



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAD DE ADMINISTRACIÓN Y  
DIRECCIÓN DE EMPRESAS. UPV

# ADDICIONS AL JOC, ADMINISTRACIONS PÚBLIQUES, CENTRES EDUCATIUS I CIUTADANIA

IRIS GARRIDO I SOLER

GRAU EN GESTIÓ I ADMINISTRACIÓ PÚBLICA

TUTORA: NURIA PORTILLO I POBLADOR

CURS ACADÈMIC 2019-2020

# Índex Continguts

Capítol I: Objectius i context .....	5
1.1. Introducció .....	5
1.2. Justificació del treball final de grau.....	7
1.3. Objectiu general .....	7
1.4. Objectius específics .....	8
1.5. Metodologia .....	8
Capítol II. El Joc i la Ludopatia .....	9
2.1. Història del joc.....	9
2.2. Definicions relatives a la Ludopatia.....	11
2.3. Tipus de jugadors .....	13
2.4. Perfil del jugador patològic .....	14
2.5. Fases de la Ludopatia .....	18
2.6. Conseqüències de l'addicció al joc.....	19
Capítol 3. Marc normatiu del joc i de la salut .....	20
3.1. Àmbit Europeu .....	20
3.2. Àmbit Nacional.....	21
3.3. Àmbit Autonòmic a la Comunitat Valenciana .....	24
3.4. Administracions locals en front a la ludopatia .....	30
3.5. L'actuació de l'Organització Mundial de la Salut en la ludopatia .....	31
Capítol 4. El paper de les Administracions Públiques, els centres educatius i la ciutadania en el joc.....	33
4.1. Actuació de les Administracions Públiques.....	33
4.2. Mesures que prenen els centres educatius davant el joc.....	35
4.3. El paper de la ciutadania i les associacions ciutadanes .....	37
4.4. Els mitjans de comunicació i la problemàtica de la publicitat .....	40
4.5. Els esports i les apostes esportives .....	44
Capítol 5. Xifres i indicadors vinculats a la ludopatia .....	48
5.1. Europa .....	48
5.2. Espanya .....	50
5.3. Comunitat Valenciana .....	57
5.4. Dades obertes .....	61
5.5. Agenda 2030 i la Ludopatia .....	63
Capítol VI. Propostes de millora i Conclusions .....	65
6.1. Propostes de millora .....	65
6.2. Conclusions .....	66

Bibliografia .....	68
--------------------	----

## Índex Taules

Taula 1. Perfil diferencial de la ludopatia en la dona i en el home. Perfil Psicopatològic diferencial de les dones ludòpates: implicacions per al tractament. Universitat del País Basc.....	16
Taula 2. Jugadors actius per sexe. Informe de l'anàlisi del perfil del jugador en línia 2018. Direcció General d'Ordenació del Joc. ....	18
Taula 3. Jugadors actius per segment. Informe de l'anàlisi del perfil del jugador en línia 2018. Direcció General d'Ordenació del Joc. ....	18
Taula 4. Comparació de les sancions i prescripcions de les infraccions en la Llei 13/2011 i la Llei 1/2020. Elaboració pròpia .....	30
Taula 5. Franges horàries per a comunicacions comercials de l'activitat del joc per a la protecció dels menors d'edat. Elaboració Pròpia. ....	43
Taula 6. Evolució dels ingressos en jocs de taula de casinos. Informe Anual del Joc a la Comunitat Valenciana (2018) .....	59
Taula 7. Evolució dels ingressos totals del bingo a la Comunitat Valenciana. Informe Anual del Joc a la Comunitat Valenciana (2018) .....	59
Taula 8. Quantitat de màquines de joc segons establiments i províncies de la Comunitat Valenciana. Informe Anual del Joc de la Comunitat Valenciana (2018) .....	60

## Índex Figures

Figura 1. Breu cronologia de la regulació del joc en Espanya. Joventut i jocs d'atzar. Una visió General dels jocs en els joves. Observatori de la Joventut en Espanya. Ministeri de Sanitat, Consum i Benestar Social. ....	11
Figura 2. Mapa casinos en Espanya. Anuari del joc en Espanya 2019. Consell Empresarial del Joc.....	52
Figura 3. Densitat de màquines tipus B en Espanya. Anuari del joc en Espanya 2019. Consell Empresarial del Joc.....	54
Figura 4. OEDA (Observatori Espanyol de les Drogues i les Addiccions). Resultats enquesta sobre l'ús de drogues en ensenyances secundaries (ESTUDES).....	55
Figura 5. Quantitats jugades en relació a les dades del joc en línia (Dades per a reutilitzar). Direcció General del Joc .....	62

## Índex Gràfics

Gràfic 1. Jugadors actius per segment de joc i rang d'edat. Direcció General del Joc.....	15
Gràfic 2. Participació mitja per segment del joc i rang d'edat. Informe de l'anàlisi del perfil del jugador en línia 2018. Direcció General d'Ordenació del Joc. ....	17
Gràfic 3. Jugadors actius per rang d'edat. Informe de l'anàlisi del perfil del jugador en línia 2018. Direcció General d'Ordenació del Joc.....	17
Gràfic 4. Mercat del joc en línia. H2 Gambling Capital (2019). ....	48
Gràfic 5. Mercat europeu dels jocs d'atzar en línia i presencials. H2 Gambling Capital (2019).....	49
Gràfic 6. Modalitats del joc més populars a la Unió Europea. H2 Gambling Capital (2019) .....	49
Gràfic 7. Mercat Europeu del joc en línia. H2 Gambling Capital (2019) .....	50
Gràfic 8. Evolució del mercat del joc d'apostes en milions d'euros. Direcció General del Joc.....	51

Gràfic 9. GÓMEZ YÁÑEZ, J.A.; LALANDA, C. (2019): Juego y Sociedad 2019, Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III, Getafe (Madrid), 53.....	53
Gràfic 10. Rang d'edat del joc en línia. EDADES 2017-2018. ....	55
Gràfic 11. Rang d'edat del joc presencial. EDADES 2017-2018.....	56
Gràfic 12. Rang d'edat ús compulsiu d'internet. EDADES 2017-2018. ....	56
Gràfic 13. Prevalença del joc en línia en els estudiants de 14 a 18 anys. ESTUDES 2018. ....	56
Gràfic 14. Prevalença del joc presencial en els estudiants de 14 a 18 anys. ESTUDES 2018.....	57
Gràfic 15. Evolució dels adolescents amb un possible ús compulsiu d'internet. ESTUDES 2014-2018. ....	57
Gràfic 16. Quantitat de jugadors a la Comunitat Valenciana. Informe Anual del Joc a la Comunitat Valenciana (2018) .....	58
Gràfic 17. Distribució per províncies del import dels cartons de bingo. Informe Anual del Joc a la Comunitat Valenciana (2018) .....	59
Gràfic 18. Quantitat de màquines d'apostes en cada província de la Comunitat Valenciana. Informe Anual del Joc de la Comunitat Valenciana (2018) .....	60
Gràfic 19. Evolució de la quantitat de màquines d'apostes a la Comunitat Valenciana. Dades del Mercat espanyol del Joc 2018. Direcció General del Joc. ....	61

## Índex Imatges

Imatge 1. Màquines tipus A.....	27
Imatge 2. Màquines tipus B.....	27
Imatge 3. Màquines tipus C.....	28
Imatge 4. Bon promocional de l'operador 888casino.es.....	41
Imatge 5. Bon promocional de l'operador Bet365.es.....	41
Imatge 6. Advertència estandarditzada en pantalla completa. ....	42
Imatge 7. Banda d'advertència estandarditzada.....	43
Imatge 8. Publicitat d'un operador de joc en un estadi de futbol.....	46
Imatge 9. Publicitat d'operadors de joc en camisetes oficials d'un equip de futbol. ....	46
Imatge 10. Publicitat del joc en persones famoses. ....	47
Imatge 11. Publicitat de personatges representatius en pàgines d'operadors de joc.....	47
Imatge 12. Objectius de desenvolupament Sostenible.....	64

# Capítol I: Objectius i context

## 1.1. Introducció

El problema contemporani de la ludopatia ha anat augmentant els darrers anys amb el canvi de paradigma afavorit per la introducció massiva de les noves tecnologies com a costum i necessitat en el dia a dia de tota la ciutadania. Com a conseqüència, existeix un alt percentatge de persones addictes al joc tant en l'esfera nacional com a la Comunitat Valenciana.

Aquest treball té com a objectiu donar visibilitat la ludopatia com a principal malaltia que provoca una alta addicció als jocs i consegüentment conclou amb la inestabilitat en diferents àrees personals psicològiques i socials, així com entorns familiars i laborals però sobretot en l'àmbit econòmic, ja que la concurrència d'activitat en el joc pot arribar a grans deutes i pèrdues materials.

Per això, primordialment és necessari estudiar les principals regulacions en matèria del joc, concretament la nova Llei 1/2020, d'11 de juny, de la Generalitat, de regulació del joc i de prevenció de la ludopatia a la Comunitat Valenciana. En primer lloc, aquesta llei incorpora la problemàtica del joc en les persones menors d'edat i joves, així com la prevenció de la ludopatia i la protecció dels menors d'edat. El conjunt de mesures preventives i el tractament del joc patològic que ha d'adoptar el Consell es troba a l'article 7 del títol II mitjançant el desenvolupament d'activitats, en col·laboració amb diferents administracions i entitats per fomentar la informació i formació sobre el joc patològic, així com el foment de l'oci alternatiu i educatiu. Com a novetat, es crea la Comissió Tècnica de Coordinació Interadministrativa en Matèria del joc com a òrgan de coordinació interadministrativa entre els municipis i províncies de la Comunitat Valenciana amb el seguiment de l'Estratègia Valenciana integral de prevenció i tractament del joc patològic.

Tot seguit, s'introdueix la restricció de la publicitat, promoció, patrocini i informació comercial de les activitats del joc, dins de les competències pròpies de la Generalitat, a l'article 8. Una altra novetat important és la regulació de la distància de 850 metres entre centres educatius i les sales de jocs i la distància mínima de 500 metres entre els establiments que realitzen activitats relacionades amb el joc, com sales de joc, cases d'apostes i bingos. També, es limita la instal·lació de màquines tipus B en l'hostaleria i es prohibeix la instal·lació de màquines de joc en terrasses o

vies públiques. Tanmateix, es legalitza la situació de les apostes en el joc de la pilota valenciana, mitjançant un sistema provisional, fins que s'aprove a la Comunitat Valenciana una reglamentació específica en aquesta matèria.

A més, també és essencial observar la diferent regulació de la legislació europea com pot ser el Llibre verd sobre el joc en línia en el mercat interior, la legislació nacional com és la Llei 13/2011, de 27 de maig, de regulació del joc, la normativa autonòmica com és la Llei 1/2020, d'11 de juny, de la Generalitat Valenciana, de regulació del joc i prevenció de la ludopatia a la Comunitat Valenciana i la implicació de l'Organització Mundial de la Salut en el joc.

Així mateix, es desenvolupen les mesures i actuacions que diferents actors utilitzen per corregir les desviacions causades per la implantació de les noves tecnologies. Primerament les administracions públiques mitjançant la normativa corresponent, inclús en alguns casos l'aprovació d'ordenances locals que porten a terme en algunes poblacions la correcta utilització del joc i els seus establiments.

Segonament, el paper dels centres educatius que es fa indispensable per a donar a conèixer a les noves generacions el greu problema contemporani que afecta molts ciutadans i ciutadanes, però sobretot com prevenir l'addicció al joc en línia que tan involucrat es veu en el col·lectiu de persones joves.

En últim lloc, les actuacions de la ciutadania i les associacions ciutadanes, que són els que realment es troben més a prop de l'addicció al joc. Per un part, les associacions ciutadanes ofereixen unes ajudes incondicionals destinades al tractament i prevenció de l'addicció al joc, però l'obstacle del joc patològic es troba íntimament relacionat amb les accions que la ciutadania desenvolupa mitjançant la mala practica del joc.

Encara que es deu jugar d'una manera responsable per poder controlar l'addicció un paper essencial és el que realitzen els mitjans de comunicació en relació amb la publicitat enganyosa que s'utilitza per fomentar el joc mitjançant personatges públics, coneguts sobretot pels més joves, publicitat entre programes de televisió que més audiència tenen o la publicitat en llocs físics que es pot veure constantment anant al treball o a classe, on la ciutadania es pot veure influenciada de manera indirecta i tindre una mera curiositat per conèixer el joc i desenvolupar-lo contínuament.

Tanmateix, la participació de la ciutadania així com associacions destinades a fomentar un joc segur i responsable és el fonament per disminuir els casos de ludopatia i el gran pas per a jugar sols per diversió, ja que són aquests els que des de més a prop poden conscienciar i donar suport a comportaments d'addiccions, tot seguit de la col·laboració d'actors i actrius imprescindibles en regular el joc d'una manera efectiva.

En definitiva, es fa essencial un conjunt de dades obertes que donen a conèixer la ludopatia així com una relació clara d'aquesta en els objectius redactats a l'Agenda 2030 per relacionar les noves tecnologies i els jocs d'atzar i també per a oferir més alternatives d'activitats d'oci i temps lliure o extraescolars centrats en el col·lectiu més vulnerable a les tecnologies com són, avui en dia, el grup de persones menors d'edat.

## **1.2. Justificació del treball final de grau**

La justificació de la redacció d'aquest treball final de grau es deu a l'increment constant que el joc ha tingut els darrers anys.

La necessitat de contemplar la ludopatia com a malaltia, com a problema que poden desenvolupar des dels més joves fins aquelles persones adultes que pràcticament no és dona importància però que amb el pas del temps suposa un greu obstacle en la carrera personal i social de la persona consumidora del joc.

És essencial donar a conèixer l'addicció al joc des d'una perspectiva crítica i diferencial de les altres malalties, però definint amb claredat les conseqüències tan perjudicials que aquesta ocasiona per poder prevenir casos de ludopatia entre el col·lectiu de persones menors d'edat que s'involucren en el joc d'una manera inconscient.

## **1.3. Objectiu general**

El principal objectiu d'aquest treball és donar a conèixer el treball que es realitza en relació amb la ludopatia des de la investigació i observació d'aquelles institucions, administracions públiques,

associacions i centres educatius que mitjançant les seues activitats ofereixen informació amb la finalitat de la prevenció d'aquesta addicció, ajudes o facilitats per a millorar el comportament i la greu malaltia de l'addicció al joc. Per això, és necessari la realització d'aquest treball que pretén veure el paper de tots els actors i actrius que interactuen al voltant de l'addicció al joc i que poden influir en el joc patològic i problemàtic.

#### **1.4. Objectius específics**

Els objectius específics relacionats amb aquest treball final de grau estarien íntimament vinculats a la paraula ludopatia, és a dir, conèixer de què tracta, les possibles causes i les conseqüències que es deriven d'aquesta. A més de la possibilitat d'aprofundir en aquelles actuacions que les principals institucions porten a terme per prevenir i tractar l'addicció al joc, així com el desenvolupament de programes educatius que permeten establir una campanya de sensibilització i conscienciació del problema de la ludopatia.

#### **1.5. Metodologia**

La metodologia utilitzada per redactar aquest treball final de grau consisteix en la investigació de la normativa adherent a la ludopatia, la recerca del significat de les paraules relacionades amb l'addicció al joc i la consegüent integració de les diferents fases, causes i conseqüències que aquesta malaltia ocasiona.

D'altra banda, l'anàlisi de l'actuació de les administracions públiques, centres educatius i associacions amb relació a les activitats i tallers relacionats en la prevenció de l'addicció al joc. Així com, la investigació de les diferents dades obertes publicades enllaçades directament amb el joc i la relació de la ludopatia en els objectius de desenvolupament sostenible integrats en l'Agenda 2030.

Per a realitzar aquest treball final de grau és fonamental la recerca d'informació relativa a l'addicció al joc per entendre de què tracta i poder establir les deficiències que el sistema normatiu conté per poder fer suggeriments, igual que els tallers i programes que podrien ser d'especial importància en el desenvolupament acadèmic dels adolescents en el paper del joc i l'addicció a aquesta.



## Capítol II. El Joc i la Ludopatia

### 2.1. Història del joc

Per poder desenvolupar la història del joc a Espanya s'ha d'establir una clara distinció entre els moments relatius a la regulació de la normativa del joc i per altra banda la regulació social que hi ha mantenes fins a l'actualitat aquesta pràctica lúdica.

El primer antecedent històric de la regulació del joc a Espanya va ser "Las Siete Partidas", normativa redactada en la Corona de Castella durant el Regnat d'Alfons X el Savi (1252-1284), en les que s'arreplegava de forma indirecta la prohibició del joc. A continuació, l'any 1276 es va redactar el primer reglament de les cases públiques del joc conegut com a "Ordenamiento de las Tafurerías" que es tracta d'un conjunt de lleis, promulgades per Alfons X el Savi per a la regulació de les cases públiques de joc, i va servir com a precedent per a la posterior regulació dels jocs autoritzats.

No obstant va ser, finalment, en el Codi Civil de 1870 articles 1798 a 1801 el que va començar a distingir entre els jocs prohibits (aquells que depenien exclusivament de l'atzar) i els no prohibits (aquells en els que el resultat es trobava lligat a les habilitats dels jugadors). En canvi, el Codi Penal de 1850, en el seu article 260, es va tipificar el joc com un delit contra la societat amb la sanció de pena de presó per als que acudiren a les cases de joc, fet que va comportar l'inici del joc clandestí.

A continuació, el Reial Decret Llei 16/1977, de 25 de febrer, pel que es regulen els aspectes penals, administratius i fiscals dels jocs d'atzar i les apostes, va despenalitzar aquests jocs i va procedir a legalitzar la pràctica dels jocs autoritzats, a més a més de la redacció de la diferent instrumentalització per la fiscalitat de les diferents modalitats de joc regulades i autoritzades.

No obstant això, va ser a partir de l'aprovació de la Constitució Espanyola l'any 1978 quan es va suposar l'atribució a l'Estat de la competència per a fixar el marc jurídic i normatiu de les activitats del joc a escala estatal, sense perjudici d'aquelles competències que tenen assumides les comunitats autònomes segons l'article 149 de la Constitució Espanyola.

A partir d'aquest moment i junt amb la contínua evolució de les noves tecnologies va ser necessària una llei que regulara la normativa del joc i la seua pràctica, aquesta va ser la Llei 13/2011, de regulació del joc.

En l'actualitat la regulació principal del joc en Espanya es troba en lleis orgàniques que estableix el marc jurídic de les activitats d'explotació dels jocs en l'àmbit estatal (loteries, apostes, rifes, concursos...) així com l'explotació de les activitats del joc a través de mitjans electrònics i telemàtics. També determina el control mitjançant el règim d'infraccions i sancions. Per altra banda, les Comunitats Autònomes van assumir en els Estatuts d'Autonomia competències en matèria del joc i apostes que promulgaren altra normativa reglamentària per a cada respectiva autonomia.

D'altra banda, l'evolució en la història del joc social es va iniciar principalment amb la pràctica del joc que va ser peculiarment desenvolupada a la civilització romana sent protagonistes en la vida quotidiana per a la divisió de territoris monarques medievals. Malgrat això, en l'entrada a l'edat moderna els jocs van començar a exercir un vertader control sobre la ciutadania. Va ser una activitat majoritàriament privada amb objectius més d'ordre social que per a recaptar diners però amb l'aparició de les loteries, organitzades per institucions com la Corona, el Poder de les institucions van intervenir en l'activitat lúdica per a obtenir beneficis econòmics. Al contrari que les primeres loteries benèfiques que tenien com a objectiu aconseguir diners per a les persones més necessitades o la construcció d'edificis com catedrals, va ser en 1763 quan va aparèixer la Loteria Nacional amb una finalitat recaptatòria. Aquesta Loteria Nacional del segle XVIII, que actualment coneixem com a Primitiva, es va desenvolupar l'any 1812 amb el nom de Loteria Moderna per a distingir-la de la Primitiva.

A pesar que Montecarlo va ser un dels primers llocs de preferència per desenvolupar el joc europeu pels casinos que aquesta contenia, l'any 1977 es van legalitzar els casinos i sales de bingo a Espanya per a competir amb altres països i afavorir el turisme. A partir d'aquesta legalització es van produir d'altres com les màquines recreatives i d'atzar l'any 1981 o la Loteria Primitiva l'any 1986. En l'actualitat, l'estat espanyol recapta diners pels jocs de gestió privada com la loteria de l'ONCE, les màquines de tipus B, casinos i bingos, així com organitza altres jocs com la Loteria Nacional o les quinielles.

La Figura 1 representa una breu cronologia de la regulació del joc en Espanya fins a l'any 2015 en la que s'observa la primera autorització dels jocs d'atzar i apostes privades l'any 1977 i l'aprovació de la Llei 13/2011 de regulació del joc junt amb la Direcció General del Joc i el Consell de Polítiques del Joc, així com la creació de la Loteria Reial i l'ONCE.



Figura 1. Breu cronologia de la regulació del joc en Espanya. Joventut i jocs d'atzar. Una visió General dels jocs en els joves. Observatori de la Joventut en Espanya. Ministeri de Sanitat, Consum i Benestar Social.

## 2.2. Definicions relatives a la Ludopatia

Per comprendre aquest treball final de grau és fonamental diferenciar i establir la relació entre els conceptes que envolten la ludopatia.

Primerament, cal definir els jocs d'atzar que són el principal suport de la pràctica del joc. Com el seu nom indica, aquests jocs no depenen de l'habilitat del jugador sinó que són merament d'atzar, determinats per la probabilitat estadística d'encertar en la combinació premiada. S'arrisquen quantitats indeterminades de diners que depenen de la capacitat del jugador de decidir fins quina quantitat deu o pot jugar. Perquè tinguen la condició de jocs d'atzar es deuen complir una sèrie de requisits com que existisquen premis monetaris o en especie, per tant, es deuen arriscar diners i que els resultats siguen directament mitjançant l'atzar.

A partir de conèixer que són els jocs d'atzar, és important comprendre en què es basa la ludopatia, o joc patològic. Aquesta es tracta d'una addicció, un problema psicològicament greu que implica en totes aquelles persones que desenvolupen aquesta malaltia la incapacitat de controlar l'impuls i

desig per jugar. Aquesta afecta en tots els aspectes de la vida personal, familiar, laboral, social i econòmica del que la sofreix.

Per tant, s'ha de comprendre aquesta malaltia física i psicoemocional com a dependència cap al joc, caracteritzada pel descontrol, canvis de pensament i negació del que la pateix, es tracta d'una addicció reconeguda com a malaltia per l'Organització Mundial de la Salut (OMS) dins dels trastorns de control dels impulsos amb greus conseqüències per a les persones i el seu entorn.

Es considera addicció al joc quan la persona perd la llibertat de decidir si vol seguir jugant o no, és el joc el que decideix per la persona i passa a tractar-se d'una necessitat prioritària en la vida del ludòpata.

El perfil del ludòpata amb la incorporació i actualització de les noves tecnologies d'informació principalment format pel desenvolupament i afluència d'internet junt amb les xarxes socials ha anat evolucionant fins a l'actualitat amb la creació del joc en línia.

El joc en línia es tracta d'un mecanisme que compleix els criteris de disponibilitat i accessibilitat per l'alta afluència de telèfons mòbils, tauleta tàctil i ordinadors que connecta als jugadors per mitjans electrònics per poder jugar en una xarxa informàtica.

Com ja s'ha nomenat, l'alta disponibilitat i accessibilitat d'aquests jocs promou que siga més fàcil jugar d'una manera més freqüent i l'alta difusió d'aquestes amb la publicitat ocasiona l'oportunitat dels menors d'edat a participar en les pràctiques del joc amb la suplantació d'identitat d'una persona adulta coneguda per aquest.

Per això, és necessari implantar i difondre el joc responsable, aquell joc que consisteix en l'elecció racional de les opcions del joc i les circumstàncies personals de cada jugador per a impedir que aquest es pugui convertir en un problema. Aquest implica que el valor monetari d'allò que es juga mai pugui superar el que cada persona es pot permetre, per tant, és només una activitat d'oci i entreteniment.

## 2.3. Tipus de jugadors

Els principals tipus de jugadors són el jugador social, el jugador professional, el jugador problemàtic i el jugador patològic.

En primer lloc, el jugador social és aquell que juga ocasionalment i ho fa per entreteniment i oci. Cal recalcar que hi ha persones que formen part d'aquest grup que juguen per integració social i socialitzar-se amb altres persones, sobretot els adolescents. Aquest jugador té un control total sobre el joc, per això pot deixar de jugar quan ho desitja, ja que considera altres aspectes més importants en la vida i els guanys i pèrdues durant el joc són moderades.

En canvi, en els adults, el jugador social es caracteritza principalment per jugar per a disminuir les conseqüències del dia a dia i l'estrés o ansietat que comporten els problemes personals. Aquestes persones poden, en un futur, considerar-se ludòpates perquè les emocions negatives poden ocasionar que no pensen racionalment.

En segon lloc, el jugador professional és aquell que el joc el considera com una professió, és a dir, són persones que juguen després d'haver realitzat diverses estratègies efectives i eficients per a aconseguir guanys. Aquest tipus de jugador no es convertirà en addicte, ja que no juga de forma impulsiva i poc racional, sinó que actua per assegurar-se de què no té pèrdues i en el moment que tinga alguna pèrdua deixarà de jugar.

En tercer lloc, el jugador problemàtic juga freqüentment amb una alta quantitat de diners. Aquest jugador té menys control sobre els impulsos de jugar que el jugador social però sol estar pendent dels altres aspectes de la seua vida com poden ser l'àmbit familiar o el treball. No obstant això, sí que tenen el perfil per convertir-se en jugadors patològics en un futur molt pròxim.

Per últim, el jugador patològic té una dependència emocional del joc, una pèrdua total del control i és un problema diari en tots els aspectes de la seua vida. La quantitat de diners que juga, normalment, és superior a la que es pot permetre i té una necessitat extremadament alta de recuperar allò que ha perdut, per això, el seu desig compulsiu és jugar fins que ho pugua recuperar.

Es tracta d'un jugador ludòpata perquè a pesar que a vegades la persona és conscient del problema que té no és capaç de controlar l'impuls per jugar.

El jugador patològic va ser reconegut en 1980 en el Manual Diagnòstic i Estadístic dels Trastorns Mentals (DSM).

## 2.4. Perfil del jugador patològic

Per a realitzar el perfil psicosocial del jugador patològic és prioritari establir una comparació i relació entre el perfil dels jugadors de forma presencial i els que juguen en línia.

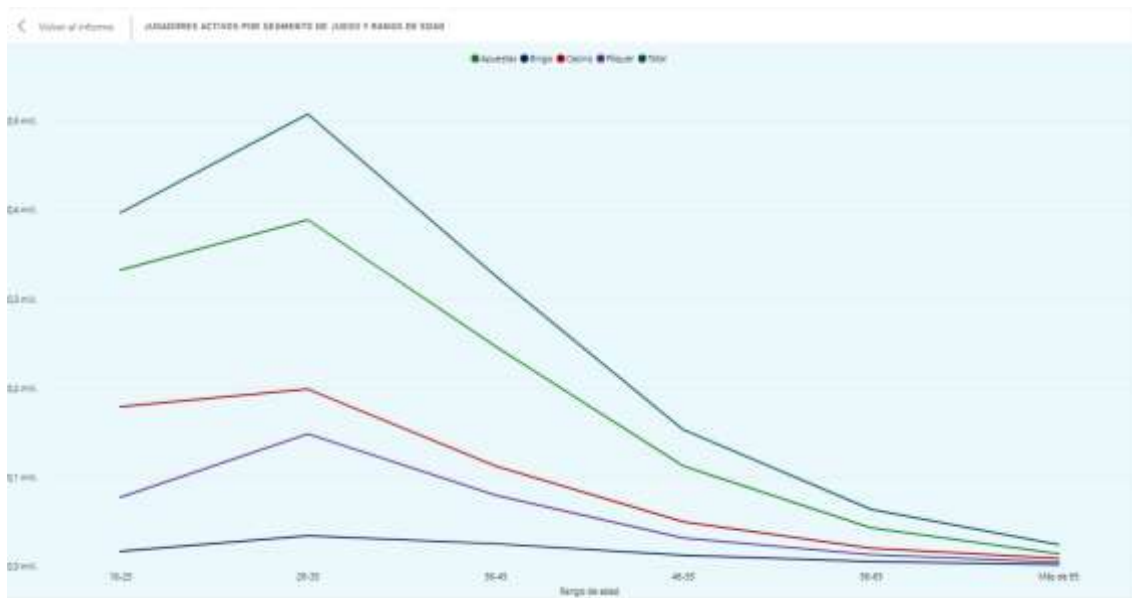
Els jugadors que actualment són jugadors patològics tenen una certa incapacitat per adonar-se de quin o quins han pogut ser els factors que propulsaren l'addicció al joc, però cal recordar que la fàcil disponibilitat del joc tant de les màquines en els bars o restaurants als hotels, els casinos, els bingos així com l'accessibilitat diària als jocs en línia junt amb la publicitat comercial dels operadors de joc ocasionen que s'augmente el populisme del joc addictiu.

La majoria de persones adultes comencen a jugar per plaer, diversió i entreteniment per passar moments agradables amb els amics però la joventut ho fa principalment per interacció social, ja que comencen amb els vídeos jocs i acaben per la pressió social d'integrar-se amb el grup i sentir-se respectats i importants davant els amics jugant en les màquines de bars i restaurants o directament es converteixen en consumidors del joc amb les apostes esportives.

La possibilitat de poder jugar utilitzant les xarxes informàtiques mitjançant les noves tecnologies com són ordinadors o mòbils, està ampliant la quantitat de jugadors joves que pràcticament poden ser considerats com als ludòpates del segle XXI del joc en línia.

Els principals factors d'alerta de la ludopatia són la preocupació constant i excessiva pels diners per poder continuar jugant, així com, la procedència d'aquest, les mentides sobre l'ús d'Internet i els canvis constants d'humor i actitud.

El gràfic 1 amb les estadístiques del informe dels jugadors en línia realitzat per la Direcció General d'Ordenació del Joc<sup>1</sup>, es pot observar que el segment d'edat actiu de jugadors més afectat és de 26 a 35 anys i en general juguen a les apostes esportives.



Gràfic 1. Jugadors actius per segment de joc i rang d'edat. Direcció General del Joc

A pesar que els homes són el sexe predominant en l'addicció al joc, el paper de les dones representa el 17% del total de persones jugadores. Aquestes solen ser dones ames de casa que juguen a la loteria, però el nombre més gran de diners els perden al bingo. La motivació del sexe femení per jugar que està relacionat amb les ames de casa és la contínua intenció de fer front als seus problemes personals com l'avorriment o soledat d'estar en casa la majoria del temps, o familiars com la mala relació amb la seua parella.

La Taula 1 relacionada amb el perfil diferencial de la ludopatia en la dona i en el home representa la comparació entre sexes a l'hora de començar a practicar amb els jocs d'atzar. Trobem clares diferències en tots els aspectes, però el més significatiu és la relació que aquests dos tenen en comú amb els problemes que poden desenvolupar amb l'addicció. La depressió és una dificultat que qualsevol persona ludòpata pot evolucionar junt amb els problemes familiars i laborals. Aquest perfil diferencial de la ludopatia en la dona i l'home dona a conèixer la peculiaritat entre sexes en

<sup>1</sup> Direcció General d'Ordenació del Joc (DGOJ). Informe Anàlisi del perfil del jugador en línia (2018).

els factors relacionats amb el joc patològic i problemàtic, on es pot contemplar les contradictòries preferències de joc entre dones i homes i la personalitat que desenvolupen cadascun d'aquests. La informació d'aquesta taula pot no representar a la totalitat de dones i homes però si sospesa una gran majoria de persones amb aquestes característiques i resultats.

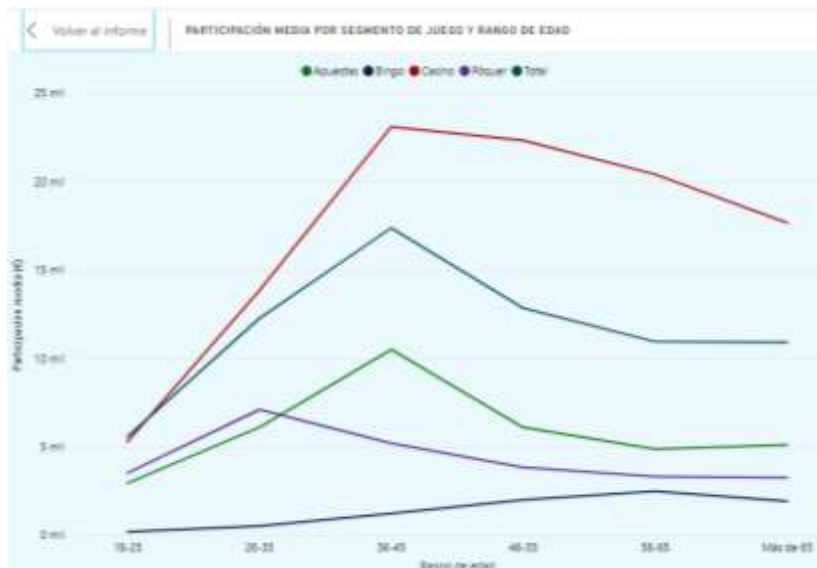
	Dones	Homes
Preferències de joc	Bingo, loteries i cupons.	Màquines, casino i apostes.
Motivació	Problemes personals i amb l'estat d'ànim.	Sensació de guanyar diners.
Personalitat	Introversió.	Impulsivitat.
Factors de risc	Depressió i ansietat	Abús de l'alcohol i conductes antisocials.
Evolució del trastorn	Inici tard però progressió més ràpida.	Inici abans però progressió més lenta.
Problemes	Depressió, problemes psicossomàtics i episodis bulímics.	Depressió secundària, problemes amb la justícia i conductes temeràries.
Recerca d'ajuda terapèutica	En solitari amb actitud de vergonya.	En companyia de la seua parella amb actitud altiva i arrogant.

Taula 1. Perfil diferencial de la ludopatia en la dona i en el home. Perfil Psicopatològic diferencial de les dones ludòpates: implicacions per al tractament. Universitat del País Basc.

A continuació, es pot observar el gràfic 2 que representa la participació ciutadana per segment de joc en línia i l'edat del jugador a l'any 2018. Les apostes troben el seu punt més alt entre els 36-45 anys, així com, el bingo i el *casino*. A més, entre els 26-35 anys el punt més alt es troba representat pel pòquer.

Tanmateix, el segment més significatiu pel que fa a participació dels jugadors es troba en el casino que arriba quasi fins als 25 mil jugadors.





Gràfic 2. Participació mitjana per segment del joc i rang d'edat. Informe de l'anàlisi del perfil del jugador en línia 2018. Direcció General d'Ordenació del Joc.

La el gràfic 3 representa els jugadors en línia que es troben actius l'any 2018 segons l'edat. Els tres rangs d'edat més rellevants en el joc són entre 16-25, 26-35 i 36-45, sent el rang més alt el que es troba entre 26-35 anys amb quasi 18 mil jugadors en línia.



Gràfic 3. Jugadors actius per rang d'edat. Informe de l'anàlisi del perfil del jugador en línia 2018. Direcció General d'Ordenació del Joc.

Per últim, la Taula 2 i la Taula 3 mostren que l'any 2018, en relació amb la taula de jugadors actius per sexe, el percentatge més alt és el relatiu als homes amb un 83,25% i en relació amb la taula de jugadors actius per segment de joc més utilitzat són les apostes amb 1142487 d'usuaris.

JUGADORS ACTIUS PER SEXE			
Any 2018	Usuaris	%Var Anual	Quota (%)
Homes	1229094	3,74	83,25
Dones	247291	17,66	16,75
Total	1476385	5,84	100,00

Taula 2. Jugadors actius per sexe. Informe de l'anàlisi del perfil del jugador en línia 2018. Direcció General d'Ordenació del Joc.

JUGADORS ACTIUS PER SEGMENT		
Any 2018	Usuaris	%Var Anual
Apostes	1142487	6,00
Bingo	101686	10,10
Casino	574862	21,28
Pòquer	360658	6,99
Total	1476385	5,84

Taula 3. Jugadors actius per segment. Informe de l'anàlisi del perfil del jugador en línia 2018. Direcció General d'Ordenació del Joc.

## 2.5. Fases de la Ludopatia

Les principals fases de la ludopatia són guany, pèrdua i desesperació.

En la fase de guany el jugador juga ocasionalment i dona importància als guanys, considerant les pèrdues com a optimisme de guany en un futur. Aquest freqüentment guanya invertint xicotetes quantitats i l'excitació comporta jugar diàriament i a augmentar la quantitat jugada.

Segonament, en la fase de pèrdua el jugador ja no juga per entreteniment o oci sinó que es considera patològic perquè amb el pas del temps i l'addicció que ha desenvolupat ha significat una actitud excessivament optimista a pesar de que tinga fortes pèrdues, per això, ja no juga per satisfacció sinó que juga per recuperar el que ha perdut.

En acabat, la fase de desesperació representa l'actitud que té el jugador quan ja es troba en la fase de deute amb una gran quantitat de diners. Aquest comença a tindre problemes familiars i laborals, així com, econòmics, ja que l'únic que li preocupa és recuperar els diners per tornar a jugar, i així

successivament. En aquesta fase desapareix l'optimisme per guanyar diners i pagar els deutes i apareixen símptomes relacionats amb la irritabilitat i trastorns d'alimentació, ansietat i depressió.

## 2.6. Conseqüències de l'addicció al joc

La ludopatia és una malaltia d'addiccions que afecta a totes les àrees i àmbits de la persona.

Pel que fa a l'àmbit psicològic, el jugador social es troba amb una baixa autoestima, amb atacs d'ansietat, irritabilitat i estrès emocional i el jugador patològic té un sentiment de culpa, per no tindre la capacitat de decidir sobre el joc.

El jugador patològic en l'àmbit familiar es troba en un deteriorament progressiu de la comunicació entre aquests, desconfiança i mentides per amagar l'addicció que està començant a desenvolupar.

L'àrea econòmica és una de les més afectades visiblement durant el procés de l'addicció, ja que en la fase de desesperació el jugador es troba en grans deutes que no pot afrontar. Hi ha casos en els quals les persones addictes al joc cometes actes il·legals per fer front als deutes.

L'aïllament per jugar impulsivament i desesperadament comporta la pèrdua de relacions amb amics, inclús de familiars, i suposa que l'àrea social desaparega de la vida del jugador, que amb el pas del temps, es troba sol.

Per últim, en l'àrea laboral la ludopatia influeix en la disminució de l'atenció i concentració durant la feina, així com la reducció del rendiment laboral i la pèrdua d'oportunitats laborals i promocions que poden suposar un augment de l'autoestima, així com retard i absència en el treball que pot concloure amb l'acomiadament laboral.

## Capítol 3. Marc normatiu del joc i de la salut

### 3.1. Àmbit Europeu

Escassament es pot fer una referència i trobar una regulació del joc en el marc normatiu a l'àmbit europeu. No obstant això, el Llibre verd sobre el joc en línia en el mercat interior, a pesar, de ser de l'any 2011, desenvolupa una sèrie de qüestions significatives pel que fa al joc en línia europeu.

L'objectiu d'aquest llibre verd és realitzar una consulta pública sobre els problemes que suposa el joc en línia en el mercat interior a partir de l'aparició de les noves tecnologies junt amb internet, així com de les possibilitats d'implantar i incrementar el joc en línia en els diversos estats membres de la Unió Europea.

En aquest sentit, cal recalcar, que les diferents normatives dels països de la Unió Europea, van donar lloc al creixement del mercat del joc no autoritzat. Aquest estava compost pel mercat negre amb els jocs d'atzar i apostes sense llicència i clandestins, i un mercat gris en el qual els operadors obtenien la llicència en un país i no demanaven l'autorització requerida en altres Estats membres de la Unió Europea per implantar el joc.

Per això, segons el Llibre Verd sobre el joc en línia en el mercat interior, els servicis de joc devien estar subjectes a les normes de prestació de servicis. En canvi, la Directiva 2006/123/CE del Parlament Europeu i del Consell, de 12 de desembre de 2006, relatiu als servicis en el mercat interior, en el seu article 2 sobre l'àmbit d'aplicació d'aquesta directiva, el punt 2, apartat h) exclou "les activitats del joc per diners que impliquen apostes de valor monetari en jocs d'atzar, incloses les loteries, el joc en els casinos i les apostes". Va ser en 2006, a partir d'una petició del Consell i del Parlament Europeu, quan la Comissió va excloure els servicis de joc de l'àmbit d'aplicació de la directiva de servicis per tractar-se d'una inseguretad jurídica del mercat interior que aquests servicis estigueren incorporats a la Unió Europea i a la seua Directiva de servicis després d'haver rebut quasi 600 denúncies.

En conseqüència, es pot destacar que no existeix una legislació europea especifica en l'àmbit dels jocs d'atzar que regule la normativa comunitària d'aquests entre els estats membres de la Unió

Europea, així com tampoc existeix una regulació del joc pròpiament, ja siga, en línia com presencial, que delimita una norma que siga en comú del joc, per tant són els països membres de la Unió Europea els que disposen de llibertat per desenvolupar la normativa corresponent al joc presencial i en línia.

### 3.2. Àmbit Nacional

A l'àmbit nacional en relació amb la regulació normativa del joc des de la despenalització del joc en el Reial Decret Llei 16/1977, de 25 de febrer, i a causa principal de l'aparició dels nous serveis de comunicació electròniques, mitjançant el qual apareixen les noves formes de joc en línia, van canviar de forma substancial la concepció tradicional del joc, per tant, a partir de l'any 2011 es redacta la Llei 13/2011, de 27 de maig, de regulació del joc que incorpora totes les diferents modalitats de joc que existeixen a Espanya.

Aquesta llei té com objecte la regulació de l'activitat del joc de totes aquelles modalitats que es desenvolupen en l'àmbit estatal amb el principal objectiu de garantir la protecció de l'ordre públic, lluitar contra el frau i prevenir les conductes addictives, així com, protegir els drets dels menors d'edat i els drets d'aquells que participen en el joc, segons l'article 1 de la Llei 13/2011, de 27 de maig, de regulació del joc.

La protecció dels consumidors del joc es fonamenta en les polítiques de joc responsable que suposen considerar el joc mitjançant accions preventives relacionades amb la sensibilització, intervenció, control i reparació dels efectes negatius de l'addicció al joc.

Així mateix, l'article 7 relacionat amb la publicitat, patrocini i promoció de les activitats del joc, estableix que queda prohibida la publicitat dels jocs d'atzar quan no es tinga l'autorització pertinent per a la realització de la publicitat continguda en títol que habilita a l'operador del joc a obrir establiments, així com, a estar relacionats amb activitats del joc.

En l'article 20 la legislació nacional reguladora del joc defineix l'organisme regulador, amb personalitat jurídica pròpia i plena capacitat d'obrar, que té per objecte vetllar pel funcionament adequat del sector del joc, aquesta s'anomena la Comissió Nacional del Joc. La seua finalitat és

autoritzar, supervisar, controlar i sancionar el desenvolupament, explotació i comercialització dels jocs. A més, com a principi rector ha de vetllar per la integritat, seguretat, fiabilitat i transparència de les operacions del joc, així com pel compliment de la normativa vigent en matèria de joc. Correspon a aquesta l'auditoria, vigilància, inspecció i control de tots els aspectes administratius, econòmics, procedimentals, tècnics, informàtics, telemàtics i de documentació relatius al desenvolupament de les activitats relatives al joc.

Aquesta Comissió Nacional del Joc és un organisme funcionalment independent de l'Administració General de l'Estat però es troba adscrita al Ministeri d'Economia i Hisenda. Cal fer esment específic a la constitució dels registres del sector del joc en relació amb l'àmbit estatal que la Comissió General del Joc té sota la seua dependència i control que són els següents:

El Registre General de Llicències de Joc que es tracta d'un registre de totes aquelles llicències que es concedeixen a empreses per a desenvolupar l'activitat del joc.

El Registre General d'Interdiccions d'Accés al Joc que es tracta d'un registre en el qual trobem la informació necessària per a fer efectiu el dret dels ciutadans al joc en relació amb la identificació per a la participació en el joc, així com la informació relativa aquelles altres persones que per resolució judicial tinguen prohibit l'accés al joc o es troben incapacitades legalment.

Registre de Persones Vinculades a Operadors de Joc en la que s'inscriuen les persones relacionades amb l'empresa operadora del joc, com poden ser el personal directiu i empleats directament involucrats en el desenvolupament dels jocs, així com les persones amb les quals conviuen, ascendents i descendents de primer grau.

A més, a l'article 34 defineix el Consell de Polítiques del Joc com a l'òrgan de participació i coordinació de les Comunitats Autònomes i l'Estat en matèria de joc per complementar les iniciatives estatals amb les activitats que poden desenvolupar les comunitats autònomes per combatre la ludopatia.

Per últim, la Llei 13/2011, de 27 de maig, de regulació del joc, estableix el règim sancionador en matèria del joc. La potestat sancionadora respecte a les infraccions administratives comeses en matèria del joc correspon a la Comissió Nacional del joc, encara que les sancions molt greus corresponen al titular del Ministeri d'Economia i Hisenda.

Les infraccions es tipifiquen en molt greus, greus i lleus.

- Algunes de les infraccions molt greus que estableix la Llei 13/2011, de 27 de maig, de regulació del joc són l'organització, celebració o explotació de les activitats relacionades amb el joc sense tindre el títol que habilita a desenvolupar aquestes activitats, l'obtenció de les llicències mitjançant l'aportació de documents o dades falses i incertes i la comissió de dues infraccions greus en el termini de dos anys. Aquestes infraccions, com ja s'ha fet esment, les sanciona el titular del Ministeri d'Economia i Hisenda, a proposta de la Comissió Nacional del Joc, amb una multa d'un milió a cinquanta milions d'euros, a més de la possibilitat de perdre el títol que habilita el desenvolupament de les activitats del joc per un període màxim de quatre anys. Les infraccions molt greus prescriuen al cap de quatre anys, així com les sancions imposades. Aquesta prescripció resulta limitada al comparar la prescripció en delicts greus que poden arribar fins als 15 o 20 anys segons l'article 131 del Codi Penal<sup>2</sup>.
- Algunes de les infraccions greus que estableix la mateixa llei són la concessió de qualsevol modalitat de crèdit als participants per part dels operadors, la utilització de sistemes tècnics no homologats o no autoritzats i l'impagament dels premis que corresponguen als participants en els jocs. Aquestes infraccions les sanciona la Comissió Nacional del Joc amb una multa de cent mil a un milió d'euros o la suspensió de l'activitat per un termini màxim de sis mesos. Les infraccions greus prescriuen dos anys després, així com les sancions imposades.
- Finalment, algunes de les infraccions lleus són no col·laborar amb els inspectors o agents d'autoritat en relació amb el desenvolupament de les activitats del joc i no informar degudament públicament de la prohibició de participar a les persones menors d'edat i a les persones incloses en el Registre general d'Interdiccions d'accés al joc. Aquestes infraccions les sanciona la Comissió Nacional del Joc amb una advertència per escrit o una multa de fins a cent mil euros. Les infraccions lleus prescriuen a l'any, així com les sancions imposades.

---

<sup>2</sup> Article 131 Codi Penal. Als 20 anys prescriuen els delicts amb presó de quinze a més anys, als 15 anys els delictes quan la inhabilitació siga més de deu anys o presó per més de deu i menys de quinze anys, als 10 anys quan la pena siga presó o inhabilitació per més de cinc anys i no excedisca de deu i als 5 anys altres delictes, excepte els delictes lleus i aquells relacionats amb injúria i calúmnia, que prescriuen a l'any.

### 3.3. Àmbit Autonòmic a la Comunitat Valenciana

Des del punt de vista de la Comunitat Valenciana es contempla com antecedent la Llei 4/1988, de 3 de juny, del Joc a la Comunitat Valenciana. Això no obstant, la creixent preocupació social en la incorporació de la nova modalitat de joc en línia que té una prevalença especial del joc patològic i problemàtic en les persones menors d'edat i adolescents joves ha comportat actualment a una nova llei anomenada Llei 1/2020, d'11 de juny, de la Generalitat, de regulació del joc i de prevenció de la ludopatia a la Comunitat Valenciana.

Al contrari que la normativa nacional, aquesta ja en el seu títol incorpora la prevenció del joc com a objectiu fonamental en la Comunitat Valenciana.

La Comunitat Valenciana, d'acord amb l'article 49.1.31.a de l'Estatut d'Autonomia, va assumir les competències exclusives en matèria de casinos, jocs i apostes, a exclusió de les apostes mútues esportiva benèfiques. Cal remarcar que la competència exclusiva en les activitats el joc realitzades a través de mitjans electrònics, informàtics i telemàtics correspon a l'àmbit estatal dins de l'article 2.1 de la Llei 13/2011, de 27 de maig, de regulació del joc.

Per tant, s'ha de recordar que els jocs d'atzar en línia d'àmbit estatal (apostes, casino, pòquer, màquines d'atzar i bingo) i els concursos tenen competència estatal, mentre que les activitats que formen la competència autonòmica són els jocs presencials (casino, bingo, màquines i apostes), el joc en línia autonòmic, loteries d'àmbit autonòmic i altres jocs de caràcter tradicional.

La Llei 1/2020, d'11 de juny, de la Generalitat, de regulació del joc i prevenció de la ludopatia a la Comunitat Valenciana té per objecte la regulació del joc en les distintes modalitats en l'àmbit territorial de la Comunitat Valenciana i la prevenció del joc patològic o ludopatia.

En el títol I s'incorporen per primera vegada els principis rectors de l'activitat del joc a l'article 3 on es redacten principis com la protecció de les persones menors d'edat, aquelles que tinguen reduïdes les capacitats intel·lectuals, o incapacitades legalment o judicialment o que es troben inscrites al Registre de persones excloses d'accés al joc de la Comunitat Valenciana, prevenció del



joc patològic i dels perjudicis a les persones usuàries, sobretot, als col·lectius més vulnerables i la transparència en el desenvolupament dels jocs en les distintes modalitats.

A més, l'article 4 exposa els principis de les polítiques de joc responsable, que es tracten d'unes mesures per a mantenir una certesa del fet que la persona jugadora realitza l'activitat del joc d'una manera conscient, sense detriment de la seua voluntat. Els principis del joc responsable són el joc com a forma d'oci, com a activitat social, ser conscient que el joc pot provocar addicció, que jugar no és un mitjà de vida i la responsabilitat social corporativa.

Al títol II anomenat mesures de prevenció de la ludopatia s'enumeren les mesures de caràcter general per a la prevenció de la ludopatia a l'article 5, l'Estratègia Valenciana Integral per a la Prevenció i Tractament del Joc Patològic, les limitacions de la publicitat, promoció, patrocini i informació comercial i els jocs autoritzables i els jocs prohibits.

Les mesures que el Consell ha de portar a terme amb l'objectiu de prevenir i atendre situacions de joc patològic, especialment en persones menors d'edat i joves, són:

- La realització de tallers i activitats formatives d'educació del joc patològic en els àmbits educatius, sanitaris, esportiu i sociolaboral.
- L'establiment de protocols de detecció precoç i control de la ludopatia en l'àmbit educatiu i sociosanitari.
- El foment de l'oci alternatiu i l'oci educatiu.

L'Estratègia Valenciana Integral de Prevenció i Tractament del Joc Patològic té caràcter plurianual i ha de contenir un pla d'acció bianual en la qual s'ha d'abordar accions de prevenció i tractament de la ludopatia entre les diverses administracions públiques valencianes.

Pel que fa a la publicitat, promoció, patrocini i informació comercial, el joc autonòmic i les operadores de joc autoritzades per la Generalitat, es restringeix qualsevol mena de publicitat, promoció, patrocini i qualsevol forma de comunicació comercial, inclosa aquella que es realitze de forma telemàtica a través de les xarxes socials. A més, es prohibeix la publicitat del joc a l'exterior dels locals de joc, a la via pública o mitjans de transport de la Comunitat Valenciana, així com, als mitjans de comunicació de titularitat pública del territori valencià, siga presencial o en línia.

Perquè un joc siga autoritzat és requisit indispensable la inclusió prèvia d'aquest en el Catàleg de Jocs de la Generalitat. Aquest catàleg conté les distintes denominacions de les modalitats del joc i els elements personals i materials necessaris per a la seua practica. En el Catàleg de Jocs seran inclosos les loteries, els casinos, el bingo, les màquines recreatives i d'atzar, les rifes i tómboles i les apostes sobre esdeveniments esportius. Per tant, els jocs prohibits són tots els que no van inclosos en aquest Catàleg de Jocs de la Comunitat Valenciana. L'aprovació del Catàleg de Jocs correspon al Consell. A més, del Catàleg de Jocs la Comunitat Valenciana compta amb un registre General de Joc per a la inscripció de tota activitat relacionada amb l'organització, gestió i explotació de jocs, i també amb la fabricació, importació, comercialització, distribució o explotació de material de joc, segons l'article 54.

L'article 14 esmenta la Comissió de Joc de la Comunitat Valenciana com a òrgan consultiu, d'estudi i assessorament en matèria de joc, i la presideix el conseller competent en matèria de joc. Aquesta Comissió està formada per representants de centres directius de la Generalitat, organitzacions sindicals i empresarials, associacions dedicades a la prevenció i rehabilitació de la ludopatia, associacions de veïnes i veïns, el Consell de la Joventut de la Comunitat Valenciana i centres d'investigació universitaris especialitzats en la recerca, prevenció i tractament de la ludopatia.

Així mateix, com a novetat, es crea la Comissió Tècnica de Coordinació Interadministrativa en Matèria de joc per a la coordinació tècnica i administrativa de l'administració valenciana. Correspon a aquesta l'elaboració i seguiment de l'Estratègia Valenciana Integral de Prevenció i Tractament del Joc Patològic.

A fi d'impedir la participació en les activitats de joc a les persones que voluntàriament sol·liciten la seua inscripció i aquelles que estiguen inscrites en virtut de resolució judicial o administrativa existeix el Registre de Persones Excloses d'Accés al Joc de la Comunitat Valenciana. Aquest registre ha d'estar en coordinació amb el Registre General d'Interdiccions d'Accés al Joc establert en la Llei 13/2011, de 27 de maig, de regulació del joc.

Dins de les diferents modalitats de jocs presencials podem trobar els jocs de loteries i bitllets, els jocs de casinos, el bingo, apostes, les rifes, les tómboles i les màquines recreatives o d'atzar. Per

poder identificar correctament les màquines recreatives o d'atzar hem de realitzar una classificació diferenciant màquines de tipus A, B o C.

- Les Màquines de tipus A són les que no ofereixen a la persona jugadora premis en metàl·lic, poden concedir un premi directe en vals, fitxes acumulables o joguets infantils, en funció de l'habilitat, destresa o coneixement de la persona jugadora.
- Les Màquines de tipus B són les que a canvi del preu de la partida concedeixen a l'usuari un temps d'ús i, eventualment, un premi d'acord amb el programa del joc.
- Les Màquines tipus C concedeixen a l'usuari, a canvi de l'aposta, un temps de joc i eventualment, un premi que depenga sempre de l'atzar.

Les fotografies 1, 2 i 3 que s'adjunten a continuació diferencien els tres tipus de màquines que es poden trobar en qualsevol establiment de joc o en bars i restaurants.



Imatge 1. Màquines tipus A



Imatge 2. Màquines tipus B



Imatge 3. Màquines tipus C

La Llei 1/2020, d'11 de juny, de la Generalitat, de la regulació de joc i prevenció de la ludopatia en la Comunitat Valenciana considera, a l'article 45, establiments del joc el casino, sales de bingo, sales de jocs, sales recreatives, locals específics d'apostes i altres locals habilitats per a la instal·lació de màquines de joc.

D'una banda a les sales de jocs es relaciona l'explotació de màquines de tipus B o recreatives amb premi, si bé poden igualment explotar-se en aquestes màquines de tipus A i practicar-se els jocs d'apostes. Al contrari, els establiments de les sales recreatives estan dedicats exclusivament a l'explotació de màquines de tipus A. En canvi, per altres locals habilitats per a la instal·lació de màquines de joc es considera els establiments públics d'hostaleria i semblants amb l'autorització d'instal·lació d'un màxim de dues màquines de tipus B o recreatives amb premi, sempre i quant, compten amb un sistema d'activació-desactivació per control remot per evitar l'accés a la màquina de les persones que tenen prohibida la seua utilització.

Com a principal novetat d'aquesta Llei, davant la incidència d'obtenir un establiment de joc prop de centres educatius o sanitaris, les sales de jocs i recreatives no poden situar-se en una distància inferior a 850 metres d'un centre educatiu. A més, les sales de bingo, les sales de jocs i les sales recreatives no poden situar-se en una distància inferior a 500 metres d'altre establiment similar a aquests establiments.

L'última novetat significativa en les modalitats de joc de la Comunitat Valenciana, s'estableix en la disposició transitòria quinta on especifica les apostes en el joc de pilota valenciana que deuen sol·licitar la corresponent autorització, la inscripció en el Registre General de Joc de la Comunitat Valenciana i acreditar la vigència de la llicència de la Federació de Pilota Valenciana. Això no obstant, aquesta modalitat de joc es regula en aquesta llei fins que s'aprove el reglament pertinent.

Per últim, cal fer especial menció al règim sancionador inclòs a la Llei 1/2020, d'11 de juny, de la Generalitat, de regulació del joc i prevenció de la ludopatia a la Comunitat Valenciana.

- Es consideren infraccions molt greus l'organització i explotació de jocs, inclosos en el Catàleg de Jocs, sense posseir l'autorització administrativa, la utilització de fitxes, cartons o bitllets que siguin falsos i la concessió de préstecs a les persones jugadores en els llocs en què se celebren els jocs, entre altres. Aquestes infraccions contenen sancions de multa entre 6.001 i 600.000 euros, la suspensió de l'autorització i tancament del local per un termini de fins a cinc anys, la revocació de l'autorització i tancament definitiu del local i la inhabilitació per a ser titular de l'autorització per un termini màxim de cinc anys per a activitats de joc. La competència d'imposició de sancions correspon al Consell, quan siguin superiors a 300.000 euros, al titular de la Conselleria corresponent competent per infraccions amb quanties superiors a noranta mil euros i no excedisca els 300.000 euros i al titular de la direcció general competent quan la quantia no excedisca els noranta mil euros. Les faltes molt greus prescriuen tres anys després.
- Es consideren infraccions greus que hi manquen els fulls de reclamacions o registres exigits en la corresponent normativa de joc, la pertorbació de l'ordre en els establiments i incomplir les prohibicions de publicitat del joc a l'exterior dels locals de joc, entre altres. Aquestes infraccions contenen sancions de multa entre 601 i 6.000 euros, la suspensió temporal de l'autorització per un període màxim d'un any, el tancament del local per un termini màxim d'un any i la inhabilitació per a ser titular de l'autorització per un període màxim d'un any per a activitats de joc. Correspon al titular de la direcció general competent la imposició de les infraccions greus. Les faltes greus prescriuen al cap de dos anys.
- Finalment, es consideren infraccions lleus sol·licitar propines a les persones jugadores per part del personal de joc, participar els membres dels òrgans de direcció dels jocs en la distribució del pot de les propines i no conservar en els establiments de joc els fulls de reclamacions. Aquest tipus d'infraccions contenen sancions de multa entre 100 i 600 euros. Correspon al titular de la direcció general competent la imposició de les infraccions lleus. Les faltes lleus prescriuen al cap de sis mesos.

La Taula 4 és una comparació entre la normativa nacional i autonòmica de la Comunitat Valenciana relacionada amb el joc per establir les sancions i prescripcions per les infraccions molt greus, greus

i lleus. Una clara conclusió entre aquestes és que la quantitat de multa, en el cas de la sanció, com d'anys, en el cas de la prescripció, resulta superior en nacional, la Llei 13/2011, que en l'autonòmica relativa a la Comunitat Valenciana, la Llei 1/2020 .

INFRACCIONS	LLEI 13/2011		LLEI 1/2020	
	SANCIÓ	PRESCRIPCIÓ	SANCIÓ	PRESCRIPCIÓ
MOLT GREUS	Multa d'un milió a cinquanta milions d'euros, a més de la possibilitat de perdre el títol que habilita el desenvolupament de les activitats del joc per un període màxim de quatre anys.	Als 4 anys	Multa entre 6.001 i 600.000 euros. Suspensió de l'autorització i tancament definitiu del local i la inhabilitació per a ser titular de l'autorització per un termini màxim de cinc anys per a activitats de joc.	Als 3 anys
GREUS	Multa de cent mil a un milió d'euros o la suspensió de l'activitat per un termini màxim de sis mesos.	Als dos anys.	Multa entre 601 i 6.000 euros, la suspensió temporal de l'autorització per un període màxim d'un any, el tancament del local per un termini màxim d'un any i la inhabilitació per a ser titular de l'autorització per un període màxim d'un any per a activitats de joc.	Als dos anys.
LLEUS	Multa de fins a cent mil euros.	A l'any.	Multa entre 100 i 600 euros.	Als sis mesos.

Taula 4. Comparació de les sancions i prescripcions de les infraccions en la Llei 13/2011 i la Llei 1/2020. Elaboració pròpia.

### 3.4. Administracions locals en front a la ludopatia

Existeixen escasses administracions locals que incloguen en les seues ordenances municipals documents relacionats amb la ludopatia i la seua prevenció, així com tallers o programes destinats a la prevenció d'aquesta en persones menors de divuit anys o una normativa per regular els establiments de joc que s'incorporen en les seues localitats.

Malgrat això, ajuntaments com el de Real Sitio de San Idelfonso en la província de Segovia (Castella i Lleó) incorpora una ordenança destinada a regular la implantació d'establiments dedicats a salons de jocs d'atzar i apostes en aquest municipi.

En aquesta ordenança aprovada l'any 2019 es pot observar que davant el creixement de les cases d'apostes i jocs d'atzars i la publicitat relativa amb aquesta pràctica, l'Ajuntament de Real Sitio de San Idelfonso va decidir aprovar unes condicions restrictives per a la implantació d'establiments relacionats amb els jocs d'atzar per a la protecció de la infància i la joventut d'aquesta zona mitjançant la restricció dels locals d'apostes situats prop d'espais freqüentment amb població sensible, com són els adolescents i els joves.

Per això, l'article 3 defineix una distància de 500 metres entre els establiments de joc i instal·lacions esportives, sanitàries, educatives, recreatives i zones lliures freqüentades per joves i xiquets. A més, l'article 6 prohibeix la publicitat del joc en tot el municipi, així com la fixació de la senyal direccional dels establiments del joc. Per últim, en l'article 8 estableix una sèrie de mesures per a la prevenció de les addiccions al joc, com pot ser els cartells informatius dins dels establiments amb els riscos associats al seu ús, els llocs on acudir en cas de sofrir ludopatia, la realització d'activitats formatives en centres escolars i campanyes de prevenció i sensibilització enfocades als consumidors vulnerables de la ludopatia.

Per tant, s'ha detectat durant l'anàlisi i recerca d'ordenances municipals que la participació de les administracions locals és insuficient amb relació a la ludopatia, per això és probable que les administracions locals no participen activament en la implantació d'activitats destinades a la prevenció de la ludopatia en col·lectius sensibles aquesta i siga directament d'una administració superior la que prove una iniciativa relacionada en realitzar una campanya de sensibilització i conscienciació relacionada amb les addiccions al joc i les persones menors d'edat.

### **3.5. L'actuació de l'Organització Mundial de la Salut en la ludopatia**

L'any 1980 l'Associació Americana de Psiquiatria (APA) va ser la primera en considerar el joc patològic com a una entitat independent en el Manual Diagnòstic i Estadístic dels Trastorns Mentals (DSM-III). Així mateix, es reconeix com a malaltia en el nou DSM-V.

El DSM (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) és un manual que conté descripcions, símptomes i altres criteris per diagnosticar els trastorns mentals.

Tanmateix, l'Organització Mundial de la Salut va incloure el joc patològic en la dècima revisió de la Classificació internacional de les malalties (CIE-10) l'any 1992 amb el terme Ludopatia, dins del capítol de trastorns dels hàbits i del control dels impulsos.

L'Organització Mundial de la Salut és un organisme creat en 1948 amb l'objectiu d'aconseguir el màxim grau de benestar físic, mental i social en els ciutadans. I el CIE-10 determina la classificació i codificació de les malalties amb signes, símptomes, causes, etc. Amb el codi QE21 es nomenen els trastorns per jocs d'atzar o apostes en una mitjana perillosa i amb el codi 6C50 el trastorn per joc d'apostes.



## Capítol 4. El paper de les Administracions Públiques, els centres educatius i la ciutadania en el joc.

### 4.1. Actuació de les Administracions Públiques

L'actuació de l'Administració General de l'Estat es troba íntimament relacionada amb la Direcció General d'Ordenació del Joc. És un òrgan del Ministeri de Consum, dependent de la Secretaria General de Consum, competent en funcions de regulació, autorització, supervisió, control i coordinació de les activitats de joc en l'àmbit estatal.

Aquesta conté una pàgina web<sup>3</sup> creada l'any 2011 amb la Llei 13/2011, de 27 de maig, de regulació del joc, on es pot trobar diferent informació i ferramentes perquè quan les persones juguen ho facen com a una opció d'entreteniment i d'oci.

En la pàgina web de la Direcció General del Joc es poden descobrir mesures de caràcter general per jugar amb responsabilitat com són la prohibició de realitzar préstecs als jugadors o entre els jugadors, proporcionar al públic consumidor del joc informació clara, correcta i precisa sobre els principals aspectes del joc responsable i establir mecanismes de registre i traçabilitat del joc realitzada pels participants sobre transaccions econòmiques, apostes o participacions i el temps del joc.

La Direcció General del Joc manté línies de cooperació amb altres Ministeris i Administracions com poden ser el Ministeri d'Indústria, Energia i Turisme per establir el Codi de Conducta sobre Comunicacions de les activitats del joc, amb el Ministeri de Sanitat, Servicis Socials i Igualtat per col·laborar amb el tractament dels afectats per ludopatia i amb el Consell Espanyol de Drogodependències i altres addiccions. També col·labora amb els Cossos de Seguretat com a objectiu d'investigar el compliment de la normativa i el Servei Executiu de la Comissió de Prevenció de Blanqueig de Capitals i Infraccions Monetàries en la prevenció d'activitats relatives al blanqueig de capitals. Així mateix, també estableix relacions amb associacions de ludopaties, universitats que

---

<sup>3</sup> <https://www.ordenacionjuego.es/>

estudien l'addicció al joc i centres d'atenció i tractament del joc patològic per aconseguir un alt grau de protecció dels grups vulnerables.

A més, com és fonamental, l'actuació de qualsevol administració pública és la protecció del menor com a col·lectiu vulnerable mitjançant la prohibició del joc a les persones menors d'edat. Per això s'estableixen mecanismes de verificació de la identitat per comprovar la majoria d'edat en la gran majoria dels jocs presencials a Espanya. No obstant això, en el cas del joc en línia els operadors demanen la data de naixement per comprovar l'edat i aquesta informació es comprova en la Direcció General de la Policia. Però, la gran part d'adolescents consumidors del joc en línia utilitzen aquests operadors mitjançant les dades d'una persona adulta. Aquest cas es correspondria a una suplantació de la identitat per fer un ús incorrecte i il·legal d'una pàgina web relacionada amb el joc. Normalment, en molts casos el menor no és conscient de l'error que està cometent, per tant, és imprescindible que la mare o pare del menor controle l'activitat i accés del menor en internet, no obstant, hi ha altres menors que són plenament conscients de la mala pràctica que estan realitzant.

Així doncs, els menors haurien d'estar acompanyats per una persona adulta en la navegació per internet i assegurant-se que aquests no obtenen contrasenyes i que no poden accedir per ells sols a pàgines relacionades amb el joc en línia.

Amb l'objectiu de prendre mesures contra la suplantació d'identitat i la lluita contra el frau en les activitats de joc relacionades amb l'àmbit estatal, la Direcció General d'Ordenació del Joc posa a disposició dels ciutadans i ciutadanes un servici, d'inscripció gratuïta, anomenat PhishingAlert que permet detectar qualsevol activació d'un registre d'usuari en un operador de joc d'àmbit estatal per persones que proporcionen dades d'identitat coincidents amb els del ciutadà o ciutadana inscrit en aquest servici.

Per poder inscriure't en aquest servici és necessari ser major d'edat i ser resident en Espanya. Es pot donar d'alta el servici de forma presencial mitjançant la presentació d'un formulari en registres situats a les administracions públiques, oficines de correus, representacions diplomàtiques o oficines consulars d'Espanya en l'estranger, oficines d'assistència en matèria de registres o en qualsevol altre que es dispose en una normativa especial, segons l'article 16.4 de la Llei 39/2015, d'1 d'octubre, del procediment administratiu comú de les Administracions Públiques. A més, es

pot utilitzar la seu electrònica de la Direcció General d'Ordenació del joc mitjançant l'ús del certificat electrònic.

Per tant, el paper de les administracions públiques és essencial en la prevenció del joc i el tractament de la ludopatia, però sobretot en els col·lectius més vulnerables com poden ser les persones menors d'edat i aquelles incloses en el Registre General d'Interdiccions d'Accés al Joc. A més, de les campanyes de sensibilització que aquests poden posar en marxa per orientar i informar els ciutadans del perjudici de jugar amb descontrol i poca responsabilitat, així com programes per facilitar a les mares i pares informació relativa al joc i com es podria fer un control exhaustiu de l'activitat del menor.

## 4.2. Mesures que prenen els centres educatius davant el joc

La mesura fonamental que porten els centres educatius a cap és la prevenció i conscienciació de l'addicció al joc.

En molts casos és el mateix centre el que busca tallers relacionats amb la prevenció de la ludopatia per formar i assessorar els seus alumnes. Davant aquesta situació, des de la Facultat de Direcció i Administració d'Empreses de la Universitat Politècnica de València es porten a terme diverses iniciatives. Una d'elles la desenvolupa l'alumnat del Grau Gestió i Administració Pública mitjançant les assignatures Introducció a l'Estadística i Estadística Aplicada a l'Administració Pública amb la professora Nuria Portillo Poblador i el professor Jorge Martín Marín. L'alumnat realitza una investigació extensa des de conceptes com la probabilitat de guanyar o perdre en els jocs d'atzar amb la metodologia Aprenentatge-Servei que també arreplega les addiccions al joc que després presenten en les aules de diversos centres educatius amb l'objectiu de conscienciar les persones joves del problema contemporani de la ludopatia<sup>4</sup>. Altra iniciativa es desenvolupa des de l'Aula d'Infància i Adolescència dirigida pel professor Vicente Cabedo Mallo, en la que es realitzen jornades sobre els adolescents i el joc dirigides a mares, pares i persones menors d'edat en les que

---

<sup>4</sup> <https://upvaps.blogs.upv.es/files/2020/05/Poliedro-Aps-Completo-1.pdf>

s'expliquen els principals factors del joc patològic en els menors i ferramentes per prevenir l'addicció<sup>5</sup>.

D'altra banda, hi ha associacions relacionades directament amb els centres educatius com és l'Associació de Mares i Pares dels Alumnes (AMPA) que aposten per la figura d'un responsable de prevenció d'accions en els centres educatius donat l'alt índex de persones menors d'edat que utilitzen les plataformes de joc mitjançant la suplantació d'identitat d'un adult o amb els establiments de joc propers al centre educatiu. Aquesta figura estaria relacionada amb el responsable de salut, o un professor o educador que actuara amb la col·laboració amb l'àrea de salut del centre educatiu per exercir les mesures de prevenció davant les addiccions al joc.

En canvi, les campanyes de màrqueting que utilitzen per a la sensibilització del joc haurien de ser més agressives i utilitzar a persones relacionades en una certa manera en l'edat dels mateixos adolescents, ja que des d'una vista més propera poden ser més conscients del problema de la ludopatia i els problemes que pot comportar. En efecte, la joventut podria sensibilitzar sobre la problemàtica del joc amb un procés participatiu entre alumnes i joventut rehabilitada amb el joc.

Malgrat això, és imprescindible el paper que es pugui realitzar des de les administracions públiques amb protocols de prevenció i des de les cases de cada alumne. És a dir, és important que l'alumne menor estiga informat i siga conscient dels problemes del joc però és més essencial el tractament d'aquesta malaltia en casa.

L'actuació del centre educatiu es podria implantar amb tallers relacionats amb l'ús d'internet i com evitar l'augment de la ludopatia en els joves, així com, la posada en marxa d'una sèrie d'actuacions en cada centre educatiu explicant amb claredat les conseqüències que aquesta comporta i la manera en la qual les persones ludòpates es poden recuperar, per fer una teràpia entre els alumnes més impactant amb testimonis i exemples vertaders sobre les persones amb joc patològic i problemàtic.

---

<sup>5</sup> L'última jornada en relació amb els adolescents i el joc en línia es va realitzar el dia 20 de Juliol de l'any 2018 i es troba publicada en dos parts en el següent enllaç:  
<https://www.youtube.com/channel/UCcWabNUCHMntieer4EB5CEg/videos>

A la Comunitat Valenciana ja podem trobar actuacions en relació amb aquest col·lectiu vulnerable i els centres educatius, en la nova legislació la Llei 1/2020, d'11 de juny, de la Generalitat, de regulació del joc i de prevenció de la ludopatia a la Comunitat Valenciana, en la que l'article 45 estableix una distància no inferior a 850 metres per a la instal·lació dels establiments de jocs, és a dir, sales de jocs i locals específics d'apostes, entre l'establiment i un centre educatiu acreditat per la conselleria competent en matèria d'educació per impartir educació secundària obligatòria, batxillerat, cicle de formació professional bàsica i ensenyaments artístics professionals. A més, els establiments no poden situar-se en una distància inferior a 500 metres un de l'altre que pertanya a les modalitats de sales de bingo, sales de jocs i locals específics d'apostes.

Així mateix, l'Ajuntament de València va posar en funcionament anys darrere el Taller Ludens per tractar de prevenir l'addicció dels més joves als jocs d'atzar per internet, són dues sessions aproximadament d'una hora cada una i es dirigeix especialment als alumnes de quart de l'ESO, batxiller i cicles formatius. Aquest programa va ser creat per la Facultat de Psicologia de la Universitat de València i es du a terme pel Pla Municipal de Drogodependències de la Conselleria de Sanitat.

### **4.3. El paper de la ciutadania i les associacions ciutadanes**

La ciutadania forma part del factor més important en el procés de la malaltia del ludòpata junt amb la família del ludòpata. La família, com també el malalt, passa per unes fases d'identificació de l'addicció.

En primer lloc, en la fase negació la família creu que el joc és passatger i no li dóna importància als diners i el temps que inverteix en aquests. A més, les persones jugadores solen recórrer a la mentida i l'engany per no causar un possible problema familiar.

En segon lloc, la família es troba en una fase d'estrés en la que comencen adonar-se de les dificultats econòmiques que el jugador ha ocasionat i ho relacionen amb el joc del familiar consumidor, per tant, el joc apareix de forma constant i d'una manera més important en la vida familiar. La contínua frustració de no poder fer front a deutes i que el familiar no deixi de jugar comença a ser un problema greu que els mateixos familiars no poden controlar.

Per últim, en la fase d'esgotament la família entra en una etapa de desesperació en la qual es troben esgotats tant físicament com mentalment i han de buscar ajuda en persones properes. En casa ja no existeix comunicació, desapareixen diners i incrementen els deutes econòmics.

En aquesta situació, la família pot adoptar una sèrie de mesures per evitar endeutar-se més com poden ser la retirada del ludòpata de la targeta de crèdit, no donar-li diners en efectiu i donar-li suport en el pagament dels deutes, així com psicològicament amb comprensió i paciència davant el malalt.

En canvi, hi ha famílies que decideixen directament buscar ajuda de professionals mitjançant associacions relacionades directament amb la ludopatia com poden ser la Fundació PATIM (Prevenició i Tractament d'addiccions i drogodependències) en València o la Federació Espanyola de Jugadors d'atzar Rehabilitats (FEJAR) o tractaments en hospitals. Aquestes associacions ofereixen ajuda sobre com abordar el problema de forma professional ajudant al malalt i a les famílies en el procés de desintoxicació del joc.

La Federació Espanyola de Jugadors d'Atzar Rehabilitat (FEJAR) és l'associació creada l'any 1991 que envolta totes les associacions i federacions regionals espanyoles relacionades en la ludopatia amb l'objectiu d'unificar les accions per a la defensa dels afectats pels jocs d'atzar, així com el tractament, prevenició i investigació de la dependència als jocs d'atzar. Aquest utilitzen un sistema d'autoajuda i ajuda mútua per a la rehabilitació del ludòpata amb el suport de psicòlegs, psiquiatres i l'experiència de jugadors rehabilitats i familiars de jugadors rehabilitats. A més, participen en la prevenició de les addiccions al joc en el col·lectiu dels adolescents mitjançant congressos en diferents localitats del territori espanyol o el Dia sense Joc (29 d'Octubre) en el que desenvolupen activitats informatives sobre els efectes negatius que els jocs d'atzar estan produint en tota la ciutadania.

En aquest sentit, cal recalcar que els menors d'edat comencen a ser addictes al joc mitjançant videoconsoles amb jocs com el Fornite en el que per poder guanyar utilitzen les targetes de crèdit dels pares per comprar-se extres en el joc. Aquests xiquets sofreixen una falta de socialització que la troben a través de jocs on parlen en gent de diferents llocs i no es deuen afrontar a la realitat per

possibles problemes que puguen tindre a casa o al col·legi. És a dir, utilitzen els jocs com a manera de desconnectar i poder ser ells mateixos en gent desconeguda. Malgrat això, aquest comportament suposa un greu problema amb el pas del temps, ja que si no pot trobar comunicació amb família i amics aquest en el futur, podrà introduir-se en el mercat del joc en línia i convertir-se en un addicte al joc patològic. Hui en dia, els familiars, sobretot els pares i mares, són els que deuen controlar i ajudar al fet que situacions com aquesta no ocorrega, són ells els que han de comunicar-se amb les seues filles i fills i vigilar l'activitat que tenen amb el joc o Internet.

Apostem per tu és un projecte que se està començant a desenvolupar a la ciutat de València en la que la recaptació de dades sobre les addiccions al joc forma l'objectiu número ú per a poder conscienciar, informar i construir noves polítiques socials més restrictives sobre el joc mitjançant dades obertes. Aquesta iniciativa ha sigut promoguda per l'associació Mesura i per la Càtedra Govern Obert de la Universitat Politècnica de València<sup>6</sup>.

D'altra banda, la suplantació d'identitat d'una persona adulta ha comportat a què la majoria d'adolescents menors d'edat puguen interferir en el joc. Aquesta recurrent activitat ha comportat la creació d'un tipus de mercat negre de compravenda de coners verificats en casos d'apostes mitjançant les quals els menors utilitzen la identitat d'una persona adulta per poder jugar en línia. A pesar que normalment els menors utilitzen les dades d'un amic o familiar, hi ha casos en els quals a canvi d'una comissió pel joc la persona adulta facilita dades al menor.

S'ha de tenir en compte que la suplantació de la personalitat d'un adult no es troba estrictament regulat al Codi Penal però si existeix un delictes lligat a aquesta en l'article 197 del Codi Penal relacionat amb d'utilització o modificació, en perjudici d'un tercer, les dades de caràcter personal o familiar que es troben registrades en fitxers o suports informàtics, electrònics o telemàtics que pot comportar d'un a quatre anys de presó i multa des d'un any a catorze mesos.

En conclusió, administracions públiques, associacions, centres educatius i famílies han de treballar en conjunt per a evitar tindre una societat malalta i addicta en el futur. Per a això és necessari

---

<sup>6</sup> <https://apostempertu.org>

prendre mesures legals, supervisar, així com formar les persones encarregades de l'educació dels menors amb programes relatius a l'ús d'internet i les conseqüències de l'addicció al joc.

#### 4.4. Els mitjans de comunicació i la problemàtica de la publicitat

El factor que fa més vulnerables a les persones a l'hora de desenvolupar problemes amb el joc patològic i problemàtic és l'impacte de la publicitat. Es pot observar publicitat en la televisió, en premsa escrita, en pàgines web, promocions en vendes, el màrqueting per correu electrònic o missatges al telèfon mòbil de les persones inscrites o els contractes de patrocini.

Aquest impacte de la publicitat en la ludopatia augmenta més si són casos de persones conegudes (presentadors, esportistes d'elit, persones famoses, etc.) els que inciten a jugar, sobretot en els adolescents i joves que se senten identificats en aquestes persones.

A pesar que la Direcció General del Joc continua desenvolupant acords de correulació publicitària per establir en un futur un Reglament propi de la publicitat en el joc i el joc responsable és necessari una regulació normativa de la publicitat en el joc, amb la finalitat de la protecció dels consumidors, especialment els menors d'edat i les persones vulnerables al joc problemàtic.

En efecte, convé destacar el Codi de Conducta sobre Comunicacions Comercials de les Activitats del Joc. Aquest és un acord en el qual es fixen principis i regles per aconseguir que la comunicació comercial del joc en línia siga vertadera, respectuosa amb el joc responsable, la protecció dels menors d'edat i d'altres grups vulnerables i que assegure que els bons promocionals s'ajusten a uns criteris de claredat i transparència.

Els bons promocionals són tècniques publicitàries en què promocionen el joc que l'operador ofereix per fomentar la inscripció i participació del consumidor en el joc. Cal insistir que un bon promocional no és diners gratis, sinó que l'operador estableix uns requisits i condicions per a l'ús del joc, la quantia que deu jugar, la duració del joc, el nombre mínim d'apostes, etc. En aquest sentit, com es pot observar en les fotografies 4 i 5, l'operador promociona el bon per condicionar l'activitat i participació del seu joc perquè en un futur el consumidor continue en aquest operador.





**BONO DE BIENVENIDA DE 150€**

Doblamos el dinero de tu primer depósito ipara que te diviertas el doble!

[LEER MÁS](#) [JUGAR](#)

Reservado al 1er depósito en 888.es · Depósito mínimo 10€ · 100% acreditado como bono y limitado a 150€ · El bono debe reclamarse en 48 horas y caduca en 90 días · Bonos pueden ser utilizados solo en los juegos seleccionados · Ganancias del bono limitadas a 500€, excepto en caso de bote · Para retirar el bono y ganancias, debe apostarse x25 el importe del bono en 90 días · Contribución a requisitos de apuestas varía según el juego · Oferta incompatible con otras · Aplican [términos](#)

Imatge 4. Bon promocional de l'operador  
888casino.es

Bonus de ingreso

# Créditos de apuesta, hasta 100€

Para clientes nuevos

[Ver últimas cuotas](#)

Ingreso mín. 5€. Créd. de apuesta dispon. una vez determinadas las apuestas del valor de su ingreso válido. Se aplican cuotas mín., exclusiones de apuesta y métodos de pago. Gana, excluyen imp. de créd. de apuesta. Ver lím. de tiempo y condiciones.

[Consulte las condiciones importantes y las condiciones completas](#)

Imatge 5. Bon promocional de l'operador  
Bet365.es

El Codi de Conducta sobre Comunicacions Comercials de les Activitats del joc és d'aplicació a tota aquella publicitat, promoció, patrocini i qualsevol forma de comunicació comercial, de qualsevol modalitat d'activitat de joc regulada en la Llei 13/2011, de 27 de maig, de regulació del joc.

Aquest Codi de Conducta ha de respectar les disposicions aplicables sobre comunicacions comercials de la Llei 7/2010, de 31 de març, General de la Comunicació Audiovisual, en especial l'article 7 sobre els drets del menor.

L'article 7 de la Llei 7/2010, de 31 de març, General de la Comunicació Audiovisual estableix que tots aquells continguts que poden resultar perjudicials per al desenvolupament físic, mental o moral dels menors sols podran emetre's entre les 22:00 hores i les 6:00 hores, a més d'estar acompanyants per un avís acústic i visual.

Aquest avís correspon al que el Codi de Conducta sobre Comunicacions Comercials de les Activitats del joc estableix en el seu Annex II i III.

A continuació, s'identifiquen amb les imatges 6 i 7 l'advertència que estableix el Codi de Conducta per sensibilitzar la població en relació amb el joc. El primer és l'advertència estandarditzada amb logotips de joc responsable i prohibició de jugar als menors de divuit anys en pantalla completa. El segon és la banda que pot substituir o complementar la pantalla completa en un anunci publicitari d'un operador de joc amb les mateixes característiques que l'advertència en pantalla completa.



Imatge 6. Advertència estandarditzada en pantalla completa.



Imatge 7. Banda d'advertència estandarditzada

Al Codi de Conducta sobre Comunicacions Comercials de les Activitats del joc es poden trobar diferents franges horàries per a la protecció dels menors d'edat i l'hora d'emissió de les comunicacions comercials i autopromocions de l'activitat de joc es deuen tenir en compte els programes destinats a públic infantil. Per tant, únicament podran emetre's entre les 22.00 i les 6.00 hores les comunicacions comercials d'activitats com la ruleta, Black jack, pòquer i apostes esportives o hípiques, les comunicacions de concursos inclosos en un programa amb qualificació per edats que siga no recomanada per a menors de divuit anys, aquelles publicitats que puguen perjudicar el desenvolupament físic, mental o moral dels menors i les autopromocions de programes dedicats a jocs d'atzar i apostes que sols poden emetre's entre la 1.00 i les 5.00 hores del matí segons l'article 7.2 de la Llei 7/2010, de 31 de març, General de la Comunicació Audiovisual, Taula 5.

D'aquesta manera, l'article 7.2 de la Llei 7/2010, de 31 de març, General de la Comunicació Audiovisual estableix tres franges horàries en què continguts recomanats per a majors de tretze anys deuen emetre's fora d'aquestes: entre les 8.00 i 9.00 del matí, les 17.00 i 20.00 de la vesprada, en dies laborals, i entre les 9.00 i les 12.00 dissabtes, diumenges i festes d'àmbit estatal. En canvi, en apostes esportives es pot emetre la comunicació comercial durant les retransmissions dels esdeveniments esportius, des de l'inici d'aquest fins al final, inclosos els descansos.

Franges horàries per a comunicacions comercials de l'activitat del joc	
Entre les 22.00 i les 6.00 hores	Comunicacions comercials relacionades amb ruleta, Black jack, pòquer i apostes esportives o hípiques.
Entre la 1.00 i les 5.00 hores	Les autopromocions de programes dedicats a jocs d'atzar i apostes.

Taula 5. Franges horàries per a comunicacions comercials de l'activitat del joc per a la protecció dels menors d'edat.  
Elaboració Pròpia.

En conclusió, les campanyes publicitàries inciten als ciutadans i ciutadanes a conèixer el joc, sobretot el joc en línia, cosa que pot comportar en un problema d'addicció al joc al jugar i no ser conscient dels efectes que aquest suposa. Malgrat això, el problema més greu de la publicitat són les persones menors d'edat, a pesar que està prohibit la publicitat promocional del joc en hores en què menors poden ser perjudicats és totalment contradictori que durant l'emissió d'un partit de futbol, que hi ha molta gent menor d'edat veient aquest, es pugui promocionar les apostes esportives. Així doncs, és necessari una regulació clara de la normativa per a la protecció dels menors i col·lectius vulnerables a la ludopatia.

#### 4.5. Els esports i les apostes esportives

Els darrers anys els esports han estat relacionats directament amb les apostes esportives.

Les apostes esportives són una modalitat d'apostes en les quals s'intenta pronosticar els resultats d'una competició esportiva. Aquestes apostes no són solament de qui guanya o perd sinó que hi ha altres apostes per saber qui és el primer jugador que marcarà un gol, en el cas del futbol, o qui guanyarà el primer set d'un partit de tennis o qui serà el jugador que més canastres pose durant un partit de bàsquet.

La influència de la publicitat i patrocini de les apostes esportives a Espanya ha aconseguit ser un factor rellevant en les addiccions al joc d'adolescents per la clara facilitat per moure's en les plataformes de joc en línia que es patrocinen durant un partit de futbol a camisetes, logotips publicitaris al camp, pàgines web, en l'aplicació oficial del club, presentadors comentant la quantitat guanyada segons l'aposta que ha realitzat, etc.

Per tant, l'auge de les apostes esportives ha sigut el detonant per veure un negoci fàcil per part d'operadors del joc en línia i sobretot d'aficionats a l'esport que creuen que sols per intuir qui pot guanyar aposten i esperen per veure quina quantitat de diners poden recollir i apostar en el següent partit.

Aquest tipus de publicitat té un impacte molt negatiu en persones joves que poden associar l'esport a les apostes esportives, sent un col·lectiu vulnerable a l'addicció al joc que junt amb la falta de socialització pot provocar un greu problema en l'adolescent. El joc en línia és el doble d'addictiu que

el presencial perquè poden jugar des de qualsevol lloc, de forma anònima i resulta molt més atractiu per a les persones joves, i si li incorporem el factor de contemplar al seu voltant amics i familiars amb apostes i famosos que són figures de referència social per al col·lectiu de menors d'edat i adolescents que patrocinen aquesta modalitat de joc encara pot ser més addictiu.

El mes de Febrer el Ministre de Consum, Alberto Garzón, va donar a conèixer la seua intenció de presentar un escrit per modificar la publicitat relativa al joc de la Llei 13/2011, de regulació del joc.

Algunes de les mesures que ha inclòs en el seu escrit són:

- La prohibició total del patrocini de cases d'apostes en camisetes i equitacions esportives.
- No podran aparèixer persones famoses en la publicitat de les cases d'apostes.
- Els estadis i equips de futbol no podran portar la marca d'una casa d'apostes en el seu nom.
- Queda totalment prohibit els anuncis en radio i televisió fora de la franja horària de 1.00 a 5.00 del matí.
- Queden prohibits els bons promocionals de captació de nous clients.
- Per a la protecció dels menors els operadors de joc estan obligats a impedir que els menors d'edat puguin seguir comptes oficials a través de les xarxes socials.
- No es podran mostrar anuncis en llocs freqüentats per menors.

Totes aquestes mesures s'esperen, segons diverses notícies de premsa en línia com ABC<sup>7</sup>, que estiguen en funcionament a partir d'octubre de l'any 2020 per fomentar la protecció de col·lectius de persones vulnerables a la sensibilitat de la publicitat del joc en cases d'apostes en els mateixos establiments i en plataformes en línia i en conseqüència poder evitar provocar la necessitat amb la influència del joc, d'apostar quan estàs mirant un esdeveniment esportiu com un partit de futbol o basquet.

Per això, és necessari l'aplicació de noves formes de sensibilització i conscienciació dels problemes que pot suposar l'addicció al joc i sobretot en la modalitat de les apostes en les quals els adolescents cada dia es veuen més influenciats pel seu entorn familiar i social en què moltes vegades per veure

---

<sup>7</sup> Garzón anuncia que el real decreto que regulará la publicidad del juego se aprobará en octubre. (2020, 23 julio). ABC. [https://www.abc.es/economia/abci-garzon-anuncia-real-decreto-regulara-publicidad-juego-aprobara-octubre-202007221746\\_noticia.html](https://www.abc.es/economia/abci-garzon-anuncia-real-decreto-regulara-publicidad-juego-aprobara-octubre-202007221746_noticia.html)

una figura representativa de l'equip de futbol apostant o amb la marca d'un operador de joc ja pot provocar una reacció indirecta al fet que el menor conega aquest tipus de joc.

Per últim, les fotografies 8, 9, 10 i 11 relacionen directament els esports i personatges representatius amb les apostes esportives.



Imatge 8. Publicitat d'un operador de joc en un estadi de futbol.



Imatge 9. Publicitat d'operadors de joc en camisetes oficials d'un equip de futbol.



Imatge 10. Publicitat del joc en persones famoses.



Imatge 11. Publicitat de personatges representatius en pàgines d'operadors de joc.

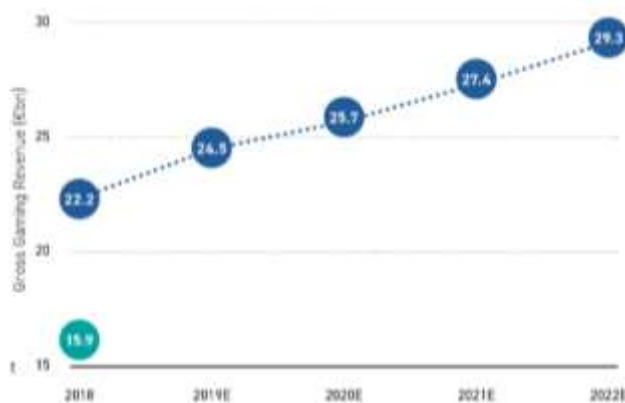
## Capítol 5. Xifres i indicadors vinculats a la ludopatia

### 5.1. Europa

L'Associació Europea del Joc i les Apostes (European Gaming & Betting Association, EGBA) representa als principals operadors de joc d'atzar en línia amb llicència regulats en la Unió Europea.

Segons les dades aportades per aquesta associació europea, en 2018 el joc en línia en la Unió Europea va generar un total 22 milions d'euros, un 49,2% del mercat en línia mundial.<sup>8</sup>

En el gràfic 4 es pot observar com els ingressos bruts vana augmentat amb el pas dels anys, amb la predicció dels possibles guanys que es pot obtenir del mercat del joc en línia en 2021 i 2022.



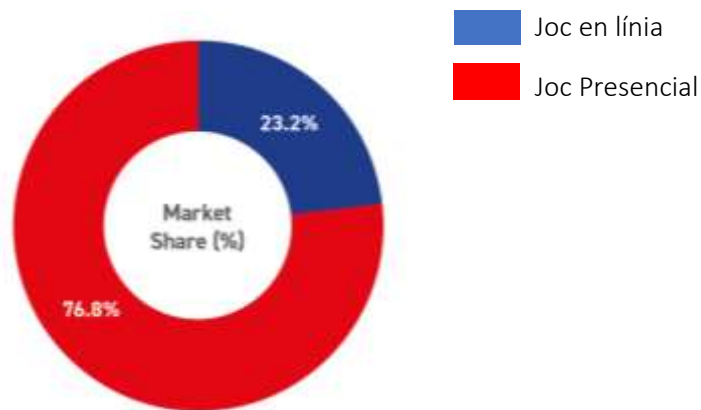
Gràfic 4. Mercat del joc en línia. H2 Gambling Capital (2019).

A més, el gràfic 5 interpreta el joc en línia l'any 2018 que va tindre una representació del total del mercat del joc de la Unió Europea d'un 23,2%. En canvi, el joc presencial (casinos, sales de joc, bingos...) va tindre una representació del 76,8% del total del mercat del joc a la Unió Europea.

Per tant, el sector amb el color roig que representa el gràfic correspon amb les dades del joc presencial amb un 76,8% i el sector amb el color blau al joc en línia europeu amb un 23,2%.

<sup>8</sup> European Online Gambling Key Figures 2018. European Gaming & Betting Association. <https://www.egba.eu/uploads/2019/12/European-Online-Gambling-Key-Figures-2018.pdf>

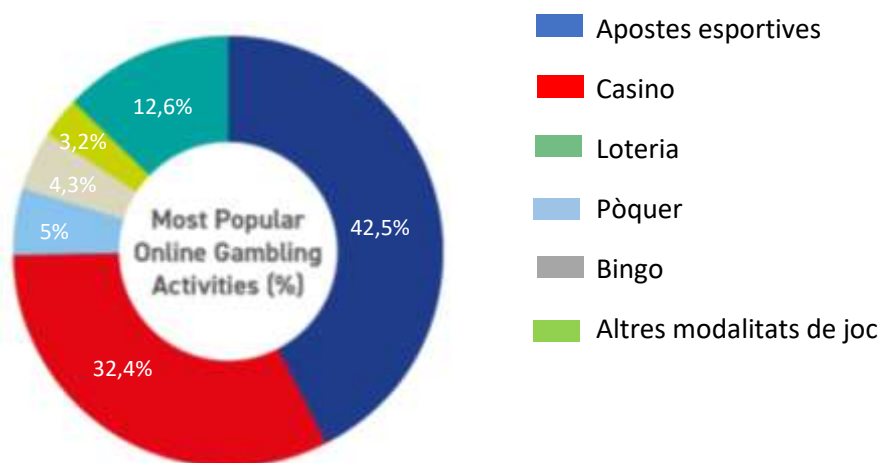




Gràfic 5. Mercat europeu dels jocs d'atzar en línia i presencials. H2 Gambling Capital (2019)

Pel que fa a la popularitat de cada modalitat del joc en l'àmbit europeu en el gràfic 6 representa que les apostes esportives conformen el 42,5%, el casino un 32,4%, la loteria un 12,6%, el pòquer un 5%, el bingo un 4,3% i el percentatge de 3,2% correspon amb altres modalitats del joc.

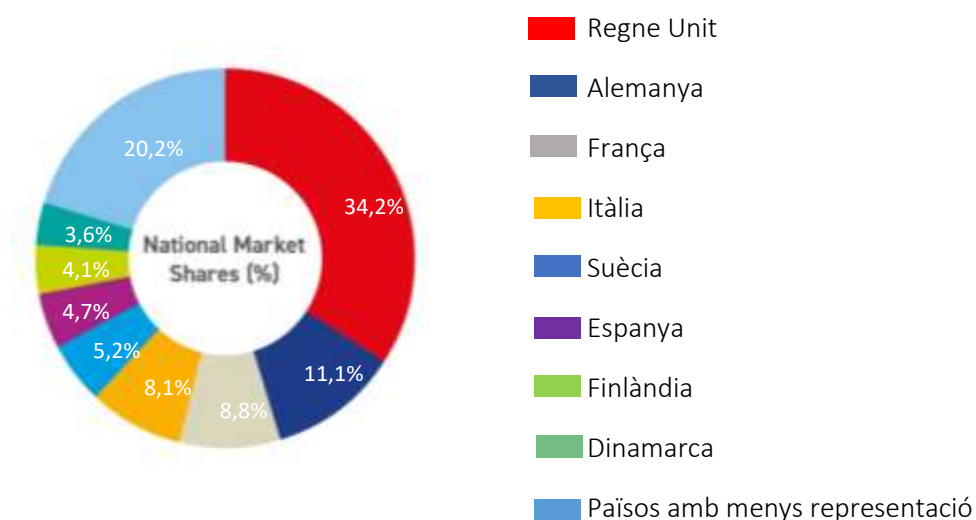
El gràfic circular representa d'una forma més clara i visible els percentatges relacionats amb cada modalitat del joc en línia europeu.



Gràfic 6. Modalitats del joc més populars a la Unió Europea. H2 Gambling Capital (2019)

Mitjançant el gràfic 7 es pot observar que en 2018 el mercat del Regne Unit (34,2%) va representar la major part del total del mercat de jocs d'atzar en línia de la Unió Europea, basat en els ingressos bruts del joc. Alemanya (11,1%) , França (8,8%) i Itàlia (8,1%) van ser els següents mercats nacionals

més grans. A continuació els precedeix Suècia (5,2%), Espanya (4,7%), Finlàndia (4,1%) , Dinamarca (3,6%) i els països amb representació menor al percentatge de Dinamarca formen el 20,2%.



Gràfic 7. Mercat Europeu del joc en línia. H2 Gambling Capital (2019)

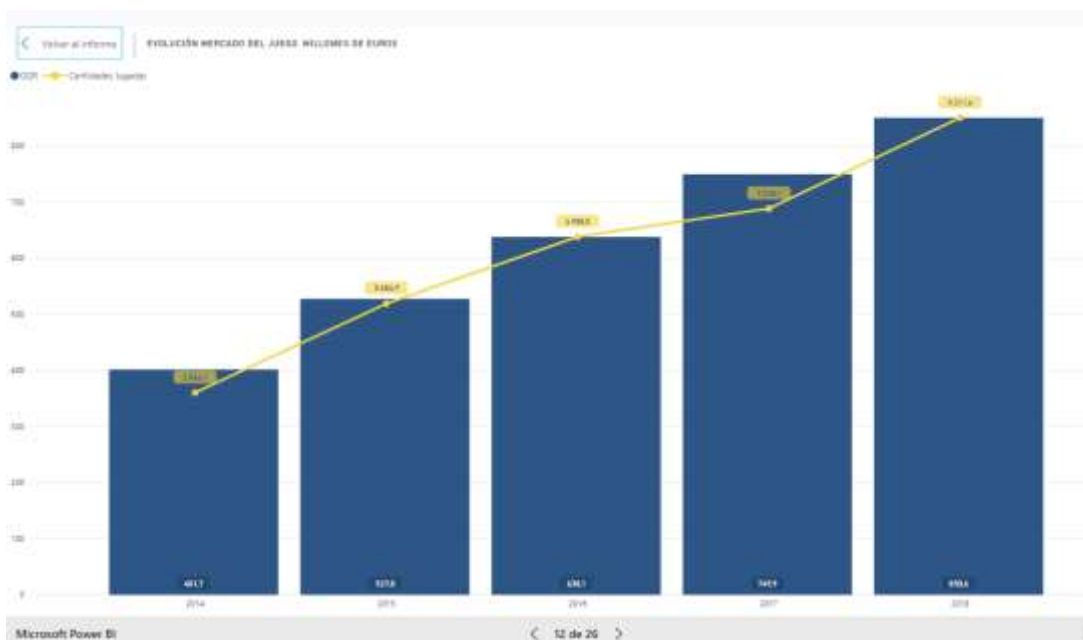
## 5.2. Espanya

El joc presencial a Espanya es distribueix amb la quantitat jugada en el casino amb un total de 1815 milions d'euros (30,6%), les apostes amb un total de 2090 milions d'euros (35,2%) i el bingo amb una quantitat de 2029 (34,2%) l'any 2018. A més, el joc en línia en relació amb els operadors estatals generen una quantitat de 17344 milions d'euros (97,3%), els operadors autonòmics un total de 279 milions d'euros (1,6%), SELAE 159 milions d'euros (0,9%) i l'ONCE amb una quantitat total de 34 milions d'euros (0,19%).

Respecte als establiments de joc en Espanya de l'any 2018, la distribució presencial d'aquests forma un 77,8% les sales de joc (3463 sales), un 13,9% les sales d'apostes (619 sales), el 7,2% les sales de bingo (319 sales), casinos amb l' 1,12% (50 sales) i 0,07 (3 sales) d'hipòdroms. Així mateix, l'any 2018 hi ha un total de 193.581 màquines d'atzar, de les quals 192.062 són màquines tipus B i 1.519 màquines tipus C. En relació amb les màquines d'apostes, les sales de joc i l'hostaleria compten amb el gran percentatge de màquines ubicades als seus establiments, un 45,4% i 41,7%, respectivament. A continuació les cases d'apostes formen un 8,6% dels establiments de màquines, les sales de bingo amb un 3,5% i els casinos amb un 0,8%.

La Comunitat Autònoma que l'any 2018 representa la quantitat major de sales de casinos és Castella la Manxa amb 10 sales, de sales de bingo la Comunitat Valenciana amb 59 sales, de sales de joc Andalusia amb 799 sales, i Madrid afronta amb 194 sales la quantitat més gran de sales d'apostes d'Espanya.

Pel que fa al mercat de les apostes es troba un increment tant de les quantitats jugades com del GGR. Les quantitats jugades representen l'import total de quantitats dedicades a la participació en el joc en el període d'un any i el GGR (Gross Gaming Revenue) és la quantitat total que l'operador guanya en relació amb les apostes dels consumidors del joc sense tindre en compte els despeses de l'operador, és a dir, els ingressos bruts que l'operador guanya, no són beneficis per aquest. Per tant, la el gràfic 8 mostra amb les barres l'evolució de la quantitat de GGR en la que es pot observar que l'any 2014 corresponia un total de 401 milions d'euros i quatre anys després, en l'any 2018 correspon una quantitat de 850 milions d'euros, i amb la recta de color groc s'analitza l'evolució de les quantitats jugades en les quals l'any 2014 eren un total de 3946 milions d'euros i amb un increment de més de 5 milions d'euros al 2018 obté un total de 9311 milions d'euros.



Gràfic 8. Evolució del mercat del joc d'apostes en milions d'euros. Direcció General del Joc.

Aquestes dades les proporciona la Direcció General del Joc mitjançant la seua pàgina web amb estudis i informes relacionats amb les diferents modalitats del joc. Les dades que s'especifiquen es relacionen amb l'últim informe de dades del mercat espanyol del joc de l'any 2018.

Durant l'any 2018, com ja s'ha especificat, el nombre de casinos a Espanya era un total de 54 sales.

En el mapa següent, la figura 2, es pot percebre la ubicació exacta de cada casino situat a Espanya. El color roig representa els casinos existents en tot el territori espanyol, el color taronja clar les sales apèndix a un casino on es troben sales situades a Madrid i la Comunitat Valenciana, el color blau les sales de casino sense activitat on sols existeix una sala situada a Mallorca, el taronja més obscur els establiments amb jocs de casinos en el territori central espanyol com Toledo i Ciudad Real, el groc són sales amb concursos adjudicats i es troben solament tres a Salou, Granada i Vigo, per últim el color blanc sales amb tramitació de nova concessió on sols existeix una al territori espanyol situada a La Oliva (Fuerteventura).

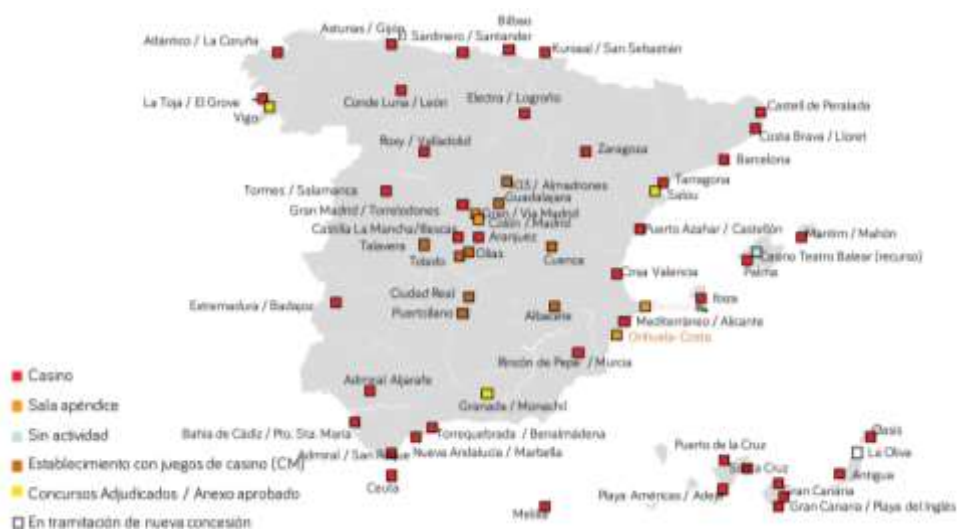


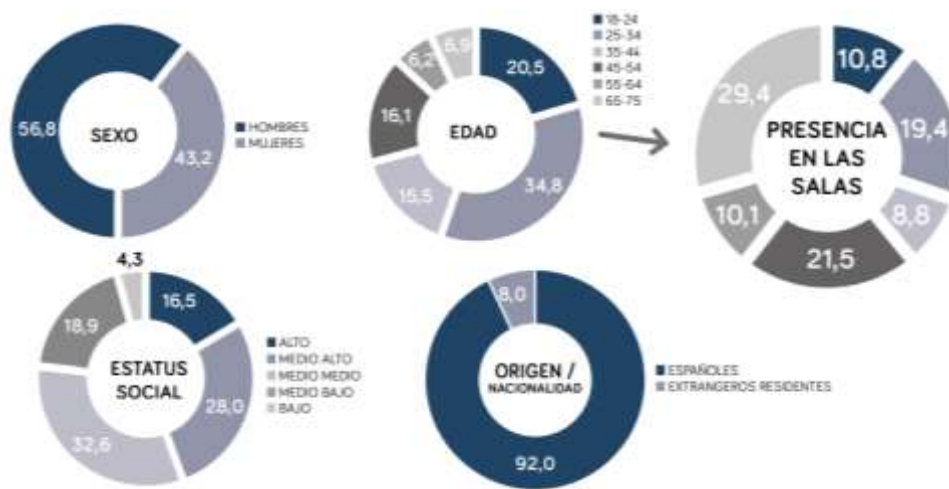
Figura 2. Mapa casinos en Espanya. Anuari del joc en Espanya 2019. Consell Empresarial del Joc.

A més, el perfil sociològic dels clients del casino són majoritàriament homes espanyols (60,7%), amb una edat de 18 a 24 anys (25,9%) i un estatus social mitjà (38,8%)<sup>9</sup>

<sup>9</sup> GÓMEZ YÁÑEZ, J.A.; LALANDA, C. (2019): Juego y Sociedad 2019, Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III, Getafe (Madrid), 51.

Pel que fa a les sales de bingo, el mateix document relatiu a l'anuari del joc, representa uns gràfics, gràfic 9, per analitzar el perfil sociològic de totes aquelles persones que visiten les sales de bingo. En aquests gràfics es pot observar les següents dades:

- El sexe predominant és l'home amb un 56,8%.
- L'edat predominant és entre 25-34 anys amb un 34,8%, a pesar que la presencialitat en les sales de bingo és major en el rang d'edat entre 65-75 anys amb un 29,4%.
- L'estatus social es troba en mitjà amb un 32,6%.
- La nacionalitat predomina ser espanyol amb un 92%.



Gràfic 9. GÓMEZ YÁÑEZ, J.A.; LALANDA, C. (2019): Juego y Sociedad 2019, Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III, Getafe (Madrid), 53.

Convé destacar que existeixen un total de 192062 màquines tipus B instal·lades en diferents establiments d'Espanya. Per això, cal saber la densitat d'aquestes màquines en cadascuna de les comunitats autònomes per cada 1000000 habitants. L'anuari del joc en Espanya estableix un mapa, la Figura 3, per representar aquesta densitat. Es pot observar que els territoris de León, Zamora, Palència, Burgos i la Rioja formen part del grup de més de 7000 màquines tipus B i Castelló, València, Alacant, Astúries, Salamanca, Valladolid, Cantàbria, Vizcaya, Soria i Alava formen part del grup de 6000 a 6999 màquines tipus B per 1000000 habitants. La resta de territoris espanyols contenen menys de 5999 màquines tipus B.



Figura 3. Densitat de màquines tipus B en Espanya. Anuari del joc en Espanya 2019. Consell Empresarial del Joc.

El perfil sociològic dels clients de les apostes esportives comporta un fet important per l'increment de les facilitats per a realitzar apostes en l'actualitat. El sexe masculí espanyol (85,7%) predomina en els locals d'apostes, amb escassa diferència entre edats 18 a 25 anys (31,1%) i de 25 a 34 anys (32%) i un estatus social mitjà predominantment alt.<sup>10</sup>

Per tant, el punt més destacable quant a dades del mercat espanyol del joc és la implicació del col·lectiu de persones menors d'edat en aquest. L'Informe sobre Addiccions comportamentals: Joc amb diners, ús de videojocs i ús compulsiu d'internet en les enquestes de drogues i altres addiccions a Espanya realitza dos enquestes nacionals periòdiques anomenades EDADES (Enquesta sobre alcohol i drogues en Espanya) i ESTUDES (Enquesta sobre l'ús de drogues en ensenyances secundàries en Espanya) per aportar informació per poder realitzar un disseny de polítiques dirigides a prevenir el consum i els problemes derivats del consum de drogues i altres conductes addictives. Aquestes es realitzen mitjançant l'Observatori Espanyol de les Drogues i les Addiccions.

En l'enquesta ESTUDES, figura 4, de l'any 2018 es realitza una pregunta relacionada amb la formació que el centre educatiu ha proporcionat sobre el consum de drogues i altres addiccions en la que especifica que sols el 38,8% dels estudiants entre 14 i 18 anys han sigut informats dels efectes i problemes associats al joc en línia i les apostes.

<sup>10</sup> GÓMEZ YÁÑEZ, J.A.; LALANDA, C. (2019): Juego y Sociedad 2019, Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III, Getafe (Madrid),58

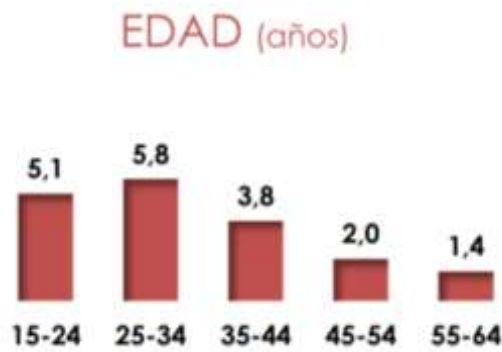
**Tabla 1.2.78.**

Evolución del porcentaje de estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años que han recibido formación en su centro educativo sobre el consumo de drogas y los problemas asociados y otras adicciones, según sexo (%). España, 2016-2018.

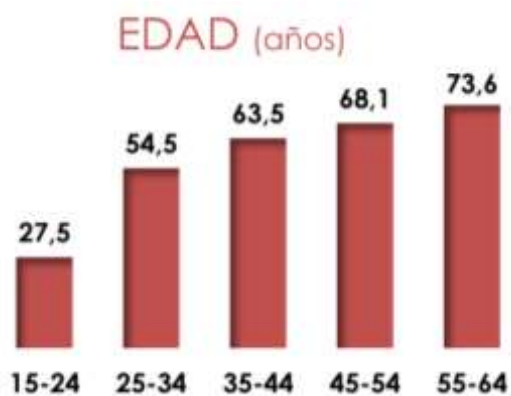
	Total	Hombre	Mujer
Efectos y problemas asociados a drogas legales	78,9	74,7	79,0
Efectos y problemas asociados a drogas ilegales	69,4	69,8	69,2
Efectos y problemas asociados al mal uso de las nuevas tecnologías	74,8	71,6	78,0
Efectos y problemas asociados al juego online, apuestas	38,8	42,3	35,5

Figura 4. OEDA (Observatori Espanyol de les Drogues i les Addiccions). Resultats enquesta sobre l'ús de drogues en ensenyances secundaries (ESTUDES).

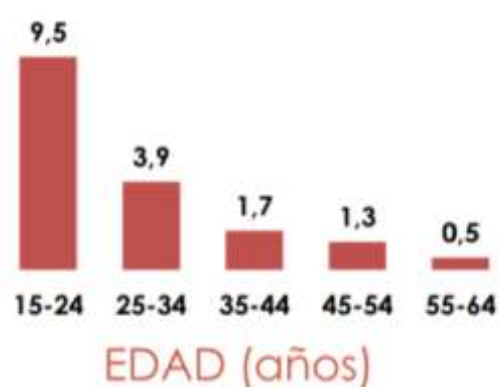
A més, l'estudi EDADES 2017-2018 estableix que el rang d'edat entre 25-34 anys són els que predominen en el joc en línia, gràfic 10, i el rang de 55 a 64 anys predominen en el joc presencial, gràfic 11. A més, cal recalcar que l'ús compulsiu d'internet predomina en el rang d'edat 15 a 24 anys, gràfic 12.



Gràfic 10. Rang d'edat del joc en línia. EDADES 2017-2018.



Gràfic 11. Rang d'edat del joc presencial. EDADES 2017-2018.



Gràfic 12. Rang d'edat ús compulsiu d'internet. EDADES 2017-2018.

Finalment, les dades més destacades de l'Informe sobre Addiccions comportamentals: Joc amb diners, ús de videojocs i ús compulsiu d'internet en les enquestes de drogues i altres addiccions a Espanya són les següents.

El rang d'edat que més participa en el joc en línia són els de 18 anys, gràfic 13. Malgrat això, és molt significat que fins als menors de 14 anys participen en aquesta pràctica. Ara bé, en el joc presencial, gràfic 14, els adolescents de 18 anys també predominen, però aquells de 14 anys contenen un número més alt que en la pràctica del joc en línia.



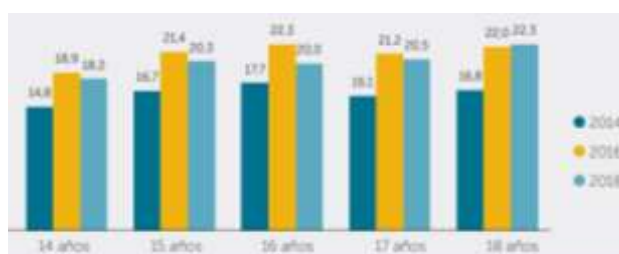
Gràfic 13. Prevalença del joc en línia en els estudiants de 14 a 18 anys. ESTUDES 2018.





Gràfic 14. Prevalença del joc presencial en els estudiants de 14 a 18 anys. ESTUDES 2018.

Així doncs, la prevalença d'usuaris d'internet amb un possible ús compulsiu d'aquest entre la població d'estudiants de 14 a 18 anys és un fet que amb les noves tecnologies ha incrementat. L'evolució en el gràfic 15 s'observa que des de l'any 2016 l'internet està afectant els adolescents d'una manera dolenta i problemàtica.



Gràfic 15. Evolució dels adolescents amb un possible ús compulsiu d'internet. ESTUDES 2014-2018.

### 5.3. Comunitat Valenciana

A la pàgina web de la Conselleria d'Hisenda de la Comunitat Valenciana<sup>11</sup> es presenta un Informe Anual del Joc en el qual es descriu tota l'activitat de competència autonòmica en relació amb el joc. L'últim informe publicat és de l'any 2018 on s'introdueix que la quantitat jugada en els jocs presencials, va augmentar un 0,96% respecte al 2017 amb un total de 2712 milions d'euros. En canvi, el document on es presenta el resultat de les activitats de les empreses d'apostes durant l'any 2019 la quantitat jugada sols en les empreses d'apostes en la Comunitat Valenciana va suposar una quantitat de 345544544 milions d'euros.

<sup>11</sup> <http://www.hisenda.gva.es/es/web/juego>

Segons l'Informe Anual del Joc a la Comunitat Valenciana per a l'any 2018 s'observa un increment del número de consumidors del joc respecte a l'any 2017. Al gràfic 16 es pot visualitzar l'increment de més de 22000 jugadors en tan sols un any.



Gràfic 16. Quantitat de jugadors a la Comunitat Valenciana. Informe Anual del Joc a la Comunitat Valenciana (2018)

La Direcció General del Joc estableix dades del mercat del joc de l'any 2018. La distribució dels locals de joc en la Comunitat Valenciana forma part d'un 81,8% les Sales de Joc (426), les Sales de bingo (59) un 11,3%, les sales específicament d'apostes (33) un 6,3% i Casinos (3) un 0,6%. A més, la Comunitat Valenciana compta amb 16055 locals d'hostaleria amb màquines tipus B i 3677 locals d'hostaleria amb màquines d'apostes.

Respecte als jocs de taula desenvolupats als establiments de casinos, l'any 2017 els ingressos suposaren una quantia de 22078000 d'euros però l'any 2018 aquesta quantitat disminueix fins a 21058158 euros.

En la Taula 6 es pot distingir l'evolució de la quantitat d'ingressos dels jocs de taula en els casinos des de l'any 2015 fins a l'any 2018. El descens més gran es pot trobar en la modalitat punt i blanca amb un percentatge del -28'22% durant l'any 2017/2018. Així mateix la modalitat de joc que menys ha disminuït durant l'any 2017/2018 és la ruleta americana amb un percentatge del -0,59%.

JUEGO	2015	2016	15/16	2017	16/17	2018	17/18
RULETA FRANCESA	0	0	0	0	0	0	0
RULETA AMERICANA	11.811	14.129	19'62%	12.357	-12'54%	12.284	-0'59%
BLACK JACK	4.670	3.800	-18'62%	3.780	-0'52%	3.510	-7'14%
PUNTO Y BANCA*	2.510	2.239	-10'79%	1.672	-25'32%	1.200	-28'22%
POQUER SIN DESCARTE	2.132	2.328	9'19%	2.216	-4'81%	2.058	-7'12%
POQUER DE CÍRCULO	2.185	1.969	-9'88%	1.827	-7'21%	1.739	-4'81%
TORNEOS	360	196	-45'55%	226	15'30%	267	18'14%
<b>TOTAL</b>	<b>23.668</b>	<b>24.661</b>	<b>4'19%</b>	<b>22.078</b>	<b>-10'47%</b>	<b>21.058</b>	<b>-4'61%</b>

(miles de euros)

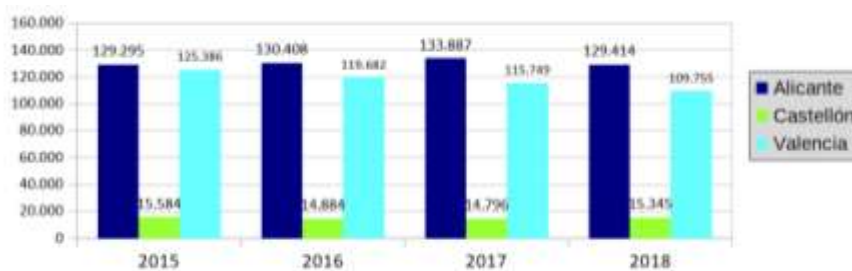
Taula 6. Evolució dels ingressos en jocs de taula de casinos. Informe Anual del Joc a la Comunitat Valenciana (2018)

Pel que fa al Bingo, de les 59 sales de bingo presencials que es troben a la Comunitat Valenciana, els ingressos en l'any 2018 baixaren respecte a l'any 2017 en un -3,75%, Taula 7. A més, la distribució per províncies dels cartons de bingo mostren una decadència d'aquests en les províncies de València i Alacant, però un lleuger ascens en la província de Castelló amb un 3,71%, gràfic 17.

2015	2016	15/16	2017	16/17	2018	17/18
270.265	264.974	-1'95%	264.433	-0'20%	254.514	-3'75%

(miles de euros)

Taula 7. Evolució dels ingressos totals del bingo a la Comunitat Valenciana. Informe Anual del Joc a la Comunitat Valenciana (2018)

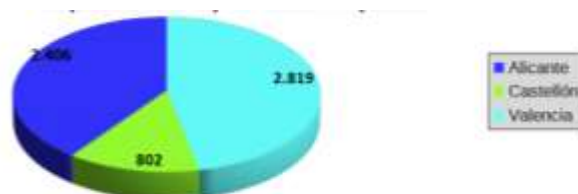


Gràfic 17. Distribució per províncies del import dels cartons de bingo. Informe Anual del Joc a la Comunitat Valenciana (2018)

L'activitat exercida per mitjà de les màquines d'apostes ha produït un increment de les mateixes passant de 5657, en l'exercici 2017 a 6027 en el 2018, la qual cosa ha suposat un increment del nombre de màquines i terminals d'apostes d'un 6,54%. A més, la gran majoria de màquines d'apostes es troben en l'hostaleria a la província de València. En els locals específics d'apostes, sales de casinos i establiments de bingos la província que més màquines concentra és València i en les sales de jocs i els terminals d'apostes Alacant és la província amb més màquines d'apostes. Per tant, la província de Castelló és la que menys màquines d'apostes concentra en el seu territori, taula 9 i gràfic 18.

MÀQUINAS AUXILIARES DE APUESTAS	ALICANTE	CASTELLÓN	VALENCIA
Hosteleria	1.156	596	1.893
Local Especifico de Apuestas	48	53	77
Salones	1.000	105	682
Casinos	7	5	8
Bingos	33	17	96
Terminales de Apuestas	162	26	63
<b>TOTAL</b>	<b>2.406</b>	<b>802</b>	<b>2.819</b>

Taula 8. Quantitat de màquines de joc segons establiments i províncies de la Comunitat Valenciana. Informe Anual del Joc de la Comunitat Valenciana (2018)



Gràfic 18. Quantitat de màquines d'apostes en cada província de la Comunitat Valenciana. Informe Anual del Joc de la Comunitat Valenciana (2018)

Per últim, com s'observa al gràfic 19 l'evolució de la quantitat de màquines d'apostes en els darrers anys ha anat augmentant. L'any 2015 hi havia un total de 4242 màquines, el 2016 en 4840 màquines, en 2017 en 5183 màquines i en 2018 en 5808 màquines d'apostes.



Gràfic 19. Evolució de la quantitat de màquines d'apostes a la Comunitat Valenciana. Dades del Mercat espanyol del Joc 2018. Direcció General del Joc.

## 5.4. Dades obertes

Les dades obertes són un conjunt de dades que lliurement qualsevol persona pot utilitzar, reutilitzar i redistribuir, sempre que es reconega a l'autor o autora del document de dades.

En la pàgina web de dades obertes del Govern d'Espanya<sup>12</sup> per a la reutilització de la informació pública existeixen escasses dades relacionades amb el joc, els documents publicats són sobre empreses fabricants o importadores de material de joc en Múrcia, altre document sobre empreses titulars de casinos en Múrcia i l'últim sobre empreses distribuïdores de material de joc a Múrcia.

Malgrat això, es pot considerar dades totes aquelles que publica la Direcció General del Joc a la seua pàgina web<sup>13</sup> en les que es troben dades relacionades amb el mercat del joc presencial i en línia espanyol, informes trimestrals, memòries i un apartat sobre dades que es poden descarregar del mercat del joc espanyol. Aquestes últimes podrien considerar-se dades obertes pel format en el qual està realitzat, es tracta d'excels que es poden descarregar i reutilitzar les dades.

<sup>12</sup> <https://datos.gob.es/>

<sup>13</sup> <https://www.ordenacionjuego.es/es>



## 5.5. Agenda 2030 i la Ludopatia

L'Agenda 2030 per al Desenvolupament Sostenible és un pla d'acció entre tots els estats membres de les Nacions Unides per a la protecció de les persones i el planeta.

Els 17 objectius de desenvolupament sostenibles que es poden observar a la fotografia 17 representen diferents àmbits econòmics, socials i ambientals amb l'objectiu d'abordar necessitats relacionades amb l'educació, la salut, la protecció social, el treball i el medi ambient.

Cada un dels 17 objectius incorpora un total de 169 de metes amb diversos indicadors per implantar i controlar aquests en diversos Estats. Per a aconseguir aquestes metes és imprescindible la col·laboració del govern, el sector privat i la societat civil.

Primerament, cal recalcar que la ludopatia no forma part de cap meta dels diferents Objectius de Desenvolupament Sostenible de l'Agenda 2030. En canvi, després d'haver analitzat la ludopatia i els seus fonaments, es troba una clara relació en alguns d'aquests.

El primer Objectiu de Desenvolupament Sostenible relacionat amb la ludopatia és el número 1, que tracta sobre posar fi a la pobresa en tot el món. Quan el consumidor del joc ja és considerat com a jugador patològic aquest es troba en una situació econòmica que no pot fer front per tots els deutes que el joc ha suposat per a ell. Per això, el ludòpata es troba en un moment de pobresa en la qual necessita tant ajuda psicològica com econòmica.

El segon Objectiu de Desenvolupament Sostenible relacionat amb la ludopatia és el número 3, que tracta sobre garantir una vida sana i promoure el benestar en totes les edats. En aquests objectius es redacta la meta 3.5 relacionada amb enfortir la prevenció i el tractament de l'abús de substàncies addictives (estupefaents i alcohol). En aquesta meta perfectament es podria incloure la prevenció i tractament d'altres modalitats addictives com és el joc, ja que el joc patològic i problemàtic ja forma part dels objectius de l'Organització Mundial de la Salut.

L'últim Objectiu de Desenvolupament Sostenible que es pot relacionar amb la ludopatia és el número 4 relatiu a garantir una educació inclusiva i equitativa de qualitat i promoure oportunitats d'aprenentatge permanent per a tots. L'educació és una part fonamental de la ludopatia, sobretot, de la prevenció d'aquesta en els menors d'edat. Per això, els programes i tallers vinculats a l'addicció al joc en el col·lectiu més vulnerable avui en dia amb el joc en línia suposa un objectiu indispensable per a disminuir el joc patològic en adolescents i joves.



Imatge 12. Objectius de desenvolupament Sostenible.



## Capítol VI. Propostes de millora i Conclusions

### 6.1. Propostes de millora

Les propostes de millora en relació amb les addiccions al joc i l'actuació de les administracions públiques, centres educatius i la ciutadania es fonamenta en tres àmbits amb la finalitat principal de prevenció i disminució dels casos de la ludopatia.

La primera proposta és l'increment de la formació i informació dels efectes negatius del joc patològic mitjançant campanyes informatives i preventives del joc de forma que supose una reacció més directa i impactant en la població amb l'objectiu de conscienciar la població de les greus conseqüències d'aquesta. Algunes accions podrien ser la sensibilització i conscienciació sobre les conseqüències del joc problemàtic mitjançant campanyes en mitjans de comunicació, espais visibles en ciutats i pobles i sobretot la formació en matèria del joc en tots els àmbits, és a dir, adolescents, persones adultes, professors, personal de les administracions públiques... A més, és important tenir en compte les dades obertes per a la aplicació de la informació relativa al joc, que actualment resulta escassa tant a nivell local, autonòmic i estatal. És indispensable trobar dades sobre la ludopatia i els seus efectes per tal de posar en coneixement la societat del problema que aquesta suposa.

La segona proposta és la incorporació del joc en educació, és a dir, en tots els nivells dels centres educatius, de continguts com tallers o programes per a la prevenció del joc entre adolescents i joves. La formació del professorat és una proposta imprescindible per posar en alerta a les mares i pares dels alumnes que puguen desenvolupar una addicció al joc, així com el control del joc en les aules. A més a més, seria d'especial importància la realització de programes en les que participen alumnes i mares i pares per obtenir una visió dels jocs o videojocs totalment oposada a la que actualment tant els joves com les mares i pares tenen sobre aquesta pràctica.

La tercera proposta és el control i inspecció del joc per prevenir l'augment de casos de joc patològic i problemàtic mitjançant la limitació de la publicitat relativa al joc en mitjans de comunicació i internet. Algunes accions podrien ser la limitació d'accés i prohibició de la pràctica del joc sobretot

en persones vulnerables i el control de la publicitat, patrocini i promoció del joc mitjançant la prohibició d'aquesta en persones conegudes.

Aquestes propostes són el pilar per aconseguir una societat menys addictiva al joc i més compromesa amb jugar amb responsabilitat i per ser un mitjà per utilitzar el temps d'oci i entreteniment. Tanmateix, la col·laboració de les administracions públiques i centres educatius és una actuació definida per implantar noves mesures en contra de l'addicció al joc. La col·laboració de l'administració pública és una forma de visibilitzar les addiccions al joc, per això, ajuntaments com el de la ciutat de València ha canviat el nom de departament de drogodependències per departament d'addiccions per donar una perspectiva diferent de les addiccions no solament a drogues si no també amb la incorporació del joc com addicció, cosa que molts altres ajuntaments haurien de reflectir en les seues actuacions. Així com l'actuació dels centres educatius és fonamental per informar al col·lectiu més vulnerable del joc patològic i problemàtic.

## 6.2. Conclusions

Després d'efectuar les propostes de millora, les conclusions que es poden extraure del treball són de clara prioritat per aconseguir una societat lliure de joc patològic i problemàtic.

Actualment el joc és considerat com a no problemàtic entre la ciutadania per desconeixement, el tracten com joc d'oci i entreteniment a pesar que no s'adonen del problema que aquest està causant en els diferents aspectes de la vida tant de les persones adultes i adolescents.

Malgrat això, tant la normativa com les actuacions de les institucions principals no acompanya per a considerar el joc com a conflicte. La normativa en relació amb el joc és escassa respecte a la quantitat de problemes que aquesta desenvolupa, l'actuació d'administracions públiques és insuficient en matèria de sensibilització i conscienciació, així com el paper dels centres educatius és insignificant per disminuir el joc en els menors d'edat.

A pesar que la Comunitat Valenciana amb la nova redacció de la Llei 1/2020 ha incorporat mesures per disminuir la ludopatia com la distancia entre centres educatius i sales de jocs o la prohibició de

la publicitat, aquestes mesures resulten escasses amb relació a la importància que la Llei 13/2011 hauria de donar al joc majoritàriament amb accions per frenar el joc en línia.

L'actuació de les administracions públiques és insuficient pel fet que no es realitzen actuacions en relació amb el joc. Existeixen ajuntaments d'àmbit local que no contempnen ni una sola mesura per prevenir el joc ni per controlar els establiments de les sales de jocs en el seu municipi, ni campanyes de sensibilització. Així mateix, l'Agenda 2030 incorpora objectius per disminuir l'addicció a substàncies addictives però no inclou el joc patològic.

El paper dels centres educatius hauria de ser fonamental per reduir el joc en les persones menors de divuit anys, no obstant això, pocs centres estableixen com a activitat extraescolar o dins del seu currículum d'assignatures un apartat per aprofundir i donar a conèixer el joc i les seues conseqüències.

En conclusió, les xifres de ludopatia continuen incrementant amb el pas del temps i l'actuació de les institucions resulta clarament insuficient per enfrontar el problema que l'addicció al joc desenvolupa en persones adultes, adolescents, joves i col·lectius vulnerables.

## Bibliografía

- ADICIONES VALENCIA. El impacto de la publicidad en la ludopatía. <<https://adicionesvalencia.es/impacto-la-publicidad-la-ludopatia/>> [Consulta: 30 de juny de 2020]
- ASSOCIACIÓ D'AJUDA I REINSERCIÓ AL DROGODEPENDENT. Tipus d'addiccions. <<http://www.aalba.org/publicacions/tipus-addiccions.html>> [Consulta: 1 de juny de 2020]
- CHÓLIZ, M (2006). "Adicción al juego de azar" en Universidad de Valencia <[https://www.uv.es/choliz/ADICCION%20AL%20JUEGO%20\(MCholiz\).pdf](https://www.uv.es/choliz/ADICCION%20AL%20JUEGO%20(MCholiz).pdf)> [Consulta: 1 de juny de 2020]
- CLÍNICA PSIQUIATRÍA DELIO GUERRO. Ludopatía. <<https://clinicadelioguerropsiquiatra.com/ludopatia/>> [Consulta: 15 de juny de 2020]
- CONDE, J (2019). "El riesgo de tener la casa de apuestas frente del cole" en El Diario, 19 de enero de 2019, <[https://www.eldiario.es/extremadura/sociedad/peligro-tener-casa-apuestas-enfrente\\_1\\_1745010.html](https://www.eldiario.es/extremadura/sociedad/peligro-tener-casa-apuestas-enfrente_1_1745010.html)> [Consulta: 22 de juny de 2020]
- CONSEJO EMPRESARIAL DEL JUEGO. Anuario del juego en España 2019. <<http://www.cejuego.com/publicaciones/files/Anuario%20del%20Juego%20en%20Espa%C3%B1a%202019%20-%20Cifras%20y%20datos%20socio-econ%C3%B3micos.pdf>> [Consulta: 20 de juliol de 2020]
- CONSELLERIA D'HISENDA I MODEL ECONÒMIC. Informe Anual de Juego de la Comunitat Valenciana. <<http://www.hisenda.gva.es/es/web/juego/serviciosgenerales-infogeneral-comision-memorias>> [Consulta: 25 de juliol de 2020]
- CONSELLERIA D'HISENDA I MODEL ECONÒMIC. Resultado de las actividades de las empresas de apuestas durante el año 2020. <<http://www.hisenda.gva.es/es/web/juego/informacion-estadistica-de-las-apuestas>> [Consulta: 25 de juliol de 2020]
- CONSELLERIA DE PARTICIPACIÓ, TRANSPARÈNCIA, COOPERACIÓ I QUALITAT DEMOCRÀTICA. Dades Obertes. <[https://dadesobertes.gva.es/va/dataset?q=&sort=views\\_recent+desc](https://dadesobertes.gva.es/va/dataset?q=&sort=views_recent+desc)> [Consulta: 7 de agost de 2020]
- COTO, S (2020) "Famosos que ya no podrán hacer publicidad a las casas de apuestas", de 21 de febrero de 2020, <[https://www.elplural.com/sociedad/famosos-no-publicidad-casas-apuestas\\_233732102](https://www.elplural.com/sociedad/famosos-no-publicidad-casas-apuestas_233732102)> [Consulta: 10 de juliol de 2020]

DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN DEL JUEGO. Código de Conducta sobre Comunicaciones Comerciales de las Actividades de Juego. <<https://www.ordenacionjuego.es/es/acuerdo-de-corrregulacion>> [Consulta: 30 de juny de 2020]

DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN DEL JUEGO. Datos del mercado español del juego. <<https://www.ordenacionjuego.es/es/datos-mercado-espanol-juego>> [Consulta: 20 de juliol de 2020]

DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN DEL JUEGO. Descripción del Servicio Phishing Alert. <<https://www.ordenacionjuego.es/es/phishing-alert-descripcion>> [Consulta: 28 d'agost de 2020]

DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN DEL JUEGO. Jugar Bien, jugar con responsabilidad. <<https://www.jugarbien.es/contenido/las-definiciones-del-juego>> [Consulta: 1 de juny de 2020]

DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN DEL JUEGO. Jugar Bien, jugar con responsabilidad. <<https://www.jugarbien.es/blog/el-perfil-del-jugador-patologico>> [Consulta: 1 de juny de 2020]

DIRECCIÓN GENERAL DEL JUEGO. Relaciones Institucionales. <<https://www.ordenacionjuego.es/es/relaciones-institucionales>> [Consulta: 20 de juny de 2020]

EDUCACIÓ VALÈNCIA. Taller Ludens. <<https://educacio-valencia.es/es/proyectos/taller-ludens/>> [Consulta: 22 de juny de 2020]

España. Ley 1/2020, de 11 de junio, de la Generalitat, de regulación del juego y de prevención de la ludopatía en la Comunitat Valenciana, 15 de junio de 2020, núm. 8834.

España. Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, 28 de mayo de 2011, núm. 127.

España. Ordenanza Reguladora para la implantación de establecimientos dedicados a salones de juegos de azar y apuestas en el municipio de Real Sitio de San Idelfonso, 18 de octubre 2019.

Europa. Directiva 2006/123/CE del Parlamento Europeo y del Consejo de 12 de diciembre de 2006 relativa a los servicios en el mercado interior, 27 de diciembre de 2006, núm. 376/36, página 16.

Europa. Libro Verde sobre el juego en línea en el mercado interior, 24 de marzo de 2011, páginas 11 a 16.

EUROPEAN GAMING & BETTING ASSOCIATION, Statics. <<https://www.egba.eu/resources/statistics/>> [Consulta: 15 de juliol de 2020]

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE JUGADORES DE AZAR REHABILITADOS. Descripción de la enfermedad, la ludopatía. <<https://fejar.org/ludopatia/>> [Consulta: 1 de juny de 2020]

FIGOLS, P (2019). "El peligro de las casas de apuestas junto al instituto" en Heraldo, 23 de enero de 2019, <<https://www.heraldo.es/noticias/aragon/2019/01/23/el-peligro-las-casas-apuestas-junto-instituto-1288642-300.html>> [Consulta: 22 de juny de 2020]

GUERRI, M (2016). “La adicción al juego o Ludopatía y los distintos tipos de jugadores” en PsicoActiva, 4 d’Agost. <<https://www.psicoactiva.com/blog/adiccion-juego-ludopatia-distintos-tipos-jugadores/>>[Consulta: 1 de juny de 2020]

La redacción (2019). “El valor de las apuestas deportivas en el deporte” en El periódico oficial de Huelva, 6 de diciembre de 2019, <<https://huelvaya.es/2019/12/06/el-valor-de-las-apuestas-deportivas-en-el-deporte/>> [Consulta: 3 de juliol de 2020]

La redacción (2020). “La influencia de las apuestas deportivas a través de la publicidad”, de 1 de abril de 2020, <<https://lapublicidad.net/la-influencia-de-las-apuestas-deportivas-a-traves-de-la-publicidad/>> [Consulta: 3 de juliol de 2020]

LÓPEZ, M (2015). “Las tres fases del ludópata” en Agrajer, 19 de novembre. <<http://agrajer.org/como-llegar-a-convertirse-en-ludopata/>> [Consulta: 1 de juny de 2020]

MINISTERIO DE ASUNTOS ECONÓMICOS Y TRANSFORMACIÓN DIGITAL. Datos Abiertos. <<https://datos.gob.es/>> [Consulta: 7 de agost de 2020]

MINISTERIO DE ASUNTOS EXTERIORES, UNIÓN EUROPEA Y COOPERACIÓN. Organización Mundial de la Salud. <<http://www.exteriores.gob.es/RepresentacionesPermanentes/OficinadelasNacionesUnidas/es/quees2/Paginas/Organismos%20Especializados/OMS.aspx>> [Consulta: 15 de juny de 2020]

MINISTERIO DE DERECHOS SOCIALES Y AGENDA 2030. Agenda 2030. <<https://www.agenda2030.gob.es/>> [Consulta: 8 de agost de 2020]

MINISTERIO DE SANIDAD. Observatorio Español de las Drogas y Adicciones (OEDA). <<https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/home.htm>> [Consulta: 20 de juliol de 2020]

NAHUM MONTAGUD. Los 7 tipos de Ludopatía (causas, síntomas y tratamiento). <<https://psicologiaymente.com/drogas/tipos-de-ludopatia>> [Consulta: 1 de juny de 2020]

PÉREZ MUÑOZ, E (2015). Cuestiones deontológicas de la publicidad en el juego. Trabajo final de grado en Publicidad y Relaciones Públicas. Universidad de Alicante.

GIL SALOM, D. et al. (2018). El poliedro del ApS. Valencia: Editorial UPV. <<https://upvaps.blogs.upv.es/files/2020/05/Poliedro-Aps-Completo-1.pdf>> [Consulta: 25 d’agost de 2020]

R.V.L. (2018). “Talleres en los colegios para prevenir adicción a juegos de azar por internet” en Levante, 2 de noviembre de 2018, <<https://www.levante-emv.com/valencia/2018/11/02/talleres-colegios-prevenir-adiccion-juegos/1789766.html>>[Consulta: 22 de juny de 2020]

RTVE (2020). "Publicidad solo de madrugada, prohibida en camisetas y sin bonos de bienvenida: Garzón endurece la ley del juego", de 9 de julio de 2020, <<https://www.rtve.es/noticias/20200709/garzon-refuerza-ley-juego/2026520.shtml>> [Consulta: 10 de julio de 2020]

SAMMY, E (2019). "El mercado de juego online en Europa creció un 11%", en SECTOR GAMBLING, de 15 de diciembre de 2019, < <https://www.sectorgambling.com/2019/12/15/el-mercado-de-juego-online-en-europa-crecio-un-11/#>> [Consulta: 15 de julio de 2020]

TENIAS, I (2016). "La familia del jugador patológico o ludópata" en Confederación de Alcohólicos, Adictos en Rehabilitación y Familiares de España, 15 de marzo de 2016, <<http://www.caarfe.org/noticias/item/231-la-familia-del-jugador-patol%C3%B3gico-o-lud%C3%B3pata.html>> [Consulta: 22 de junio de 2020]

UTRILLA, T (2019). "Evolución normativa de la regulación del juego en España y situación actual" en Ciudad Real Digital. <<https://www.ciudadrealdigital.es/noticias/58103/Evolucion/normativa/de/la/regulacion/del/juego/en/Espana/y/situacion/actual>> [Consulta: 1 de junio de 2020]