



Informe de Preparación para la Prevención de la Adicción al Juego en la Comunidad Latino/a/x y de Habla Hispana

Condado de Marion, Oregón
Programa de Prevención de Adicción al Juego
1/3/23



Marion County
OREGON
Health & Human Services

Contenido

Introducción.....	2
Descripción general del proyecto	3
Dimensiones de la preparación	4
Etapas de preparación de la comunidad	5
Puntajes de preparación de la comunidad	6
Hallazgos de Cafecito	8
Hallazgos Específicos de Videojuegos.....	9
Objetivo a Largo Plazo	10
Objetivos estratégicos (estrategias para avanzar).....	10
Recomendaciones.....	12
Apéndice A: Evaluación de la preparación de la comunidad Guión de entrevista para líderes comunitarios	13
Apéndice B: Evaluación de la preparación de la comunidad Guión de Cafecito	16
Apéndice C: Entrevista y hallazgos de Cafecito	18
Citas.....	26

Esta Evaluación de Preparación Comunitaria se realizó en colaboración entre Marion County Health Promotion & Prevention y Mano a Mano en Salem, Keizer y Woodburn, Oregon. Este informe fue generado por el personal de Servicios de Prevención y Promoción de la Salud del Condado de Marion, Michael Keuler y Heidi Johnson. Fue revisado y editado por el personal de Mano a Mano.

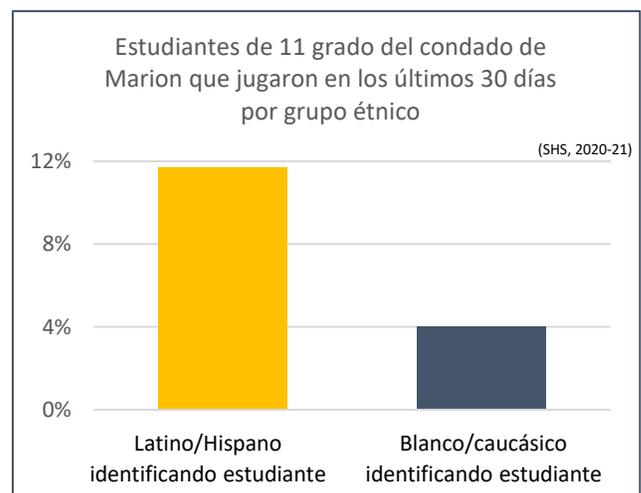
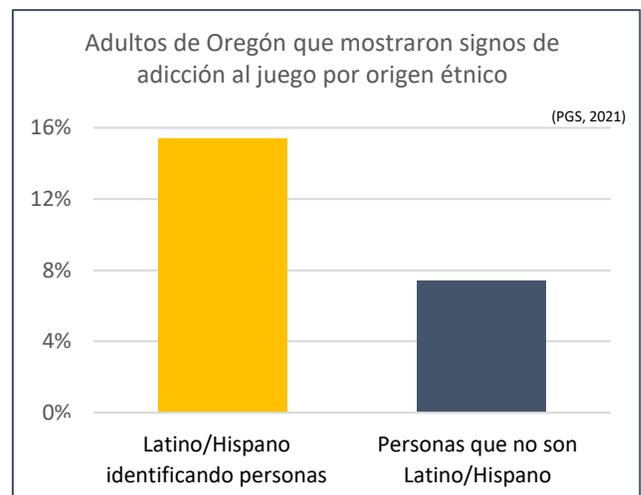
“Creo que los hispanos saben que hay un problema. Ven que la persona, el amigo, el primo, el papá tiene un problema. Pero de nuevo, el problema es cómo tratamos de resolverlo. ¿Dónde puedo ir? ¿Quién puede ayudarme? ¿Quién puede dirigirme a estos servicios que están ofreciendo? ¿Dónde están? ¿Dónde está el número? ¿Cuál es el nombre de la persona? Cómo acceder a los servicios creo que es el gran desafío”.

~ Parte interesada clave encuestada

Introducción

En todo Oregón, los juegos de azar son ampliamente aceptados como una actividad recreativa para adultos y las oportunidades para apostar están disponibles en casi todas las comunidades. En 2021, había más de 2000 ubicaciones de apuestas por video en restaurantes y bares, alrededor de 2000 ubicaciones de lotería tradicional y 9 casinos tribales. Los ingresos por juego de la Lotería de Oregón en 2021 alcanzaron los 1500 millones de dólares (Lotería de Oregón, 2022) y unos 500 millones de dólares para los casinos tribales en 2017 (Rollier, 2019). Si bien los juegos de azar en Oregón brindan ventajas económicas para las empresas, los servicios públicos y los gobiernos tribales, es una actividad que conlleva riesgos para las personas que eligen apostar y sus seres queridos. La adicción al juego incluye todos los patrones de comportamiento de juego que comprometen, interrumpen o dañan las actividades personales, familiares o vocacionales (NCPG, 2022). La adicción al juego puede convertirse en un juego desordenado, una condición diagnosticable que implica un comportamiento de adicción al juego persistente y recurrente que conduce a un deterioro o angustia clínicamente significativo. Para los jóvenes, independientemente de que muestren signos de adicción al juego, el juego regular está asociado con un mayor uso de sustancias, problemas de salud mental y conductas delictivas en comparación con los estudiantes que no juegan regularmente (OHA, 2021). Si bien la adicción al juego puede afectar a cualquiera, algunas regiones, culturas y etnias se ven más afectadas que otras.

El condado de Marion es uno de los condados con mayor diversidad étnica de Oregón, con una de las poblaciones latinas más grandes del estado. Se estima que el 28.2 % (97 880) de todos los residentes del condado de Marion se identifican como latinos/hispanos y el 20.4 % habla español en el hogar (ACS, 2021). Estudios recientes han indicado que las comunidades latinas en Oregón se ven afectadas de manera desproporcionada por la adicción al juego. Según una encuesta de Problem Gambling Solutions en 2021, el 15.4 % de los participantes adultos de Oregón que se identificaron como latinos/hispanos mostraron signos de adicción al juego, en comparación con el 7.4 % de adultos no latinos/hispanos (PGS, 2021). Entre los adolescentes del condado de Marion, el 11.7 % de los latinos/hispanos que se identificaron como estudiantes de 11 grado jugaron recientemente en comparación con el 4.0 % de los blancos no latinos/hispanos (SHS, 2020). Estas estadísticas son consistentes con las tendencias de gasto de las terminales de video lotería de la Lotería de Oregón, la forma de juego preferida por la mayoría de las personas en tratamiento. Los códigos postales con la mayor cantidad de ventas de Video Lottery en el condado de Marion también tienen las poblaciones latinas más grandes, siendo las áreas NE Salem, Woodburn, Mt. Angel (Oregon Lottery, 2022).



Descripción general del proyecto

El programa de Prevención de Adicción al juego del Condado de Marion y Mano a Mano realizaron una Evaluación de Preparación Comunitaria (CRA) entre mayo y diciembre de 2022 para comprender mejor la prevalencia y la gravedad de la adicción al juego en las comunidades latinas y de habla hispana en el Condado de Marion. El Modelo de Preparación Comunitaria basado en evidencia, desarrollado por el Centro Triétnico para la Investigación de la Prevención en la Universidad Estatal de Colorado, se utilizó para realizar la evaluación porque integra la cultura, los recursos y el nivel de preparación de una comunidad para abordar el problema de manera más efectiva. Permite a las comunidades definir problemas y estrategias en su propio contexto, con el objetivo final de aumentar la capacidad de prevención e intervención de la comunidad. También es medible y multidimensional, lo que permite que el condado de Marion y la comunidad latina y de habla hispana desarrollen estrategias e intervenciones destinadas a disminuir la prevalencia de adicción al juego.

La CRA incluyó ocho entrevistas con partes interesadas clave de la comunidad y tres Cafecitos (grupos de enfoque culturalmente apropiados), con un total de 43 participantes, en español para comprender cómo el juego afecta a la comunidad Latino/a/x y de habla hispana que trabaja y/o reside en el condado de Marion. Salem, Keizer y Woodburn se identificaron como las áreas focales de interés debido a las tasas más altas de gasto de lotería de video en relación con los ingresos del hogar y las poblaciones más grandes de personas que se identifican como latinos/hispanos en comparación con otras áreas del condado de Marion. Las entrevistas con las partes interesadas clave se realizaron entre julio y septiembre de 2022 y representan las perspectivas de varios segmentos de la comunidad Latino/a/x. Esto incluye líderes latinos que se identifiquen como representantes de los siguientes: padres, dueños de negocios, comunidades religiosas, escuelas y universidades, policías, profesionales médicos y de la salud, funcionarios del gobierno local, servicios sociales y trabajadores agrícolas y contratistas de mano de obra agrícola. Una vez que concluyeron las entrevistas con las partes interesadas claves, un equipo de evaluadores de Prevención del juego problemático del condado de Marion y de Mano a Mano, calificaron las entrevistas individualmente y luego se reunieron para acordar un puntaje de consenso (p. 6). Luego se llevaron a cabo tres Cafecitos en español entre octubre y noviembre de 2022 (en Salem, Woodburn y en línea a través de Zoom) para comprender la perspectiva Latino/a/x y el público en general de habla hispana.

El propósito de esta evaluación es comprender el nivel de preparación para el cambio comunitario de las comunidades latinas y de habla hispana del condado de Marion. En las entrevistas, las etapas de preparación se calificaron en base a seis dimensiones diferentes de preparación (p. 4). Los resultados informarán las estrategias de planificación estratégica para un cambio a largo plazo más efectivo. Como establece el Modelo de preparación de la comunidad triétnica, "hacer coincidir una intervención con el nivel de preparación de una comunidad es absolutamente esencial para el éxito". Mediante el uso de esta herramienta, la comunidad podrá identificar intervenciones desafiantes para el cambio comunitario desglosadas en una serie de pasos manejables.

"He visto a personas en la comunidad que comienzan como entretenimiento ... y han perdido sus hogares e incluso sus familias porque terminan divorciándose o separándose. Es un problema, recibirán su cheque e irán a gastarlo con la esperanza de ganar, pero al final perderán todo lo que vinieron y luego se preocuparán por cómo pagarán sus cuentas".

~ Participante de Woodburn Cafecito

Dimensiones de la preparación

Las seis dimensiones de preparación, a continuación, son categorías para la planificación estratégica y el cambio comunitario, en función de la puntuación que adquieren en cada etapa de preparación (p. 5).

- A. Esfuerzos comunitarios:** ¿Hasta qué punto existen esfuerzos, programas y políticas que aborden el problema?
- B. Conocimiento comunitario de los esfuerzos:** ¿Hasta qué punto los miembros de la comunidad conocen los esfuerzos locales y su efectividad, y son los esfuerzos accesibles a todos los segmentos de la comunidad?
- C. Liderazgo:** ¿Hasta qué punto los líderes designados y los miembros influyentes de la comunidad apoyan el tema?
- D. Clima comunitario:** ¿Cuál es la actitud predominante de la comunidad hacia el tema? ¿Es uno de impotencia o uno de responsabilidad y empoderamiento?
- E. Conocimiento de la comunidad sobre el problema:** ¿Hasta qué punto los miembros de la comunidad conocen las causas del problema, las consecuencias y cómo afecta a su comunidad?
- F. Recursos relacionados con el tema:** ¿Hasta qué punto están disponibles los recursos locales (personas, tiempo, dinero, espacio, etc.) para apoyar los esfuerzos?

"También tengo unas amistades que, aunque ganan un muy buen salario en sus trabajos, pierden todo apostando al juego y luego ni siquiera tienen dinero para el alquiler y eso es algo muy triste porque incluso si quieres ayudarlos, no entienden las razones por las cuales la adicción al juego los consume y esto es realmente un problema".

~ Participante de Cafecito Online

Etapas de preparación de la comunidad

1. **Sin conciencia:** El problema generalmente no es reconocido por la comunidad o los líderes como un problema (o puede que realmente no sea un problema).
2. **Negación/Resistencia:** Al menos algunos miembros de la comunidad reconocen que es una preocupación, pero hay poco reconocimiento de que podría estar ocurriendo localmente.
3. **Conciencia vaga:** La mayoría siente que hay una preocupación local, pero no hay una motivación inmediata para hacer nada al respecto.
4. **Planificación previa:** Hay un claro reconocimiento de que se debe hacer algo, e incluso puede haber un grupo que lo aborde. Sin embargo, los esfuerzos no están enfocados ni detallados.
5. **Preparación:** Los líderes activos comienzan a planificar en serio. La comunidad ofrece un modesto apoyo a los esfuerzos.
6. **Inicio:** Hay suficiente información disponible para justificar los esfuerzos. Las actividades están en marcha.
7. **Estabilización:** Las actividades son apoyadas por administradores o tomadores de decisiones de la comunidad. El personal está capacitado y experimentado.
8. **Confirmación/Expansión:** Los esfuerzos están en su lugar. Los miembros de la comunidad se sienten cómodos usando los servicios y apoyan las expansiones. Los datos locales se obtienen regularmente.
9. **Alto nivel de propiedad comunitaria:** Existe un conocimiento detallado y sofisticado sobre la prevalencia, las causas y las consecuencias. La evaluación efectiva guía nuevas direcciones. El modelo se aplica a otros temas.



Puntajes de preparación de la comunidad

Dimensiones de la preparación		Puntuación (Escala 1-9)	Nivel de preparación
A	Esfuerzos comunitarios: Algunas personas reconocen la necesidad de iniciar algún tipo de esfuerzo, pero no hay una motivación inmediata para hacer nada.	3	Concientización Incierta
B	Conocimiento comunitario de los esfuerzos: La comunidad no tiene conocimiento sobre los esfuerzos que abordan la adicción al juego.	2	Negación / Resistencia
C	Liderazgo: El liderazgo cree que la adicción al juego no es una preocupación en su comunidad.	2	Negación / Resistencia
D	Clima comunitario: La actitud predominante es "No hay nada que podamos hacer", o "Solo 'esa gente' hace eso", o "Solo 'esa gente' tiene eso".	2	Negación / Resistencia
E	Conocimiento de la comunidad sobre el problema: No hay conocimiento sobre adicción al juego.	2	Negación / Resistencia
F	Recursos relacionados con el tema: Hay recursos disponibles para lidiar con la adicción al juego.	2	Negación / Resistencia
TOTAL		2	

Estos puntajes se promedian por dimensión en todas las entrevistas con las partes interesadas clave. El Manual de Preparación Comunitaria destaca los objetivos y las estrategias generales apropiadas según la puntuación recibida en cada etapa de preparación, para reducir la prevalencia de la adicción al juego en las comunidades Latino/a/x y de habla hispana.

2. Objetivo de negación/resistencia: Crear conciencia de que el problema o asunto existe en esta comunidad.

- Continúe con las visitas individuales y animó a aquellos con los que ha hablado a ayudar.
- Acérquese e involucre en programas locales de alcance educativo / de salud conductual para ayudar en el esfuerzo con volantes, carteles o folletos.
- Comience a señalar artículos de los medios de comunicación que describan las estadísticas locales y los servicios disponibles de prevención o intervención de adicción al juego.
- Preparar y enviar artículos sobre adicción al juego para boletines informativos, boletines de la iglesia, boletines de clubes, etc.
- Presentar información a grupos comunitarios locales relacionados.

3. Objetivo de concientización incierta: Crear conciencia de que la comunidad puede hacer algo.

- Entrar en reuniones locales y presentar información sobre adicción al juego en eventos comunitarios locales y a grupos comunitarios no relacionados.
- Coloque volantes, carteles y vallas publicitarias.
- Comience a organizar sus propios eventos de salud comunitaria (comidas, potlatches, etc.) y aproveche esas oportunidades para presentar también información sobre adicción al juego.
- Realizar encuestas locales informales y entrevistas con personas de la comunidad por teléfono o puerta a puerta sobre Actitudes y percepciones relacionadas con la adicción al juego.
- Publicar editoriales de periódicos y artículos de interés humano con información general e implicaciones locales.

"Conozco a una persona que tiene una adicción al juego y no busca ayuda debido a su estatus migratorio".

~ Participante de Salem Cafecito

Resultados de la Entrevista

Durante las entrevistas, las partes interesadas encuestadas identificaron varias barreras e inquietudes dentro de la comunidad Latino/a/x que conducen a daños por adicción al juego. A continuación se muestra un resumen de los temas recurrentes identificados por los líderes Latino/a/x que participaron como encuestados claves.

- 1. Comportamientos personales y creencias culturales:** dentro de la comunidad Latino/a/x, el juego a menudo se considera positivo y se considera una actividad recreativa. Hay muchos lugares y oportunidades para apostar, incluidas las terminales de video lotería, las apuestas deportivas, los casinos y la compra de boletos de lotería. Muchos encuestados identificaron que los hombres tenían más probabilidades de participar en juegos de azar y tener una menor percepción de daño. Debido a esta conexión con el juego dentro de la comunidad, muchos no saben que existen riesgos potenciales asociados con el juego. También se identificó que algunos hombres de esta comunidad consideran una debilidad compartir sus emociones. Los encuestados destacaron un estigma asociado con tener adicción al juego. Estas creencias pueden ser una barrera para los comportamientos de juego responsable y para buscar ayuda o tratamiento cuando sea necesario.
- 2. Idioma:** Un tema común entre los encuestados es la falta de información culturalmente específica, sensible y apropiada para el idioma. Esto contribuye al bajo conocimiento del problema en la comunidad. Algunos sabían de los recursos disponibles, pero muchos creen que la ayuda y los recursos disponibles no son para aquellos en la comunidad Latino/a/x y esto actúa como una barrera. Todos los encuestados dijeron que tener uno o más consejeros que hablen español y comprendan a la comunidad Latino/a/x es imperativo para que las personas utilicen el tratamiento. Estuvieron de acuerdo en que es importante tener centros de crisis para hispanohablantes, así como instalaciones de tratamiento en persona.
- 3. Falta de Conciencia:** A los ocho líderes comunitarios entrevistados se les preguntó: *"En su opinión, utilizando una escala del 1 al 10, ¿qué grado de prioridad tienen los problemas con el juego para la comunidad Latinx local y de habla hispana, siendo uno nada y diez una alta prioridad?"* El puntaje de prioridad promedio de 7.8 sobre 10 muestra que la adicción al juego es una alta prioridad en la comunidad Latino/a/x. Luego se les preguntó: *"En su opinión, utilizando una escala del 1 al 10, ¿qué tan consciente está la comunidad local de habla hispana y Latinx de estos esfuerzos, actividades del programa o políticas [para la prevención y el tratamiento de la adicción al juego], con uno siendo nada y diez siendo mucho?"* Con un puntaje de conciencia promedio de 1.3 sobre 10, casi todos estaban seguros de que la comunidad latina en el condado de Marion desconocía los programas y esfuerzos para prevenir la adicción al juego. Estos hallazgos resaltan la necesidad de aumentar la conciencia sobre los esfuerzos actuales disponibles para prevenir y tratar la adicción al juego.
- 4. Falta de conocimiento de los recursos:** Si bien hay algunos recursos gratuitos disponibles en español, no siempre son accesibles para los hispanohablantes o culturalmente sensibles. El condado de Marion tiene una página web (Juego.MCHealthy.Net) con estadísticas y recursos sobre adicción al juego en español. Existe la Línea de ayuda de recursos para la adicción al juego de Oregón (www.OPGR.org) donde aquellos que lo necesitan pueden llamar o chatear en vivo con un consejero capacitado en español. Sin embargo, todos los encuestados claves sintieron que sabían poco o nada acerca de los recursos disponibles y reconocieron que los proveedores de tratamiento locales, de

habla hispana y culturalmente apropiados de los que las personas latinas y de habla hispana pueden recibir servicios en persona para adicción al juego serían beneficioso. Los encuestados clave también dijeron que las personas con barreras económicas, los adultos mayores y los que viven en áreas rurales a menudo no tienen acceso a la tecnología o conexión a Internet. Se repitió a lo largo de las entrevistas con los encuestados claves que la ayuda disponible es para el tratamiento del abuso de sustancias, y no se sabe entre la comunidad que la ayuda para problemas de juego también está disponible.

Hallazgos de Cafecito

En general muchas personas Latinos/as/x y de habla hispana que asistieron a los Cafecitos tenía preocupaciones acerca de seres queridos luchando con adicción al juego. Ellos tenían una conciencia básica de las señales y síntomas de adicción al juego.

Algunos encuestados incluso reconocieron que ellos mismos juegan responsablemente. Sin embargo, había una sensación

general de desesperación para las personas mostrando comportamientos problemáticos, ya que muchos desconocían cómo obtener ayuda y cómo romper el estigma y la vergüenza asociado con la búsqueda de ayuda. Uno de los encuestados declaró que un grupo de hombres fueron invitado al Cafecito y decidieron no asistir porque estaban avergonzados por su nivel de juego. Esto indica una desconexión existente entre cuando el juego responsable se convierte problemático, y cómo las creencias culturales y el estigma sobre la intervención temprana son una barrera para prevención de la adicción al juego.

La mayoría de los encuestados del Cafecito desconocían tratamiento alguno o recursos disponibles para ellos, especialmente en español y que sean culturalmente sensibles. Algunos reconocieron que existían ciertos recursos, pero desconocían cómo acceder a ellos. Un participante por internet declaró: "Digo que hay información, pero no estamos familiarizados con ella." Otros no creían que existiera información y recursos españoles y culturalmente sensibles, como un participante de Woodburn declaró con confianza: "En Oregon no hay ninguno." Para combatir esto, una campaña de concientización en español y culturalmente sensible beneficiaría a las comunidades latinas y de habla hispana del condado de Marion para crear conciencia sobre cuándo el juego se convierte en un problema, que existen recursos y para romper el estigma contra las actitudes y creencias de búsqueda de ayuda. Crear conciencia sobre los servicios actuales, y aumentar las etapas de preparación, aumentará el impacto de otras estrategias de prevención y tratamiento en el futuro. Casi todos los encuestados del Cafecito creen que un proveedor local de tratamiento Latino/a/x también beneficiaría a la comunidad.

Muchos participantes de Cafecito sugirieron estrategias para prevenir la adicción al juego:

- Sensibilización a través de la televisión y la radio
- Creación o mejora de centros comunitarios y culturales con actividades saludables y des estresantes para adultos y niños
- Patrocinar equipos o ligas deportivas (fútbol, softbol, etc.) con mensajes de prevención
- Información en Cafecitos y pequeñas reuniones (ofrecer cuidado de niños)
- Enseñar a los niños y adolescentes sobre adicción al juego, problemas de videojuegos y economía en las escuelas, y enviar volantes a casa a través de la escuela
- Promoción de la unidad familiar en el hogar

"No se les debe hacer sentir vergüenza o solos para acercarse. Debería haber alguien que los motive. "

~ Participante de Woodburn Cafecito

Hallazgos Específicos de Videojuegos

Los videojuegos parecen ser una puerta de entrada a futuros comportamientos de adicción al juego para algunas personas (Molde, junio de 2019). Esto se puede atribuir directamente a las llamadas cajas de botón en los videojuegos y su vínculo con la adicción al juego (Zendle, 2020) y las microtransacciones (o sea, compras) requeridas o muy publicitadas en los juegos para gastar dinero y obtener una recompensa mayor (King, 2018). También se puede atribuir indirectamente a que las adicciones a no-sustancias se utilizan como mecanismos de afrontamiento o de supervivencia, lo que lleva a adicción al juego (Estevez, 2019). Por lo tanto, incluimos las preguntas 33 y 34 en las entrevistas (Apéndice A): *En una escala del 1 al 10, califique su preocupación por los problemas con los videojuegos en dispositivos como Xbox, PlayStation, Nintendo, computadora o teléfono entre los jóvenes y niños latinos locales de habla hispana, de 0 a 18 años (jóvenes en edad escolar) y adultos mayores a 18 años de edad. Por favor explique su calificación.* También incluimos preguntas adicionales específicas sobre videojuegos para los Cafecitos. Estas preguntas fueron respondidas con gran preocupación entre todos los entrevistados clave y Cafecitos.

En entrevistas con líderes Latino/a/x, los jóvenes recibieron una puntuación promedio de preocupación por los videojuegos problemáticos de 7.9 sobre 10, y los adultos una puntuación promedio de 6.8 sobre 10. Para los niños y adolescentes, los encuestados mencionaron que los niños pasan demasiado tiempo jugando videojuegos, donde se mencionó que las conductas problemáticas pueden derivar en depresión, ansiedad, pensamientos suicidas y pérdida de identidad. Algunos encuestados reconocieron que, si bien es responsabilidad de los padres reducir el juego en sus hijos, es algo cada vez más difícil de hacer con el aumento del acceso. Un encuestado mencionó que los videojuegos se pueden usar para una interacción social positiva. Para los adultos, algunos encuestados notaron que ven algunos comportamientos problemáticos en los adultos, especialmente en los adultos jóvenes, que se asemejan a la adicción al juego. Se mencionó que la pandemia de COVID-19 provocó un mayor uso debido al distanciamiento físico de niños y adultos.

En Cafecitos, los participantes estaban extremadamente preocupados por los comportamientos problemáticos de los videojuegos, especialmente en los jóvenes. La mayoría de los participantes calificaron constantemente los videojuegos problemáticos con un 10, "o 12 si es posible". Debido a que el uso de consolas de videojuegos, teléfonos y otros dispositivos está entrelazado con la cultura juvenil, muchos padres luchan para evitar que empeoren los problemas que ya están viendo, especialmente durante la pandemia de COVID-19 y entre los padres solteros. Hay una sensación general de mejorar la resiliencia a la tecnología en los niños. Las soluciones a los problemas de los videojuegos giraban en torno a más actividades sociales y físicas para los jóvenes latinos fuera de la tecnología. Todos los Cafecitos llegaron a un consenso de que si hubiera disponible un consejero de videojuegos o una clase para padres que hablara español, los padres utilizarían ese servicio. Como mencionó un participante de Cafecito en línea: "Yo sería el primero, me haría muy feliz porque a veces no sabemos cómo hablarles o ayudarlos a esa edad".

"Tengo un niño de 10 años que es adicto a Nintendo, y se enoja, frustrado si se lo quito ... Esta adicción causará problemas en la escuela, amigos, familiares y tareas. Ahora que se lo he quitado, tiene mejores calificaciones, ahora está escuchando y nos está prestando más atención. "

~ Participante de Salem Cafecito

Objetivo a Largo Plazo

Para diciembre de 2027, Marion County Problem Gambling Prevention aumentará los siguientes puntajes de preparación de la comunidad desde la etapa 2 (resistencia / negación) hasta la etapa 3 (concientización incierta): conocimiento comunitario de los esfuerzos (Dimensión B), liderazgo (Dimensión C) y actitudes de la comunidad (Dimensión D).

Objetivos estratégicos (estrategias para avanzar)

Para lograr el objetivo a largo plazo, se crearon los siguientes objetivos estratégicos iniciales. La Evaluación de Preparación para la Prevención de adicción al juego en la Comunidad Latino/a/x 2022 y la Evaluación de Preparación de la [Informe de prevención de la preparación de la comunidad latina del condado de Marion 2020](#) brindan recomendaciones para informar los objetivos estratégicos para reducir la prevalencia de la adicción al juego en las comunidades latinas y de habla hispana del Condado de Marion.

1. Crear (o adoptar) un plan de comunicación de prevención de problemas de juego para la comunidad de habla hispana que se extiende a través de una variedad de canales de comunicación.

El plan de comunicación aumentaría la conciencia de cuándo el juego se convierte en un problema, que existen recursos en español y romper el estigma contra la ayuda que busca actitudes y creencias.

Se identificaron las siguientes consideraciones para la efectividad:

- a. Los mensajes deben ser unificados, simples, culturalmente apropiados, sensibles y proporcionados en español. Los mensajes deben estar en mam y mixteco cuando sea posible. Para la comunicación escrita, minimice las palabras y maximice las imágenes culturales que representan el mensaje. Para la comunicación hablada, esta es una oportunidad para obtener información más detallada.
- b. Las marcas deben parecerse a los anuncios y volantes de México y ser consistente para el reconocimiento a través de múltiples canales de comunicación.
- c. Los mensajes deben reconocer las fortalezas culturales y representar los valores de:
 - i. Un fuerte compromiso con la familia, que generalmente incluye vínculos no solo con la familia inmediata, sino también con la familia extendida / multigeneracional.
 - ii. El valor del trabajo duro en el hogar y en sus trabajos.
 - iii. La importancia de mantener un rico patrimonio cultural demostrado a través de días festivos, música, danza, comida, idioma, etc.
 - iv. Un fuerte sentido de fe y tradiciones espirituales.
 - v. Amor a través del afecto físico (por ejemplo, abrazos).
 - vi. Respeto por uno mismo, familia, comunidad, ancianos, otros.

- vii. Protección de la familia, la cultura y la comunidad.
- d. Los canales de comunicación identificados incluyen los siguientes:
 - i. Radio: Radio Poder (Woodburn) y KWIP (Dallas) son dos estaciones muy escuchadas en el área entre los trabajadores agrícolas. También se identificó la radio deportiva.
 - ii. Televisión: Univision tiene una estación local en Portland, TV Jam tiene presencia en video y televisión en línea.
 - iii. Iglesias locales: Comparta información y recursos con líderes religiosos latinos de confianza.
 - iv. Educación para reuniones pequeñas: Educar a los líderes comunitarios latinos y establecer grupos pequeños como Cafecitos.
 - v. Redes sociales: publicaciones creadas con aportes / aprobación de organizaciones comunitarias confiables y compartidas ampliamente entre plataformas asociadas para aumentar el intercambio y el alcance en toda la comunidad. Las plataformas mencionadas fueron Facebook, Instagram, Twitter, Snapchat, Tiktok, Youtube.
 - vi. Promotores de Salud y Bienestar Social: información y recursos orales para líderes educativos. Esto es importante porque la conexión personal es una forma de comunicación muy valorada y la tecnología es limitada en las zonas rurales.
 - vii. Escuelas y maestros: Los maestros son una fuente confiable de información y han establecido relaciones con las familias.
 - viii. Empleadores: Empleadores de trabajadores agrícolas, procesadores de alimentos, pequeñas empresas, etc. que comúnmente emplean a personas que se identifican como hispanos / Latino/a/x. Los recursos y la educación se pueden incluir aquí.
 - ix. Mensaje de texto: Una forma de llegar a las generaciones mayores y más jóvenes.
 - x. Folletos: No es la forma preferida de comunicación. Sin embargo, siguiendo la orientación descrita, se sugiere que los folletos se distribuyan a los siguientes: promotores de salud, contratistas de mano de obra agrícola, despensas de alimentos, lavanderías, campamentos de trabajadores, sala de descanso / áreas comunes en lugares de empleo, mercados populares, bancos y cooperativas de crédito, y oficinas de administradores de vivienda.
 - xi. Patrocinar eventos: como una carrera o caminatas, de personas y con perros, o un equipo/liga de fútbol.

2. Establecer una colaboración continua y consistente con líderes y organizaciones de la comunidad latina y de habla hispana de confianza para el desarrollo de estrategias y la concientización.

Recomendaciones

1. Tener proveedores de tratamiento locales, de habla hispana y culturalmente apropiados para que las personas latinas y de habla hispana puedan recibir servicios en persona para adicción al juego.

Mientras que algunos encuestados y participantes de Cafecito estuvieron de acuerdo en que algunos accederían a las opciones de tratamiento telefónico y virtual, otros dudaban de que cualquier persona latina y de habla hispana buscara tratamiento por teléfono o virtualmente. Una gran mayoría de los encuestados y participantes del Cafecito estuvieron de acuerdo en que las personas latinas y de habla hispana que experimentan adicción al juego serían más propensos a buscar ayuda, si tuvieran un proveedor de tratamiento de habla hispana y culturalmente apropiado con quien conectarse en persona. Una vez que El proveedor de tratamiento de habla latina y española está disponible localmente, Marion County Problem Gambling Prevention incorporaría notificación de este servicio en su plan de comunicación.

"Ayudaría mucho tener profesionales disponibles que entiendan cómo funciona la psicología y la mente. "

~ Participante de Woodburn Cafecito

2. Tenga consejeros locales de videojuegos problemáticos, clases para padres disponibles en español para niños, adolescentes y adultos jóvenes.

El problema de los videojuegos era una preocupación entre la mayoría de los encuestados y de los participantes de un Cafecito. Algunos padres Latinos/a/x se sienten especialmente desesperados cuando intentan controlar el uso de los videojuegos en sus hijos y reconocer comportamientos problemáticos en el hogar. Tener al menos un consejero local especializado en problemas con los videojuegos (podría relacionarse con la recomendación #1) y posiblemente clases para padres para enseñar a sus hijos en casa – disponible en español – fue visto como beneficioso para los participantes de los cafecitos.

"Yo sería la primera [en buscar un consejero], me haría muy feliz porque a veces no sabemos cómo hablar con ellos o ayudarlos a esa edad. "

~ Participante de Cafecito por internet

Apéndice A: Evaluación de la preparación de la comunidad

Guión de entrevista para líderes comunitarios

INTRODUCCIÓN

Hola, mi nombre es (nombre) y estoy con (*nombre de la agencia*). Me acompaña (*nombre y agencia de cualquier otra persona allí*). Estamos llevando a cabo entrevistas en comunidades de identificación latina y de habla hispana para conocer su opinión sobre el problema del juego en nuestra área local del condado de Marion. Estamos contactando a personas y organizaciones clave en comunidades locales de identificación latina y de habla hispana que representan las áreas de gobierno local, tratamiento, salud mental, ancianos, trabajadores agrícolas, fe / religión, miembros de la comunidad, escuela, padres y dueños de negocios. **El propósito de las entrevistas es aprender más sobre cómo su comunidad está abordando el problema del juego para que podamos estar adecuadamente informados para desarrollar estrategias de prevención para que la comunidad las implemente.** Esta entrevista debe durar entre media hora y una hora y, por supuesto, todo el proceso, incluidos los nombres individuales y su nombre, se mantendrá confidencial. Le haremos preguntas exactamente como están escritas, y responderemos cualquier pregunta que pueda tener para nosotros al final.

Nuestra definición de "problema con el juego" es cualquier juego, apuesta o apuesta que cause problemas familiares, financieros, legales, emocionales o de otro tipo para el jugador, su familia u otros.

A. PROGRAMACIÓN DE PREVENCIÓN

B. CONOCIMIENTO DE LA COMUNIDAD SOBRE LA PREVENCIÓN

1. En su opinión, usando una escala del 1 al 10, ¿qué tan prioritario es el problema del juego para la comunidad local de Latinx y de habla hispana, siendo uno en absoluto y diez siendo una alta prioridad? Por favor, explique su calificación. (A)
2. Por favor, describa los esfuerzos, programas o actividades que están disponibles en su comunidad para abordar el problema del juego. (A)
3. ¿Cuánto tiempo han estado en marcha estos esfuerzos? (A)
4. ¿Quién puede recibir servicios de estos programas/esfuerzos? (A)
5. ¿Cuáles son los puntos fuertes de estos esfuerzos? (A y posiblemente otras dimensiones)
6. ¿Cuáles son las debilidades de estos esfuerzos? (A y posiblemente otras dimensiones)
7. ¿Qué tipo de planes existen para continuar con estos servicios? (A)
8. ¿Cómo se utilizan los datos de evaluación para desarrollar nuevos esfuerzos? (A)
9. Describa cualquier política vigente en su comunidad que aborde o apoye la prevención de problemas con el juego. (A)
10. ¿Cuánto tiempo han estado vigentes estas políticas? (A)
11. En su opinión, usando una escala del 1 al 10, ¿qué tan consciente es la comunidad latina local y de habla hispana de estos esfuerzos, actividades del programa o políticas, siendo uno en absoluto y diez siendo mucho? Por favor, explique su calificación. (B)
12. Por favor, explique lo que cree que la comunidad local de Latinx y de habla hispana sabe sobre los esfuerzos, como el propósito, qué servicios ofrecen, cómo acceder a los servicios. (B)
13. ¿Hay miembros de la comunidad que participan en el intercambio de información sobre actividades o esfuerzos? Sírvase explicarlo. (B)

C. LIDERAZGO (incluye líderes designados y miembros influyentes de la comunidad)

14. En su opinión, usando una escala del 1 al 10, ¿qué tan prioritario es el juego problemático para el liderazgo (líderes latinos electos y / o locales) en su comunidad, siendo uno en absoluto y diez siendo una alta prioridad? Por favor, explique su calificación.
15. ¿Cómo apoyan y promueven los "líderes" de su comunidad los esfuerzos, actividades o eventos relacionados con el juego? (Aviso: en comités, asistir a eventos, hablar sobre el tema en público) Sírvase explicarlo.
16. ¿Apoyaría el liderazgo esfuerzos adicionales? Sírvase explicarlo.

D. CLIMA COMUNITARIO

17. Describe tu comunidad.
18. ¿Cuál es la actitud de la comunidad sobre el problema del juego?
19. ¿Qué tan solidaria o involucrada es la comunidad en la prevención de problemas con el juego? Sírvase explicarlo.

E. CONOCIMIENTO DEL PROBLEMA

20. En la comunidad local de Latinx y de habla hispana, ¿qué tipo de información está disponible sobre problemas con el juego?
21. ¿Qué tan bien informados están los miembros de la comunidad sobre los problemas de juego? Tales como, signos, síntomas y datos locales, etc. Sírvase explicarlo.
22. ¿Qué datos locales sobre problemas con el juego están disponibles en la comunidad local de Latinx y de habla hispana?
23. ¿Cómo obtienen las personas esta información en la comunidad local de Latinx y de habla hispana?

F. RECURSOS PARA LOS ESFUERZOS DE PREVENCIÓN (tiempo, dinero, personas, espacio, etc.)

24. ¿Cuál es la actitud de la comunidad latina y de habla hispana sobre los esfuerzos de apoyo, como el tiempo de voluntariado de las personas, hacer donaciones financieras y proporcionar espacio para reuniones?
25. ¿Conoce alguna propuesta o plan de acción que se haya escrito para apoyar el problema del juego en la comunidad latina y de habla hispana? En caso afirmativo, sírvase dar una explicación.
26. ¿Qué tipo(s) de evaluación se está llevando a cabo en los esfuerzos?
27. ¿Tiene algún comentario adicional?

PREGUNTAS ADICIONALES (no forman parte del proceso de puntuación)

El problema del juego a menudo se combina con otros problemas de salud conductual, incluidos trastornos por uso de sustancias, comportamientos suicidas, depresión, etc. Y Oregon proporciona recursos efectivos y confidenciales sin costo para que las personas y sus familias aborden posibles problemas con el juego. Sin embargo, estos recursos están significativamente infrautilizados.

28. ¿Qué oportunidades están disponibles para abordar los trastornos por uso de sustancias, el suicidio, la depresión y otras afecciones de salud mental, y cómo se pueden incluir los problemas con el juego?
29. ¿Cómo podría su agencia (o aquellos dentro de su círculo de influencia) apoyar los esfuerzos para aumentar la conciencia y la utilización de estos recursos?

30. ¿Qué oportunidades están disponibles dentro de la comunidad local de Latinx y de habla hispana para discutir problemas con el juego e informar a las personas sobre lo que pueden hacer si están preocupados por los comportamientos de juego de alguien?
31. ¿Las personas que experimentan problemas con el juego en la comunidad latina y de habla hispana buscarían tratamiento de forma remota (en una computadora, teléfono, etc.)? Sírvase explicar su respuesta.
32. ¿Sería más probable que las personas en la comunidad latina buscaran tratamiento para problemas con el juego si supieran que un consejero local de habla hispana está disponible en su área? Sírvase explicar su respuesta.
33. En una escala del 1 al 10, califique su preocupación con los videojuegos problemáticos (en una Xbox, PlayStation, Nintendo, teléfono o computadora) entre los jóvenes y niños locales de habla latina y hispana (jóvenes de 0 a 18 años en edad escolar). Por favor, explique su calificación.
34. En una escala del 1 al 10, califique su preocupación con los videojuegos problemáticos (en una Xbox, PlayStation, Nintendo, teléfono o computadora) entre los adultos latinos y de habla hispana locales (mayores de 18 años). Por favor, explique su calificación.

Gracias por participar en nuestra Evaluación de Preparación de la Comunidad. Si desea obtener más información sobre problemas con el juego en inglés y español, visite Juego.MCHealthy.Net. Si desea obtener más información sobre el tratamiento para problemas de juego y videojuegos problemáticos en inglés y español, visite www.OPGR.org.

Apéndice B: Evaluación de la preparación de la comunidad

Guión de Cafecito

INTRODUCCIÓN

- Los latinos, los inmigrantes y los hispanohablantes son económica, social y culturalmente vitales en nuestra área local del Condado de Marion. Sus contribuciones a nuestra sociedad son vastas y esperamos ayudar a la comunidad a vivir vidas saludables y con propósito.
- La información que proporcione hoy es crucial para comprender y mejorar las vidas de las personas de la comunidad que juegan. Sus respuestas serán confidenciales, nadie sabrá su nombre o que participó.
- ¿Por qué te hablamos de juegos de azar?
 - El 27.2% (94,090) de todos los residentes del condado de Marion se identifican como latinos / hispanos (Censo de los Estados Unidos, 2020) y el 20.4% habla español en el hogar. (ACS, 2020)
 - Tasas de juego relevantes en Oregón:
 - Problemas con el juego en adultos: 15.4% latinos/hispanos, 7.4% no latinos/hispanos (PGS, 2021)
 - Juegos de azar de^{11º} grado: 11.7% latinos/hispanos, 4.0% blancos no latinos/hispanos (SHS, 2020-21)
 - Las tendencias de gasto de la Lotería de Oregón en el condado de Marion son más altas en los códigos postales con grandes poblaciones latinas (NE Salem, Woodburn, Mt. Angel).
 - El juego es una actividad que conlleva riesgos, y cualquiera puede desarrollar un problema. Cuando el juego se convierte en un problema, puede afectar la vida de la persona que juega y su familia, amigos y comunidad.
- Una vez más, sus respuestas de hoy nos ayudarán a entender cómo mejorar las vidas de las comunidades latinas e hispanas en nuestra área.

CONOCIMIENTO Y ACTITUD

- ¿Conoces a alguien que juegue? ¿Te preocupa su nivel de juego?
- En su opinión y desde su experiencia, ¿La adicción al juego es un problema en su comunidad local de habla latina y española? Sírvase explicarlo.
 - ¿Cómo calificaría el problema en una escala del 1 al 10, donde uno no es un problema en la comunidad en absoluto y diez es una alta prioridad?
- ¿Qué tan bien informado está usted sobre los problemas de juego? Tales como, signos, síntomas y datos locales, etc.
 - ¿Sabes cómo obtener información sobre problemas con el juego en inglés o español?
 - ¿Cuál es la mejor manera de informar a los hispanohablantes y a la comunidad latina, para que sepan más?
- ¿Cuál es la actitud de la comunidad sobre la adicción al juego?
 - ¿Las personas de su comunidad priorizan la prevención de problemas con el juego?
 - Si no, ¿lo harían si supieran más al respecto?

SERVICIOS Y SOPORTES

- ¿Conoces algún servicio o soporte para problemas con el juego para hispanohablantes?
- ¿Las personas que experimentan problemas con el juego en la comunidad latina y de habla hispana buscarían tratamiento de forma remota (en una computadora, teléfono, etc.)?
- ¿Sería más probable que las personas en la comunidad latina buscaran tratamiento para problemas con el juego si supieran que un consejero local de habla hispana estaba disponible en su área?

ESPECÍFICO PARA VIDEOJUEGOS

- En su opinión y desde su experiencia, ¿es el problema de los videojuegos (por ejemplo, Xbox / PlayStation / Nintendo, computadora, teléfono) un problema en su comunidad local de habla latina y española? Sírvase explicarlo.
 - ¿Cómo calificaría el problema en una escala del 1 al 10, donde uno no es un problema en la comunidad en absoluto y diez es una alta prioridad?
- ¿Sería más probable que los padres de la comunidad latina buscaran tratamiento para los videojuegos problemáticos si supieran que un consejero local de habla hispana estaba disponible en su área?

COMUNIDAD Y VECINDARIO

- **JUEGOS DE AZAR:** A veces, el vecindario / área en la que viven las personas puede ayudarlos a estar saludables o evitar que estén saludables. En su opinión y desde su experiencia, ¿su vecindario (ejemplos: entorno construido, actitud y conocimiento de la comunidad, acceso a servicios, estabilidad económica) aumenta o disminuye la probabilidad de que las personas desarrollen un problema con el juego?
- **VIDEOJUEGOS:** A veces, el vecindario / área en la que viven las personas puede ayudarlos a estar saludables o evitar que estén saludables. En su opinión y desde su experiencia, ¿su vecindario (ejemplos: entorno construido, actitud y conocimiento de la comunidad, acceso a servicios, estabilidad económica) aumenta o disminuye la probabilidad de que las personas desarrollen un problema con los videojuegos?

ESTRATEGIAS DE PREVENCIÓN

- ¿Qué crees que podría hacer la comunidad para evitar que alguien desarrolle un problema con el juego?

DECLARACIONES DE CLAUSURA

Gracias por permitirnos unirnos hoy. Si desea obtener más información sobre problemas con el juego en inglés y español, visite Gambling.MCHealthy.Net o en español Juego.MCHealthy.net. Si desea obtener más información sobre el tratamiento para problemas de juego y videojuegos problemáticos en inglés y español, visite www.OPGR.org.

Apéndice C: Entrevista y hallazgos de Cafecito

A través del proceso de evaluación de la preparación de la comunidad, muchos conceptos de prevención de adicción al juego fueron identificados. La siguiente tabla muestra comentarios provenientes de las entrevistas con informantes clave y de los comentarios de grupo focal en Cafecitos, en lo que se refiere a atributos positivos de la comunidad (fortalezas y oportunidades), atributos negativos de la comunidad (barreras y preocupación), y estrategias identificadas.

<p>Entrevista: 1</p>	<p>Fortalezas y oportunidades de la comunidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los líderes comunitarios apoyarían las campañas de sensibilización y educación • La comunidad estaría abierta a apoyar los esfuerzos en la prevención de PG • Hay conocimiento de la necesidad de otro tratamiento, como el tratamiento de abuso de sustancias 	<p>Barreras y preocupaciones de la comunidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento del problema • Limitado al conocimiento de los servicios disponibles • Falta de conocimiento en liderazgo • Se presta más atención a la prevención del consumo de alcohol / drogas • Datos locales limitados sobre PG • No hay conocimiento de las políticas vigentes <p>Problema específico del videojuego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y adultos pasan demasiado tiempo en los videojuegos, especialmente durante la pandemia. 	<p>Estrategia identificada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realización de talleres • Emisoras de radio locales • Redes sociales • Educación preventiva/difusión de información en ferias de salud • Consejeros de habla hispana en el centro de tratamiento
<p>Entrevista: 2</p>	<p>Fortalezas y oportunidades de la comunidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Es una alta prioridad para el liderazgo • Los líderes comunitarios apoyarían mucho los esfuerzos • Comunidad trabajadora • Hay conocimiento de la necesidad de otro tratamiento, como el tratamiento de abuso de sustancias 	<p>Barreras y preocupaciones de la comunidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Barreras económicas • El juego es visto como un hobby • Baja conciencia del problema • Conocimiento limitado de los servicios disponibles • Servicios limitados disponibles 	<p>Estrategia identificada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programas de apoyo como AA • Ayuda a las mujeres en situaciones de crisis • Más ayuda para los jóvenes en rehabilitación de drogas • Una línea de ayuda más accesible

	<ul style="list-style-type: none"> • Cerrar comunidad 	<ul style="list-style-type: none"> • No hay conocimiento de las políticas vigentes • Se presta más atención a la prevención del consumo de alcohol / drogas • El liderazgo quiere ayudar, pero no sabe cómo • Estatus migratorio • Sentir que la ayuda no es para esta población, la ayuda es para otros • No se sienten merecedores de servicio <p>Problema específico del videojuego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños pasan demasiado tiempo en los videojuegos • Pérdida de identidad • El pasatiempo y el plan diario pueden conducir a la adicción • Causado por depresión, ansiedad, pensamientos suicidas • Responsabilidad de los padres por los niños 	<ul style="list-style-type: none"> • Educación sobre las señales que debe buscar para identificar posibles adicciones al juego • Educar a los líderes sobre los recursos disponibles • Educación sobre los daños del juego • Hacer que la ayuda al juego sea una prioridad tan alta como la ayuda para el uso de sustancias • Emisoras de radio locales • Redes sociales • Tratamiento culturalmente receptivo / de habla hispana y centro de llamadas
Entrevista: 3	<p>Fortalezas y oportunidades de la comunidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Algunos esfuerzos en marcha • Algunos anuncios de radio que se transmiten en español • Algunos saben sobre Bridgeway • Existe una fuerte sensación de que los líderes comunitarios apoyarían las medidas de prevención y la educación sobre los riesgos de la adicción al juego. 	<p>Barreras y preocupaciones de la comunidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El juego se considera un hobby • Muchas personas frecuentan los casinos directamente después de recibir el pago. • Baja conciencia del problema • Demasiadas barreras para acceder a la ayuda • Hay muchos idiomas hablados dentro de la comunidad latina • Conocimiento limitado de los servicios • No es una prioridad muy alta entre los líderes en este momento. 	<p>Estrategia identificada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una campaña estratégica que responde culturalmente • Redes sociales • Emisoras de radio locales • Las empresas locales ayudan con una campaña • Anuncios de TV • Educar a las iglesias y agencias religiosas sobre dónde encontrar ayuda para la adicción al juego

	<ul style="list-style-type: none"> • Hay capacidad para invitar a oradores y a aquellos para educar en reuniones públicas • La comunidad apoyaría nuevos esfuerzos • Fuerte conexión comunitaria con las iglesias y buscaría ayuda en organizaciones basadas en la fe 	<ul style="list-style-type: none"> • Hay estigma y vergüenza en tener una adicción al juego <p>La gente quiere mantener en privado sus problemas y no buscar ayuda.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Falta de información <p>Problema específico del videojuego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños pasan demasiado tiempo jugando videojuegos • No buscar empleo de verano • Algunos comportamientos adultos problemáticos observados 	<ul style="list-style-type: none"> • Educarlos sobre los riesgos asociados y cómo identificar a aquellos que están luchando • Sesiones de preguntas y respuestas en la radio • Utilizar una junta comunitaria para publicar recursos • Contar con la ayuda de los casinos sobre los riesgos del juego • Personal culturalmente receptivo de habla hispana en el centro de tratamiento para responder llamadas y asesoramiento
Entrevista: 4	<p>Fortalezas y oportunidades de la comunidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Algunos anuncios de riesgos de apostar en televisión • Familias trabajadoras y unidas • La comunidad está dispuesta a ofrecer su tiempo como voluntaria • Las personas están especialmente dispuestas a ofrecer su tiempo como voluntarios a las escuelas, al servicio comunitario • Los padres se preocupan por el bienestar de sus hijos • La gente se preocupa por su comunidad 	<p>Barreras y preocupaciones de la comunidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hay muchos tipos de juegos de azar en la comunidad, no solo lotería • El juego se conoce como un pasatiempo • Baja conciencia del problema • Acceso limitado a los recursos • El juego se conoce como un pasatiempo y se arroja solo de manera positiva. • El nivel de educación es el más bajo del estado • Barrera económica • Muchas personas juegan en la comunidad, y se ve a la ligera / recreativamente • Aquellos que están luchando lo mantienen en silencio dentro de su familia: vergüenza, estigma • La información disponible no está dirigida a su comunidad • Necesita más ayuda del liderazgo 	<p>Estrategia identificada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Educar a los jóvenes sobre los riesgos del juego • Educar a los padres sobre los riesgos de los juegos de azar y apuestas en los juegos • Foro comunitario donde se discuten los riesgos y señales de advertencia del juego • Educar a los líderes • Formar un comité y / o una organización sin fines de lucro que se centre en la adicción al juego • Informar las estadísticas y datos sobre PG • Más recursos y servicios en español • Servicios culturalmente inclusivos y opciones de tratamiento • Educación comunitaria sobre PG en escuelas y centros comunitarios • Acceso más fácil a asesoramiento y tratamiento en persona

		<ul style="list-style-type: none"> • El juego exagera el uso de otras sustancias y los problemas de salud mental • Muy pocos servicios en español • Acceso limitado a Internet, especialmente para aquellos en áreas rurales <p>Problema específico del videojuego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El juego de los niños es normal, se usa para socializar • La adicción al juego puede ocurrir 	<ul style="list-style-type: none"> • Acceso a consejero de PG de habla hispana • Educar a la comunidad sobre la adicción general al juego y cómo conduce a la adicción al juego
Entrevista: 5	<p>Fortalezas y oportunidades de la comunidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lazos familiares y conexiones muy fuertes • Fuerte conexión con la fe y las organizaciones basadas en la fe • Fuerte sentido de comunidad • Valora su comunidad • El liderazgo valora la comunidad y está muy abierto a mejorar la calidad de su comunidad, especialmente en esta área. • Espíritu de voluntariado dentro de la comunidad <p>Problema específico del videojuego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños socializan positivamente jugando videojuegos en la iglesia, oportunidad educativa 	<p>Barreras y preocupaciones de la comunidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las líneas directas no son para la población latina • La ayuda no se centra en la población latina con respecto al idioma y la cultura • La ayuda no es culturalmente específica o sensible • El juego se conoce como un pasatiempo • Falta de información • Falta de recursos • Estigma, admitir cuando hay un problema • Conocimiento de dónde obtener recursos • Los hombres están apostando a tasas más altas • El juego es demasiado accesible • Los líderes no saben dónde acceder a la ayuda • El estigma de "se metió en problemas, es su responsabilidad obtener ayuda por su cuenta". 	<p>Estrategia identificada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Educación y tratamiento culturalmente receptivos y apropiados • Ayuda para toda la familia, no solo para aquellos que necesitan tratamiento • La educación financiera y los impactos del juego • Educar a padres e hijos sobre los riesgos de los juegos de azar y apuestas • Incluir más voz juvenil • Reclutar a las organizaciones religiosas en la difusión de información • Educar a las iglesias y organizaciones religiosas sobre los riesgos del juego y los recursos • Educar a los líderes sobre PG • Redes sociales • Televisión • Radio local

		<ul style="list-style-type: none"> • La atención se centra en el consumo de alcohol y otras sustancias <p>Problema específico del videojuego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños muestran varios comportamientos problemáticos • Los juegos violentos causan más problemas • Responsabilidad de los padres por los niños • Algunos comportamientos problemáticos adultos observados 	
Entrevista: 6	<p>Fortalezas y oportunidades de la comunidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los líderes en la comunidad cuidan y están haciendo esfuerzos para ayudar • Liderazgo muy solidario 	<p>Barreras y preocupaciones de la comunidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acceso a la información/recursos • Conocimiento limitado del problema • Conocimiento limitado de los recursos • Baja conciencia • Los sistemas actuales están hechos para abordar condiciones concurrentes, no se centran tanto en el juego. <p>Problema específico del videojuego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan demasiados videojuegos • Preocupaciones de juegos en Internet con extraños 	<p>Estrategia identificada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Páginas web • Reuniones comunitarias • Foros públicos • Reuniones vecinales • Consejero de habla hispana en el centro de tratamiento
Entrevista: 7	<p>Fortalezas y oportunidades de la comunidad:</p>	<p>Barreras y preocupaciones de la comunidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Falta de información/recursos • Baja conciencia del problema • No hay campañas / información de concientización culturalmente receptiva (volantes, vallas publicitarias) 	<p>Estrategia identificada:</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • La comunidad no cree que la ayuda sea para ellos • Negación o estigma que rodea a PG • Mucho acceso a los juegos de azar • Bajo acceso a Internet y tecnología <p>Problema específico del videojuego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El acceso omnipresente a Internet y los juegos descargables gratuitos pueden causar problemas 	
Entrevista: 8	<p>Fortalezas y oportunidades de la comunidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El liderazgo se preocupa por la comunidad • Fuerte vínculo con la comunidad • Algunas mujeres son conscientes de la adicción al juego y están interesadas en la educación y la búsqueda de tratamiento para cónyuges, padres, hijos. 	<p>Barreras y preocupaciones de la comunidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El juego es conocido como un pasatiempo para muchos, incluso cuando las personas están luchando • Los hombres específicamente juegan más y lo ven como recreativo • Estigma en torno a obtener ayuda y mostrar emociones específicamente en los hombres • No hay conocimiento de los esfuerzos actuales • Sin acceso a recursos e información • No hay políticas establecidas/conocimiento de la política vigente • La información no está en español • Los adultos mayores que juegan no tienen acceso a las redes sociales o a Internet • El juego es muy popular en la comunidad latina • Conexión cultural con el juego: alta visión • Barreras económicas 	<p>Estrategia identificada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Radio • Televisión • Periódico • Educación comunitaria sobre PG en escuelas y centros comunitarios • Folletos en negocios locales • Educación de organizaciones religiosas y difusión de información • Consultorios médicos y centros de tratamiento médico • Educación y encuestas culturalmente receptivas • Consejero de habla hispana en el centro de tratamiento y línea de ayuda

		<p>Problema específico del videojuego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan demasiados videojuegos • Los adultos más jóvenes se sienten más cómodos con los videojuegos que con los juegos de azar • Responsabilidad de los padres por los niños 	
<p>Cafecito 1: Salem</p> <p>Número de participantes: 11</p>	<p>Fortalezas y oportunidades de la comunidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los seres queridos que brindan apoyo mejorarán los comportamientos problemáticos • Más hispanohablantes buscarían tratamiento con asesoramiento en persona, español y culturalmente apropiado 	<p>Barreras y preocupaciones de la comunidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La adicción al juego es una prioridad y preocupación muy alta • Conocimiento limitado de los servicios y la información disponible • Visto como un pasatiempo independientemente del comportamiento problemático • Miedo a la etiqueta de juego problemático • Estatus migratorio 	<p>Estrategia identificada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Televisión • Radio local • Centro comunitario/cultural con actividades saludables para adultos • Información en Cafecitos y pequeñas reuniones con guarderías • Más actividades saludables para los jóvenes sin costo o a bajo costo • Enseñar asignaturas de juegos de azar y videojuegos en las escuelas • Educar a los padres que pueden educar a los niños
<p>Cafecito 2: Online</p> <p>Número de participantes: 12</p>	<p>Fortalezas y oportunidades de la comunidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los seres queridos que brindan apoyo pueden ayudar a mejorar los comportamientos problemáticos • Más conocimiento e información reducirán la prevalencia de la adicción al juego • El tratamiento sería buscado por algunas personas de forma remota • Más hispanohablantes buscarían tratamiento con asesoramiento en persona, español y culturalmente apropiado 	<p>Barreras y preocupaciones de la comunidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La adicción al juego es una prioridad y preocupación muy alta • Conocimiento limitado de los servicios y la información disponible • No medir las consecuencias en la familia • La negación de los comportamientos problemáticos impide buscar ayuda • Barrera idiomática <p>Problema específico del videojuego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los videojuegos entre los niños son una prioridad y preocupación muy altas. 	<p>Estrategia identificada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Información en Cafecitos y pequeñas reuniones con guarderías • Centro comunitario/cultural con actividades saludables y desestresantes • Aumentar la unidad familiar y las actividades • Compartir informalmente recursos y apoyo. • TELEVISIÓN • Radio • Enseñar asignaturas de juegos de azar y videojuegos en las escuelas

			<ul style="list-style-type: none"> • Enviar volantes a casa a través de la escuela • Proporcionar tratamiento de forma remota • Consejeros de habla hispana en el centro de tratamiento
<p>Cafecito 3: Woodburn</p> <p>Número de participantes: 20</p>	<p>Fortalezas y oportunidades de la comunidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El juego responsable está ocurriendo • Reconocimiento de comportamientos problemáticos de juego entre los seres queridos • Más hispanohablantes buscarían tratamiento con asesoramiento en persona, español y culturalmente apropiado <p>Video juego específico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Algunos encuestados declararon que no era un problema con sus hijos 	<p>Barreras y preocupaciones de la comunidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Limitado al conocimiento de los servicios disponibles • La adicción al juego es una alta prioridad y preocupación • Gastar el dinero necesario para las facturas después de recibir el pago • Los profesionales del tratamiento son vistos jugando • Personas avergonzadas o avergonzadas de participar en Cafecito debido a su comportamiento de juego • Cultura entre los jugadores para apostar para aliviar la ansiedad • Una actitud apática ante los comportamientos problemáticos • No reconocer comportamientos personales problemáticos <p>Problema específico del videojuego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los videojuegos entre los niños son una prioridad y preocupación muy altas. • Los niños pasan demasiado tiempo en los videojuegos • Difícil para los padres solteros limitar los videojuegos • Hay una falta de actividades para los niños fuera de los deportes 	<p>Estrategia identificada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seminarios • Eventos de sensibilización • Mensajes de prevención para patrocinar equipos deportivos • Centro comunitario/cultural con actividades saludables y desestresantes • Llamar a personas y dejar mensajes • Servicio comunitario para los jóvenes • Más empleos y actividades para los jóvenes • Enseñar a los niños el valor del dinero y la justificación de la educación • Consejeros de habla hispana en el centro de tratamiento

Citas

Estevez A, Jauregui P, Lopez-Gonzalez H. (2019 Aug). *Attachment and behavioral addictions in adolescents: The mediating and moderating role of coping strategies*. Scand J Psychol.; 60(4):348-360. doi: 10.1111/sjop.12547. Epub 2019 May 14. PMID: 31087666.

King, D. L., Delfabbro, P. H. (2018). *Predatory monetization schemes in video games (e.g. 'loot boxes') and internet gaming disorder*. Addiction, 113: 1967– 1969. <https://doi.org/10.1111/add.14286>

Marotta, J., Yamagata, G., Irrgang, M., & Reohr, P. (2021). *COVID-19 Impact Survey of Adult Oregonians Gambling, Gaming, Alcohol, and Cannabis Use*. Salem, OR: Oregon Health Authority. Obtained by personal communication, March 28, 2022.

Molde H, Holmøy B, Merkesdal AG, Torsheim T, Mentzoni RA, Hanns D, Sagoe D, Pallesen S. (2019 Jun). *Are Video Games a Gateway to Gambling? A Longitudinal Study Based on a Representative Norwegian Sample*. J Gambli Stud.; 35(2):545-557. doi: 10.1007/s10899-018-9781-z. PMID: 29869768; PMCID: PMC6517345. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/29869768/>

National Council on Problem Gambling. (2022). *Help and Treatment FAQ*. National Council on Problem Gambling. Accessed Dec 5, 2022. <https://www.ncpgambling.org/help-treatment/faq/>

Oregon Health Authority. (2021). *Impacts of Problem Gambling on Public Health: Problem Gambling In Youth*. Oregon Problem Gambling Services. Accessed Dec 15, 2022. <https://www.oregon.gov/oha/HSD/Problem-Gambling/Documents/Youth.pdf>

Oregon Lottery. (2022). *Sales, Comm, Dollars Played – Calendar YTD – December 2021*. Oregon Lottery Public Records.

Rollier, J, Whelan, R. (2019). *The Contributions of Indian Gaming to Oregon's Economy in 2016 and 2017*. ECONorthwest. Accessed Dec 5, 2022. <https://www.otga.net/wp-content/uploads/FINAL-2016-2017-OTGA-Report-Nov-25-2019.pdf>

Student Health Survey. (2020). *Oregon Student Health Survey (SHS) Data Portal*. Oregon Health Authority. Accessed Dec 5, 2022. <https://www.bach-harrison.com/SHSDataPortal/Crosstabs.aspx>

US Census. (2022). *Languages Spoken at Home*. United States Census Bureau. Accessed Dec 15, 2022. <https://www.census.gov/acs/www/about/why-we-ask-each-question/language/>

Zendle D. (2020 Jul 14). *Beyond loot boxes: a variety of gambling-like practices in video games are linked to both problem gambling and disordered gaming*. PeerJ.; 8:e9466. doi: 10.7717/peerj.9466. PMID: 32742782; PMCID: PMC7367055. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7367055/>