



01. INFORME DE NECESIDAD

TÍTULO DEL CONTRATO DE SERVICIO: “PROGRAMA DE PREVENCIÓN DE LUDOPATIAS ASOCIADAS A JUEGOS DE AZAR Y APUESTAS” DIRIGIDO AL ALUMNADO DE 12 A 17 AÑOS RESIDENTES EN LA COMUNIDAD DE MADRID.

TÍTULO ABREVIADO: “PARES GANAN”

De conformidad con lo que establece el artículo 28 de la Ley 9/2017, de 8 de noviembre, de Contratos del Sector Público (en adelante LCSP), se exponen a continuación las necesidades que se tratan de satisfacer, así como las características y el importe de las prestaciones objeto del contrato de referencia.

La Dirección General de Salud Pública de la Consejería de Sanidad de la Comunidad de Madrid, en el marco de las competencias atribuidas por la Ley 5/2002 de 27 de junio de Drogodependencias y otros Trastornos Adictivos (LDOA), dedica una especial atención al ámbito de la infancia y la adolescencia en relación con las drogodependencias y otros trastornos adictivos, a través de informar, formar a la población y proporcionar factores de protección que incrementen los valores preventivos a través del desarrollo e implantación de programas de prevención en distintos ámbitos: educativo, comunitario, de ocio y tiempo libre y familiar.

La Dirección General de Salud Pública de la Comunidad de Madrid se alinea en su Estrategia Preventiva Comunitaria con la Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024 y con la Estrategia de la Unión Europea en materia de lucha contra la droga 2021-2025, como normas marco para la implicación activa y significativa de la sociedad civil en la elaboración y aplicación de intervenciones preventivas del consumo de drogas u otras sustancias con potencial adictivo y los ocasionados por las adicciones comportamentales, a través de la ejecución de políticas sobre drogas y adicciones encaminadas a reducir su consumo y abuso, con actuaciones dirigidas a las personas y su contexto, familias, comunidad y conjunto de la sociedad, contribuyendo a construir una sociedad más saludable, informada y segura.

Esta prevención se centra en promover y reforzar las condiciones necesarias que deben darse en el entorno de los adolescentes, para fomentar aquellas que suponen factores de protección y reducir las que suponen factores de riesgo frente a los problemas relacionados con las adicciones y en este caso las que se refieren al juego patológico y apuestas tanto *online* como *offline*.

Esto implica informar, formar, dotar de herramientas a los alumnos, e involucrar a docentes, padres, madres y tutores legales en el desarrollo de actitudes, conductas y habilidades para gestionar estilos de vida saludable que favorezcan la prevención de este tipo de adicciones.

El juego de apuestas se está convirtiendo en una práctica integrada y complementaria de un modelo de ocio totalmente normalizado entre los adolescentes dado que no perciben riesgos y para ellos es una opción más de entretenimiento lo que favorece la consolidación de los hábitos e implica riesgos evidentes por su fácil accesibilidad, pues

las casas de apuestas se han convertido en un punto de encuentro juvenil aun siendo menores de edad y el mercado de juego online ha crecido de manera exponencial en los últimos años, debido fundamentalmente al desarrollo de la economía digital.

El juego se puede desarrollar en locales físicos y en sus versiones virtuales en Internet: casinos, salas de apuestas deportivas, bingos, etc.

Desde 2013 el DSM-5 (American Psychiatric Association, 2013) incluye el juego patológico dentro de una nueva categoría denominada “Trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos”. Dentro de ella diferencia los trastornos relacionados con sustancias del juego patológico (la única adicción conductual reconocida hasta el momento).

La CIE-11 (World Health Organization, 2018), que ha entrado en vigor en 2022, incorpora una clasificación muy similar a la del DSM-5. En el apartado de “trastornos debidos al consumo de sustancias o a comportamientos adictivos” incorpora en el subapartado de “trastornos debidos a comportamientos adictivos” dos categorías diagnósticas, en función de si el patrón de comportamiento se refiere al juego de apuestas o al uso de videojuegos. En ambos casos el patrón de comportamiento persistente o recurrente puede referirse a una actividad en línea o sin conexión.

Los estudios demuestran que el inicio de juego problemático y patológico se sitúa en la adolescencia en edades cada vez más tempranas y la evidencia científica nos verifica que este inicio temprano con los juegos de azar incrementa notablemente el riesgo de sufrir problemas de adicción. Esto se intensifica ya que las adicciones sin sustancia (compras, juego, trabajo, Internet, móvil...) son más aceptadas por la sociedad y pasan más inadvertidas que las adicciones a sustancias.

La última encuesta ESTUDES (2021) arroja los siguientes datos:

La prevalencia del juego con dinero online ha sido del 8,8%, y del juego con dinero presencial del 15,1%. La prevalencia es mayor en hombres que en mujeres y aumenta con la edad.

La edad de inicio al juego con dinero presencial es de 14,5 años y de 14,9 años al juego con dinero en internet. Las apuestas deportivas son el tipo de juego más utilizado.

Respecto al tipo de juego con dinero que ha utilizado, en la modalidad online se reparte en: videojuegos 46,2%, apuestas deportivas 44,5%, eSport 20,7%. En la modalidad presencial son: apuestas deportivas 40,3%, quinielas de fútbol 27,2% y loterías instantáneas 27,1%.

El 3% del global de los estudiantes cumplen criterios de juego patológico según la escala **LIE-BET** y un 17,3% para los estudiantes que habían jugado con dinero en el último año, siendo esta proporción mayor en hombres que en mujeres (4,6% vs 1,6%) y aumenta con la edad (1,6% a los 14 años y 7,5% a los 18 años).

Desde la Dirección General de Salud Pública se realiza durante el curso 2023/2024 un programa específico de prevención de ludopatía “Pares Ganan”, que consiste en una intervención formativa con evaluación, donde el alumnado de cursos superiores juega un papel importante, aportando su visión y experiencia, pero sobre todo su capacidad para influir entre iguales/pares y transmitir pautas en relación a la prevención de ludopatías y uso abusivo de las apuestas y juego online, a sus compañeros, docentes y familias, cuyos resultados cualitativos y cuantitativos obtenidos han sido satisfactorios, detectándose alumnos con problemas de adicción a las apuestas y juegos de azar.

Con todos estos datos, mantener este programa en los centros educativos abarcando los cursos de la ESO (enseñanza secundaria obligatoria) y FPB (formación profesional básica) es primordial para que el conjunto de actuaciones preventivas y promotoras de la salud, tenga mayor alcance y poder anticiparse a posibles conductas de riesgo, ya que resulta más efectiva la prevención que cualquier terapia o tratamiento.

Incidir en estas edades es necesario, para así interiorizar los aprendizajes previstos respecto a estilos de vida saludable y que sean estables en el tiempo y permitan potenciar los factores de protección y reducir los factores de riesgo asociados al juego patológico. La intervención preventiva debe alcanzarles de forma directa, facilitando la formación, información y recursos psicoemocionales para poder analizar de forma crítica la realidad del juego con/sin dinero y mantener una conducta saludable en los espacios educativos y de socialización,

Por todo ello, la Dirección General de Salud Pública entiende que para atender las necesidades objeto del contrato de referencia resultan necesarios los servicios indicados, de conformidad con lo establecido en el artículo 28 del LCSP.

Madrid, a fecha que consta en la huella digital de la firma electrónica

LA SUBDIRECTORA GENERAL DE PREVENCIÓN Y PROMOCIÓN DE LA SALUD

Firmado digitalmente por: MOLINA OLIVAS MARTA
Fecha: 2024.02.28 11:23

Fdo.: Marta Molina Olivas