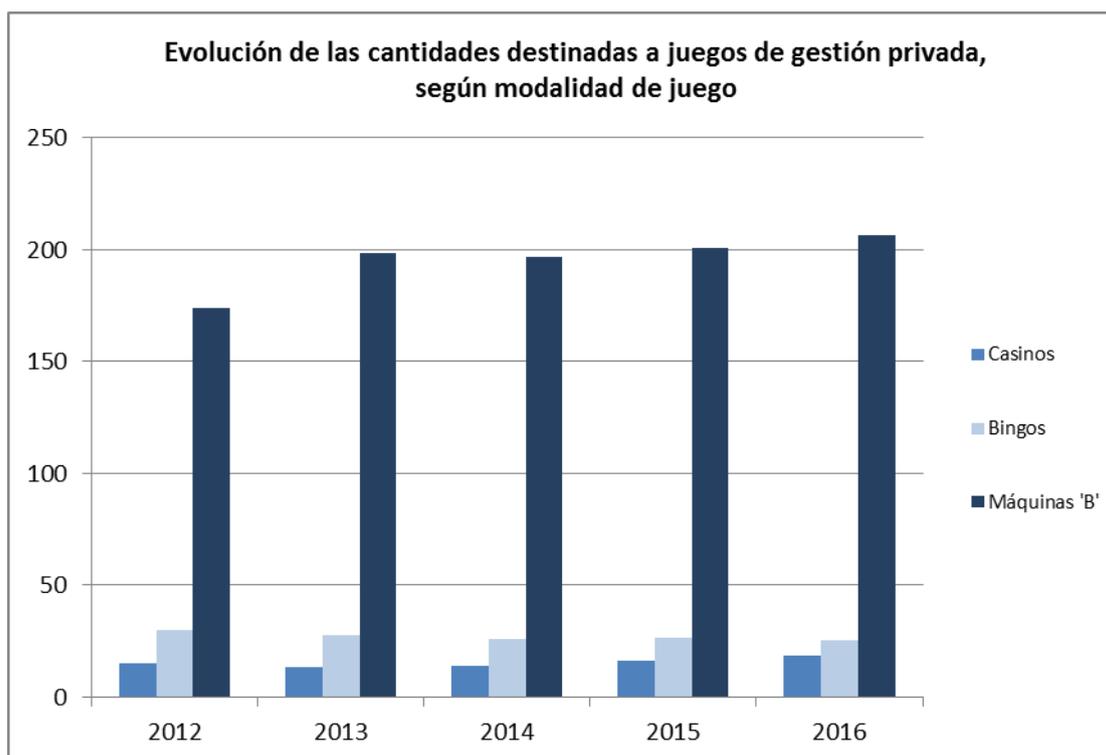
Fuente: Ministerio de Hacienda y Función Pública. Dirección General de Ordenación del Juego. Memoria Anual. Consejería de Presidencia y Participación Ciudadana

Dentro del juego de gestión privada, el mayor peso está en la modalidad de máquinas recreativas o de tipo B, que representa un 82% del total de cantidades jugadas en este ámbito



Fuente: Ministerio de Hacienda y Función Pública. Dirección General de Ordenación del Juego. Memoria Anual. Consejería de Presidencia y Participación Ciudadana

Las distintas modalidades dentro del juego de gestión privada presentan una evolución heterogénea en cuanto a cantidades jugadas, mostrando un incremento constante la cifra de cantidades jugadas en casinos y máquinas recreativas o de tipo B y una tónica descendente las cantidades destinadas a bingos.



Fuente: Ministerio de Hacienda y Función Pública. Dirección General de Ordenación del Juego. Memoria Anual. Consejería de Presidencia y Participación Ciudadana

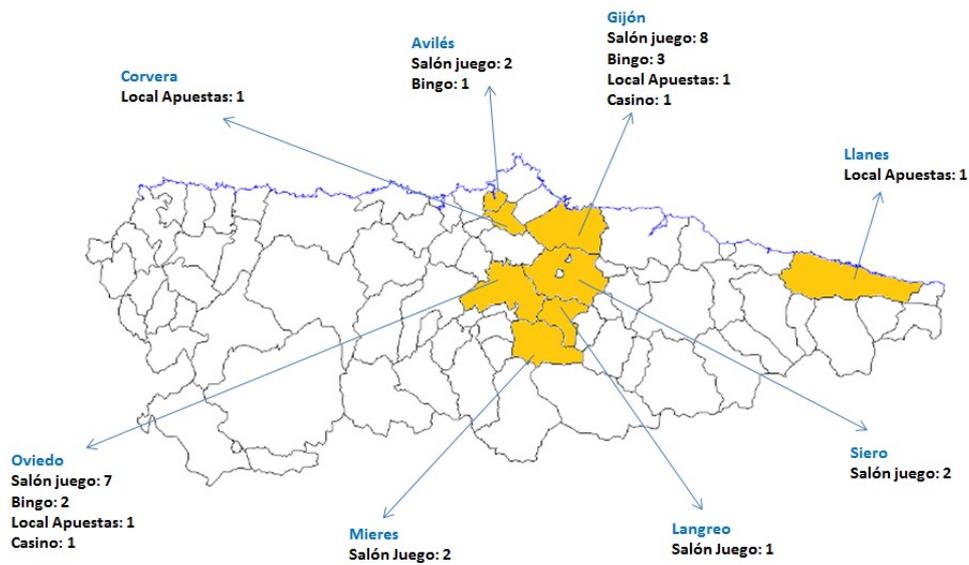
La oferta de juego en Asturias

Las modalidades de establecimientos de juego autorizadas en Asturias son las siguientes:

- Casinos de juego.
- Salas de bingo.
- Salones de juego.
- Locales de apuestas.
- Establecimientos de hostelería y demás locales análogos, autorizados para la instalación de máquinas recreativas o de tipo B.

En este momento (según datos disponibles a 31 de diciembre de 2017), el sector está integrado en Asturias por **1 casino** (con 2 establecimientos, 1 en Gijón y la sala apéndice de Oviedo), **6 bingos**, **4 locales de apuestas**, **22 salones de juego** y en torno a **5.000 locales de hostelería** inscritos en el Registro general del juego y apuestas del Principado de Asturias.

La distribución territorial de esta oferta muestra una importante concentración en la zona central de Asturias, más destacada en las dos ciudades de mayor población, Gijón y Oviedo.



Distribución territorial de la oferta de juego en Asturias (excepto hostelería)

Por lo que se refiere a la evolución de esta oferta, las distintas modalidades de establecimientos presentan una tendencia dispar. El número de casinos y bingos permanece estable. Se observa un incremento notable en el número de salones de juego, que han pasado de 15 a 22 en los últimos tres años. Y, en sentido contrario, el número de máquinas recreativas o de tipo B muestra una tendencia regresiva, que parece mantenerse en los dos últimos años.

V.- PLAN DE MEDIDAS

Con carácter previo a la exposición pormenorizada del plan de medidas, conviene conocer algunos aspectos básicos de la ciencia preventiva que ayuden a organizar y analizar las medidas que se quieren poner en marcha.

Existen múltiples formas de clasificar las distintas formas de prevención, no obstante, en el análisis de las medidas del presente programa se han tenido en cuenta dos de las más utilizadas:

Una primera clasificación divide la prevención en función de la población a la que se dirige la actividad preventiva. De acuerdo con este criterio, la prevención puede verse como **universal**, dirigida a toda la población; **selectiva**, dirigida a grupos de riesgo; o **indicada**, dirigida a individuos que ya presentan indicadores más claros de la enfermedad o trastorno pero que no han desarrollado aún el cuadro completo. Esta es la división que goza de mayor predicamento desde que fue promovida por el IOM (Instituto de Medicina de USA) y su principal virtud es que centra toda la prevención en su ámbito más esencial, la prevención primaria. Una prevención se diferencia de otra no por el momento en el que se actúa, que es siempre antes de que aparezca el problema, sino en función del grado de riesgo que tenga la población sobre la que se actúa.

Una segunda clasificación atiende más a la naturaleza funcional de la actividad preventiva y la clasifica en prevención ambiental, prevención evolutiva y prevención informacional. La **prevención ambiental** comprende intervenciones que pretenden limitar la oportunidad de que se den conductas desadaptativas, a través de normas, reglas, políticas, acciones o restricciones. La **prevención evolutiva** busca el desarrollo de habilidades en todos los agentes relevantes para el desarrollo del trastorno o conducta problema con el fin de minimizar la probabilidad de su aparición. Se incluyen aquí los programas de prevención escolar que enseñan habilidades sociales, habilidades para el desarrollo de conductas saludables, pero también escuelas de madres y padres, enseñanza de habilidades de salud para profesorado, etc. Respecto a la **prevención informacional**, es aquella que pretende condicionar la atención que se presta a las conductas de salud o desadaptadas y también aportar información que cambie actitudes. Las campañas de salud en los medios de comunicación serían un ejemplo de este último tipo de prevención.

OBJETO Y FINALIDAD

Dotar a la región de un *marco integrado de medidas* para desincentivar hábitos y conductas patológicas relacionadas con el juego, con especial atención a los sectores sociales más vulnerables.

OBJETIVOS ESTRATÉGICOS

- Reducir el número de personas que establecen relaciones problemáticas con el juego.
- Incrementar el nivel de conocimiento en la población sobre la problemática de la adicción al juego.
- Aumentar el conocimiento científico y contrastado sobre la adicción al juego, para abordar estrategias eficaces.

ÁMBITO DE APLICACIÓN

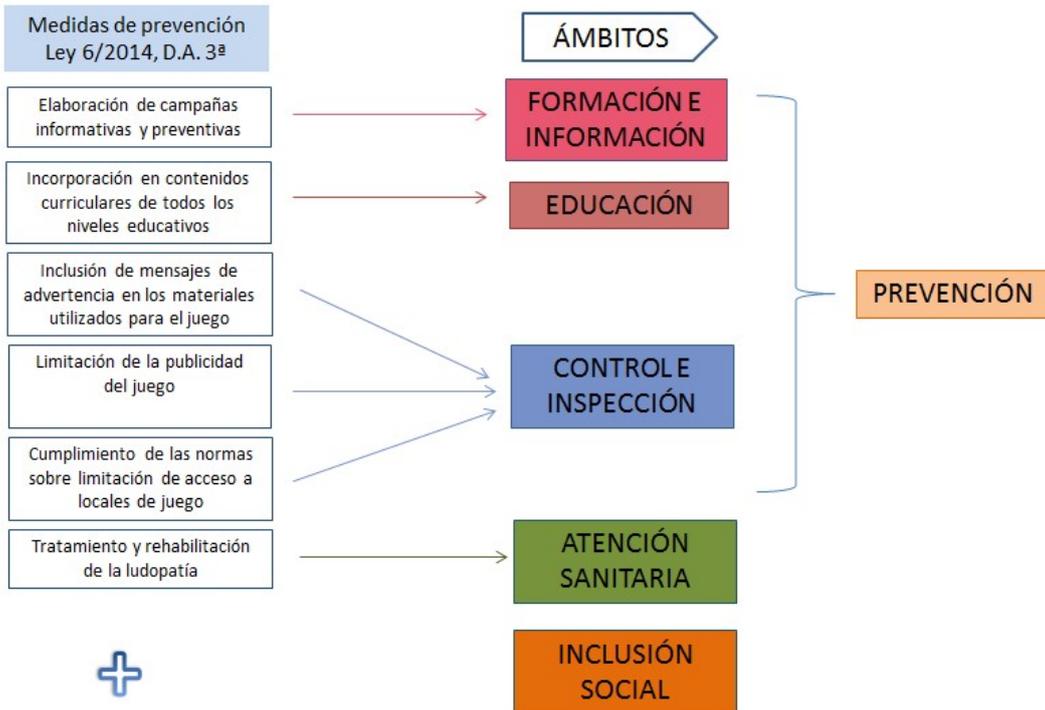
El Programa de Prevención de la Ludopatía será de aplicación en el territorio de la Comunidad Autónoma del Principado de Asturias.

ÁMBITO TEMPORAL

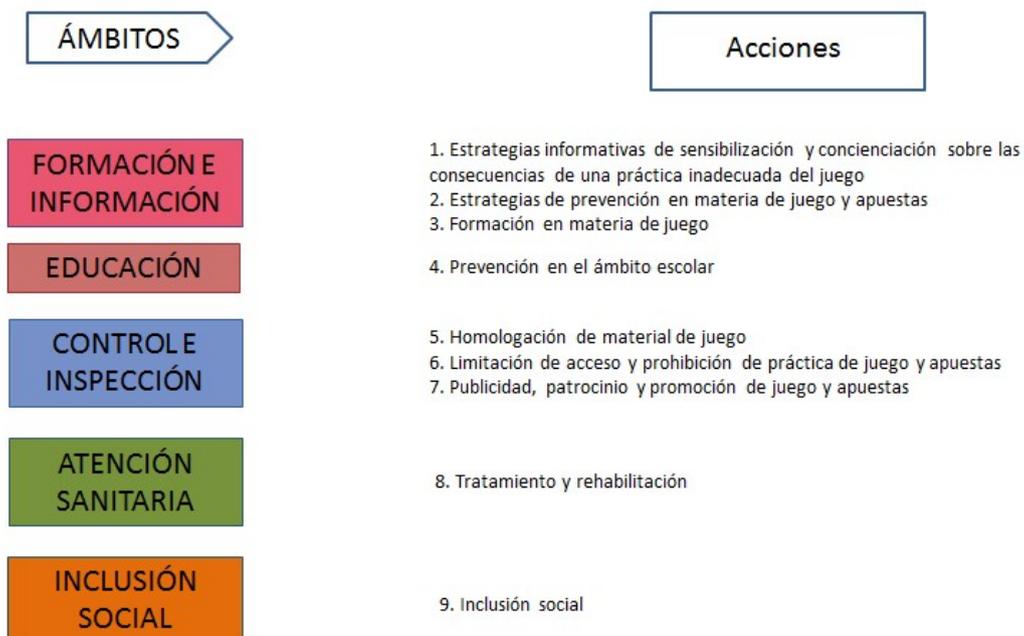
La vigencia de este programa está prevista para los años 2018 a 2020, estableciéndose para cada una de las medidas, un criterio de prioridad y de ejecución temporal. Se considerarán de prioridad alta, aquellas medidas cuya implantación esté prevista en el primer año de vigencia y de prioridad media, si la puesta en marcha se prevé para el segundo o tercer año.

ÁMBITOS, ACCIONES Y MEDIDAS

El programa para la prevención de la ludopatía en Asturias presenta una estructura de medidas clasificada en 5 ámbitos de actuación: 4 ámbitos que responden a la propuesta de medidas contenidas en la Ley del Principado de Asturias 6/2014, de 13 de junio, de Juego y Apuestas, que suman un ámbito más que viene a completar un itinerario de intervención completo ante el problema del juego patológico. Es, por ello, más ambicioso que el previsto en la disposición legal.



En total, el programa contiene **9 líneas de acción**, enmarcadas en los ámbitos anteriormente estructurados y un total de **28 medidas** enfocadas a conseguir el cumplimiento de los objetivos estratégicos definidos.



Se recoge a continuación un **cuadro resumen** de las medidas propuestas en este Programa de prevención así como una **ficha descriptiva** de cada medida.

FORMACIÓN E INFORMACIÓN			
1	Estrategias informativas de sensibilización y concienciación sobre las consecuencias de una práctica inadecuada del juego y las apuestas	1.1 1.2 1.3 1.4 1.5	Estrategias de sensibilización y concienciación dirigidas a la población joven Estrategias de sensibilización y concienciación dirigidas a la población adulta Divulgación de material informativo y preventivo en el portal de salud del Principado de Asturias, www.astursalud.es Elaboración de un Plan de Medidas por parte de los operadores de juego Diseño de acciones de concienciación y sensibilización con motivo de la celebración del día mundial sin juegos de azar, en colaboración con entidades sociales
2	Estrategias de prevención en materia de juego y apuestas	2.1 2.2 2.3 2.4	Estrategia de prevención universal Estrategia de prevención selectiva e indicada a jóvenes Propuesta de modificación de indicadores en encuesta ESTUDES Inclusión de indicadores en la Encuesta de salud del Principado de Asturias
3	Formación en materia de juego y apuestas	3.1 3.2 3.3 3.4	Formación al personal de las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad Formación al profesorado Formación al personal empleado en las empresas del sector Formación al personal empleado de las Administraciones Públicas
EDUCACIÓN			
4	Prevención en el ámbito escolar	4.1 4.2 4.3 4.4 4.5 4.6	Inclusión del contenido, “adicciones comportamentales: la ludopatía” en el programa Plan Director para la mejora de la convivencia en los centros educativos Control del absentismo en relación con la práctica del juego Espacios de participación (familias): control de las conductas adictivas comportamentales Poner de relieve, en la circular de inicio de curso, la necesidad de desarrollar medidas para prevenir las adicciones comportamentales y especialmente la ludopatía Desarrollo de contenidos curriculares Intervención piloto en centros escolares
CONTROL E INSPECCIÓN			
5	Homologación de material de juego	5.1 5.2	Incluir mensajes expresos de prohibición de participación a menores de edad, así como mensajes de advertencia sobre el peligro de la práctica abusiva del juego, en todos los materiales utilizados para el juego y apuestas Regular las condiciones técnicas de homologación y funcionamiento, así como precios de las partidas y premios de las máquinas recreativas
6	Limitación de acceso y prohibición de práctica de juego y apuestas	6.1 6.2 6.3 6.4	Protocolo de actuación relativo a menores y establecimientos de juego Registro personal de interdicciones de acceso al juego o Registro de prohibidos Vigilancia por parte del Grupo de Inspección de Juego del cumplimiento de las prohibiciones de acceso y práctica de juego y apuestas Equiparación de las condiciones de acceso en locales de juego
7	Publicidad, patrocinio y promoción de juego y apuestas	7.1	Control de la publicidad, patrocinio y promoción del juego presencial
ATENCIÓN SANITARIA			
8	Tratamiento y rehabilitación	8.1	Terapias de rehabilitación a personas afectadas por ludopatía (personas enfermas y familiares)
INCLUSIÓN SOCIAL			
9	Inclusión social	9.1	Participación en proyectos locales de inclusión social

FORMACIÓN E INFORMACIÓN

Tal y como se señala en la introducción, la intervención preventiva sobre el juego patológico debe tener en cuenta no solamente a la población afectada, sino también al conjunto de la sociedad, ya que una buena prevención necesita abordar en el entorno social, tanto los factores de riesgo como los de protección que operan en nuestro entorno, intentando minimizar los primeros y estimular los segundos con el objetivo de construir hábitos de vida saludables para todas las personas.

Desde la conferencia de 1986 de la Organización Mundial de la Salud, que publicó la Carta de Ottawa, definimos la Promoción de la Salud como *“proporcionar a los pueblos los medios necesarios para mejorar su salud y ejercer un mayor control sobre la misma”*. Este es precisamente el papel que desde el conjunto de las Administraciones Públicas debemos jugar en cada uno de los distintos aspectos que tienen que ver con la Promoción de la Salud de nuestra población: proveer a las personas de las herramientas necesarias para que puedan ejercer el mejor control y tomar las mejores decisiones posibles sobre su salud física, mental y social.

Para ello contamos con dos herramientas claves en una sociedad moderna: la Información y la Formación.

Mediante la información suministramos a la ciudadanía los datos que necesita para poder establecer conclusiones acertadas respecto a la gestión de sus hábitos de vida. Para ello la información debe tener tres características esenciales: la imparcialidad, la veracidad y la evidencia científica que la sustenta. En el terreno del juego sin apuestas monetarias, y del juego de azar en general, es muy importante informar sobre las posibilidades reales que el azar nos ofrece. Pero tan importante como esto, que debe formar parte de una estrategia de prevención universal válida, es informar específicamente a poblaciones de riesgo y a personas con problemas derivados del juego (prevención selectiva e indicada) acerca de las falsas creencias y la distorsión cognitiva que se produce en estos casos, buscando revertir los efectos de este problema que ahonda en las personas afectadas los efectos del juego patológico.

Ahora bien, la información necesita ser interpretada correctamente por las personas que la reciben, y para ello, estas personas necesitan tener los conocimientos básicos que garanticen esta correcta interpretación. Estos conocimientos básicos son los que deben abordarse desde el ámbito de la formación. De ahí que en el presente Programa, la formación constituya una pieza clave, especialmente dirigida hacia aquellos sectores sociales, que o bien tienen una responsabilidad específica en el tema que nos ocupa, Fuerzas y Cuerpos de Seguridad, personal de las Administraciones Públicas, personal del sector de juego o bien ejercen una función social de transmisión de esta formación desde su papel como enseñantes, como es el caso del profesorado en general.

FORMACIÓN E INFORMACIÓN			
1	Estrategias informativas de sensibilización y concienciación sobre las consecuencias de una práctica inadecuada del juego y las apuestas	1.1 1.2 1.3 1.4 1.5	Estrategias de sensibilización y concienciación dirigidas a la población joven Estrategias de sensibilización y concienciación dirigidas a la población Divulgación de material informativo y preventivo en el portal de salud del Principado de Asturias: www.astursalud.es Elaboración de un Plan de Medidas por parte de los operadores de juego Diseño de acciones con motivo de la celebración del día mundial sin juegos de azar, en colaboración con entidades sociales
2	Estrategias de prevención en materia de juego y apuestas	2.1 2.2 2.3 2.4	Estrategia de prevención universal Estrategia de prevención selectiva e indicada a jóvenes Propuesta de modificación de indicadores en encuesta ESTUDES Inclusión de indicadores en la Encuesta de salud del Principado de Asturias
3	Formación en materia de juego	3.1 3.2 3.3 3.4	Formación al personal de las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad Formación al profesorado Formación al personal empleado en las empresas del sector Formación al personal empleado de las Administraciones Públicas

ACCIÓN				
1. Estrategias informativas de sensibilización y concienciación sobre las consecuencias de una práctica inadecuada del juego				
MEDIDA				
1.1 Estrategias de sensibilización y concienciación dirigidas a la población joven				
PRIORIDAD		EJECUCIÓN (AÑO)		
ALTA	MEDIA	I	II	III
OBJETIVOS				
<p>Informar y sensibilizar a la población juvenil asturiana, a las familias y a las personas y entidades con responsabilidades en la educación de la juventud, sobre el uso adecuado de las TRIC (Tecnología de la Relación, Información y Comunicación) vinculadas a los videojuegos.</p> <p>Sensibilizar a la población asturiana sobre las consecuencias del exceso de publicidad en juego y apuestas existente en los medios de comunicación y su efecto sobre las personas jóvenes, especialmente durante la retransmisión de espectáculos deportivos.</p> <p>Desarrollar una conciencia crítica en la juventud hacia los juegos de azar y la presión publicitaria que se ejerce sobre ellas y ellos para que jueguen, así como sobre el uso de figuras de éxito vinculadas al mundo del deporte para la promoción de juegos y apuestas por parte de las empresas del sector del juego.</p>				
DESCRIPCIÓN				
<p>Se editará, en soporte audiovisual, material informativo sobre el uso adecuado de los videojuegos.</p> <p>Para la difusión en redes sociales, se programará la grabación de un vídeo de corta duración, que permita analizar junto con las y los jóvenes, desde una posición crítica, el exceso de publicidad sobre todo tipo de apuestas deportivas a las que se ven expuestos/as durante la retransmisión de competiciones deportivas.</p> <p>Igualmente se analizará la presencia de figuras del deporte en la publicidad de las apuestas deportivas y otros tipos de juegos de azar.</p> <p>Se incluirán contenidos vinculados al juego responsable y a los potenciales riesgos del juego, en los talleres de salud y calidad de vida que se desarrollan en centros educativos y en espacios de educación no formal.</p>				
ENTIDAD RESPONSABLE		OTRAS ENTIDADES		
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA CONSEJERÍA DE SANIDAD		Consejo de la Juventud del Principado de Asturias		
INDICADORES DE EJECUCIÓN				
Edición de material divulgativo. Grabación del vídeo. Talleres que incluyan contenidos vinculados al juego responsable.				

ACCIÓN				
1. Estrategias informativas de sensibilización y concienciación sobre las consecuencias de una práctica inadecuada del juego				
MEDIDA				
1.2 Acciones de sensibilización y concienciación dirigidas a la población adulta				
PRIORIDAD		EJECUCIÓN (AÑO)		
ALTA	MEDIA	I	II	III
OBJETIVOS				
<p>Sensibilizar y concienciar a la población sobre las consecuencias de una práctica inadecuada del juego, especialmente las relacionadas con los riesgos de ludopatía.</p> <p>Promocionar actitudes de juego moderado, no compulsivo y responsable.</p> <p>Difundir las buenas prácticas del juego, así como los posibles efectos que una práctica no adecuada del mismo puede producir.</p>				
DESCRIPCIÓN				
<p>Con carácter anual, se organizarán jornadas de análisis y reflexión acerca del juego en Asturias, con motivo de la celebración del día de juego responsable.</p> <p>Se diseñarán acciones y materiales informativos dirigidas a la población, que podrán incidir en alguno de los siguientes aspectos:</p> <ol style="list-style-type: none"> Animar a conocer los propios límites o a jugar con responsabilidad. Advertir sobre la naturaleza potencialmente adictiva del juego. Identificar los primeros indicadores de problemas con el juego. Informar sobre los recursos de ayuda para las personas que tienen o pueden tener problemas con el juego. Dar información sobre las verdaderas probabilidades matemáticas que tienen de ganar las personas que desarrollan distintas actividades de juego. Esforzarse en disipar diversas falacias y errores cognitivos asociados al juego. Dar indicaciones y sugerencias para jugar sin tener problemas. <p>En la difusión se utilizarán diferentes recursos, tanto generales como especializados de la Red de Servicios Sociales: centros de servicios sociales municipales, centros sociales, centros de menores, etc.</p>				
ENTIDAD RESPONSABLE		OTRAS ENTIDADES		
CONSEJERÍA DE SANIDAD CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA CONSEJERÍA DE PRESIDENCIA Y PARTICIPACIÓN CIUDADANA CONSEJERÍA DE SERVICIOS Y DERECHOS SOCIALES		Red municipal de servicios sociales		
INDICADORES DE EJECUCIÓN				
Realización de las jornadas. Acciones desarrolladas. Materiales diseñados y distribuidos.				

ACCIÓN				
1. Estrategias informativas de sensibilización y concienciación sobre las consecuencias de una práctica inadecuada del juego				
MEDIDA				
1.3 Divulgación de material informativo y preventivo en el portal de salud del Principado de Asturias (www.astursalud.es)				
PRIORIDAD		EJECUCIÓN (AÑO)		
ALTA	MEDIA	I	II	III
OBJETIVOS				
Facilitar el acceso a la información relacionada con el juego, sensibilizar a la población acerca del riesgo de la práctica inadecuada y orientar hacia recursos de apoyo.				
DESCRIPCIÓN				
<p>Se incluirá en el Portal de Salud del Principado de Asturias, www.astursalud.es, toda la información referente a estrategias de información y sensibilización sobre los problemas asociados al juego, los recursos necesarios para que las personas afectadas y sus familiares puedan acceder a la información necesaria que les oriente sobre lo que pueden hacer en el caso de que se empiecen a manifestar síntomas de adicción, información acerca del Registro de interdicción de acceso al juego. También se incluirá bibliografía, estudios y trabajos de investigación actualizados sobre esta materia.</p> <p>Esta información se incluirá también en el ámbito educativo a través de los programas de Educación para la salud u otros preventivos específicos que se estén llevando a cabo.</p>				
ENTIDAD RESPONSABLE		OTRAS ENTIDADES		
CONSEJERÍA DE SANIDAD		CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA CONSEJERÍA DE PRESIDENCIA Y PARTICIPACIÓN CIUDADANA CONSEJERÍA DE SERVICIOS Y DERECHOS SOCIALES Foro de ONGs: todas aquellas que realizan intervención en adicciones: L.A.R.P.A. (Ludópatas en Rehabilitación del Principado de Asturias), etc.		
INDICADORES DE EJECUCIÓN				
Inclusión de contenidos en la página web www.astursalud.es .				

ACCIÓN				
1. Estrategias informativas de sensibilización y concienciación sobre las consecuencias de una práctica inadecuada del juego				
MEDIDA				
1.4 Elaboración de un Plan de Medidas por parte de los operadores de juego				
PRIORIDAD		EJECUCIÓN (AÑO)		
ALTA	MEDIA	I	II	III
OBJETIVOS				
Atenuar los posibles efectos perjudiciales del juego e incorporar las reglas básicas de política de juego responsable.				
DESCRIPCIÓN				
Los operadores de juego deberán elaborar un plan de medidas, cuya finalidad será la de atenuar los efectos perjudiciales que pueda producir el juego, así como incorporar las reglas básicas de política de juego responsable.				
Este Plan deberá:				
<ul style="list-style-type: none"> • Incluir medidas dirigidas a los grupos de riesgo. • Proporcionar la información necesaria para realizar una selección consciente de juego. • Incluir medidas que garanticen el cumplimiento de la prohibiciones legales de acceso y práctica en materia de juego y apuestas. • Incluir un manual de buenas prácticas en materia de juego y apuestas. 				
ENTIDAD RESPONSABLE		OTRAS ENTIDADES		
CONSEJERÍA DE PRESIDENCIA Y PARTICIPACIÓN CIUDADANA		Operadores de juego y apuestas		
INDICADORES DE EJECUCIÓN				
Elaboración del Plan de medidas por parte de las empresas de juego y apuestas.				

ACCIÓN				
1. Estrategias informativas de sensibilización y concienciación sobre las consecuencias de una práctica inadecuada del juego				
MEDIDA				
1.5 Diseño de acciones de concienciación y sensibilización con motivo de la celebración del día mundial sin juegos de azar, en colaboración con entidades sociales				
PRIORIDAD		EJECUCIÓN (AÑO)		
ALTA	MEDIA	I	II	III
OBJETIVOS				
Concienciar a la población, para desincentivar hábitos o conductas patológicas con relación a los juegos de azar.				
DESCRIPCIÓN				
<p>Con motivo de la celebración, el día 29 de octubre, del día mundial sin juegos de azar, se diseñarán acciones informativas dirigidas a la población en general, para concienciar del peligro de la adicción al juego.</p> <p>Se instalarán mesas informativas en zonas céntricas de diversos municipios del Principado de Asturias y se repartirá material de información y sensibilización sobre la adicción al juego y su problemática. Se facilitará información acerca de los recursos asistenciales tanto del sistema sanitario como de las organizaciones sociales que trabajan en este ámbito.</p> <p>Se impartirán charlas de prevención dirigidas a aquellos colectivos más vulnerables y se colocarán soportes informativos (Mupis, vallas,...) en distintas localidades del Principado.</p>				
ENTIDAD RESPONSABLE		OTRAS ENTIDADES		
CONSEJERÍA DE SANIDAD CONSEJERÍA DE SERVICIOS Y DERECHOS SOCIALES		L.A.R.P.A. (Ludópatas en Rehabilitación del Principado de Asturias) y Foro de ONGs Consejo de la Juventud del Principado de Asturias		
INDICADORES DE EJECUCIÓN				
Mesas, charlas y material divulgativo distribuido.				

ACCIÓN				
2. Estrategias de prevención en materia de juego y apuestas				
MEDIDA				
2.1 Diseño de una Estrategia de Prevención Universal en población joven				
PRIORIDAD		EJECUCIÓN (AÑO)		
ALTA	MEDIA	I	II	III
OBJETIVOS				
Reducir el riesgo de comportamiento adictivo en la población joven y reducir el número total de jóvenes que practican estas actividades.				
DESCRIPCIÓN				
<p>Desarrollar un Estrategia de Prevención Universal, dirigida a población joven (menores de 30 años) y que contará, al menos, con los siguientes componentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disminuir la accesibilidad de los jóvenes, especialmente de aquellos que se sitúan por debajo de la edad legal para realizar estas prácticas. • Incrementar los espacios e iniciativas para el desarrollo de un ocio saludable contando con la participación del ámbito local. • Incorporar a la Estrategia la lucha contra los factores de riesgo y la potenciación de los factores de protección inespecíficos basadas en el aprendizaje de habilidades básicas en las esferas biológica, psicológica y social. • Incorporar a la Estrategia un programa de prevención educativa, basada específicamente en la intervención sobre las distorsiones cognitivas generadas por el juego, que haya mostrado su eficacia a través de una intervención pilotada. • Incorporar en todos los ámbitos de la Estrategia, desde su propia elaboración, la perspectiva de género. • Modificar la Ley del Principado de Asturias 4/2015, de Atención Integral en materia de drogas y bebidas alcohólicas, para introducir las adicciones sin sustancia y en concreto, la adicción al juego. 				
ENTIDAD RESPONSABLE		OTRAS ENTIDADES		
CONSEJERÍA DE SANIDAD		CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA CONSEJERÍA DE PRESIDENCIA Y PARTICIPACIÓN CIUDADANA Administraciones locales Federación Asturiana de Concejos (FACC)		
INDICADORES DE EJECUCIÓN				
Estrategia diseñada. Modificación normativa.				

ACCIÓN				
2. Estrategias de prevención en materia de juego y apuestas				
MEDIDA				
2.2 Desarrollar Acciones de Prevención Selectiva e Indicada en población joven				
PRIORIDAD		EJECUCIÓN (AÑO)		
ALTA	MEDIA	I	II	III
OBJETIVOS				
<p>Reducir el riesgo de comportamiento adictivo en la población joven y reducir el número total de jóvenes que practican estas actividades.</p> <p>Promover el uso adecuado de las tecnologías en menores en situación de riesgo y con medidas de protección.</p>				
DESCRIPCIÓN				
<p>Desarrollar Acciones en el ámbito de la Prevención Selectiva e Indicada, dirigida a población joven (menores de 30 años), con la colaboración de las entidades que trabajan en comportamientos adictivos de la juventud y las Administraciones Locales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar una red de ámbito municipal que permita a las personas afectadas el contacto con los servicios existentes que faciliten ayuda personal (Prevención Indicada). • Aumentar el conocimiento sobre posibles poblaciones potenciales de riesgo, a través de la coordinación socio-sanitaria en el ámbito local. • Incorporar en el Sistema de Información SIDRO⁶ información sobre las personas con comportamientos adictivos relacionados con el juego. • Realizar sesiones informativas, de orientación y sensibilización a los menores en protección, para velar su participación en juegos y apuestas y promover un uso adecuado de las tecnologías. 				
ENTIDAD RESPONSABLE		OTRAS ENTIDADES		
CONSEJERÍA DE SANIDAD CONSEJERÍA DE SERVICIOS Y DERECHOS SOCIALES CONSEJERÍA DE PRESIDENCIA Y PARTICIPACIÓN CIUDADANA		Administraciones locales Federación Asturiana de Concejos (FACC)		
INDICADORES DE EJECUCIÓN				
Diseño de las acciones. Sesiones informativas realizadas.				

⁶ SIDRO: Sistema de Información en Drogodependencias

ACCIÓN				
2. Estrategias de prevención en materia de juego y apuestas				
MEDIDA				
2.3 Propuesta de ampliación de indicadores en la encuesta ESTUDES				
PRIORIDAD		EJECUCIÓN (AÑO)		
ALTA	MEDIA	I	II	III
OBJETIVOS				
<p>Obtención de información fiable sobre la prevalencia del comportamiento de juego, con el fin de conocer la evolución del patrón de uso en diversas capas de población y contrastar si los programas de prevención son efectivos.</p>				
DESCRIPCIÓN				
<p>Resulta imprescindible la utilización de procedimientos de evaluación válidos, fiables, sistemáticos y periódicos para estimar correctamente la evolución de las conductas de juego y la influencia de los programas preventivos en cada una de las poblaciones destinatarias de los mismos. Actualmente no se dispone de más información periódica que la suministrada a través de las encuestas ESTUDES del Plan Nacional sobre Drogas, dirigidas al segmento de población estudiantil de 14 a 18 años y que, además, ofrecen una evaluación limitada del problema del juego en población juvenil, ya que carece, por ejemplo, de indicadores de gravedad.</p> <p>Es necesario mejorar la obtención de información a través de la encuesta ESTUDES, incorporando nuevos ítems que permitan una mejor evaluación del problema del juego en la población estudiada. La Consejería de Sanidad propondrá la inclusión de estos nuevos indicadores al grupo de trabajo que elabora los contenidos de la encuesta.</p>				
ENTIDAD RESPONSABLE		OTRAS ENTIDADES		
CONSEJERÍA DE SANIDAD		MINISTERIO DE SANIDAD, SERVICIOS SOCIALES E IGUALDAD DELEGACIÓN DEL GOBIERNO PARA EL PLAN NACIONAL SOBRE DROGAS		
INDICADORES DE EJECUCIÓN				
Incorporación de los ítems validados a la encuesta.				

ACCIÓN				
2. Estrategias de prevención en materia de juego y apuestas				
MEDIDA				
2.4 Inclusión de indicadores relativos a juego en la Encuesta de Salud del Principado de Asturias				
PRIORIDAD		EJECUCIÓN (AÑO)		
ALTA	MEDIA	I	II	III
OBJETIVOS				
Obtención de información fiable sobre la prevalencia del comportamiento de juego, para definir estrategias preventivas eficaces.				
DESCRIPCIÓN				
<p>Mejorar el conocimiento de la incidencia, prevalencia, factores de riesgo y protección asociados al juego son condiciones necesarias no sólo para el diseño y aplicación de programas de prevención o de reducción del daño, sino también para evaluar el éxito de las medidas que a tal fin se puedan adoptar. La obtención de datos epidemiológicos extensos facilitaría el establecimiento de diferentes perfiles de jugadores en función de sus características psicológicas, de juego, comorbilidad y factores sociodemográficos, lo que, a su vez, facilitaría el establecimiento de líneas de prevención más precisas entre la población asturiana.</p> <p>Por ello, se propone incluir indicadores relativos a juego en las encuestas de salud del Principado de Asturias.</p>				
ENTIDAD RESPONSABLE		OTRAS ENTIDADES		
CONSEJERÍA DE SANIDAD				
INDICADORES DE EJECUCIÓN				
Incorporación de los ítems a la encuesta.				

ACCIÓN				
3. Formación en materia de juego				
MEDIDA				
3.1 Formación destinada al personal de Fuerzas y Cuerpos de Seguridad				
PRIORIDAD		EJECUCIÓN (AÑO)		
ALTA	MEDIA	I	II	III
OBJETIVOS				
Dotar del conocimiento y de las herramientas necesarias para el desarrollo de su actividad en materia de juego y apuestas al personal de las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad.				
DESCRIPCIÓN				
<p>Las personas integrantes de las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad (Policía Nacional, Guardia Civil y Policía Local), para intervenir de forma adecuada en materia de juego deberán conocer: legislación en materia de juego y apuestas en el Principado de Asturias, especialmente en lo relativo a limitaciones de acceso y práctica, así como las distintas formas de intervención en función del tipo de establecimiento donde se practica el juego.</p> <p>La Escuela de Seguridad Pública del Principado de Asturias (ESPPA) tiene a su cargo la formación del personal adscrito a los colectivos que desarrollan su actividad en el ámbito de la Seguridad Pública en el Principado de Asturias, por lo que la formación prevista en esta medida, se incluirá en su plan de formación.</p>				
ENTIDAD RESPONSABLE		OTRAS ENTIDADES		
CONSEJERÍA DE HACIENDA Y SECTOR PÚBLICO		CONSEJERÍA DE PRESIDENCIA Y PARTICIPACIÓN CIUDADANA		
INDICADORES DE EJECUCIÓN				
Acciones formativas desarrolladas. Personas formadas.				

ACCIÓN				
3. Formación en materia de juego				
MEDIDA				
3.2 Formación al profesorado				
PRIORIDAD		EJECUCIÓN (AÑO)		
ALTA	MEDIA	I	II	III
OBJETIVOS				
<p>Dotar del conocimiento y de las herramientas necesarias al profesorado en materia de adicciones comportamentales y sus consecuencias.</p> <p>Elaborar materiales para trabajar en el aula con el alumnado en las diferentes materias.</p>				
DESCRIPCIÓN				
<p>En el plan anual de formación del profesorado se incluirán cursos formativos cuya temática dentro de la salud escolar incida en el ocio saludable y los riesgos del juego.</p>				
ENTIDAD RESPONSABLE		OTRAS ENTIDADES		
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA				
INDICADORES DE EJECUCIÓN				
<p>Acciones formativas desarrolladas</p> <p>Personal docente formado</p>				

ACCIÓN				
3. Formación en materia de juego				
MEDIDA				
3.3 Formación al personal de las empresas de juego y apuestas				
PRIORIDAD		EJECUCIÓN (AÑO)		
ALTA	MEDIA	I	II	III
OBJETIVOS				
Garantizar que el personal empleado por las empresas de juego y apuestas recibe la formación necesaria en materia de juego responsable.				
DESCRIPCIÓN				
Las empresas del sector de juego y apuestas deberán formar a su personal de modo que se garantice el conocimiento de la legislación en materia de juego y apuestas, en especial la relativa a las prohibiciones de acceso y práctica, así como sobre mecanismos de detección de comportamientos de riesgo de las personas usuarias y recursos para atender los trastornos asociados al juego, en especial el Registro de interdicciones de acceso al juego.				
ENTIDAD RESPONSABLE		OTRAS ENTIDADES		
CONSEJERÍA DE PRESIDENCIA Y PARTICIPACIÓN CIUDADANA		Operadores de juego y apuestas		
INDICADORES DE EJECUCIÓN				
Acciones formativas desarrolladas por los operadores de juegos y apuestas.				

ACCIÓN				
3. Formación en materia de juego				
MEDIDA				
3.4 Formación al personal de las Administraciones Públicas				
PRIORIDAD		EJECUCIÓN (AÑO)		
ALTA	MEDIA	I	II	III
OBJETIVOS				
Dotar del conocimiento y las herramientas necesarias en materia de juego al personal empleado de la Administración Pública local y autonómica.				
DESCRIPCIÓN				
<p>Se debe incrementar la formación del personal sanitario, especialmente de atención primaria, para la detección de problemas relacionados con el juego en los estados más tempranos posibles.</p> <p>Se debe incrementar la formación del personal de los servicios sociales municipales en aspectos de su ámbito de intervención, relacionados con los problemas de adicción al juego.</p> <p>Se incluirá esta oferta formativa en la programación anual que presenta el Instituto Asturiano de Administración Pública Adolfo Posada.</p>				
ENTIDAD RESPONSABLE		OTRAS ENTIDADES		
CONSEJERÍA DE HACIENDA Y SECTOR PÚBLICO				
INDICADORES DE EJECUCIÓN				
<p>Acciones formativas desarrolladas.</p> <p>Personas formadas.</p>				

EDUCACIÓN

En el ámbito de la educación, las medidas se centran en conseguir un marco de prevención en el ámbito escolar, entendiendo que en este ámbito las medidas deben ir más allá de la indicada por mandato legal, que se refiere a la inclusión en los contenidos curriculares de los riesgos de una práctica irresponsable del juego y de la ludopatía. Así, ampliando el marco de acciones posibles en el ámbito escolar, se incluye dentro de los planes de salud escolar y estilos de vida saludable.

El objetivo es fomentar un modelo educativo dirigido al desarrollo de la salud integral proporcionando formación a todos los miembros de la comunidad educativa desde una perspectiva física, psicológica, social y medioambiental, para fomentar el desarrollo de estilos de vida saludable.

Para tal cometido no sólo es necesario el trabajo del profesorado desde los centros educativos, sino la necesaria implicación de las familias desde la corresponsabilidad y la participación fomentando un ocio saludable de sus hijas e hijos, siendo referentes para favorecer unas actividades u otras.

Por tanto las familias son también educadoras del ocio enseñando a organizar y gestionar el tiempo libre contribuyendo a seleccionar aquellas actividades que proporcionen descanso, diversión o desarrollo personal a sus hijas e hijos.

El ocio implica vivir con libertad el tiempo libre materializado en actividades que fomenten el disfrute y desarrollo personal, y el ocio saludable sería la organización constructiva del tiempo libre mediante actividades que proporcionan bienestar y permitan desarrollar las potencialidades personales y sociales, así como adquirir valores, siendo elegidas voluntariamente por la persona porque le gustan o entretienen.

El valor del ocio en la promoción de la salud, debe contemplar aspectos como:

- Educativo. El ocio se inicia en la infancia y por tanto está implicada la familia como agente educativo junto con el centro escolar y posteriormente el grupo de iguales y toda la sociedad.
- Promotor de la salud. Desarrollo de cuerpo, mente y competencia social.
- Fomento de aptitudes. Creatividad y habilidades sociales.

El ocio es un espacio idóneo para la educación no formal y para la difusión de estilos de vida saludables, que prevengan y/o modifiquen los estilos de ocio nocivos, y por tanto la familia debe de otorgarle el valor que tiene.

Así mismo la escuela como institución importante en la vida comunitaria es un punto de referencia para la difusión y promoción de actividades y recursos de ocio.

EDUCACIÓN			
4	Prevención en el ámbito escolar	4.1	Inclusión del contenido, “adicciones comportamentales: la ludopatía” en el programa Plan Director para la mejora de la convivencia en los centros educativos
		4.2	Control del absentismo en relación con la práctica del juego
		4.3	Espacios de participación (familias): control de las conductas adictivas comportamentales
		4.4	Poner de relieve, en la circular de inicio de curso, la necesidad de desarrollar medidas para prevenir las adicciones comportamentales y especialmente la ludopatía
		4.5	Desarrollo de contenidos curriculares
		4.6	Intervención piloto en centros escolares

ACCIÓN				
4. Prevención en el ámbito escolar				
MEDIDA				
4.1 Inclusión del contenido “adicciones comportamentales: la ludopatía” en el programa Plan Director para la convivencia en los centros educativos				
PRIORIDAD		EJECUCIÓN (AÑO)		
ALTA	MEDIA	I	II	III
OBJETIVOS				
<p>Concienciar de los riesgos que entraña el uso abusivo de los videojuegos y su relación con el desarrollo de la ludopatía en menores de edad.</p> <p>Coordinar los recursos y estructuras ya existentes.</p> <p>Implicar a toda la comunidad educativa.</p> <p>Visualizar un problema que cada día pone en riesgo a un mayor número de escolares menores de edad.</p>				
DESCRIPCIÓN				
<p>El Plan Director es un Plan para la Convivencia y Mejora de la Seguridad en los Centros Educativos y sus Entornos.</p> <p>El objetivo es prevenir y/o intervenir para garantizar la salud y seguridad de las y los menores, informando de aquellos riesgos con los que conviven día a día como son: el acoso escolar, el ciberacoso, la violencia de género, etc. Es por ello que consideramos necesario añadir entre los temas a tratar las adicciones comportamentales, haciendo especial énfasis en las adicciones al juego y la ludopatía.</p>				
ENTIDAD RESPONSABLE		OTRAS ENTIDADES		
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA		MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE ALTA INSPECCIÓN		
INDICADORES DE EJECUCIÓN				
Inclusión del riesgo de ludopatía en el Plan Director.				

ACCIÓN				
4. Prevención en el ámbito escolar				
MEDIDA				
4.2 Control del absentismo en relación con la práctica del juego				
PRIORIDAD		EJECUCIÓN (AÑO)		
ALTA	MEDIA	I	II	III
OBJETIVOS				
<p>Revisar las causas de absentismo y la posible relación entre éste y la ludopatía. Informar a los centros educativos de referencia del alumnado detectado por los cuerpos de seguridad en establecimientos donde se practique juego y/o apuestas.</p>				
DESCRIPCIÓN				
<p>Dentro de las medidas para el control del absentismo escolar que se desarrolla en los planes de prevención de los ayuntamientos, y cuyo seguimiento se hace en la comisiones de absentismo, se propondrá revisar las causas del mismo.</p> <p>El comportamiento adictivo al juego puede ser otro posible factor de riesgo. Necesitamos saber si el juego es un factor que motiva el absentismo o es un lugar de refugio para el alumnado absentista. Para ello es necesaria una coordinación con las fuerzas de seguridad y que éstas informen al centro educativo de las y los menores que se han encontrado practicando juego y/o apuestas durante el horario lectivo o en horas de ocio, para diseñar e implementar estrategias tanto de prevención como de intervención desde el centro educativo.</p>				
ENTIDAD RESPONSABLE		OTRAS ENTIDADES		
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA		Grupo de Inspección de Juego Fuerzas y Cuerpos de Seguridad		
INDICADORES DE EJECUCIÓN				
Incorporación del Protocolo de Menores al Plan de Absentismo de los Ayuntamientos.				

ACCIÓN				
4. Prevención en el ámbito escolar				
MEDIDA				
4.3 Espacios de participación (familias): control de las conductas adictivas comportamentales				
PRIORIDAD		EJECUCIÓN (AÑO)		
ALTA	MEDIA	I	II	III
OBJETIVOS				
<p>Concienciar a las familias acerca de los riesgos que entraña el uso abusivo de los videojuegos y su relación con el desarrollo de la adicción al juego (ludopatía).</p> <p>Implicar a toda la comunidad educativa y, en particular, a las familias.</p> <p>Visualizar un problema que cada día pone en riesgo a un mayor número de escolares menores de edad.</p> <p>Optimizar los programas y subvenciones dirigidas a familias en los que se incluirán acciones dirigidas a informar sobre la ludopatía.</p>				
DESCRIPCIÓN				
<p>Se diseñarán campañas informativas para concienciar y formar a las familias en un concepto de ocio saludable que incluya la reflexión sobre el papel del juego.</p> <p>Además se incluirán, en todos los programas, actividades y talleres, dirigidos a familias la prevención de la ludopatía.</p> <p>Así mismo se añade como actividad preferente en la convocatoria de subvenciones a las asociaciones, federaciones y confederaciones de madres y padres del Principado de Asturias, a través de actividades para prevención de las adicciones, haciendo especial mención a la ludopatía.</p>				
ENTIDAD RESPONSABLE		OTRAS ENTIDADES		
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA		AMPAS (Asociaciones de Madres y Padres de alumnos)		
INDICADORES DE EJECUCIÓN				
Incorporación de la ludopatía como contenido en programas, talleres y actividades dirigidas a familias y como indicador a contemplar en las convocatorias de subvenciones para el desarrollo de estos programas.				

ACCIÓN				
4. Prevención en el ámbito escolar				
MEDIDA				
4.4 Poner de relieve, en la circular de inicio de curso, la necesidad de desarrollar medidas para prevenir las adicciones comportamentales y especialmente la ludopatía				
PRIORIDAD		EJECUCIÓN (AÑO)		
ALTA	MEDIA	I	II	III
OBJETIVOS				
Definir acciones detalladas que quedarán recogidas en los diferentes documentos de centro (Proyecto educativo de centro, Plan de acción tutorial, Plan integral de convivencia, Reglamento de régimen interno y programaciones de aula).				
DESCRIPCIÓN				
La circular de inicio de curso 2018-2019 recogerá la necesidad de incluir en los diferentes planes de centro actuaciones para prevenir y/o tratar los problemas de adicciones comportamentales en el alumnado, poniendo a disposición del mismo medidas educativas.				
ENTIDAD RESPONSABLE		OTRAS ENTIDADES		
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA				
INDICADORES DE EJECUCIÓN				
Incorporación a la circular de inicio de curso 2018-2019 de indicaciones para incluir la ludopatía como un contenido educativo.				

ACCIÓN				
4. Prevención en el ámbito escolar				
MEDIDA				
4.5 Desarrollo de contenidos curriculares				
PRIORIDAD		EJECUCIÓN (AÑO)		
ALTA	MEDIA	I	II	III
OBJETIVOS				
<p>Incorporar en las programaciones docentes de todas las materias, contenidos curriculares sobre el riesgo de las adicciones comportamentales.</p> <p>Demostrar mediante ejemplos prácticos las falsas creencias sobre aciertos y errores en el juego en materias como matemáticas.</p> <p>Promover el ocio saludable.</p>				
DESCRIPCIÓN				
<p>El compromiso de fomentar y apoyar un modelo educativo dirigido al desarrollo de la salud integral implica el fomento de estilos de vida saludables.</p> <p>Además se desarrollarán actividades con contenidos relacionados con la práctica del juego: azar, estadística, probabilidad, ansiedad, ocio no saludable, etc.</p>				
ENTIDAD RESPONSABLE		OTRAS ENTIDADES		
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA				
INDICADORES DE EJECUCIÓN				
La presencia de los contenidos relativos al juego en contenidos y actividades.				

ACCIÓN				
4. Prevención en el ámbito escolar				
MEDIDA				
4.6 Intervención piloto en centros escolares				
PRIORIDAD		EJECUCIÓN (AÑO)		
ALTA	MEDIA	I	II	III
OBJETIVOS				
<p>Transmitir conocimientos al alumnado y adecuar su actitud con respecto a los juegos de azar. Mostrar un modo más racional de percibir la actividad de los juegos de azar. Prevenir en caso de conductas de riesgo para que no deriven en juego compulsivo.</p>				
DESCRIPCIÓN				
<p>Se promoverá una intervención piloto en 2 o 3 centros educativos de los programas de prevención escolar Lucky o Ludens, convenientemente controlada, que valore la efectividad del programa y que permita, en función de los resultados obtenidos, evaluar la oportunidad de implantación más generalizada, con el formato y contenidos más efectivos y eficientes.</p>				
ENTIDAD RESPONSABLE		OTRAS ENTIDADES		
CONSEJERÍA DE SANIDAD CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA		L.A.R.P.A. (Ludópatas en Rehabilitación del Principado de Asturias)		
INDICADORES DE EJECUCIÓN				
Desarrollo de intervenciones. Evaluación de resultados.				

CONTROL E INSPECCIÓN

En el ámbito del control e inspección, las medidas que se incorporan al Programa se articulan en torno a tres ejes: el primero, la homologación de material de juego, el segundo, las prohibiciones de acceso y práctica de juegos y apuestas y finalmente la publicidad, patrocinio y promoción, que aunque aparentemente resulten inconexos, contribuyen al objetivo general de favorecer actitudes de juego moderado y no compulsivo, a través de las políticas de juego responsable

Por un lado se garantiza que la normativa en materia de juego y apuestas contribuya a la sensibilización y difusión de las buenas prácticas del juego, de modo que la oferta de juego incluya la información necesaria para facilitar una elección consciente, responsable e informada por parte de las personas que deciden jugar.

Por otra parte se articulan medidas de intervención y de control, que garanticen un estricto cumplimiento de las prohibiciones de acceso y práctica de juegos y apuestas, con una especial atención al protocolo de actuación relativo a menores. El protocolo se articula como instrumento básico en la intervención preventiva del juego por parte de menores de edad, recogiendo las actuaciones que se tienen que llevar a cabo para prevenir el juego en el colectivo de menores de 18 años y protocolizando el trabajo de los diferentes equipos de profesionales y de los servicios de los ámbitos de intervención implicados.

Finalmente se incluye una medida referida a la publicidad, que, si bien limitada en su aplicación práctica, al restringirse al ámbito de juego presencial en nuestra Comunidad Autónoma, se considera que tiene una especial importancia. Se pretende conciliar el legítimo interés de las empresas, de publicitar su oferta de juego, con los principios sobre los que hay un general consenso, especialmente la protección de menores de edad, teniendo en cuenta la realidad e incidencia social de los juegos, no fomentando el hábito del juego y reduciendo sus efectos negativos.

Estamos convencidos de que la publicidad tiene una importancia capital en la consecución de los objetivos del Programa en su conjunto, por lo que desde el Gobierno del Principado de Asturias se apuesta por una publicidad que promueva un ocio saludable, actitudes de juego moderado y no compulsivo, con una implicación activa de los operadores de juego.

La Administración del Principado de Asturias cuenta con un instrumento esencial para garantizar la efectividad de estas medidas, el Grupo de Inspección de Juego, integrado por cinco funcionarios de la Policía Nacional, adscrito al Principado de Asturias en virtud de un convenio de colaboración entre el Ministerio del Interior y el Principado de Asturias.

CONTROL E INSPECCIÓN			
5	Homologación de material de juego.	5.1	Incluir mensajes expresos de prohibición de participación a menores de edad, así como mensajes de advertencia sobre el peligro de la práctica abusiva del juego, en todos los materiales utilizados para el juego y apuestas.
		5.2	Regular las condiciones técnicas de homologación y funcionamiento, así como precios de las partidas y premios de las máquinas recreativas.
6	Limitación de acceso y prohibición de práctica de juego y apuestas.	6.1	Protocolo de actuación relativo a menores y establecimientos de juego.
		6.2	Registro personal de interdicciones de acceso al juego o Registro de prohibidos.
		6.3	Vigilancia por parte del Grupo de Inspección de Juego del cumplimiento de las prohibiciones de acceso y práctica de juego y apuestas.
		6.4	Equiparación de las condiciones de acceso en locales de juego.
7	Publicidad, patrocinio y promoción de juego y apuestas.	7.1	Control de la publicidad del juego presencial.

ACCIÓN				
5. Homologación de material de juego				
MEDIDA				
5.1 Incluir mensajes expresos de prohibición de participación a menores de edad, así como mensajes de advertencia sobre el peligro de la práctica abusiva del juego, en todos los materiales utilizados para el juego y apuestas				
PRIORIDAD		EJECUCIÓN (AÑO)		
ALTA	MEDIA	I	II	III
OBJETIVOS				
<p>Concienciar de la prohibición de participación de menores en todo tipo de juegos y apuestas, así como de los riesgos que entraña el uso abusivo del juego.</p> <p>Prevenir los perjuicios que pudieran derivarse de una práctica inadecuada del juego, en particular con relación a menores de edad.</p>				
DESCRIPCIÓN				
<p>Para la homologación de material de juego y apuestas y autorización de juegos y apuestas se exigirá la inclusión expresa y claramente visible sobre la prohibición de práctica por parte de menores de edad y acerca de los peligros de la práctica abusiva del juego.</p> <p>No se podrá homologar ningún material de juego que utilice imágenes, mensajes u objetos que puedan perjudicar la formación de la infancia y la juventud.</p>				
ENTIDAD RESPONSABLE		OTRAS ENTIDADES		
CONSEJERÍA DE PRESIDENCIA Y PARTICIPACIÓN CIUDADANA		Fabricantes y empresas operadoras de juego y apuestas		
INDICADORES DE EJECUCIÓN				
<p>Inclusión de estas exigencias en las disposiciones legales relativas al material de juego y apuestas.</p> <p>Grado de aplicación de la normativa por parte de los fabricantes y empresas operadoras de juego y apuestas.</p>				

ACCIÓN				
5. Homologación de material de juego				
MEDIDA				
5.2 Regular las condiciones técnicas de homologación y funcionamiento, así como precios de las partidas y premios de las máquinas recreativas				
PRIORIDAD		EJECUCIÓN (AÑO)		
ALTA	MEDIA	I	II	III
OBJETIVOS				
Promocionar actitudes de juego moderado, no compulsivo y responsable.				
DESCRIPCIÓN				
Para la homologación de máquinas recreativas se tendrán en cuenta limitaciones que favorezcan actitudes de juego moderado y no compulsivo. Para ello la normativa recogerá previsiones relativas a la limitación del precio de la partida y de los premios, limitación de la velocidad del juego, prohibición de la utilización de reclamos sonoros mientras la máquina no está en uso, información acerca del porcentaje de devolución de los premios, plan de ganancias.				
ENTIDAD RESPONSABLE		OTRAS ENTIDADES		
CONSEJERÍA DE PRESIDENCIA Y PARTICIPACIÓN CIUDADANA				
INDICADORES DE EJECUCIÓN				
Inclusión de estas exigencias en las disposiciones legales relativas al material de juego y apuestas. Grado de aplicación de la normativa por parte de los fabricantes y empresas operadoras de juego y apuestas.				

ACCIÓN				
6. Limitación de acceso y prohibición de práctica de juego y apuestas				
MEDIDA				
6.1 Protocolo de actuación relativo a menores y establecimientos de juego				
PRIORIDAD		Ejecución (AÑO)		
ALTA	MEDIA	I	II	III
OBJETIVOS				
Proteger a menores de edad impidiendo la práctica de juego y apuestas e impidiendo el acceso a establecimientos de juego.				
DESCRIPCIÓN				
Se ha diseñado un Protocolo de menores en materia de juego y apuestas que recoge un conjunto coordinado de actuaciones que permiten abordar de forma integral los problemas que pudieran surgir en relación con menores y los establecimientos en los que se desarrollen juegos y apuestas presenciales en el Principado de Asturias: casinos, salas de bingo, locales de apuestas, salones de juego y establecimientos de hostelería, así como cualquier otro ámbito en que se advierta el riesgo de que menores pudieran practicar juegos o apuestas, vulnerando la prohibición legal que les impide participar en estas actividades.				
ENTIDAD RESPONSABLE		OTRAS ENTIDADES		
CONSEJERÍA DE PRESIDENCIA Y PARTICIPACIÓN CIUDADANA		Grupo de Inspección de Juego Fuerzas y Cuerpos de Seguridad Operadores del sector de juego		
INDICADORES DE EJECUCIÓN				
Informes elaborados por el Grupo de Inspección de Juego.				

ACCIÓN				
6. Limitación de acceso y prohibición de práctica de juego y apuestas				
MEDIDA				
6.2 Registro personal de interdicciones de acceso al juego o Registro de prohibidos				
PRIORIDAD		EJECUCIÓN (AÑO)		
ALTA	MEDIA	I	II	III
OBJETIVOS				
<p>Homogeneizar las condiciones de inscripción del Registro autonómico equiparándolo en sus parámetros básicos al Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego nacional.</p> <p>Interconectar automáticamente el registro de prohibidos autonómico con el nacional, facilitando la automatización del intercambio de información entre los registros autonómicos y el de la Administración General del Estado.</p>				
DESCRIPCIÓN				
<p>En este registro se inscribirá la información necesaria para hacer efectivo el derecho a las personas inscritas a que les sea prohibida la participación en las actividades de juego en los casos en que sea necesaria su identificación. Este registro surte sus efectos en el ámbito autonómico, esto es para aquellos establecimientos que operan en el ámbito territorial del Principado de Asturias.</p> <p>La Administración General de Estado cuenta con un registro que tiene esta misma finalidad pero cuyo ámbito de aplicación abarca el juego presencial nacional y el juego on line cuyo ámbito exceda del de las Comunidades Autónomas.</p> <p>Se pretende equiparar las condiciones de inscripción en ambos registros (en cuanto a vigencia, extensión de la autoexclusión por tipo de juego o establecimiento, etc.) de forma que se garantice una protección integral, sin limitar la capacidad de decisión personal, además de garantizar la automatización en el tratamiento de la información de ambos registros.</p>				
ENTIDAD RESPONSABLE		OTRAS ENTIDADES		
CONSEJERÍA DE PRESIDENCIA Y PARTICIPACIÓN CIUDADANA		MINISTERIO DE HACIENDA Y FUNCIÓN PÚBLICA CONSEJERÍA DE EMPLEO, INDUSTRIA Y TURISMO		
INDICADORES DE EJECUCIÓN				
<p>Elaboración de un Decreto por el que se apruebe el reglamento de organización y funcionamiento del Registro personal de interdicciones de acceso al juego.</p> <p>Firma de un convenio con el Ministerio de Hacienda y Función Pública para la interconexión de ambos registros.</p>				

ACCIÓN				
6. Limitación de acceso y prohibición de práctica de juego y apuestas				
MEDIDA				
6.3 Vigilancia por parte del Grupo de Inspección de Juego del cumplimiento de las prohibiciones de acceso y práctica de juego y apuestas				
PRIORIDAD		Ejecución (AÑO)		
ALTA	MEDIA	I	II	III
OBJETIVOS				
Garantizar el cumplimiento de la normativa sobre limitaciones de acceso a locales de juego y práctica de juego y apuestas.				
DESCRIPCIÓN				
<p>Dentro del plan de inspección que anualmente fijará los objetivos del Grupo se incluirá un apartado destinado a la revisión sistemática del cumplimiento de la normativa reguladora de las prohibiciones de práctica de juego y sobre limitación de acceso a establecimientos de juego por parte de aquellas personas que lo tienen prohibido.</p> <p>Para ello se realizarán auditorías para asegurar que los establecimientos mantienen debidamente actualizados los registros de prohibidos.</p> <p>Además se prestará una especial atención al cumplimiento del Protocolo de actuación en materia de menores y juego, y se colaborará activamente en su implantación, realizando labores de información y asistencia a establecimientos y de colaboración con otras Fuerzas y Cuerpos de Seguridad.</p>				
ENTIDAD RESPONSABLE		OTRAS ENTIDADES		
CONSEJERÍA DE PRESIDENCIA Y PARTICIPACIÓN CIUDADANA		MINISTERIO DEL INTERIOR		
INDICADORES DE EJECUCIÓN				
<p>Suscripción de un Convenio de Colaboración con el Ministerio del Interior para la adscripción de un grupo de funcionarios del Cuerpo Nacional de Policía para la realización de labores de inspección y control en materia de juego y apuestas.</p> <p>Grado de ejecución del Plan de Inspección.</p>				

ACCIÓN				
6. Limitación de acceso y prohibición de práctica de juego y apuestas				
MEDIDA				
6.4 Equiparación de las condiciones de acceso en locales de juego				
PRIORIDAD		EJECUCIÓN (AÑO)		
ALTA	MEDIA	I	II	III
OBJETIVOS				
Equiparar las exigencias de control de acceso en establecimientos de juego.				
DESCRIPCIÓN				
<p>Se trata de adoptar las medidas necesarias para garantizar el cumplimiento de las exigencias legales sobre limitaciones de acceso y práctica en establecimientos de juego. Con ello se pretende equiparar las condiciones para los establecimientos de juego que ofrecen una oferta de juego similar y que, por tanto, deben hacerlo en condiciones equiparables y, muy especialmente, garantizar un estricto cumplimiento de las limitaciones legales de acceso y práctica del juego para colectivos que son objeto de una especial protección, esto es, menores y personas inscritas en el Registro de interdicciones de acceso al juego.</p> <p>Esta medida está estrechamente relacionada con el cumplimiento del Protocolo de menores en materia de juego y apuestas.</p>				
ENTIDAD RESPONSABLE		OTRAS ENTIDADES		
CONSEJERÍA DE PRESIDENCIA Y PARTICIPACIÓN CIUDADANA				
INDICADORES DE EJECUCIÓN				
Modificación del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar en materia de control de acceso.				

ACCIÓN				
7. Publicidad, patrocinio y promoción de juego y apuestas				
MEDIDA				
7.1 Control de la publicidad del juego presencial				
PRIORIDAD		EJECUCIÓN (AÑO)		
ALTA	MEDIA	I	II	III
OBJETIVOS				
<p>Controlar que la publicidad sobre juego y apuestas sea socialmente responsable, preste la debida atención a la protección de menores y otros colectivos vulnerables, y garantice el adecuado conocimiento de las reglas y condiciones en que se desarrolle el juego, con el objeto de promover buenas prácticas en el juego.</p> <p>Lograr la implicación de las empresas de juego y apuestas que deberán prestar la debida atención a los grupos en riesgo, proporcionando al público la información necesaria para que pueda hacer una selección consciente de sus actividades de juego, promocionando actitudes de juego moderado, no compulsivo y responsable.</p>				
DESCRIPCIÓN				
<p>La publicidad, patrocinio y promoción de las actividades de juego y apuestas se somete a autorización administrativa previa que deberá verificar el cumplimiento de los principios descritos y deberá explicitar la promoción de actitudes de juego moderado, no compulsivo y responsable. En todo caso, deberá incluir mensajes de prohibición de juego a menores de edad.</p> <p>Se deberán tener en cuenta aspectos tales como las franjas horarias o medios de emisión de la publicidad, la prohibición o limitación de aparición de personas o personajes de relevancia pública especialmente para menores y jóvenes, regulación de las actividades de patrocinio y promoción teniendo en cuenta la obligación de promover actitudes de juego moderado y no compulsivo.</p>				
ENTIDAD RESPONSABLE		OTRAS ENTIDADES		
CONSEJERÍA DE PRESIDENCIA Y PARTICIPACIÓN CIUDADANA		Empresas del sector de juego		
INDICADORES DE EJECUCIÓN				
Desarrollo reglamentario de la regulación de la publicidad, patrocinio y promoción del juego y las apuestas en el Principado de Asturias con especial atención a la protección de menores y colectivos vulnerables.				

ATENCIÓN SANITARIA

Todo programa para la prevención de la ludopatía busca disminuir el número de personas afectadas por problemas de adicción generados por el juego de azar, y esa es la razón fundamental y la vocación con la que nace este Programa.

Sin embargo, independientemente del éxito del mismo, debemos considerar que un número de personas, hoy por hoy difícil de precisar, van a necesitar ayuda, apoyo y tratamiento en función de la gravedad de la adicción al juego que padezcan. Es por ello por lo que, aunque la base de este programa sea eminentemente la Prevención y la Promoción de la Salud, debemos contemplar el apoyo a las personas que, a pesar de todas las herramientas que tengan a su alcance, caigan en el problema de la ludopatía.

El circuito terapéutico para estas personas no es en principio diferente al de otras con algún tipo de adicción, sea ésta con o sin una sustancia por medio, y comprende la deshabitación, el tratamiento, la rehabilitación y la inserción social de aquellas personas que, por esta razón o relacionado con la misma, hayan alcanzado un grado de exclusión social.

El último paso será tratado en el ámbito competente, que es el de los itinerarios de los Servicios Sociales correspondientes, siendo una función propia del sistema sanitario y del Tercer Sector que trabaja con el mismo, las acciones destinadas a la deshabitación, tratamiento y rehabilitación.

Por todo ello en este programa se contemplan las acciones citadas (deshabitación, tratamiento y rehabilitación) que deben llevarse a cabo por el propio sistema sanitario (Salud Mental) y por las organizaciones ligadas al Tercer Sector que trabajan en el terreno de las adicciones, sean específicamente dedicadas a la ludopatía o de carácter más general.

ATENCIÓN SANITARIA			
8	Tratamiento y rehabilitación.	8.1	Terapias de rehabilitación a personas afectadas por ludopatía (enfermos y familiares).

ACCIÓN				
8. Tratamiento y rehabilitación				
MEDIDA				
8.1 Terapias de rehabilitación a personas afectadas por ludopatía (enfermos y familiares)				
PRIORIDAD		EJECUCIÓN (AÑO)		
ALTA	MEDIA	I	II	III
OBJETIVOS				
<p>Rehabilitar a la persona afectada por alguna de las adicciones comportamentales.</p> <p>Mejorar la calidad de vida del enfermo y su familia.</p> <p>Promover un estilo de vida sana y saludable que conlleve al cambio integral en la persona afectada por el juego y en su familia.</p>				
DESCRIPCIÓN				
<p>Tratamiento de rehabilitación a personas afectadas por ludopatía. Incluye a las personas enfermas y sus familiares.</p> <p>Consta principalmente de terapias grupales, terapias individuales, tratamiento psicológico individual, estudio de necesidades sociales de cada familia, así como módulos especiales de prevención de recaídas, afrontamiento de problemas y otras conductas compulsivas.</p>				
ENTIDAD RESPONSABLE		OTRAS ENTIDADES		
CONSEJERÍA DE SANIDAD		Foro de ONGs que realizan intervención en adicciones		
INDICADORES DE EJECUCIÓN				
Personas atendidas.				

INCLUSIÓN SOCIAL

La lucha a favor de la inclusión social de todas las personas que conforman una sociedad moderna, implica la necesidad de contar con políticas integrales de protección, que garanticen el disfrute de derechos fundamentales a toda la ciudadanía, concretadas en actuaciones que coordinen las intervenciones de diversos servicios públicos esenciales.

Una de las vías para lograr estos retos son los proyectos locales de inclusión social, que en la Comunidad Autónoma de Asturias se desarrollan a través de la red municipal de Servicios Sociales, financiada por el Plan Concertado de Prestaciones Sociales Básicas.

Los proyectos locales recogen un conjunto de acciones organizadas (talleres, cursos, itinerarios, acompañamientos, etc.), dirigidas a la promoción personal y social de grupos de personas que se encuentran en situación o riesgo de exclusión por factores diversos que se concitan provocando carencias materiales y de relaciones sociales severas, dificultad de acceso a recursos y desvinculación social.

INCLUSIÓN SOCIAL			
9	Inclusión social.	9.1	Participación en proyectos locales de inclusión social

ACCIÓN				
9. Inclusión social				
MEDIDA				
9.1 Participación en proyectos locales de inclusión social				
PRIORIDAD		EJECUCIÓN (AÑO)		
ALTA	MEDIA	I	II	III
OBJETIVOS				
Favorecer la incorporación social a las personas en las que la ludopatía se suma a otros riesgos que conciten una situación de exclusión social.				
DESCRIPCIÓN				
Las personas en situación de exclusión social podrán participar en los proyectos locales de Inclusión Social (itinerarios, talleres, acompañamientos, etc.), en coordinación con asociaciones específicas.				
ENTIDAD RESPONSABLE		OTRAS ENTIDADES		
CONSEJERÍA DE SERVICIOS Y DERECHOS SOCIALES		Red de servicios sociales municipales Tejido asociativo específico		
INDICADORES DE EJECUCIÓN				
Actividades de inclusión realizadas.				

PRESUPUESTO

Se detalla a continuación la repercusión presupuestaria del programa de prevención de la ludopatía en el Principado de Asturias para los próximos 3 ejercicios.

La dotación se recoge de forma detallada para cada una de las medidas propuestas, debiendo señalarse que en los casos en que no se indica una cuantía concreta, implica que la medida se llevará a cabo con los medios propios de la Consejería competente, sin que suponga nueva repercusión presupuestaria.

FORMACIÓN E INFORMACIÓN				Secc.	Serv.	Prog.	Concepto		2.018	2.019	2.020
1	Campañas informativas de sensibilización y concienciación sobre las consecuencias de una práctica inadecuada del juego	1.1	Estrategias de sensibilización y concienciación dirigidas a la población joven	94			2		3.000	3.000	3.000
				14	07	422P			0	0	0
				17	02	412P	226	002	5.000	5.000	5.000
		1.2	Estrategias de sensibilización y concienciación dirigidas a la población adulta	11	02	126H	226	006	12.000	12.000	12.000
				14	07	422P			0	0	0
				16	03	313 E	0	0	0	0	0
		1.3	Divulgación de material informativo y preventivo en el portal de salud del Principado de Asturias, www.astursalud.es	17	02	413H	610	000	0	0	0
		1.4	Elaboración de un Plan de Medidas por parte de los operadores de juego	11	02	126H				0	
		1.5	Diseño de acciones de concienciación y sensibilización con motivo de la celebración del día nacional sin juego, en colaboración con entidades sociales	16	03	313 E			0	0	0
17	02			412P	226	002	2.000	2.000	2.000		
2	Estrategias de prevención en materia de juego y apuestas	2.1	Estrategia de prevención universal	17	02	412P	226	002	10.000	0	0
		2.2	Estrategia de prevención selectiva e indicada a jóvenes	11	02	126H	409	008		0	0
				16	03	313				0	0
				17	02	412P	226	004	0	18.000	18.000
		2.3	Propuesta de modificación de indicadores en encuesta ESTUDES	17	02	412P	610	000		0	
2.4	Inclusión de indicadores en la encuesta de salud del Principado de Asturias	17	02	412P	610	000			0		
3	Formación en materia de juego	3.1	Formación al personal de las fuerzas y cuerpos de seguridad	12	08	121I			0	0	0
		3.2	Formación al profesorado	14	07	421B	229	000	4.000	4.000	4.000
		3.3	Formación al personal empleado en las empresas del sector	11	02	126H			0	0	0
		3.4	Formación al personal empleado de las administraciones públicas	12	08	121C				0	

EDUCACIÓN				Secc.	Serv.	Prog.	Concepto		2.018	2.019	2.020
4	Prevención en el ámbito escolar	4.1	Inclusión del contenido, "adicciones comportamentales: la ludopatía" en el programa Plan Director para la mejora de la convivencia en los centros educativos	14	07	422P				0	
		4.2	Control del absentismo en relación con la práctica del juego	14	07	422P				0	
		4.3	Espacios de participación (familias): control de las conductas adictivas comportamentales	14	07	422P	482	029	0		
		4.4	Poner de relieve, en la circular de inicio de curso, la necesidad de desarrollar medidas para prevenir las adicciones comportamentales y especialmente la ludopatía	14	07	422P			0		
		4.5	Desarrollo de contenidos curriculares	14	07	422P			0		
		4.6	Intervención piloto en centros escolares	14	07	422P					
				17	07	422P	227	006		4.000	4.000

CONTROL E INSPECCIÓN				Secc.	Serv.	Prog.	Concepto		2.018	2.019	2.020
5	Homologación de material de juego	5.1	Incluir mensajes expresos de prohibición de participación a menores de edad, así como mensajes de advertencia sobre el peligro de la práctica abusiva del juego, en todos los materiales utilizados para el juego y apuestas.	11	02	126H			0	0	0
		5.2	Regular las condiciones técnicas de homologación y funcionamiento, así como precios de las partidas y premios de las máquinas recreativas.	11	02	126H			0	0	0
6	Limitación de acceso y prohibición de práctica de juego y apuestas	6.1	Protocolo de actuación relativo a menores y establecimientos de juego	11	02	126H	409	008	93.135	93.135	93.135
		6.2	Registro personal de interdicciones de acceso al juego o Registro de prohibidos	11	02	126H			0	0	0
		6.3	Vigilancia por parte del grupo de inspección de juego del cumplimiento de las prohibiciones de acceso y práctica de juego y apuestas.	11	02	126H	409	008	0	0	0
		6.4	Equiparación de las condiciones de acceso en locales de juego	11	02	126H			0	0	0
7	Publicidad, patrocinio y promoción de juego y apuestas	7.1	Control de la publicidad del juego presencial	11	02	126H				0	

ATENCIÓN SANITARIA				Secc.	Serv.	Prog.	Concepto		2.018	2.019	2.020
8	Tratamiento y rehabilitación	8.1	Terapias de rehabilitación a personas afectadas por ludopatía (personas enfermas y familiares)	17	02	412P	484	108	7.500	7.500	7.500
				17	02	412P	484	025	4.500	4.500	4.500
				17	02	412P	484	000	30.000	30.000	30.000

INCLUSIÓN SOCIAL				Secc.	Serv.	Prog.	Concepto		2.018	2.019	2.020
9	Inclusión social	9.1	Participación en Planes Locales de Inclusión Social	16	03	313E				0	0

PRESUPUESTO TOTAL POGRAMA PARA LA PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA								2.018	2.019	2.020
								176.135 €	188.135 €	188.135 €

V.- COORDINACIÓN, SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN DEL PROGRAMA

COORDINACIÓN

La Consejería de Presidencia y Participación Ciudadana, es el órgano responsable de la coordinación de las intervenciones previstas en el programa de prevención de la ludopatía, a través del grupo de trabajo constituido para su elaboración.

SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN DEL PROGRAMA

Mediante la evaluación del programa se recoge información útil y descriptiva sobre la planificación en general y sobre la implementación de las acciones previstas en particular, resultando fundamental para conocer el grado de implantación, estimar los resultados y proponer mejoras y cambios en base a la valoración realizada.

Aunque la finalidad última es reducir los aspectos problemáticos asociados a la ludopatía, la multiplicidad y la complejidad de los factores que influyen en el fenómeno dificultan la identificación de relaciones causales entre las acciones emprendidas y los resultados conseguidos. Por este motivo, la evaluación planteada se centra en el proceso, en la valoración de la aplicación de la intervención preventiva y de las reacciones de los participantes, así como la calidad de la intervención. Es decir, se estudia la forma en que se está llevando a la práctica el programa, se obtiene feedback de lo que se está haciendo, se reajusta la planificación y se mejora la toma de decisiones al conocerse mejor las acciones evaluadas.

Para la evaluación de este programa, se proponen las siguientes acciones:

1. Seguimiento anual de las actividades previstas, para lo cual el equipo de coordinación del programa se reunirá a fin de analizar la información y comparar los avances logrados en función de las propuestas formuladas, ayudando a identificar tendencias y patrones, a adaptar las estrategias y a fundamentar las decisiones relativas a la gestión del programa.

Este análisis se instrumenta en torno a las siguientes variables:

- ✓ La ejecución de la acción comprometida para cada ejercicio.
- ✓ En el caso en que se haya ejecutado tal y como estaba prevista, información relativa a los indicadores propuestos.
- ✓ De haberse desarrollado parcialmente, elementos implementados e indicadores al respecto.
- ✓ Por último, en el caso de no haberse implementado:

- Motivos de la no implementación (No estaba prevista para dicho año; se ha desestimado el desarrollo de esta acción; ha sido afectada por las reducciones presupuestarias; otros motivos)

- Programación de alguna otra acción alternativa.

2. **Evaluación final**, de la que se derivará un documento evaluativo que, además de recoger el balance final, sirva para encauzar las acciones del próximo programa.

VI.- ELABORACIÓN Y REDACCIÓN

En el marco de la Ley del Principado de Asturias 6/2014, de 13 de junio, de Juego y Apuestas, se crea el Consejo del Juego, como órgano consultivo de estudio y asesoramiento en materia de casinos, juegos y apuestas en el ámbito del Principado de Asturias.

Dentro del Consejo del Juego se promueve la creación de un **grupo de trabajo**, que ha sido el encargado de la elaboración y redacción del programa para la prevención de la ludopatía.

Las personas que han participado en la elaboración del presente documento son:

Por la Consejería de Presidencia y Participación Ciudadana

- María Pilar Alonso Alonso. Dirección General de Interior
- Ana Covadonga Ramón García. Dirección General de Interior
- Paula Martínez Fernández. Dirección General de Interior
- Pablo Fernández Fuertes. Grupo de Inspección de Juego

Por la Consejería de Sanidad

- José Ramón Hevia Fernández. Dirección General de Salud Pública

Por la Consejería de Educación y Cultura

- M^a Paloma Alonso García. Dirección General de Ordenación Académica e Innovación Educativa

Por la Consejería de Servicios y Derechos Sociales

- Ana Elisa Fernández Torre. Dirección General de Servicios Sociales de Proximidad.

Por el Consejo de la Juventud del Principado de Asturias

- Alejandro Álvarez Ordóñez

Por L.A.R.P.A. (Ludópatas en Rehabilitación del Principado de Asturias)

- Máximo Enrique Gutiérrez Muelles

Por el sector empresarial

- Emilio Palacio Herreras

Por el Colegio Oficial de Psicólogos de Asturias.

- José Ramón Fernández Hermida

VII.- BIBLIOGRAFÍA

- 1) Grupo de Investigación en Conductas Adictivas. Departamento de Psicología de la Universidad de Oviedo (financiado por la Consejería de Sanidad del Principado de Asturias): *“Estudio de Evaluación del Impacto del Juego Patológico en Asturias. Junio 2016-Diciembre 2016”*.
- 2) Grupo de Investigación en Conductas Adictivas. Departamento de Psicología de la Universidad de Oviedo (financiado por la Consejería de Sanidad del Principado de Asturias): *“Análisis y Propuestas de Actuación sobre el Juego Patológico en Adultos y Jóvenes en el Principado de Asturias. Junio 2017-Diciembre 2017”*.
- 3) American Psychiatric Association (APA): *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, (DSM-V). 2013
- 4) Becoña Iglesias, E.: *“Bases científicas de la prevención de las drogodependencias”*. Universidad de Santiago de Compostela- Plan Nacional sobre Drogas. 2002.
- 5) *“Carta de Ottawa para la Promoción de la Salud”*. Primera Conferencia Internacional sobre Promoción de la Salud, Ottawa, Canadá, 17–21 de noviembre de 1986. Ginebra, Organización Mundial de la Salud, 1986 (WHO/HPR/HEP/95.1, disponible en inglés y francés; http://www.who.int/hpr/NPH/docs/ottawa_charter_hp.pdf (en inglés), visitado el 20 de febrero de 2004).
- 6) [https://www.uv.es/choliz/ADICCION%20AL%20JUEGO%20\(MCholiz\).pdf](https://www.uv.es/choliz/ADICCION%20AL%20JUEGO%20(MCholiz).pdf)
- 7) <https://www.astursalud.es>
- 8) *Ley del Principado de Asturias 4/2015 de Atención Integral en materia de drogas y bebidas alcohólicas*.
- 9) Encuesta de Salud de Asturias (ESA): <https://www.astursalud.es/categorias/-/categorias/profesionales/04000registros-informes-encuestas-y-vigilancia-epidemiologica/03000encuestas-de-salud/01000encuestas-de-salud-de-asturias>
- 10) Encuesta ESTUDES Asturias. <https://www.astursalud.es/noticias/-/noticias/estudes>
- 11) <https://www.jugarbien.es>
- 12) Dirección General de Ordenación del Juego. *“Memoria anual 2016”*.
- 13) <https://www.ordenacionjuego.es>
- 14) Dirección General de Ordenación del Juego. *“Estrategia de juego responsable en España”*.
- 15) Ministerio de Hacienda y Función Pública. Secretaría General Técnica. *“Estudio y análisis de los factores de riesgo del trastorno de juego en población clínica española”*. 2017.