

**FACULTAD DE ADE. UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE  
VALENCIA**



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**

**MÁSTER UNIVERSITARIO EN GESTIÓN ADMINISTRATIVA**

**TRABAJO FINAL DE MÁSTER**

**El juego online, sus consecuencias; la necesidad de  
nuevas políticas públicas.**

**Autor:**

Zapata Polo, Rubén

**Tutor:**

Bartolomé Cenzano, José Carlos De



# ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. OBJETO .....	3
2.1. Objetivo general .....	3
2.2. Objetivos específicos.....	3
3. METODOLOGÍA.....	4
3.1. Diseño de la investigación.....	5
3.2. Participantes (Muestra).....	5
3.3. Materiales (Instrumentos de recogida de información).....	5
4. ANTECEDENTES HISTÓRICOS Y EVOLUCIÓN DEL JUEGO .....	7
5. MARCO NORMATIVO DEL JUEGO ONLINE .....	11
5.1. Nivel Europeo.....	11
5.2. Nivel Estatal .....	12
5.3. Nivel autonómico .....	21
5.3.1. Comunidad Valenciana .....	21
5.3.2. Comunidad de Madrid.....	23
5.3.3. Comunidad Catalana .....	24
5.3.4. Comunidad Andaluza.....	25
5.3.5. Comunidad de Aragón .....	26
5.3.6. Principado de Asturias.....	26
5.3.7. Comunidad de Galicia .....	27
5.3.8. Comunidad de Castilla y León.....	28
5.3.9. Comunidad de Castilla – La Mancha.....	29
5.3.10. Comunidad de Cantabria .....	30
5.3.11. Comunidad de Extremadura.....	30
5.3.12. Comunidad de las Islas Baleares.....	31
5.3.13. Comunidad de Navarra.....	32
5.3.14. Comunidad de La Rioja .....	33
5.3.15. Comunidad de Murcia .....	34
6. EL JUEGO ONLINE Y SUS CONSECUENCIAS SOCIOLÓGICAS, FAMILIARES Y PSICOLÓGICAS ENTRE LOS JÓVENES .....	35
6.1. Consecuencias sociológicas.....	40
6.2. Consecuencias familiares .....	45
6.3. Consecuencias psicológicas.....	47
7. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN.....	50
8. PROPUESTAS DE MEJORA Y PREVENCIÓN.....	57

8.1. Prevención desde el ámbito familiar .....	57
8.2. Prevención en el ámbito educativo .....	58
8.3. Prevención ante la publicidad llamativa del juego online .....	59
8.4. El juego responsable como prevención .....	60
9. CONCLUSIONES.....	62
10. BIBLIOGRAFÍA.....	64
11. ANEXOS.....	68

## TABLA DE ILUSTRACIONES

<i>Ilustración 1. Perfil de los que apuestan o juegan online en España (Fuente: DGOJ)</i> .....	35
<i>Ilustración 2. Crecimiento del margen neto del sector del juego online año a año (Fuente: DGOJ)</i> .....	36
<i>Ilustración 3. Cantidad apostada en juego online, año a año (Fuente DGOJ)</i> .....	36
<i>Ilustración 4. Cantidad apostada en juegos online 2018(Fuente DGOJ)</i> .....	37
<i>Ilustración 5. Ejemplo de búsqueda de bonos (Fuente: Google)</i> .....	39
<i>Ilustración 6. La publicidad en el juego online (Fuente:Infoadex)</i> .....	42
<i>Ilustración 7. Josep Pedrerol promocionando casa de apuestas (Fuente:MEGA)</i> .....	44
<i>Ilustración 8. Publicidad en atresmedia (Fuente:Atresmedia)</i> .....	44

## TABLA DE GRÁFICOS

<i>Gráfico 1. Mujer u Hombre</i> .....	50
<i>Gráfico 2. Edad</i> .....	51
<i>Gráfico 3. Situación Laboral</i> .....	51
<i>Gráfico 4. Nivel de estudios</i> .....	52
<i>Gráfico 5. Apuesta alguna vez</i> .....	52
<i>Gráfico 6. Frecuencia de juego</i> .....	53
<i>Gráfico 7. Dinero Invertido</i> .....	53
<i>Gráfico 8. Tiempo apostando</i> .....	54
<i>Gráfico 9. Juego normalizado e incremento de la publicidad</i> .....	54
<i>Gráfico 10. Influencia de personas famosas en la publicidad</i> .....	55

## **RESUMEN**

Los juegos online hoy en día son una actividad muy peligrosa entre los jóvenes. No obstante, desde hace un tiempo se ha observado un incremento notable del número de jóvenes que sufren o están al borde de la ludopatía. En este trabajo revisamos el impacto de estas prácticas sobre los jóvenes y discutimos la conveniencia de promover un concepto de “juego responsable” que permita alertar de sus riesgos e impida eficazmente el acceso a los menores de edad. A su vez, analizamos las principales consecuencias asociadas al juego y apuestas, tanto las consecuencias sociológicas, las familiares y las psicológicas. Los poderes públicos y la misma industria del juego deben considerar estos factores y concretar el desarrollo de planes que promuevan un modelo de juego seguro y controlado. La publicidad debe tener en cuenta criterios de protección de los consumidores sabiendo que, aun cuando les está prohibido, los menores acceden con facilidad al juego de azar online.

**PALABRAS CLAVE:** Juego online, riesgos, consecuencias, jóvenes, publicidad, adicción y responsabilidad.

## **ABSTRACT**

Online games today are a very notorious activity among young people. However, for some time there has been a notable increase in the number of young people who suffer from or are on the verge of gambling. In this paper we review the impact of these practices on young people and discuss the advisability of promoting a concept of "responsible gambling" that allows alerting of its risks and effectively prevents access to minors. In turn, we analyze the main consequences associated with gambling and betting, both sociological, family and psychological consequences. The public powers and the gaming industry itself must consider these factors and specify the development of plans that promote a safe and controlled gaming model. Advertising must take into account consumer protection criteria, knowing that, even when it is prohibited, minors can easily access online gambling.

**KEY WORDS:** Online gambling, risks, consequences, youth, advertising, addiction and responsibility.

## **1. INTRODUCCIÓN**

Los juegos online son la actividad más adictiva a la que se están enganchando los adolescentes de hoy en día. Para más de la mitad de los jóvenes españoles entre 18 y 35 años (un 56,3% de los casos), jugar por internet ha pasado de ser una simple afición a convertirse en su principal adicción, según un estudio elaborado por el Instituto de Investigación Biomédica de Bellvitge (IDIBELL).

De hecho, en 2013, la Asociación Americana de Psiquiatría ya incluyó la adicción al juego online dentro de la categoría de trastornos mentales.

Quienes padecen la adicción a los juegos en línea no dejan de pensar en el juego. Lo hacen de noche y día, con ansiedad y sin control, porque sienten que es una necesidad, como afirman los especialistas.

Los principales factores asociados al juego problemático son la edad de inicio, el entorno familiar, la influencia de la publicidad, el consumo de sustancias estimulantes y las actitudes del grupo de iguales. Los poderes públicos y la misma industria del juego deben considerar estos factores y concretar el desarrollo de planes que promuevan un modelo de juego seguro y controlado. La publicidad debe tener en cuenta criterios de protección de los consumidores sabiendo que, aun cuando les está prohibido, los menores acceden con facilidad al juego de azar online.

La normalización mediática de las apuestas deportivas y la fácil accesibilidad a empresas de juego, tanto en el mundo online como offline, son algunas de las razones que han provocado que el perfil del jugador se haya rejuvenecido y que en la actualidad este segmento de edad represente cerca del 30% del total de apostadores, el segundo más numeroso en este sentido (Jiménez, 2017).

El fenómeno del juego online se encuentra enmarcado en un contexto determinado por el incremento de empresas de juego en barrios obreros, así como de sus comunicaciones comerciales. Estas, han inundado tanto el espacio físico como el virtual: se encuentran en la calle, en los autobuses, en Internet y hasta en las camisetas de los jugadores de fútbol profesional. Esta problemática social afecta de forma especial en la población joven (18 a 25 años), que en la actualidad representa cerca del 30% del total de apostadores, tan solo superado por el segmento de personas de 26 a 35 años (Jiménez, 2017)..

En este trabajo vamos a hacer un recorrido sobre los antecedentes históricos y la evolución del juego, conocer cuáles son los diferentes tipos de juegos de azar online, también abordaremos el marco normativo del juego online y por último profundizaremos en las consecuencias sociológicas, familiares y psicológicas del juego online en los jóvenes. La justificación de esta investigación es preservar la salud y elevar el nivel de protección de todos los ciudadanos, en particular los menores,

frente a los riesgos que puedan derivarse de una participación excesiva en las apuestas online. En este artículo examinamos la influencia de estas prácticas sobre los jóvenes y discutimos la conveniencia de promover un concepto adecuado de “juego responsable”.

## **2. OBJETO**

El objeto del presente trabajo final de máster trata de realizar un análisis detallado y comparado entre las distintas Comunidades Autónomas sobre las consecuencias sociológicas, familiares y psicológicas del juego online entre los jóvenes. Con el fin de proponer nuevas políticas públicas.

### **2.1. Objetivo general**

Estudiar de manera rigurosa el juego online, sus consecuencias: la necesidad de nuevas políticas públicas.

### **2.2. Objetivos específicos**

- Conocer los antecedentes históricos y la evolución del juego.
- Describir de forma detallada el Marco Normativo del juego online.
- Estudiar los factores que pueden llevar a los jóvenes a ser víctimas del juego online.

### 3. METODOLOGÍA

En primer lugar se ha realizado una consulta documental y bibliográfica de diferentes estudios y textos que abordaban la situación y panorama actual en relación a los jóvenes y la influencia de la publicidad de los juegos de azar. El objetivo principal era recopilar la información necesaria para posteriormente sustentar, justificar y apoyar los resultados de esta investigación.

Una vez analizado el mercado nacional del juego online, es esencial conocer el perfil del jugador online. El principal objetivo que vamos a llevar a cabo es dar a conocer las características, las preferencias y los hábitos de juego de los usuarios, para que todos los agentes involucrados en el sector del juego, como las casas de apuestas, los organismos reguladores del juego online, las distintas organizaciones implicadas en este sector (como aquellas que luchan contra la ludopatía y las que velan por la transparencia y buena praxis del juego), los medios de comunicación, los consumidores y la sociedad en general, puedan usar esta información como herramienta de ayuda y de referencia para alcanzar sus propios objetivos. Para ello será necesario determinar las características personales y sociales de aquellos que apuestan, para ver si éstas pueden influir en las decisiones de juego que toman, saber cómo se comporta el jugador online de nuestra población objeto de estudio cuando apuesta y conocer qué factores tienen en cuenta a la hora de hacerlo.

Podemos decir que el sector del juego online es muy amplio y recoge modalidades de juego muy diferentes entre sí. Esto hace que los rasgos del perfil de dicho jugador promedio varíen enormemente según el tipo de juego al que apuestan.

Según un estudio que se llevó a cabo en el año 2013 por *PricewaterhouseCoopers*, la Universidad del Sur de California y la Escuela de Negocios de Londres, la generación millennial comprende a los nacidos entre los años 1984 y 1999 (Martínez, 2018). De acuerdo al informe realizado por la Dirección General de Ordenación del Juego, durante el año 2015, último año del que se disponen de datos, el 66,5% del total de jugadores online tenían una edad comprendida entre los 18 y los 35 años. El hecho de escoger para la realización de esta investigación a esta generación es porque está constituida por personas que se han desarrollado inmersas en la era digital, es decir, han crecido en una época en la que la revolución tecnológica ha provocado el acceso masivo a los servicios online, entre los que se encuentra el mercado del juego y las apuestas online, por lo que sería interesante analizar el comportamiento de esta generación en el juego online (Ferrer, 2010). Además, tal y como indican, Cases et al. (2018) afirman que quienes practican esta modalidad lo suelen hacer de forma regular y frecuente.

### **3.1. Diseño de la investigación**

Según Sabino (2007), el diseño de investigación es un plan global de exploración que integran de un modo coherente y correcto, técnicas de recogida de datos a utilizar, análisis previstos y objetivos, tiene como objetivo proporcionar un modelo de verificación que permita contrastar hechos con teorías, y su forma es la de una estrategia o plan general que determina las operaciones necesarias para hacerlo.

De acuerdo al problema planteado y a los objetivos a lograr, la investigación referida al juego online entre los jóvenes y las consecuencias que esto conlleva, se considera como una investigación de tipo descriptiva, orientada a analizar el comportamiento de la variable en el contexto de estudio. Así mismo, para Arias (2006), la investigación descriptiva “consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento.

### **3.2. Participantes (Muestra)**

Según Chávez (2007), señala la población como el universo de la investigación, formada por características para diferenciar los sujetos, sobre los cuales se pretende sistematizar los resultados de la investigación.

Asimismo, los sujetos seleccionados para la investigación han sido 60 personas anónimas, que rondan entre los 18 y 35 años.

### **3.3. Materiales (Instrumentos de recogida de información)**

El éxito de una investigación recae en la mayor parte en las técnicas seleccionadas para la recogida de información, así como en la capacidad de los instrumentos utilizados para ello. Al respecto Arias (2006), afirma que la técnica de recogida simboliza el conjunto de procedimientos o formas utilizadas en la obtención de la información necesaria para lograr los objetivos de la investigación.

En lo que concierne a la investigación planteada, se estableció el diseño tipo de campo, en este sentido Finol y Camacho (2008), definen como técnica de campo el “procedimiento por medio del cual se obtiene y registra información, directamente en el lugar que ocurren los fenómenos, hecho o situaciones objeto de investigación”, considerando dentro de esta modalidad a la encuesta.

Del mismo modo Arias (2006), señala que la información obtenida ha de ser almacenada para luego ser procesada, analizada e interpretada; por lo tanto, es necesario contar con instrumentos apropiados, entre los cuales indica el cuestionario.

Por tanto, la herramienta utilizada para la recogida de datos sobre el juego online y sus consecuencias entre los jóvenes ha sido la realización de un cuestionario personal. Según Azofra

(1999) un cuestionario es, el instrumento estandarizado que utilizamos para la recogida de datos durante el trabajo de campo de algunas investigaciones cuantitativas, fundamentalmente, las que se llevan a cabo con metodologías de encuestas.

La encuesta personal que ha sido divulgada de manera online a través de email y redes sociales. Esta encuesta ha sido elaborada con la herramienta informática Google Forms y cuenta con un total de 12 preguntas (*Anexo I*).

#### 4. ANTECEDENTES HISTÓRICOS Y EVOLUCIÓN DEL JUEGO

El juego ha estado presente en la sociedad humana desde el principio de los tiempos. Cabe destacar la aparición del juego en las dos grandes culturas clásicas: Grecia y Roma.

En la Antigua Grecia, el juego se mencionaba *παιδεια* se refería a las acciones de los niños y a las «niñerías». Los griegos ya distinguían entre: *paidia* (*παιδεια*) con el sentido de frivolidad, expresiones espontáneas del juego (peleas, tumultos, bromas), y *agón* (*αγων*) que hacía alusión a la contienda o desafío de los juegos de competición y de lucha entre varios contrincantes, que se habían puesto previamente de acuerdo en las normas.

En Roma, el juego en un principio estaba más orientado al trabajo que al ocio. El Estado impulsa una serie de juegos, como pueden ser los juegos de pelota; los juegos circenses y de gladiadores; y las naumaquias<sup>1</sup> (*ναυμαχία*).

El juego ha ido acomodándose a las necesidades y a las modas que van surgiendo en cada periodo histórico. Por ejemplo, entre 1251 y 1283 Alfonso X “El Sabio” rey de Castilla, León y Galicia ya encargó el Libro de los juegos o Libro del ajedrez, dados y tablas. Otro momento histórico y que actualmente es uno de los juegos más populares es el blackjack, pues este juego se conoce en España desde el siglo XVII, ya que se nombra en las Novelas Ejemplares de don Miguel de Cervantes, publicadas en 1613, concretamente en el relato “Rinconete y Cortadillo”, donde se habla del juego Veintiuno. Es en esencia lo mismo que el juego de blackjack, cuyo fin es ganar a la casa con las cartas sumando 21 entre ellas o aproximarse lo máximo posible a esa cifra sin sobrepasar los 21.

En general, las aportaciones al juego en España han sido el juego de naipes y la lotería nacional. Esta última, que actualmente sigue en funcionamiento, fue aprobada por las Cortes de Cádiz el 23 de noviembre de 1811, en el que su primer sorteo se celebró el 04 de marzo de 1812. Fue una copia de la existente ya en México, Virreinato de Nueva España, desde 1770. Popularmente en sus inicios se conocía como Lotería Moderna, para que se diferenciase de la Lotería Primitiva que el Marqués de Esquilache (artífice de la implantación de la lotería), en aquel entonces ministro de Hacienda del Rey Carlos III, la instituyera en 1763.

No obstante sería en el año 1862 donde el Gobierno suprimió esta Lotería, hasta que en 1985 por Real Decreto 1360/1985 de 01 de agosto, se crea la nueva Lotería Primitiva, ahora conocida como simplemente, La Primitiva. El juego consiste, entre los números del 1 al 49, escoger un

---

<sup>1</sup> Espectáculo de la Antigua Roma que representaba un combate naval. La primera naumaquia conocida fue la ofrecida por Julio César al pueblo de Roma en el 46 a. C., durante la celebración de su cuádruple triunfo.

determinado número de ellos, dependiendo si se juega por el método sencillo múltiple, más el número del reintegro, que se compone del 0 al 9. El resultado final será de seis bolas de las 49 que se extraen del bombo más el número del reintegro, para así acertar la combinación ganadora del sorteo.

Otra clase de juego que ha implantado la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado (SELAE), anteriormente la Lotería Nacional del Estado<sup>2</sup>(LAE), son las famosas quinielas de fútbol, que aparecieron en 1946 y siguen funcionando, a pesar de la alta competencia actualmente de las casas de apuestas deportivas privadas. En sus inicios, la Quiniela funcionaba según los resultados de cada equipo: 30 puntos si el resultado era exacto, 20 si acertabas el ganador y la misma diferencia de goles, 19 si había diferencia de un gol, 18 si había diferencia de dos goles y así sucesivamente, siempre y cuando acertabas el ganador del partido. En caso de empate en el partido, un gol de diferencia sobre el resultado suponía 19 puntos y dos goles de diferencia 18. Dos años después, se implanta el sistema 1X2, donde el 1 significa que gana el equipo local, la X que hay empate y el 2 que gana el equipo visitante, este sistema es el que actualmente está a día de hoy en nuestras quinielas de fútbol.

Otra modalidad de juego relacionado con el fútbol es el Quinigol, que consiste en acertar el número de goles que marcará cada equipo de fútbol, normalmente son seis partidos diferentes.

En 1988 se celebra el primer sorteo de Bonoloto, otro juego que sigue en vigor en la actualidad. Este juego se considera como una de las modalidades de la primitiva, ya que el funcionamiento del juego es igual que la Primitiva, se hizo para que hubiera sorteo todos los días, ya que la Primitiva solo se hacía un día a la semana, ahora actualmente dos. En este caso, el sorteo de la Bonoloto se hace todos los días, excepto los domingos.

Al mismo tiempo, también se han creado organizaciones e instituciones humanitarias de interés general sin ánimo de lucro con el fin de apoyar y ayudar, como es el caso de la famosa Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE), o el sorteo de la Lotería de la Cruz Roja.

La ONCE, nació el 13 de diciembre de 1938, cuyo primer sorteo se celebró el 8 de mayo de 1939, desde entonces sigue en funcionamiento y se financia, principalmente, del cumplimiento de sus fines sociales y actividades, que cuenta con tres modalidades de loterías: el “Cupón de la

---

<sup>2</sup> Es un operador de loterías y juegos de azar español de titularidad pública responsabilidad del Gobierno de España y adscrito al Ministerio de Hacienda, a quien corresponde la dirección estratégica y la evaluación y control de eficacia. Esta entidad se encarga de la gestión, explotación y comercialización de todo tipo de loterías y juegos de ámbito nacional o siempre que sobrepasen el ámbito de una comunidad autónoma.

ONCE”, el “Juego Activo de la ONCE” y la “Lotería Instantánea de boletos de la ONCE. Además, cuenta con su propio marco normativo y jurídico, se rige por el Real Decreto 358/1991 de 15 de marzo, modificado por el Real Decreto 1152/2015. También cuenta con sus propios Estatutos elaborados por el Consejo General de la Entidad (Orden SCB/1240/2019, de 18 de diciembre).

El caso del sorteo de la Lotería de la Cruz Roja, se hace desde el año 1924 con la finalidad de ayudar a las personas más vulnerables. Esta entidad lucha contra la pobreza, la desigualdad y la exclusión social. También cuenta con otra modalidad de sorteo como es el Sorteo del Oro de la Cruz Roja.

Asimismo, también se han ido instaurando sorteos extraordinarios, como por ejemplo el más popular entre los españoles, es el Sorteo Extraordinario de Navidad (también conocido como “El Gordo de Navidad”). El primer sorteo que se celebró fue durante las navidades del año 1811, pero no sería hasta el año 1892 cuando se le puso oficialmente el nombre de Sorteo de Navidad. Otro sorteo popular en España es el sorteo Extraordinario del Niño, que fue institucionalizado en el año 1941. Además, de estos dos sorteos extraordinarios más populares entre los españoles también existen más sorteos extraordinarios como por ejemplo: el Sorteo Extraordinario de San Valentín, que se realiza cada año para celebrar el día internacional del amor; el Sorteo Extraordinario del Día del Padre, se celebra cada año con motivo del Día del Padre durante el mes de marzo; el Sorteo Extraordinario de Vacaciones, que se realiza cada año con la celebración de la época estival durante el mes de julio; el Sorteo Extraordinario de Invierno, este sorteo se celebra antes del Sorteo de Navidad o el primero en realizarse en el año, así pues se celebra en el mes de diciembre o enero de cada año; el Sorteo Extraordinario de Primavera, que se sortea el 4 de mayo para celebrar la llegada de la temporada de primavera; el Sorteo Extraordinario de la Hispanidad, que se celebra el día 12 de octubre de cada año.

Otro tipo de apuestas que también son gestionadas por la SELAE, son las apuestas hípcas, que son básicamente apuestas de caballos. En 2005 se constituyen dos juegos de azar como son el Lototurf y el Quíntuple Plus. El Lototurf combina el sorteo de lotería (similar a La Primitiva) y apuesta hípica. El juego consiste en elegir seis números del 1 al 31 y un número de un caballo, del 1 al 12. Y el Quíntuple Plus, consiste en predecir el resultado de cinco carreras de caballos y acertar también el segundo clasificado de la quinta carrera.

Además, España también participa en una lotería europea que es el Euromillones. España junto a Francia y el Reino Unido fueron los primeros participantes de esta lotería en 2004. Unos meses más tarde se unirían Austria, Bélgica, Irlanda, Luxemburgo, Portugal y Suiza. El juego consiste por un lado elegir 5 números, que pueden ser cualesquiera del 1 al 50 y por otro lado elegir 2 números llamados “estrellas de la suerte”, que va de los números del 1 al 12.

A todo esto, hay que sumar los establecimientos físicos como salones de juego o casinos, donde la llegada de Internet ha supuesto conectar estos espacios con eventos deportivos, en el que se puede apostar durante el desarrollo del partido. Estos eventos deportivos, hoy en día es una tendencia global y sus ingresos anuales de esta industria se cuentan por miles de millones.

Internet ha supuesto que además de estos establecimientos físicos, llegue el mundo online, creando casinos online y casas de apuestas virtuales, en el que al público se le ha facilitado el apostar ya que no tiene que salir de casa, pudiéndolo hacerlo a través de un ordenador o un teléfono móvil, lo que ha supuesto realizar apuestas infinitamente mayores.

## **5. MARCO NORMATIVO DEL JUEGO ONLINE**

### **5.1. Nivel Europeo**

La Unión Europea (UE) y por extensión la Comisión Europea no tiene potestad material sobre el juego, ya que es competencia de carácter nacional. Los servicios de juego están cubiertos por el Tratado bajo la libertad de prestación de servicios (Artículo 49), la Tercera Directiva Contra el Blanqueo de Capitales (2005/60/EC) y por normas horizontales, como el Borrador de Directiva sobre Servicios Marco y la Directiva sobre Comercio electrónico (Artículo 18.1 (b), 2000/31/EC).

Por otra parte, el Tribunal de Justicia de la Unión Europea (TJUE) ha tenido numerosos casos con relación a la restricción por algunos Estados Miembro de los servicios de juego prestados desde otros Estados Miembro. El caso con mayor repercusión y quizás el más famoso es el caso Gambelli, éste continúa proyectando su sombra sobre el modo como se ha justificado la protección de los monopolios nacionales. Es por ello, que la Comisión Europea ya ha abierto procedimientos de infracción contra nueve Estados Miembro por restringir el acceso a los mercados del juego desde otros Estados de la UE y promover sus propios operadores de juego nacionales.

De esta forma, el juego en Europa está dominado en gran parte por monopolios estatales respaldados por legislaciones nacionales de carácter restrictivo, cuya justificación para restringir la prestación de servicios de juego en el ámbito nacional es el orden público, donde sus objetivos son evitar que el juego sea fuente de delito o desorden, garantizar que el juego se lleve a cabo de una forma justa y abierta y proteger a los menores y otras personas vulnerables de los problemas derivados del juego.

La Comisión Europea ha tomado algunas medidas ejecutorias contra algunos Estados Miembros que restringen las apuestas deportivas, ya que algunos operadores de apuestas deportivas se quejan de que estos Estados Miembros discriminan a sus proveedores de sus servicios extranjeros, mientras que permiten el juego a nivel nacional mediante loterías del Estado. Estas restricciones pueden ser al uso de promocionar o publicitar sus servicios y a la participación de otros países en el juego en el Estado Miembro en cuestión. El TJUE afirma que toda restricción que se pretenda proteger los objetivos de interés general, tales como la protección de los consumidores, ha de ser “coherente y sistemática” en la forma en que pretende limitar las actividades de apuestas, ya que un Estado Miembro no puede invocar la necesidad de restringir el acceso de sus ciudadanos a servicios de apuestas si a la vez las incita y anima a participar en loterías del Estado, juegos de azar o apuestas que beneficien las finanzas de ese Estado.

Como consecuencia de estos enfrentamientos entre algunos Estados Miembros y la UE surgió “el Libro Verde sobre el juego en línea en el mercado interior”. El objeto de este Libro Verde es

realizar una extensa consulta pública sobre los desafíos que supone para los poderes públicos y los problemas que se plantean en relación con el mercado interior y el rápido desarrollo de las ofertas de juego online, tanto legal como no autorizado, dirigidas a los ciudadanos de la UE.

A raíz del Libro Verde dio lugar a la Recomendación de la Comisión de 14 de julio de 2014 relativa a Principios para la Protección de los consumidores y los Usuarios de servicios de Juego en Línea y la Prevención del Juego en Línea entre los menores.

El objetivo de esta Recomendación es preservar la salud de los consumidores y los usuarios y, de este modo, minimizar el posible daño económico que pueda resultar del juego compulsivo o excesivo. A fin de cuentas, se recomienda unos principios para poder asegurar un elevado nivel de protección de los consumidores, los usuarios y los menores en relación a los servicios del juego online, ya que esto puede provocar graves problemas, como es la ludopatía, en los que pueden llegar a afectarles a nivel personal o familiar. Por ello, es necesario un enfoque preventivo que pueda garantizar que los servicios del juego online se ofrezca y promueve de una forma responsable.

Por otra parte, esta Recomendación también está destinada a evitar que los menores puedan verse perjudicados o explotados por el juego, ya que a menudo están expuestos al juego cuando utilizan internet, aplicaciones del móvil y los medios de comunicación que exhiben publicidad sobre el juego. Además, ven o acuden a competiciones deportivas patrocinadas por intereses de juego o que lucen publicidad centrada en actividades de juego.

Por ello, conviene incitar a los Estados Miembros a que elaboren normas que regulen la información que los consumidores deben recibir sobre el juego online, para intentar evitar el desarrollo de trastornos relacionados con el juego, impedir el acceso en los locales de juego a los menores y disuadir a los consumidores de recurrir a ofertas que no están permitidas. Además, se debe informar mejor a los consumidores y usuarios sobre los servicios del juego online y su proceso de registro para abrir una cuenta, para así verificar correctamente la identidad de la persona y permitir el seguimiento de su comportamiento. Así pues, los Estados Miembros deben velar por que los datos de identificación puedan comprobarse de forma efectiva para facilitar la finalización del proceso de registro.

## **5.2. Nivel Estatal**

Como principales instituciones para el control de esta actividad se encomienda al Ministerio de Economía y Hacienda y a la Comisión Nacional del Juego los diversos procedimientos de autorización, como puede ser la adopción de cualquier medida que permita el control de los operadores que participen en actividades de juego en nuestro país.

Siguiendo la doctrina del Tribunal Constitucional, se debe declarar la existencia de una competencia estatal en material de juego que debe ser ejercida por el Estado, sin perjuicio de las competencias que en materia de juego tienen atribuidas las Comunidades Autónomas en sus respectivos Estatutos de Autonomía, que posteriormente veremos. Para que haya una coordinación entre el Estado y las Comunidades Autónomas se crea el Consejo de Políticas del juego, con forma de órgano colegiado, en que se pretende asegurar la participación de las Comunidades Autónomas en la aplicación de los principios de la normativa del Juego y de las medidas de protección para los menores, personas dependientes y otros colectivos vulnerables. Este Consejo de Políticas del Juego es un órgano de coordinación entre el Estado y las Comunidades Autónomas y en el que también tiene el poder de otorgar licencias. Además, las Comunidades Autónomas tienen la obligación de emitir de forma regular un informe sobre las solicitudes de títulos habilitantes que puedan afectar a su territorio.

La ley nacional que regula el juego en España es la Ley 13/2011, de 27 mayo, de Regulación del Juego, que se estructura en siete títulos en los que se distribuyen cuarenta y nueve artículos, seis Disposiciones Adicionales, nueve Disposiciones Transitorias, una Disposición Derogatoria y once Disposiciones Finales.

En el Título I, se detalla el objeto y ámbito de aplicación de la Ley, reflejando así que el alcance de esta norma se extiende a toda actividad de organización, explotación y desarrollo de actividades de juego de ámbito estatal realizadas a través de medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos. Asimismo, en este título añade las diferentes definiciones de juegos y el régimen de control de la actividad de loterías.

Cuyo objeto de esta Ley es regular la actividad del juego en sus diferentes modalidades, que se desarrolle con ámbito estatal con la finalidad de garantizar la protección del orden público, combatir contra el fraude, prevenir las conductas adictivas, proteger los derechos de los menores y salvaguardar los derechos de los participantes en los juegos, sin perjuicio de lo establecido en los Estatutos de Autonomía.

Se incluirán en el ámbito de aplicación las siguientes actividades de juego cuando la actividad desarrollada tenga ámbito estatal:

- Las actividades de juego de loterías, apuestas y otras cualesquiera, en la que se arriesguen cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables de cualquier forma.
- Las rifas y concursos, en los que la participación se realiza mediante una contraprestación económica.
- Los juegos de carácter ocasional.

- Las actividades de juego transfronterizas, que son las realizadas por las personas físicas o jurídicas radicadas fuera de España que organizan u ofrecen actividades de juegos a residentes en España.

Asimismo, se incluyen en el ámbito de aplicación de esta Ley las actividades de publicidad, promoción y patrocinio referentes a las actividades de juego dichas anteriormente.

Por lo que se excluirán del ámbito de aplicación de esta Ley:

- Los juegos o competiciones de puro ocio, pasatiempo o recreo que constituyan usos sociales y se desarrollen en el ámbito estatal.
- Las actividades de juego realizadas a través de medios electrónicos, informáticos, telemáticos o interactivos cuyo ámbito no sea estatal.
- Las combinaciones aleatorias con fines publicitarios o promocionales.

Cabe destacar algunas de las principales definiciones sobre diversas formas de juego que se recogen en el artículo 3 de esta Ley:

Se entiende por juego toda actividad en la que se arriesguen cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables en cualquier forma sobre resultados futuros inciertos y dependientes en alguna medida del azar.

Las loterías, por su parte, son actividades de juego en las que se otorga premios en los casos en que el número de combinación de números o signos expresados en el billete coinciden en todo o en parte con el determinado mediante un sorteo o evento celebrado en una fecha previamente determinada.

Se entenderá por apuesta, cualquiera que sea su modalidad, aquella actividad de juego en la que se arriesgan cantidades de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado cuyo desenlace es incierto y ajeno a los participantes. Se determinará la cuantía del premio que se otorga en función de las cantidades arriesgadas u otra serie de factores que se fijarán previamente en la regulación de la concreta forma de apuesta.

Una de las más habituales es la apuesta deportiva, que consiste en un concurso de pronósticos sobre el resultado de uno o varios eventos deportivos incluidos en los programas previamente establecidos por una entidad organizadora, o sobre hechos o actividades deportivas que formen parte o se desarrollan en el marco de tales eventos o competiciones por el operador del juego.

En el Título II, se puede observar la regulación de los juegos, sus prohibiciones, las políticas del juego y el uso de la publicidad y sus promociones. Será el Ministerio de Economía y Hacienda, por Orden Ministerial, quien establezca la reglamentación básica para el desarrollo de cada juego.

En cuanto a las prohibiciones como señala el artículo 6, quedará prohibida toda actividad cuando se atente contra la dignidad de las personas, el derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen, entre otros. Además, también queda prohibida cuando se fundamenten en la comisión de delitos, faltas o infracciones administrativas y cuando recaiga sobre eventos prohibidos por la legislación vigente.

Para dar fin a este Título II, cabe destacar las políticas de juego que establece esta ley en su artículo 8:

- A los grupos de riesgo se le deberá prestar la atención necesaria.
- Se le proporcionará la información necesaria al público para que sea consciente de las actividades de juego que va a realizar, promocionando así un juego moderado y responsable.
- Prohibir la participación a los menos de edad o a las personas incluidas en el Registro General de Interdicciones de Acceso al juego o en el Registro de Personas Vinculadas a Operadores de juego.
- No se les podrá conceder préstamos ni cualquier otra modalidad de crédito o asistencia financiera a los participantes.

El Título III, se refiere a los títulos habilitantes, quién la Comisión Nacional del Juego comunicará a los órganos autonómicos competentes el otorgamiento de los títulos habilitantes que afecten a su territorio. Así pues, cualquier actividad incluida en el ámbito de esta ley estatal que se realice sin el obligatorio título habilitante, tendrá la consideración legal de prohibida y deberá hacer frente a las sanciones previstas en el título sexto de esta misma ley.

También será competencia de la Comisión Nacional del Juego el otorgamiento de las licencias generales para la explotación y comercialización de juegos, previa siempre la oportuna convocatoria de un procedimiento que se ajustará a los principios de publicidad, concurrencia, igualdad, transparencia, objetividad y no discriminación.

Además, existirá una autorización para la celebración de juegos de carácter ocasional, el otorgamiento de estas autorizaciones le corresponde también a la Comisión Nacional del Juego que podrá instaurar la limitación en la cuantía de los premios. Por su parte, las personas que pidan la autorización deberán satisfacer las tasas correspondientes.

El Título IV se divide en tres capítulos, el primero de ellos trata sobre los operadores. Por lo que respecta a éstos, la Ley establece que la organización y explotación de la actividad relacionadas con el juego podrán ser efectuadas por entidades físicas o jurídicas, entidades públicas o privadas, con nacionalidad española o de un país perteneciente al espacio económico europeo y que tengan al

menos un representante permanente en España, ya que en caso de exigencia de algún tipo de responsabilidad es conveniente que haya un representante en nuestro país. Por un lado, estas empresas deberán acreditar su solvencia técnica económica y financiera en los términos que establezca un reglamento.

Por otro lado, éstas no podrán ser de titulares de las licencias y autorizaciones si han sido condenadas por sentencia firme dentro de los cuatro años anteriores por delito contra el patrimonio y contra el orden socioeconómico o contra la Administración Pública o la Hacienda Pública y la Seguridad Social, así como por cualquier otra infracción penal derivada de la explotación de juegos. Tampoco podrán ser titulares de licencias las personas físicas o administradores de las sociedades mercantiles o aquellos que ostenten representación de otras personas jurídicas en los casos que puedan dar lugar a conflictos de intereses de los miembros del Gobierno o de altos cargos de la Administración General del Estado. Tampoco los que no se hallen al corriente en el cumplimiento de las obligaciones tributarias o de la Seguridad Social o no hubieran reintegrado subvenciones a las que no tenían derecho.

Tampoco los sancionados por resolución definitiva o por infracción muy grave de prevención de blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo y por último, tampoco las entidades participantes organizadoras de eventos deportivos sobre el que se realice las apuestas.

Una parte muy importante está en el Capítulo II, concretamente el artículo 15, que se dedica a los derechos y obligaciones de los participantes en los juegos. Los derechos son los siguientes:

- a. A obtener información clara y veraz sobre las reglas del juego en el que deseen participar.
- b. A cobrar los premios que les pudieran corresponder en el tiempo y forma establecidos, de conformidad con la normativa específica de cada juego.
- c. A formular ante la Comisión Nacional del Juego las reclamaciones contra las decisiones del operador que afecten a sus intereses.
- d. Al tiempo de uso correspondiente al precio de la partida de que se trate.
- e. A jugar libremente, sin coacciones o amenazas provenientes de otros jugadores o de cualquier otra tercera persona.
- f. A conocer en cualquier momento el importe que ha jugado o apostado, así como en el caso de disponer de una cuenta de usuario abierta en el operador de juego, a conocer el saldo de la misma.
- g. A identificarse de modo seguro mediante el documento nacional de identidad, pasaporte o documento equivalente o mediante sistema de firma electrónica reconocida, así como a la protección de sus datos personales conforme a lo previsto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal y su normativa de desarrollo.

- h. A conocer en todo momento la identidad del operador de juego, especialmente en el caso de juegos telemáticos, así como a conocer, en el caso de reclamaciones o posibles infracciones, la identidad del personal que interactúe con los participantes.
- i. A recibir información sobre la práctica responsable del juego.

En cuanto a las obligaciones que tienen los participantes en los juegos son las siguientes:

- a. Identificarse ante los operadores de juego en los términos que reglamentariamente se establezcan.
- b. Cumplir las normas y reglas que, en relación con los participantes, se establezcan en las órdenes ministeriales que se aprueben de conformidad con el artículo 5 de esta Ley.
- c. No alterar el normal desarrollo de los juegos.

Cabe destacar que la relación entre el participante y el operador habilitado constituye una relación de carácter privado, y por tanto, las disputas o controversias que pudieran surgir entre ellos estarán sujetas a los Juzgados y Tribunales del orden jurisdiccional civil, sin perjuicio del ejercicio de la potestad sancionadora ejercida por la Comisión Nacional del Juego dentro de las competencias reconocidas en esta Ley.

Cerrando este Título, está el Capítulo III, que trata de la homologación de los sistemas técnicos de juego. Éstos deberán ser debidamente homologados y que dicha competencia corresponde a la Comisión Nacional del Juego, que aprobará, dentro del marco de los criterios fijados por el Ministerio de Economía y Hacienda y el Consejo de Políticas del Juego, el procedimiento de certificación de los sistemas técnicos de juego.

Así pues, la Comisión Nacional del Juego velará por la corrección de los procedimientos de certificación y homologación del material del juego. También deberá remover cualquier obstáculo que pueda distorsionar injustificadamente la competencia en el mercado. Asimismo, en cualquier momento la Comisión Nacional del Juego podrá realizar las conexiones informáticas pertinentes para realizar un control y seguimiento en tiempo real.

En el Título V se encuentra la Administración del Juego, por un lado, al Ministerio de Economía y Hacienda le corresponderá las siguientes competencias:

- Establecer la reglamentación básica de cada juego.
- Aprobar los pliegos de bases de los procedimientos concursionales, ajustándose a los principios de publicidad, concurrencia, igualdad, transparencia, objetividad y no discriminación.
- Elaborar y modificar las normas en materia de juego.
- Autorizar la comercialización de loterías.

- Imponer las sanciones correspondientes.
- Proponer el nombramiento del Presidente y de los consejeros de la Comisión Nacional del Juego.
- Instruir el expediente de cese de los miembros de la Comisión Nacional del Juego.

Por otra parte, las funciones que corresponden a la Comisión Nacional del Juego son las siguientes:

- Desarrollar la regulación básica de los juegos.
- Plantear al titular de Ministerio de Economía y Hacienda los pliegos de bases de los procedimientos concursionales y conceder los títulos habilitantes correspondientes.
- Comunicar, con carácter preceptivo, la autorización de las actividades de lotería sujetas a reserva.
- Dictar instrucciones de carácter general a los operadores de juego.
- Establecer los requisitos técnicos y funcionales necesarios de los juegos.
- Homologar el software y los sistemas técnicos, informáticos o telemáticos exactos para la realización de los juegos.
- Vigilar, controlar, inspeccionar y, en su caso sancionar las actividades relacionadas con los juegos.
- Perseguir el juego no autorizado.
- Asegurar los intereses y proporcionar información clara y suficiente para los participantes.
- Resolver las reclamaciones que presenten los participantes contra los operadores.
- Promover y realizar estudios y trabajos de investigación en materia de juego.
- Colaborar en el cumplimiento de la legislación de prevención de blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo y vigilar el cumplimiento de la misma.

Asimismo, el órgano de participación y coordinación de las Comunidades Autónomas y el Estado en materia de juego será el Consejo de Políticas del Juego, éste está integrado por los consejeros que desempeñen las responsabilidades en materia de juego de todas las Comunidades y Ciudades Autónomas y por un número paritario de representantes de la Administración General del Estado.

La presidencia del Consejo de Políticas del Juego corresponderá al titular del Ministerio de Economía y Hacienda y la Secretaría permanente al Ministerio de Economía y Hacienda. Tanto el Presidente como los demás miembros del Consejo de Políticas del Juego podrán delegar sus funciones, asistencia y voto.

El Consejo de Políticas del Juego entenderá de las siguientes materias:

- Normativa básica de los diferentes juegos.
- Desarrollo de la regulación básica de los juegos.
- Criterios para el otorgamiento de licencias.
- Definición de los requisitos de los sistemas técnicos de juego y su homologación.
- Principios para el reconocimiento de las certificaciones y homologaciones de licencias otorgadas por los órganos de las Comunidades Autónomas competentes en materia de juego.
- Coordinación de la normativa sobre las medidas de protección a los menores y personas dependientes.
- Estudio de medidas a proponer al Estado y a las Comunidades Autónomas que permitan avanzar en la equiparación del régimen jurídico aplicable.

En el Título VI de esta ley, se contempla el régimen sancionador y se agrupan las infracciones en tres clases: infracciones muy graves, infracciones graves e infracciones leves.

Son infracciones leves:

- a. La participación en actividades de juego de accionistas, propietarios, partícipes o titulares significativos del operador de juego; deportistas, entrenadores u otros particulares directos en el acontecimiento o actividad deportiva sobre la que se realiza la apuesta; jueces o árbitros que ejerzan sus funciones en el acontecimiento o actividad deportiva sobre la que se realiza la apuesta; el Presidente, los consejeros y directores de la Comisión Nacional del Juego, así como a sus cónyuges o personas con las que convivan, ascendientes y descendientes en primer grado y a todo el personal de la Comisión Nacional del Juego que tengan atribuidas funciones de inspección y control en materia de juego.
- b. Los incumplimientos de las obligaciones contenidas en esta Ley, cuando no estuvieren expresamente tipificadas como infracciones graves o muy graves.
- c. No colaborar con los inspectores o agentes de la autoridad en relación con el desarrollo de las actividades de juego.
- d. No informar debidamente al público de la prohibición de participar a los menores de edad y a las personas incluidas en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego.
- e. No informar al público sobre el contenido del título habilitante del operador de juego.

Estas infracciones serán sancionadas por la Comisión Nacional del Juego con apercibimiento por escrito o una multa de hasta 100.000 euros. El plazo de prescripción comenzará a contarse desde el día en que la infracción se hubiera cometido. En este caso, la infracción leve prescribirá al año.

Son infracciones graves:

- a. El incumplimiento de las condiciones que fije el título habilitante.
- b. Permitir el acceso a la actividad de juego a las personas que lo tengan prohibido.
- c. La concesión de préstamos o créditos a participantes por parte de los operadores.
- d. Efectuar publicidad de los juegos sin el título habilitante.
- e. El incumplimiento de los requisitos de información que se han visto en la normativa marco.
- f. Cualquier clase de obstrucción a la función de inspección y control por parte de la Administración.
- g. La negativa reiterada a atender las reclamaciones formuladas por los participantes o por la Comisión Nacional del Juego.
- h. La utilización de sistemas técnicos no homologados o no autorizados.
- i. El impago de los premios que correspondan a los participantes en los juegos.
- j. La comisión de dos infracciones leves en el plazo de dos años, con sanción definitiva en vía administrativa.

Estas infracciones serán sancionadas por la Comisión Nacional del Juego con una multa de 100.000 a 1.000.000 euros o con una suspensión de la actividad en España por un plazo máximo de seis meses. El plazo de prescripción comenzará a contarse desde el día en que la infracción se hubiera cometido. En este caso, la infracción grave prescribirá a los dos años.

Son infracciones muy graves:

- a. Las actividades que se puedan celebrar sin título habilitante.
- b. Aquellas actividades que puedan canalizarse a través de medios o canales de distribución no autorizados.
- c. La cesión del título habilitante sin la autorización de la Comisión Nacional del Juego.
- d. La falsedad para la obtención de licencias, el impago injustificado de premios.
- e. La manipulación de los sistemas técnicos debidamente homologados.
- f. El desarrollo y la comercialización a través de Internet de actividades de juego en el ámbito de aplicación de esta Ley, que no sean realizadas en el sitio web oficial y específico bajo <.es>.
- g. La comisión de dos infracciones en el plazo de dos años, con sanción definitiva en vía administrativa.

Estas infracciones serán sancionadas por el titular del Ministerio de Economía y Hacienda, a propuesta de la Comisión Nacional del Juego, con multa de 1.000.000 a 50.000.000 euros. Además de la multa, podrá imponerse la pérdida del título habilitante, la inhabilitación para la realización de las actividades del juego por un periodo máximo de cuatro años o la clausura de los medios por los que se presten servicios de la sociedad de la información que soporten las actividades del juego.

Por lo que respecta al procedimiento sancionador, éste se iniciará de oficio por acuerdo de la Comisión Nacional del Juego, por propia iniciativa, por acta motivada de la inspección, por petición razonada de otros órganos o por denuncia. Este procedimiento sancionador se resolverá en el plazo de seis meses a contar desde la fecha del acuerdo de inicio.

El régimen de recursos también es el propio de la legislación administrativa, y en el artículo 46 de esta ley dispone que durante la sustanciación del procedimiento, la Comisión Nacional del Juego, para garantizar el resultado del procedimiento, podrá acordar como medidas cautelares la suspensión temporal de la actividad objeto del correspondiente título habilitante o el decomiso o precinto de cualquier bien o documentación relativa al desarrollo de la actividad, objeto del correspondiente título habilitante

En el Título VII se habla del régimen fiscal de una manera genérica, describiendo el hecho imponible y estableciendo como supuestos de no sujeción, los juegos de lotería de ámbito estatal con independencia del operador, público o privado que los organice o celebre y sujetando al Impuesto sobre Actividades de Juego cualesquiera otros juegos distintos de la lotería de ámbito estatal que sean organizados o celebrados por los operadores a que se refiere el apartado anterior. La base imponible dependerá de cada tipo de juego y los tipos de gravamen también varían según se trate de apuestas deportivas del Estado, apuestas deportivas mutuas, de contrapartida y cruzadas, rifas, concursos y otros juegos.

### **5.3. Nivel autonómico**

En general, los Estatutos de Autonomía atribuyen a las Comunidades Autónomas la plenitud de la función legislativa en materia de Casinos, Juegos y Apuestas. El ejercicio de dichas competencias por parte de las Comunidades autónomas es trascendente sobre un sector como es el juego, que tiene una elevada relevancia tanto desde un punto de vista económico como social, por los variados peligros que encierra, en las diversas autonomías.

Es importante el establecimiento de un marco normativo con rango de Ley que, al mismo tiempo, proporcione tanto a potenciales usuarios como a los empresarios del sector una mayor seguridad jurídica, y permita a los gobiernos autonómicos establecer las líneas básicas de la política en materia de juego, que deben ser homogéneas en todo el territorio nacional para no atentar contra los principios de igualdad y solidaridad territoriales.

#### **5.3.1. Comunidad Valenciana**

Es en 2020, cuando la Comunidad Valenciana constituye la Ley 1/2020, de junio, de regulación del juego y de prevención de la ludopatía en la Comunitat Valenciana, con el fin de que el contenido de esta Ley busque dotar de soporte normativo a los juegos y servir asimismo como

marco de referencia para el posterior desarrollo de cada una de las clases de juego en ella previstas, así como prevenir el juego patológico o ludopatía.

En el Título II de esta Ley establece unas medidas de carácter general para la prevención de la ludopatía, con el objetivo de prevenir y atender situaciones de juego patológico, especialmente, en lo que pueda afectar a las personas menores de edad y jóvenes. Estas medidas de prevención pueden ser realizar talleres y actividades formativas de educación para la salud; establecer protocolos de detección precoz y control de la ludopatía en el ámbito educativo y sociosanitario; fomentar el ocio alternativo y el ocio educativo especialmente dirigido a las personas adolescentes y jóvenes; implantar unidades multidisciplinarias específicas de tratamiento de adicción al juego.

Además de estas medidas de prevención de la ludopatía, la Comunitat Valenciana deberá contar con una Estrategia Valenciana Integral de Prevención y Tratamiento del Juego Patológico de carácter plurianual. Esta estrategia deberá contener un plan de acción bianual en el que se abordarán las acciones coordinadas de prevención y tratamiento de la ludopatía entre las diversas administraciones públicas valencianas.

En el Título III, establece las prohibiciones de acceso que deberán de tener en cuenta las personas organizadas de juego y responsables de los locales de juego. Entre ellas, se deberán de impedir la entrada a las personas menores de edad y también a las personas que figuren en el Registro de Personas Excluidas de Acceso al Juego de la Comunitat Valenciana o en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego.

Continuando con el Título III, concretamente en el Capítulo IV, se habla de las distancias que deben cumplir los establecimientos de juego. Los locales de juegos no pueden situarse a una distancia inferior a 850 metros de centro educativo acreditado por la conselleria competente en materia de educación para impartir educación secundaria obligatoria, bachillerato, ciclo de formación profesional básica y enseñanzas artísticas profesionales. También, no podrán situarse a una distancia inferior a 500 metros de otro establecimiento de apuestas.

En cuanto al régimen sancionador, reflejado en el título V de esta Ley, se clasifica igual que en la Ley nacional, Ley 13/2011, de 27 mayo, de Regulación del Juego, es decir, las infracciones en materia de juego se clasifican en muy graves, graves y leves.

Por infracciones calificadas como muy graves podrán imponerse las siguientes sanciones:

- Multa entre 6.001 y 600.000 euros.
- Suspensión temporal de la autorización y cierre del local por un plazo de hasta cinco años.
- Revocación de la autorización y cierre definitivo del local.

- Inhabilitación para ser titular de la autorización por plazo máximo de cinco años para actividades de juego.

Por la comisión de una infracción calificada como grave se podrán imponer las siguientes sanciones:

- Multa entre 601 y 6.000 euros.
- Suspensión temporal de la autorización por un período máximo de un año.
- Cierre del local por plazo máximo de un año.
- Inhabilitación para ser titular de la autorización por un período máximo de un año para actividades de juego.

Por la comisión de infracciones administrativas calificadas como leves podrán imponerse la siguiente sanción:

- Multa entre 100 y 600 euros.

### **5.3.2. Comunidad de Madrid**

En Madrid, se aprobó la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid, que regula los principios y aspectos básicos de todas las actividades relativas a juegos y apuestas en sus distintas modalidades.

Esta Ley determina en su artículo 2 que corresponde al Gobierno, entre otras, las competencias de planificar los juegos y las apuestas que se desarrollen en la Comunidad autónoma y la de aprobar los reglamentos técnicos de los juegos. Asimismo, en el ejercicio de esta competencia se aprobaron, entre otros, el Decreto 106/2006<sup>3</sup>, de 30 de noviembre, por el que se aprueba el reglamento de Apuestas de la Comunidad de Madrid y Decreto 73/2009, de 30 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Juego de la Comunidad de Madrid.

Al igual que la Comunidad Valencia, la Comunidad de Madrid también establece prohibiciones de acceso que deberán ser revisadas por las personas organizadas de juego y responsables de los locales de juego. Entre otras, se deberá de impedir la entrada a las personas de menores de edad y a las personas que figuren en el Registro de Personas Excluidas de Acceso al Juego en la Comunidad de Madrid o en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego.

---

<sup>3</sup> DECRETO 42/2019, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se modifica el Decreto 106/2006, de 30 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas, y el Decreto 73/2009, de 30 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Juego de la Comunidad de Madrid.

Asimismo, por razones de interés general, por cuestiones de salud pública y por el interés superior de los menores y adolescentes, se establece una distancia mínima de los salones de juego y de los locales específicos de apuestas, de 100 metros de distancia a los accesos de entradas a estos centros educativos.

Como en la Ley nacional, la Comunidad de Madrid también clasifica las infracciones en leves, graves y muy graves.

Las infracciones leves serán sancionadas con multas de hasta 3.00 euros.

Las infracciones graves podrán ser sancionadas con multas desde 3.000,01 euros hasta 9.000 euros; y además, en su caso, con la suspensión temporal de la autorización concedida para la explotación y organización de los juegos reguladas en la presente Ley por un período máximo de seis meses o la inhabilitación temporal para actividades de juego por idéntico período.

Las infracciones muy graves serán sancionadas con multas desde 9.000,01 euros hasta 600.000 euros; y además, en su caso, con suspensión temporal por un período máximo de cinco años o revocación de la autorización concedida para la explotación y organización de los juegos regulados en la presente Ley o la inhabilitación temporal o definitiva para actividades de juego.

### **5.3.3. Comunidad Catalana**

Tenemos que echar la vista atrás, concretamente en el año 1984, para ver la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del juego. El objetivo de esta Ley consiste en establecer unas reglas terminantes que ofrezcan a los ciudadanos la seguridad jurídica debida. No obstante, aún siendo bastante antigua dicha Ley, la entrada de menores de edad en estos establecimientos quedaba totalmente prohibida.

En 2014, se constituye el Decreto 27/2014, de 4 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de apuestas, donde cabe destacar la incorporación de una serie de medidas necesarias para velar por los derechos de colectivos especialmente vulnerables, como los niños y los adolescentes y las personas que tienen alguna patología relacionada con el juego

En cuanto al régimen sancionador, hay que irse a la Ley 1/1991 de 27 de febrero, reguladora del régimen sancionador en materia de juego. Al igual que en las anteriores leyes vistas, las infracciones se clasificaran en muy graves, graves y leves. Al ser una Ley bastante antigua las sanciones que establecen estas en pesetas, no obstante, son las siguientes:

Las infracciones muy graves pueden ser sancionadas conjunta o alternativamente con:

- Una multa de hasta 100.000.000 de pesetas.
- La suspensión de la autorización concedida, el cierre del local o la inhabilitación de éste para actividades de juego, con carácter temporal, por un período máximo de cinco años.

- La revocación de la autorización, el cierre del local o la inhabilitación de éste, con carácter definitivo.

Las infracciones graves pueden ser sancionadas conjunta o alternativamente con:

- Una multa de hasta 5.000.000 de pesetas.
- La suspensión de la autorización, por un período máximo de doce meses.
- El cierre del local o la inhabilitación de éste para actividades de juego, con carácter temporal, por un periodo máximo de doce meses.

Las infracciones leves pueden ser sancionadas conjunta o alternativamente con:

- Una multa de hasta 500.000 pesetas.
- La suspensión de la autorización, por un período máximo de un mes.
- El cierre del local o la inhabilitación de éste para actividades de juego, con carácter temporal, por un período máximo de un mes.

#### **5.3.4. Comunidad Andaluza**

A finales del año 2019, el Gobierno andaluz constituye un Decreto-ley, de 17 de diciembre, por el que se modifica la Ley 2/1986, de 19 de abril, del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, por la que claramente viene motivada en la necesidad de aprobar una serie de instrumentos o medidas que protejan a los colectivos más vulnerables de la sociedad en materia de juego, como son, tanto las personas menores de edad, como aquellas con problemas adictivos al juego, que han sido incluidas en el Registro de Control e Interdicciones de Acceso a los Establecimientos dedicados a la práctica de los juegos y apuestas.

Con respecto a los metros previstos de la distancia desde locales de apuestas a centros docentes, nos tenemos que situar en el Decreto 250/2005, el cual no se podrá autorizar la apertura y funcionamiento de ningún salón recreativo que se encuentre en el momento de la presentación de la solicitud de autorización de instalación a menos de un radio de cincuenta metros de un docente de enseñanza primaria o secundaria. Asimismo, tampoco se podrá autorizar la apertura y funcionamiento de ningún salón de juego que se encuentre a menos de un radio de cien metros de otro abierto.

Continuando con el Decreto-ley, de 17 de diciembre, por el que se modifica la Ley 2/1986, de 19 de abril, del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, al igual que en todas las anteriores Comunidades Autónomas vistas hasta ahora, las infracciones se clasificarán en muy graves, graves y leves. Su sanción será calificada de la siguiente manera:

Las infracciones calificadas muy graves serán sancionadas con multas de 10.001 euros hasta 300.000 euros; las graves, con multas de 601 euros a 10.000 euros, y leves, con multa de hasta 600 euros.

### **5.3.5. Comunidad de Aragón**

La ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, establece las directrices generales para la regulación del Juego y de las Apuestas. La Ley incluye medidas para la prevención de la ludopatía, para la protección a colectivos vulnerables, como pueden ser los menores de edad o incapacitados y promueve la necesaria información y actividades para aminorar la ludopatía colaborando con asociaciones de afectados.

Cabe destacar, que esta Ley a diferencia de las anteriores que ya hemos visto, no incluye la prohibición de metros previstos de distancias desde los locales de apuestas a centros docentes. No obstante, recientemente se ha publicado una aprobación en el Consejo de gobierno, para constituir una nueva Ley y así sustituir ésta Ley ya que se ha quedado bastante obsoleta.

En esta nueva Ley, pretende establecer más control en los accesos a los salones de juego, más herramientas para la prevención de la ludopatía y nuevas restricciones para evitar la cercanía de los locales de apuestas a los colegios, prohibiendo así el abrir o ampliar locales de juego a menos de 300 metros desde la puerta de los locales hasta la entrada de los centros docentes.

Volviendo a la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, su régimen sancionador se clasificará, al igual que en las demás comunidades vistas, en muy graves, graves y leves.

Al igual que en la Comunidad Catalana, al ser una Ley antigua, la cuantía de las sanciones están en pesetas. Pese a ello, las sanciones son las siguientes:

- Las muy graves, con multa de hasta 100.000.000 de pesetas.
- Las graves, con multa de hasta 10.000.000 de pesetas.
- Las leves, con multa de hasta 500.000 pesetas.

### **5.3.6. Principado de Asturias**

El ejercicio de la competencia exclusiva sobre el juego y las apuestas se aprobó mediante la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, con el fin de proceder a la ordenación general y sistemática de las actividades del juego y las apuestas en el ámbito de la Comunidad Autónoma. Desde su aprobación dicha Ley ha sido actualizada numerosas veces, siendo la modificación 6/2014 del 6 de junio la más sustancial y la más reciente.

Entre los aspectos más destacados de la ley se incluyen la creación del Catálogo de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias como instrumento básico para la ordenación, modalidad y tipificación de juegos y apuestas. La Ley establece la normativa básica sobre acceso a locales de juego y apuestas y restricciones y protección a colectivos vulnerables.

Esta Ley no incluye la prohibición de metros de distancia desde locales de apuestas a centros docentes, es en el Decreto 169/2015, de 14 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas del Principado de Asturias, donde podemos encontrar esta prohibición, que establece que en ningún caso se autorizará la instalación de locales de apuestas a menos de 100 metros de los accesos normales de entrada o salida de centros que impartan enseñanza a menores de edad.

En cuanto al régimen sancionador, nos situamos en la Ley 6/2014, de 6 de junio, el cual se estructura en infracciones muy graves, graves y leves. La cuantía de las sanciones, en este caso, son las siguientes:

- Las infracciones muy graves se sancionarán con multa de entre 6.000,01 y 600.000 euros.
- Las infracciones graves se sancionarán con multa de entre 600,01 hasta 6.000 euros.
- Las infracciones leves se sancionarán con multa de entre 100 y 600 euros.

### **5.3.7. Comunidad de Galicia**

Al igual que otras comunidades vistas anteriormente, nos encontramos con una Ley bastante obsoleta, concretamente la Ley 14/1985, de 23 de octubre, regula los juegos y apuestas en esta Comunidad Autónoma. No obstante, se han ido realizando modificaciones legales y reglamentos en años posteriores, con el fin de actualizar el marco jurídico que se ajuste a las circunstancias sociales, económicas y administrativas de la actualidad.

Se establecen nuevos mecanismos de control a priori para la concesión de licencias, y proponen límites en la planificación del número de establecimientos destinados al juego en territorio gallego.

En armonía con otras leyes vistas anteriormente, se determina que todos los locales de juego deben tener control de acceso, tanto para evitar la entrada de menores de edad como de autoprohibidos.

Hay que ir al Decreto 162/2012, de 7 de junio, por el que se aprueba el reglamento de apuestas de la Comunidad Autónoma de Galicia, el cual se implanta la prohibición de instalar locales de apuestas a menos de 150 metros de los accesos a centros docentes. Será 300 metros, el que debe de existir entre establecimientos de apuestas.

En cuanto al régimen sancionador, como en otras leyes desarrolladas anteriormente, al ser una Ley obsoleta, la cuantía de las sanciones está en pesetas. Dichas sanciones son:

- Las infracciones calificadas como muy graves serán sancionadas con multa de 1.000.001 a 2.000.000 de pesetas, que se podrá elevar hasta 10.000.000 de pesetas en el caso de reincidencia o según las cuantías jugadas, beneficios obtenidos o incidencia social.
- Las infracciones calificadas como graves serán castigadas con multas desde 100.001 hasta 1.000.000 de pesetas.
- Las infracciones leves serán sancionadas la primera vez con apercibimiento. Si la falta implica una deficiencia técnica, se requerirá al infractor para que proceda a su subsanación inmediata. Si el requerimiento no fuese atendido o se reiterase la infracción, se le impondrá una multa de hasta 100.000 pesetas.

### **5.3.8. Comunidad de Castilla y León**

Otra comunidad con una ley antigua en materia del juego y apuestas es la Comunidad de Castilla y León, es la Ley 4/1998, de 24 de junio, reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León. Al igual que en las demás comunidades, está también ha sido modificada por varios decretos con la finalidad de actualizar los mecanismos de control y responsabilidades de los establecimientos y empresas que desarrollan y practican el juego y las apuestas.

El mecanismo principal que establece esta Ley, es la emisión de licencias, que deben ser aprobadas previa solicitud expresa y tras cumplir una serie de requisitos. A los menores de edad y a los incapacitados legalmente se les prohibirá la entrada en los establecimientos en los que específicamente se desarrollen juegos y apuestas.

Tenemos que fijarnos en el Decreto 39/2018, de 27 de septiembre, por el que se modifica el reglamento regulador de las máquinas de juego y de los salones de juego de la Comunidad de Castilla y León, aprobado por Decreto 12/2005, de 3 febrero, el cual se añade que en ningún caso se autorizará la instalación de salones a menor distancia de 100 metros de los accesos a centros de educación preescolar, centros que impartan enseñanzas escolares y centros de enseñanza universitaria. Tampoco se autorizará cuando exista otro salón ya autorizado a una distancia inferior a 300 metros del que se pretende instalar.

En cuanto al régimen sancionador, al igual que las demás Comunidades Autónomas, se clasifican en muy graves, graves y leves. Las sanciones pueden oscilar de la siguiente manera:

- Las infracciones muy graves se sancionarán con multa de hasta 100.000.000 pesetas. Además se le podrán añadir sanciones como, inhabilitación de la persona sancionada por un período de dos a quince años para actividades de juego y apuesta; revocación de las

autorizaciones para actividades de juego y apuestas; suspensión de las autorizaciones o cierre del establecimiento para actividades de juego y apuesta por un período máximo de dos años.

- Las infracciones graves se sancionarán con una multa de hasta 10.000.000 de pesetas. Pudiendo incluir la suspensión de las autorizaciones o cierre del establecimiento para actividades de juego o apuestas por un período máximo de un año.
- Las infracciones leves se sancionarán con una multa de hasta 1.000.000 de pesetas.

### **5.3.9. Comunidad de Castilla – La Mancha**

Este mismo año, en la Comunidad de Castilla – La Mancha se crea la nueva Ley en materia del Juego, es la Ley 5/2021, de 23 de julio, del Régimen Administrativo y Fiscal del Juego en Castilla – La Mancha. Esta reciente Ley, cabe destacar los puntos más fuertes que contiene, uno de ellos es la protección a los colectivos más vulnerables de los posibles efectos negativos de este tipo de actividad, haciendo hincapié en la prevención y el fomento del Juego Responsable. Esto ofrece una vertiente poco trabajada en otras leyes ya vistas anteriormente, ya que se le pone mucho empeño en el carácter educativo con menores y con asociaciones de ludopatía.

Otro punto a destacar, es el endurecimiento de los requisitos para la concesión de licencias de operación, relacionando el número de establecimientos en función de las características del municipio y su población, estableciendo una distancia mínima entre los locales de juego y los centros escolares y entre los propios establecimientos. Esta distancia mínima entre los locales de juego y los centros escolares será a una distancia inferior a 300 metros, y a 150 metros de distancia de otro local de juego ya autorizado.

Otro punto fuerte es el endurecimiento del régimen sancionador. Por un lado, al igual que en las demás leyes se clasificara en muy graves, graves y leves. En cuanto a la sanción será la siguiente:

- Las infracciones leves estarán sancionadas con multa de hasta 6.000 euros.
- Las infracciones graves serán sancionadas con multa de 6.000,01 euros a 30.000 euros. Además podrán imponerse también, respetando el principio de proporcionalidad, las siguientes sanciones:
  - Suspensión temporal de la autorización concedida por un periodo máximo de un año.
  - Cierre del local por un periodo máximo de un año.
  - Inhabilitación del titular de la autorización para actividades de juego por un periodo máximo de un año.
  - Prohibición de acceso a los locales de juego por un periodo máximo de un año.

- El comiso, el depósito, y cuando la sanción sea firme, la destrucción o inutilización de las máquinas, materiales o elementos de juego objeto de la infracción y la incautación definitiva del dinero decomisado.
- Las infracciones calificadas como muy graves serán sancionadas con multa de 30.000,01 euros a 600.000 euros. Además podrán imponerse también, respetando el principio de proporcionalidad, las siguientes sanciones:
  - Suspensión definitiva de la autorización concedida, cierre del local o la inhabilitación del titular de la autorización por un período máximo de cinco años.
  - Revocación de la autorización o cierre definitivo del local.
  - Prohibición de acceso a los locales de juego por un periodo máximo de cinco años.
  - El comiso, el depósito, y cuando la sanción sea firme, la destrucción o inutilización de las máquinas, materiales o elementos de juego objeto de la infracción y la incautación definitiva del dinero decomisado.

### **5.3.10. Comunidad de Cantabria**

Cantabria está en plena fase de desarrollo de una nueva Ley del Juego para este mismo año, donde se abordarán como principales puntos los menores de edad y la publicidad. Con lo que respecta a los menores de edad, se establece 500 metros de distancia entre los lugares de juego y los centros educativos. Además, se le añadirá la misma cantidad de metros, es decir 500 metros, entre los centros donde son tratadas las personas con adicciones y los lugares de juego.

Mientras tanto, se regula por la Ley, que al igual que en otras leyes de otras Comunidades Autónomas, queda prohibido a los menores de edad e incapacitados legalmente, la práctica de juegos, el uso de máquinas recreativas con premio y azar y la participación en apuestas. Asimismo, se prohíbe el acceso a los locales o salas de juego o apuestas de los menores e incapacitados legalmente y los incluidos en el Registro de Prohibidos.

En cuanto a las infracciones, se clasifican en muy graves, graves y leves. Asimismo, las sanciones de dichas infracciones serán las siguientes:

- Las infracciones muy graves serán sancionadas con multa desde 10.000,01 hasta 150.000 euros.
- Las infracciones graves serán sancionadas con multa desde 1.800,01 hasta 10.000 euros.
- Las infracciones leves serán sancionadas con multa desde 300 hasta 1.800 euros.

### **5.3.11. Comunidad de Extremadura**

En 2019, se crea el Decreto-ley 1/2019, de 5 de febrero, de medidas urgentes para el fomento del juego responsable en la Comunidad Autónoma de Extremadura, que modifica así la Ley 6/1998,

de 18 de junio, del Juego de Extremadura. Entre otras modificaciones, podemos destacar las prohibiciones de participar en los juegos y de acceso a locales y portales web del juego. En éstas no podrán participar las personas menores de edad, las personas que figuren en el Registro de Limitaciones de Acceso de la Comunidad autónoma de Extremadura o, en otros Registros equivalentes de ámbito nacional.

Un punto muy importante que se aplica en este Decreto-ley, son las distancias mínimas de establecimientos de juegos y apuestas. Quedará prohibido otorgar autorización de los locales de juego a menor distancia de 300 metros de los centros públicos o privados de educación. Asimismo, tampoco se otorgará autorización de un local de juego a una distancia inferior a 250 metros del que ya está instalado.

Otro punto de modificación son las sanciones administrativas, ya que en la Ley 6/1998, la cuantía de dichas sanciones estaban en pesetas. Ahora la cuantía con respecto a cada infracción será la siguiente:

Las infracciones calificadas como muy graves podrán imponerse las siguientes sanciones:

- Multa entre 6.001 y 600.000 euros.
- Suspensión de la autorización y cierre del local por un plazo de hasta cinco años.
- Revocación de la autorización y cierre definitivo del local.
- Inhabilitación para ser titular de la autorización por plazo máximo de cinco años para actividades de juego.

Por la comisión de una infracción calificada como grave se podrán imponer las siguientes sanciones:

- Multa entre 601 y 6.000 euros.
- Suspensión temporal de la autorización por un período máximo de un año.
- Cierre del local por plazo máximo de un año.
- Inhabilitación para ser titular de la autorización por un período máximo de un año para actividades de juego.

Las infracciones administrativas calificadas como leves podrán sancionarse con multa entre 150 y 600 euros.

### **5.3.12. Comunidad de las Islas Baleares**

La actual Ley del Juego de las Islas Baleares, Ley 8/2014, de 1 de agosto, del juego y las apuestas, y de acuerdo con lo establecido en la disposición final. Uno de los objetivos básicos de esta norma es proteger a los colectivos más vulnerables estableciendo los mecanismos necesarios

que garanticen la imprescindible protección de las personas menores de edad y de las personas que hayan solicitado voluntariamente la no participación en el juego. Por ello se les prohíbe la entrada a estos locales de juego, a las personas menores de edad y las incapacitadas legalmente o por resolución judicial firme. Además, también se le prohibirá la entrada a las personas que voluntariamente han solicitado que se les esté prohibido el acceso a los establecimientos de juego, mediante la inscripción en la sección de Prohibiciones de Accesos del Registro General del Juego.

Nos tenemos que ubicar en el Decreto 42/2017, de 25 de agosto, por el que se aprueba el Reglamento de apuestas de la comunidad autónoma de las Islas Baleares. En el que establece que en ningún caso se puede autorizar la apertura y el funcionamiento de locales específicos de apuestas en una zona inferior a 100 metros, medidos radialmente desde el límite más cercano a la edificación de los centros que impartan enseñanza a las personas menores de edad, zonas de ocio infantil y centros permanentes de atención a las personas menores de edad.

Volviendo a la Ley 8/2014, el régimen sancionador se dividirá en infracciones muy graves, graves y leves. Estas, serán sancionadas con admonición o multa en las siguientes cuantías:

- Las infracciones muy graves, la multa será de 30.001 hasta 450.000 euros.
- Las infracciones graves, la multa será de 3.001 hasta 30.000 euros.
- Las leves, se sancionarán con una admonición/advertencia, o multa de 100 hasta 3.000 euros.

### **5.3.13. Comunidad de Navarra**

Navarra, en relación al juego se regula por la Ley Foral 16/2006, de 14 de diciembre, del Juego. Esta Ley Foral tiene por objeto la regulación, en el ámbito de las competencias de la Comunidad Foral de Navarra, del juego y de las apuestas en sus distintas modalidades.

En cuanto, a las prohibiciones relacionadas con la práctica del juego y el acceso a locales de juego, se prohíbe la participación en el juego, su práctica y el acceso a los locales y lugares autorizados como establecimientos específicos de juego a:

- Los menores de edad.
- Los que por decisión judicial así se haya establecido o hayan sido declarados incapaces, pródigos o culpables en procedimiento concursal, en tanto no sean rehabilitados.
- Cualquier persona que presente síntomas de embriaguez, intoxicación por drogas o enajenación mental o que pretenda entrar portando armas y objetos que puedan utilizarse como tales.

Con respecto a los metros de distancia desde locales de apuestas a centros docentes, esta Ley foral 16/2006, no lo contempla. No obstante, este año, el Parlamento de Navarra propone establecer

una distancia mínima de 300 metros entre los centros educativos y los locales de apuestas. Además, se incluyen una serie de sugerencias en relación con diversos aspectos asociados al juego como la prevención, la formación, la publicidad, las condiciones de los locales y como ya se ha comentado antes, las distancias.

Retomando la Ley foral 16/2006, las infracciones en materia de juego y apuestas se clasifican en muy graves, graves y leves. Las cuantías que se aplican a cada infracción dependiendo de la gravedad es:

- Las infracciones muy graves, desde 6.000,01 hasta 600.000 euros.
- Las infracciones graves, desde 3.000,01 hasta 6.000 euros.
- Las infracciones leves, desde 60 hasta 3.000 euros.

#### **5.3.14. Comunidad de La Rioja**

La Rioja, viene regulada por la Ley 5/1999, de 13 de abril, reguladora del Juego y Apuestas. Sin embargo, el Gobierno de La Rioja ya ha publicado un borrador del proyecto de Ley reguladora de los juegos y las apuestas de La Rioja, ya que teniendo hay que tener en cuenta los nuevos y avanzados cambios tecnológicos que ha habido desde la publicación de la Ley vigente, además, han aparecido nuevas formas de juego, causando un impacto social en los juegos de azar y apuestas de todo tipo, por ello, no se considera suficiente una modificación de la Ley vigente sino la aprobación de un nuevo marco normativo. Así pues, esta nueva Ley pretende establecer unas pautas que ofrezcan a la población la seguridad jurídica que se debe y, por otra parte, permitir la adecuación normativa mediante desarrollo reglamentario de una materia sujeta a innovación permanente.

La presente ley tiene por objeto la lucha contra el fraude, el fomento del juego con responsabilidad, la protección de los derechos de los menores y de los participantes en dichas actividades, la seguridad jurídica de las empresas, así como la prevención de las posibles repercusiones en los usuarios, sus familias y la sociedad por el uso abusivo del juego.

Se les prohibirá la participación y el acceso a los locales de juego a las siguientes personas:

- Los menores de edad.
- Las incapacitadas legalmente o aquellas personas que, por resolución judicial firme, sean declaradas pródigos o culpables de quiebra fraudulenta en tanto no sean rehabilitadas.
- Las que hayan solicitado su exclusión, bien de manera voluntaria, o a través de sus familiares con dependencia económica directa.
- Las que hayan sido sancionadas temporalmente con la prohibición de acceso como consecuencia de una resolución firme en vía administrativa en materia de juegos y apuestas.

- Las que presenten claros síntomas de embriaguez, intoxicación por drogas o enajenación mental.
- Las que pretendan entrar portando armas u objetos que puedan utilizarse como tales, con excepción de los miembros de las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad que se encuentren prestando servicio.

En este borrador del proyecto de Ley, se le incluye metros de distancia desde locales de apuestas a centros docentes, concretamente se establece una longitud de 200 metros lineales.

En cuanto al régimen sancionador, las infracciones (muy graves, graves y leves) pueden ser sancionadas en base a estas cuantías:

- Las infracciones muy graves, con multa desde 9.000,01 hasta 450.000,00 euros.
- Las infracciones graves, con multa desde 900,01 hasta 9.000,00 euros.
- Las infracciones leves, con multa desde 100,00 hasta 900,00 euros.

#### **5.3.15. Comunidad de Murcia**

Otra comunidad con una ley antigua en materia del juego y apuestas es la Comunidad de Murcia, es la Ley 2/1995, de 15 de marzo, reguladora del Juego y de las Apuestas de la Región de Murcia. La presente Ley tiene como objeto regular las actividades relativas al juego y apuestas en sus distintas modalidades.

Asimismo, se les prohibirá la entrada a los locales de juego a los menores de edad y a los que, siendo mayores, no se encuentren en pleno uso de su capacidad de obrar.

El parlamento de Murcia aprobó en 2018 poner límites a la proliferación de las casas de apuestas y que estas no se sitúen a menos de 500 metros de los centros educativos. Sin embargo, esta reforma ha sido catalogada como insuficiente, es más no aparece en el Boletín Oficial de la Región de Murcia, por lo que actualmente no tiene vigencia.

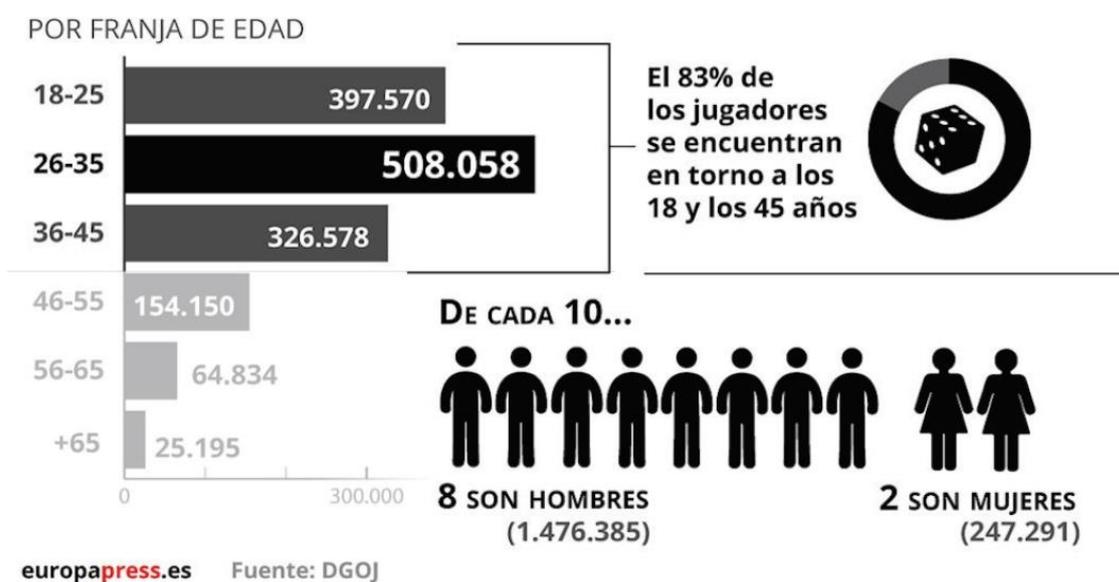
Con lo que respecta al régimen sancionador, las infracciones se clasificarán en faltas muy graves, graves y leves. Estas podrán ser sancionadas con las siguientes cuantías:

- Las infracciones muy graves serán sancionadas con multa de hasta 50.000.000 de pesetas por el Consejero de Hacienda y Administración Pública, y de 50.000.001 a 1 00.000.000 de pesetas por el Consejo de Gobierno de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.
- Las infracciones graves serán sancionadas con multa de hasta 5.000.000 de pesetas por el Director general de Tributos.
- Las infracciones leves serán sancionadas con apercibimiento escrito por el Director general de Tributos o con multa de hasta 500.000 pesetas por el Director general de Tributos.

## 6. EL JUEGO ONLINE Y SUS CONSECUENCIAS SOCIOLÓGICAS, FAMILIARES Y PSICOLÓGICAS ENTRE LOS JÓVENES

En primer lugar, es importante destacar que los jugadores online que representan un mayor volumen son aquellos que tienen entre 26 y 35 años, al sumar el 34,41% del total de usuarios. No obstante, los que más han aumentado en estos últimos años son los que tienen una edad comprendida entre los 18 y los 25 años (+12,57% respecto a 2017), frente a los mayores de 65 años que han disminuido un 25,74% hasta situarse en 25.195 jugadores.

### ¿Cómo es el perfil de los que apuestan o juegan 'online' en España?



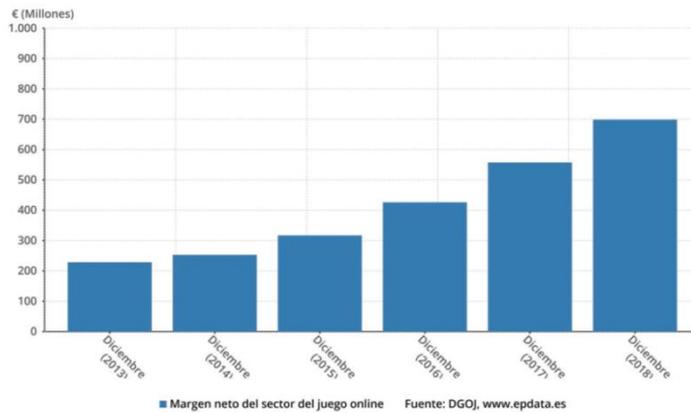
*Ilustración 1. Perfil de los que apuestan o juegan online en España (Fuente: DGOJ)*

La Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD) en su informe *Jóvenes, juegos de azar y apuestas*, alerta de que muchas de estas personas asumen las pérdidas derivadas del juego como «un gasto de ocio más».

Ahora mismo, el 22,7% de los menores de entre 14 y 18 años (el 30,7% en el caso de los chicos) han apostado de manera física, y un 10,3% (el 17,4% de los de sexo masculino) lo ha hecho a través de internet.

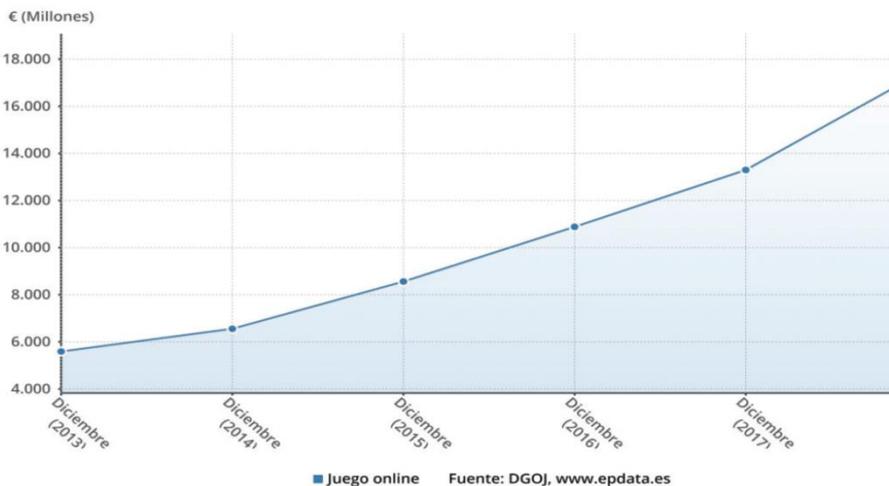
El ascenso periódico en el que está inmerso el juego online en España se identifica también en las cantidades que apuestan los jugadores que en septiembre de 2019 alcanzaron la cifra de 1.612,03 millones de euros en juegos online. Esta cantidad supone una variación con respecto al mismo mes del año pasado de 112,37 millones de euros. Según la Dirección General de Ordenación del Juego, en lo que va de año el gasto acumulado alcanza los 13.829,31 millones de euros.

**Crecimiento del margen neto del sector del juego online año a año**



*Ilustración 2. Crecimiento del margen neto del sector del juego online año a año (Fuente: DGOJ)*

**Cantidad apostada en juego online, año a año**



*Ilustración 3. Cantidad apostada en juego online, año a año (Fuente DGOJ)*

Otro indicador de la subida de usuarios de juego online se observa en la cantidad de jugadores activos que hay en España y que alcanzaron su cifra más alta en septiembre de 2019.

En total, 937.783 jugadores activos que si se compara con el mismo mes del año pasado supone un incremento del 9,16%.

La cantidad de usuarios que se registraron en septiembre de 2019 fue de 278.468 personas lo que supone una variación de 11.732 respecto al mes anterior.

Los jugadores nuevos hacen referencia a los usuarios que registran una cuenta por primera vez mientras que los jugadores en activo van sumándose debido a que son más los que siguen jugando que los que no entran en todo el mes.

## Cantidad apostada en juegos online en 2018

	Juego online (€)
Deportivas de contrapartida en directo	4755,839
Máquinas de azar	3443,901
Ruleta en vivo	2176,555
Deportivas de Contrapartida convencionales	2012,051
Ruleta convencional	1484,513
Póquer cash	1207,09
Black Jack	1109,163
Póquer torneo	842,518
Bingo	99,276
Hípicas de Contrapartida	96,583
Otras de contrapartida	51,572
Cruzadas	46,586

Fuente: DGOJ, [www.epdata.es](http://www.epdata.es)

### *Ilustración 4. Cantidad apostada en juegos online 2018(Fuente DGOJ)*

El juego online tiene una serie de características que le confieren un componente adictivo mayor, ya que la facilidad de acceso a través de Internet, redes sociales y otras herramientas tecnológicas, hace posible que las personas puedan estar conectadas y jugar durante las 24 horas del día. Así mismo, la privacidad de jugar sin tener que asistir a ningún establecimiento de manera presencial es otra característica que incide en el desarrollo de la adicción de los jugadores en línea.

Las nuevas tecnologías han influido de manera muy significativa en el desarrollo del trastorno de juego patológico en la juventud (Potenza et al., 2011). Según algunos autores (Olason et al., 2011; Brunelle et al., 2012) las nuevas modalidades de juego a través de Internet son más adictivas que el juego presencial al incluir las principales características del juego adictivo y potenciar dicho efecto con otras específicas como la mayor accesibilidad y privacidad. La modalidad de juego online presenta características que pueden potenciar su uso problemático como son: estímulos visuales para llamar la atención, indicaciones que dan sensación de control al jugador, oportunidad de jugar en solitario, apuestas de bajo coste e intervalos de tiempo cortos entre la apuesta y el resultado, lo que supone un refuerzo inmediato.

Para la generación actual de adolescentes los medios de comunicación contribuyen de forma decisiva a la creación de un contexto social en el que surgen nuevas relaciones e interacciones comunicativas (Fernández Cavia, 2009). Ellos han nacido y crecido en medio de pantallas y conviven con múltiples dispositivos a su alrededor que encauzan la interacción en las redes sociales a la vez que albergan contenidos específicos, de carácter comercial y lúdico (Duek, 2010). Las actividades de ocio de los adolescentes incluyen muy diversos tipos de juegos online cuyo éxito e

importancia se ha difundido ampliamente en los últimos años (Kopp, 2015). Entre ellos, ocupan un lugar destacado los juegos de azar.

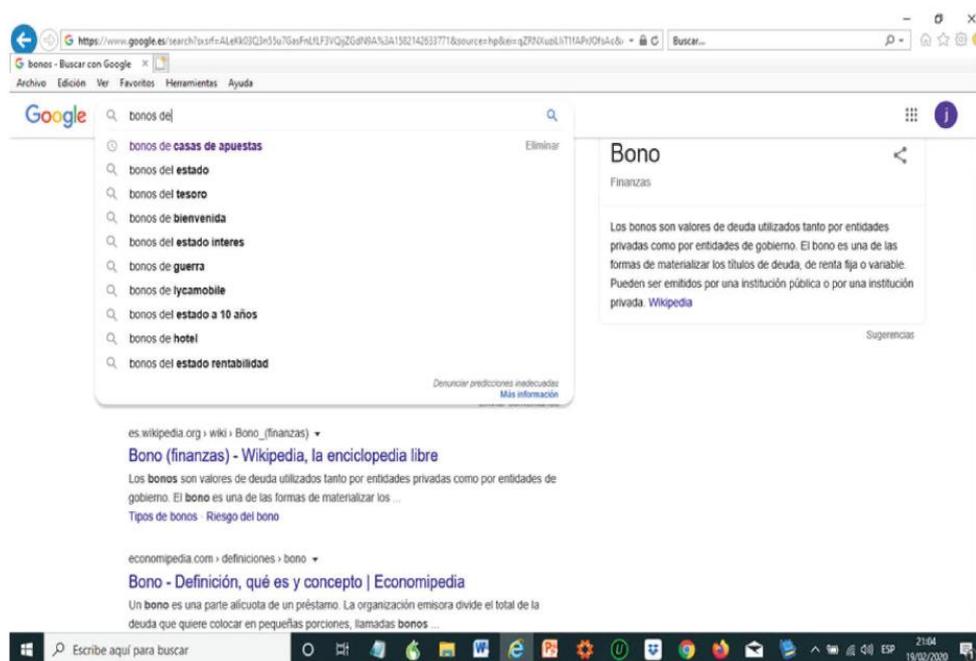
Los juegos de azar son juegos en los cuales la posibilidad de ganar o perder está condicionada de forma decisiva por el azar, de modo que no dependen exclusivamente de la habilidad del jugador. En algunos tipos de juegos de azar como son las loterías, el bingo y la mayoría de las máquinas tragaperras, los resultados son aleatorios e impredecibles. En cambio, hay otros juegos de azar, como son las apuestas deportivas, en los que el uso de habilidades y conocimientos puede dar una ventaja sobre otros jugadores, de forma que aquí sí que habría una cierta previsibilidad en los resultados (Griffiths, 2009). Además, quienes participan suelen apostar dinero o bienes valiosos. El juego de azar tiene una dimensión económica que se refiere a correr el riesgo eso significa apostar de ganar o perder en función del resultado. El éxito o fracaso posible supone un potente valor motivacional. El término juego online incluye exclusivamente los juegos de azar online en los que concurren el azar y el riesgo económico, a los se accede mediante una plataforma operativa en Internet.

Sarabia, Herrero y Estévez (2014), en una investigación sobre el escenario actual del juego online con dinero por parte de la juventud y los/las adolescentes, apunta que las principales razones de este crecimiento se corresponden a tres factores:

El primer factor sería desde el punto de vista de los beneficios económicos: en el que, para los jóvenes, el juego y más específicamente las apuestas, suponen una manera “rápida” y “sencilla” de ganar dinero a corto plazo. Esta razón también se convierte en el principal incentivo para continuar realizando estas prácticas en futuras ocasiones, pese a que en balance salgan perdiendo.

El segundo factor, la fácil accesibilidad: hoy en día, existe un aumento exponencial en el número de casas de apuestas. Tal y como indica Fernández-Cabrera (2015) las casas de apuestas muestran estrategias de captación con bonos de bienvenida, apuestas en directo y facilidades de pago. Los bonos son el gancho por excelencia de este negocio, y constituyen el reclamo de la mayoría de los mensajes publicitarios de juegos de azar. Son la base sobre la que se elaboran la totalidad de las ofertas y promociones salvo algunas excepciones. De hecho, más allá de la confianza que inspire una marca o su reputación, el atractivo y el importe del bono determina la decisión final de un cliente por registrarse en una u otra página web.

## Ejemplo de búsqueda:



*Ilustración 5. Ejemplo de búsqueda de bonos (Fuente: Google)*

Aun así, no todas las empresas entran en ciertas comunidades por motivos poblacionales, económicos, interés o número de licencias limitadas. Las apuestas han dado pie a negocios nuevos, como webs que ofrecen pronósticos gratuitos o de pago realizados por expertos. El mundo del ocio digital apoya al mundo del ocio físico; las apuestas influyen en las prácticas, hábitos y consumos (San Salvador, 2016). A esto se le añade la aparición de las nuevas tecnologías como la televisión, los móviles e Internet hace que sea mucho más fácil acceder a este tipo de juegos. Estas plataformas ofrecen la posibilidad de poder practicar esta actividad en cualquier lugar y en cualquier momento del día.

Y por último, la normalización mediática del juego: los medios de comunicación ostentan un gran poder y son agentes clave a la hora de regularizar determinadas ideas, actitudes y comportamientos. Pérez (2010) considera que el crecimiento de las apuestas es continuo y estable, convirtiéndose de esta manera en un objetivo de muchas empresas y operadores. Se antoja vital aportar nuevas regulaciones de este mercado, dado que el crecimiento es continuo y estable año tras año.

Todo esto ha tenido dos consecuencias ciertamente notables. Por un lado, un mayor gasto en el juego online que, tomando los datos que aporta la Dirección General de Ordenación del juego (DGOJ, 2014) llega a superar al gasto en casinos, bingos o loterías de la ONCE. Por otro, un aumento de nuevos casos de adicción, ya que, en la actualidad, el juego online es la segunda causa principal de la adicción en jugadores patológicos sometidos a rehabilitación. Este hecho es

especialmente significativo, no sólo porque el problema de la adicción al juego online ha aparecido mucho más rápidamente de lo que suele tardar en manifestarse el juego patológico en otros tipos de juegos, sino porque está afectando muy especialmente a población juvenil, que es más vulnerable al juego de azar online, debido al uso de las nuevas tecnologías.

Todos estos factores pueden desencadenar en consecuencias bastantes graves que explicaremos a continuación. Aunque la inmensa mayoría lo hace solo por diversión, para muchos el juego se ha convertido en una necesidad en la que se esconde una adicción.

### **6.1. Consecuencias sociológicas**

En el mundo del juego online, es primordial también la relación con el entorno. Los factores psicológicos ligados a las redes sociales de los adolescentes son importantes porque la debilidad en un adolescente comporta que “determinadas experiencias pueden tener efecto en el modo en el que van a construir su particular pensamiento del mundo” (Domínguez, 2007). Asimismo, los jóvenes residen gran parte del día en el instituto y es ahí donde desarrollan las relaciones sociales con el entorno, en la misma medida en que extienden estas relaciones se separan de su familia y de sus padres, es la etapa en la que el adolescente está más receptivo a sentimientos, valores, actitudes y hábitos de significación ético social. Las actitudes sociales están orientadas a la necesidad de aprobación de conformidad, de reconocimiento y participación, es por eso que surgen entonces los grupos amistosos que favorecen el proceso de socialización, en el que se logran diversos conceptos fundamentales que están en la base de una buena vida social. La tendencia de los adolescentes a dar más importancia al grupo de iguales que a la familia hace pensar a los investigadores que el apoyo de los iguales influye más que el apoyo familiar y eso es importante en relación al uso de sustancias y a la actividad del juego entre adolescentes (McBride y Derevensky, 2012).

Los adolescentes comienzan a jugar movidos por una serie de razones que van desde las ganancias posibles al placer, el contexto social y el escapismo. Para muchos menores, jugar es un medio para escapar al control parental y mantener una relación de igualdad con otros adolescentes (Fröberg, 2006).

Las motivaciones que llevan al juego y a continuar jugando a pesar de incurrir en pérdidas repetidas son muy variadas. En cualquier caso, es interesante indicar que ganar dinero no es típicamente la principal motivación que señalan los adolescentes (Shead et al., 2012). Diversos estudios señalan como motivos por los que los jóvenes se implican en los juegos de azar, el atenuar la soledad y el aburrimiento, escapar del estrés provocado por tensiones académicas o familiares, reducir la ansiedad, o también emplear el juego como forma de socialización o, incluso, de competición con amigos y compañeros (Shead et al., 2012; Felsher et al., 2010).

Entre las variables sociales más importantes que repercuten en la adicción al juego son fundamentalmente las siguientes (Carpio, 2009): influencia del grupo de iguales, alto poder de la publicidad, apuestas asequibles, fácil acceso al juego, y dispositivos que facilitan la ilusión de control (mover palancas, elegir opciones, etc.). El hecho de jugar solo hace que cada adolescente decida cuánto tiempo y cuánto dinero va a invertir lo cual le proporciona una relativa facilidad para jugar sin que nadie le controle. Esta característica en un adolescente constituye un factor de riesgo (McBride y Derevensky, 2012). También son importantes aquellos valores sociales en los que impera la idea de la cultura de las ganancias fáciles y rápidas, el consumo excesivo y la riqueza como valor supremo de felicidad.

Cabe resaltar también que los medios de comunicación ejercen un poder de persuasión importante sobre los jóvenes (Aguaded-Gómez, 2011). Los juegos de azar se reflejan en la publicidad y en los medios de comunicación no sólo como una forma de entretenimiento con los amigos, sino también como una actividad con la que se puede ganar dinero (McMullan et al., 2012).

Una de las principales preocupaciones respecto a la publicidad de apuestas deportivas se halla en su efecto sobre los menores, y en menor medida, sobre los adultos jóvenes. Los padres habitualmente expresan en entrevistas su sensación de inmunidad ante el bombardeo de la publicidad de apuestas, y al mismo tiempo se muestran preocupados por el impacto de esa publicidad en sus hijos (Thomas et al., 2012).

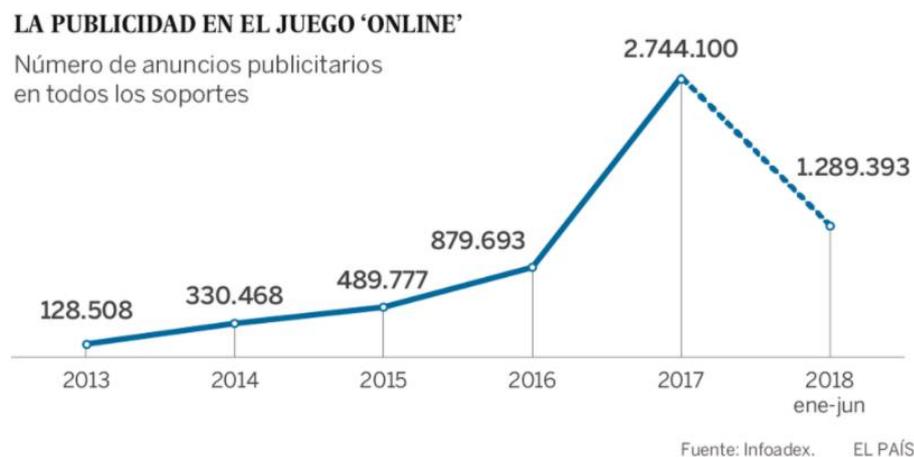
Esto se debe a que los medios de comunicación de masas distorsionan la percepción sobre la realidad del juego y lo presentan como una normativa actividad de ocio sin ningún tipo de riesgo sanitario. Tal y como indican, Derevensky et al. (2009) en un estudio cualitativo con jóvenes entre 12 y 19 años, señaló que los anuncios de esta actividad representan el juego como un entretenimiento apasionante y una oportunidad fácil de obtener dinero.

En lo referente a los efectos que produce la publicidad de los juegos online sobre los individuos, una investigación en la que se examinaba el impacto de la publicidad del juego sobre los adolescentes, apuntó que el efecto primario que origina esta exposición es el reforzamiento y sostenimiento de las actitudes y esquemas de comportamiento (Derevensky, Skylar, Gupta, & Messelian, 2010). También se observó que los jóvenes con niveles altos de adicción al juego eran más capaces de recordar el contenido de los anuncios, además de ser más sensibles y conscientes de los mismos. Esto se debía a la relevancia y familiaridad que sentían hacia esta publicidad en comparación con aquellas personas que no jugaban. Asimismo, un estudio realizado en Canadá a jóvenes entre 10 y 18 años señalaba que al menos el 90% de los encuestados recordaban haber visto anuncios de lotería en la televisión, el 69% en vallas publicitarias, el 68% en periódicos y el 55% en

revistas (Felsher, Derevensky, & Gupta, 2004). Entre aquellos que recordaban haber visto esas comunicaciones comerciales, cerca del 40% indicó que por ello se sentían más atraídos a comprar lotería.

En 2017, se emitieron más de 2,7 millones de anuncios de juego online en todos los soportes, según la consultora InfoAdex, frente a los 128.000 de 2013. Aunque todavía represente un segmento pequeño sobre el conjunto de la industria, el sector digital crece tanto en ingresos como en inversión en marketing, destinada sobre todo a anuncios y bonos, otra estrategia que hace mella en públicos de todas las edades.

Quienes más sufren este bombardeo publicitario son los jóvenes y los que padecen alguna patología del juego, comenta Susana Jiménez, psicóloga clínica y coordinadora de la Unidad de Juego Patológico del Hospital de Bellvitge, que cada año atiende entre 350 y 400 nuevos casos de relacionados con la adicción al juego. “Son los más sensibles a iniciarse o recaer con la publicidad”. Según el informe de percepción del juego de la Universidad Carlos III, alrededor de 230.000 personas menores de 35 presenta un “alto riesgo” de adicción en España, y los jóvenes se inician cada vez antes a esta actividad.



*Ilustración 6. La publicidad en el juego online (Fuente:Infoadex)*

Dentro de este mundo digital, los medios convencionales que se han ido adaptando al mundo de las tecnologías van introduciendo noticias relacionadas con la industria. Saben de la existencia de un público que apuesta, pues cualquier persona con capacidad para consultar un medio digital está capacitada también para realizar una apuesta. Además, el vicio, el morbo, la pérdida de dinero, el atractivo de poder conseguirlo, hace que el clickbait a este tipo de noticias sea algo ya habitual. Presentamos a continuación una muestra de titulares que lo atestiguan:

- La suerte sonríe a un negocio del juego cada vez más “online” y joven.<sup>4</sup>
- El terror de las casas de apuestas.<sup>5</sup>
- Las casas de apuestas ‘online’ no podrán hacer publicidad en horario infantil.<sup>6</sup>

Desde nuestra perspectiva, la industria de las apuestas está creciendo en nuestro país y prueba de ello es el aumento de demanda y de beneficios generados que hemos aportado en las páginas anteriores. Además, el servicio de las casas de apuestas cuenta con la publicidad de los medios de comunicación no sólo en espacios meramente publicitarios, sino directamente en programas deportivos, donde el consumidor de información deportiva recibe esa oferta de apuesta deportiva.

Por tanto, esa publicidad ejercida por periodistas cae en un conflicto de intereses con la responsabilidad social del propio periodista. Bien es cierto que los medios están abordando poco a poco el tema, pero en contadas ocasiones podemos encontrar información extendida en medios como la televisión. La oferta de publicidad sobre el mundo deportivo de apuestas está presente en todas las cadenas privadas abiertas al público y, de igual forma, en televisiones que funcionan por suscripción. Aportamos algunos ejemplos respecto a las televisiones privadas que se emiten de forma pública y las privadas que funcionan por suscripción:

---

<sup>4</sup> Álvarez, L. (2017). Recuperado de <https://www.elmundo.es/economia/2017/04/26/58fa1969e2704e27578b45b6.html>

<sup>5</sup> Sanz, J. (2016). Recuperado de [http://www.abc.es/deportes/abci-tipsters-terror-casas-apuestas-201605230827\\_noticia.html](http://www.abc.es/deportes/abci-tipsters-terror-casas-apuestas-201605230827_noticia.html)

<sup>6</sup> Sérvulo, J. (2018). Recuperado de [https://elpais.com/economia/2018/02/08/actualidad/1518117190\\_258396.html](https://elpais.com/economia/2018/02/08/actualidad/1518117190_258396.html)



*Ilustración 7. Josep Pedrerol promocionando casa de apuestas (Fuente:MEGA)*

Josep Pedrerol promocionando a la casa de apuestas Wanabet, en el canal televisivo de Atresmedia Mega. Imagen extraída del directo emitido por Youtube del Canal Chiringuito de Jugones.

Josep Pedrerol, una de las caras más representativas del periodismo deportivo del país y presentador del programa deportivo El Chiringuito de Jugones, realiza publicidad dentro de su programa sobre la casa de apuestas Wannabet.



*Ilustración 8. Publicidad en atresmedia (Fuente:Atresmedia)*

Juan Fernando Sanz “Juanfe”, en el canal televisivo de Atresmedia Mega. Imagen extraída del directo emitido por Youtube del Canal Chiringuito de Jugones.

Las políticas sociales en relación con los juegos de azar han de tener presente, por un lado, los costes sociales y, por otro, las necesidades de protección y prevención de comportamientos patológicos. Efectivamente, la adicción al juego, aunque afecta primordialmente al jugador, igualmente genera costes para la sociedad en su conjunto. El juego patológico destruye a quien lo practica y daña el modo de vida de quienes rodean al jugador. Entre los costes sociales del juego podemos subrayar los costes económicos conectados con la ludopatía, que la sociedad y que en última instancia el Estado va a tener que hacer frente. Evidentemente, los juegos de azar y online

generan beneficios económicos para el Estado, ya sea por los ingresos originarios de impuestos o por la creación de puestos de trabajo. Pero dichos beneficios llevan asociados diversos tipos de costes no sólo económicos sino también sociales. Entre estos cabe enfatizar, por un lado, problemas asociados al juego en general, que incluyen conductas delictivas, como el fraude y la malversación, y también una mayor incidencia de suicidios, rupturas familiares, suspensiones de pagos, quiebras, etc.; y, por otro lado, problemas asociados al juego patológico, como el mayor riesgo de padecer alcoholismo, de cometer delitos relacionados con drogas o de violencia doméstica (Brunelle et al., 2012; Parker et al., 2013).

Los costes sociales del juego en menores y adolescentes se derivan del incremento en el riesgo de abandono o disminución del rendimiento escolar, el mayor nivel de ansiedad y depresión, aislamiento y violencia, junto con una mayor incidencia de conductas inapropiadas e incluso delictivas que se dan en los jugadores patológicos (Kuss y Griffiths, 2012; Derevensky y Gilbeau, 2015). Los menores no suelen prestar atención a las normas de uso de las páginas web y tampoco al apartado de juego responsable; no hacen caso de las recomendaciones sobre no introducir datos personales o no mentir sobre su edad (Carbonell y Montiel, 2013). Es por eso, que los problemas procedidos de las ludopatías entre adolescentes y entre adultos deben ser tenidos en cuenta. Los Estados deben asumir el coste que se deriva de la incidencia de la ludopatía y deben establecer mecanismos que compensen el coste de los tratamientos y de los estudios de las consecuencias de la práctica de juegos de azar. Por todo ello, sería conveniente que estos costes sean sufragados con parte de los beneficios que genera esta industria arbitrando mecanismos de reinversión, de forma que parte de los impuestos que la industria genera vayan a parar a las instituciones estatales de ayuda a los perjudicados.

## **6.2. Consecuencias familiares**

Con respecto a las consecuencias familiares desde siempre la familia ha sido vista como un factor colateral a la problemática de la adicción al juego. Idea que ha ido cambiando ya que, cada vez son más las posturas que contemplan el contexto familiar como pieza clave en los procesos de regulación de esta conducta adictiva.

Existen diversos factores relacionados con la familia que pueden desencadenar a los más jóvenes a tener conductas de juego compulsivo, a continuación vamos a ver algunos de estos factores:

El primer factor, tiene que ver con el hecho de vivir en un contexto familiar falto de recursos económicos. Esto conlleva a algunos jóvenes a buscar nuevas formas de ganar dinero y así poder mejorar la situación económica familiar, a la vez que conseguir cosas que hasta ese momento había sido un imposible tener en su casa. En función de aquí, el juego suele convertirse en uno de sus

principales reclamos. Jugar solventa la necesidad acuciante de tener dinero, ya que en muchos de ellos, el beneficio es inmediato: juegas y si ganas dispones del dinero en ese mismo momento.

Otro factor estaría relacionado con la falta de control y de autoridad ejercida por la familia, ya sea por motivos de desestructuración familiar que tienen como resultado este tipo de consecuencias, o por pura dejadez o abandono de las funciones parentales, la cuestión es que en ambos casos se crean vacíos de poder que para algunas personas pueden desencadenar en desarrollar conductas relacionadas con el uso excesivo del juego online. La unión familiar es muy importante a la hora de examinar este tema ya que diferentes estudios manifiestan que la falta de apoyo familiar termina siendo un riesgo a la hora de desarrollar la adicción (Hardoon et al, 2004). Asimismo, en la investigación llevada a cabo por Castaño et al (2011), expresan que el 26,7% de la población clasificada como adicto al juego presentaba una disfunción familiar severa y un 13,3% de jugadores en riesgo presentaban problemas de disfuncionalidad familiar, de ahí que concluyan, que las relaciones en el interior de la familia son esenciales a la hora de prevenir este tipo de conductas adictivas. Por ello la afectividad, el adecuado manejo del control, la buena comunicación y la disciplina familiar pasan a convertirse en elementos fundamentales de integración familiar (Castaño et al, 2011)

Otra situación que aparece en el discurso de los jugadores es el hecho de reconocer la presencia de familiares con problemas de juego, sobre todo en la figura del padre, algún hermano, u otro familiar que casi siempre va a estar relacionado con la parte de la familia que ha desarrollado el problema. Normalmente los primeros acercamientos al juego suelen estar generadas por situaciones de imitación donde la familia suele estar implicada, ya que ésta suele actuar como un referente o un modelo a imitar para sus miembros. De ahí que la presencia de familiares con problemas de juego disponga al modelado, facilitando la aparición de este tipo de conducta desviada. Como bien veremos, en algunas familias se dan verdaderos patrones de juego, que en cierta manera han impulsado la hipótesis de si realmente el juego se hereda (genética) o si simplemente el juego hay que analizarlo como un proceso de aprendizaje o modelado social.

Es por ello, que la influencia de los padres es muy importante: si los padres juegan con sus amigos o con sus hijos o compran lotería a los hijos o tarjetas de rascar, los hijos desde pequeños ya desarrollan conceptos de juegos de azar observando a sus padres (Lesieur, 2003; Floros et al., 2012). Los adolescentes con padres que juegan a juegos de azar y que comienzan a jugar a una edad más temprana, son los que más a menudo tienen problemas con el juego en comparación con los adolescentes con padres que no juegan a juegos de azar (Derevenksy y Gilbeau, 2015).

De esta manera, Garrido et al (2004), hacen explícito que la conducta de juego patológico y las influencias familiares se encuentran atadas en dos sentidos: Uno de orden etiológico y

precipitante (familia de origen fomentaría un marco de relaciones donde el juego es contemplado como una conducta adecuada) y un segundo que sitúa el problema en el marco de la propia familia (los problemas de comunicación y los estilos disfuncionales serían las causas generadoras de la adicción).

Si tenemos en cuenta el planteamiento que la Sociedad Americana de Psiquiatría (APA, 2013) hace con respecto acerca de este tema, veremos que en nada difiere con lo mencionado hasta el momento, dado que ésta establece como posibles factores familiares los siguientes: disciplina familiar inadecuada, ausente, excesivamente permisiva, exposición al juego durante la adolescencia, ruptura familiar, valores familiares basados en símbolos materiales y financieros, falta de planificación y despilfarro económico, antecedentes de juego o de otras dependencias familiares, padres ausente( fallecimiento, abandono etc... y progenitores con personalidad inestable.

Todos estos factores familiares pueden conllevar a los más jóvenes a tener conductas de adicción al juego que pueden desencadenar en graves consecuencias como por ejemplo afectar a la economía personal y familiar. Como hemos mencionado anteriormente, muchas veces el entorno del paciente no percibe el problema hasta que detecta grandes pérdidas económicas. El adicto al juego por Internet intentará esconderlo y cubrir la deuda por todos los medios posibles, ya sea jugando más o, incluso, llegando a cometer actos delictivos.

Para finalizar podemos decir que, bajo este escenario es fácil entrever cómo algunos problemas familiares están detrás de auténticas vidas basadas en el juego. En general hemos visto que la necesidad de evadirse de una situación problemática suele ser un elemento que tiende a trasmutar a un jugador social en un ludópata. No saber cómo afrontar situaciones estresantes que les depara la vida, les convierte en sujetos vacilantes, inseguros y poco resolutivos. Salvo excepciones, podemos anotar que la mayoría de jóvenes reconocen al contexto familiar como el principal promotor de su conducta de juego adictiva. Ya sea por un ambiente familiar conflictivo, desestructuración familiar, falta de control o autoridad familiar, problemas económicos, conductas adictivas de alguno de sus miembros (incluida la ludopatía), la cuestión es que ésta involuntariamente tiende a mostrarse como una efectiva fuente dadora de situaciones de juego.

### **6.3. Consecuencias psicológicas**

El juego es una actividad potencialmente adictiva, ya que activa los mismos circuitos cerebrales de recompensa que las drogas de abuso, y la sintomatología clínica del juego patológico es similar a la de las drogodependencias, alcoholismo y tabaquismo (tolerancia, presencia de síndrome de abstinencia, dificultad en dejar de consumir, desarrollo de graves problemas familiares y de ajuste personal, etcétera) (APA, 2013).

El juego patológico, como trastorno adictivo, es una grave enfermedad mental (Grant & Potenza, 2004; Petry, 2012) cuyos propios síntomas (necesidad de jugar cantidades crecientes de dinero, malestar o irritabilidad cuando se intenta dejar de jugar, intentos infructuosos por abandonar el juego, volver a jugar para intentar recuperar las pérdidas, etc.) conducen al jugador a una espiral de juego excesivo y pérdidas cada vez mayores.

Es necesario recalcar que el jugador patológico sigue jugando a pesar de ser consciente de los perjuicios que le está ocasionando el juego tanto a él como a sus familias y que la información sobre las graves consecuencias que tiene el juego en sus vidas no es suficiente para hacer que dejen de jugar. Los jugadores patológicos no son libres de dejar de jugar, dado que el proceso psicológico explicativo de la adicción es la dependencia del juego, al igual que ocurre en el resto de adicciones con las drogas, el tabaco o el alcohol.

Dentro del campo de la salud, el interés ha venido principalmente de los profesionales de la salud mental y las adicciones. Hasta hace respectivamente poco el juego no era percibido como una cuestión de salud pública. El valor de una perspectiva de salud pública es que aplica diferentes enfoques para entender el comportamiento de los juegos de azar, analizar sus beneficios y costes, e identifica estrategias de acción y puntos de intervención con todos los agentes involucrados. Los encargados de diseñar y formular políticas, los investigadores y los profesionales en el sector de los juegos de azar pueden incorporar un marco de salud pública para reducir al mínimo sus consecuencias perjudiciales, mejorar la calidad de vida y proteger a las personas vulnerables, en nuestro caso los jóvenes y adolescentes que cada vez más tienen mayor disponibilidad y accesibilidad a los juegos de azar.

En el año 2013 se incluyó la adicción al juego online en la quinta sección del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales o DSM V (Carbonell, 2014). La inserción de esta adicción dentro del manual de trastornos psiquiátricos más utilizado en el mundo tiene implicaciones sociales muy importantes, ya que es un reflejo de los grandes cambios de la última década en el desenvolvimiento de la sociedad mundial y los avances en el diagnóstico de trastornos mentales ligados a los desarrollos tecnológicos (Pontes & Griffiths, 2014). Desde la aparición del Internet y la legalización de los juegos online, se han incrementado las consecuencias sobre la salud y en particular sobre el equilibrio mental de hombres y mujeres adolescentes (Olason et al, 2011; Estévez et al, 2013).

La Dirección General de Ordenación del Juego (2017), en un estudio y análisis sobre los factores de riesgo del trastorno del juego en la población clínica española, confería un perfil de jugador joven con mayor severidad-afectación por conducta de juego problemática. Algunos de los datos que ofrecían eran comunes al resto de segmentos de edad, como podía ser presentar

problemas mentales, un peor estado general de salud, haber sufrido un mayor número de acontecimientos vitales estresantes, un inicio precoz en el juego, etc. Sin embargo, la población joven se diferenciaba de los demás por su alto nivel de impulsividad, entendida como un “constructo multifactorial formado por dos dimensiones nucleares, la cognitiva (falta de perseverancia y de premeditación) y la emocional (urgencia negativa relacionada al refuerzo negativo o búsqueda de alivio/evitación de emociones negativas como ansiedad, estrés, pesimismo o tristeza y urgencia).

Pese a que el estudio se refería a los jóvenes con una problemática ludópata, la ludopatía es la más característica de las adicciones no tóxicas (Derevensky et al., 2011). Este trastorno se determina porque la persona no es capaz de controlar sus impulsos a jugar, lo que le acarrea una serie de graves consecuencias en el ámbito personal, familiar, profesional y social. La ludopatía es una enfermedad, reconocida como tal por la Organización Mundial de la Salud (OMS), que la define como un trastorno caracterizado por la presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juego de apuestas, los cuales dominan la vida del/la enfermo/a en perjuicio de sus valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares. En esta patología se suelen encontrar las mismas características que en otras adicciones: síndrome de abstinencia, dependencia psicológica, preocupación continua por el juego, deterioro de otras áreas como resultado de la conducta de juego (familiar, social, laboral, etc.). El proceso de la dependencia al juego sigue las mismas etapas evolutivas que el resto de las dependencias. El inicio suele darse en la adolescencia y con pequeñas apuestas, aunque puede iniciarse a cualquier edad.

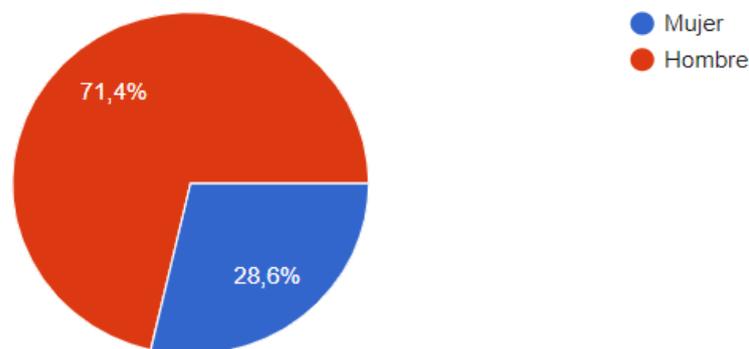
También se resalta que la impulsividad es característica de toda la población joven. Es necesario mencionar esta cualidad, ya que, cerca de un 70% de las cantidades jugadas en apuestas no son planificadas y se realizan de forma impulsiva por la emoción que causa el directo.

## 7. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Con la finalidad de obtener unos resultados ricos en información, a través del cuestionario se han realizado preguntas al ámbito personal y al ámbito del juego. Debido a la gran dimensión que ha abarcado los resultados, se expondrán los datos más significativos en relación con ciertos tipos de análisis que han tenido un mayor peso a la hora de elaborar posteriormente la discusión y conclusiones y poder concluir nuestra hipótesis.

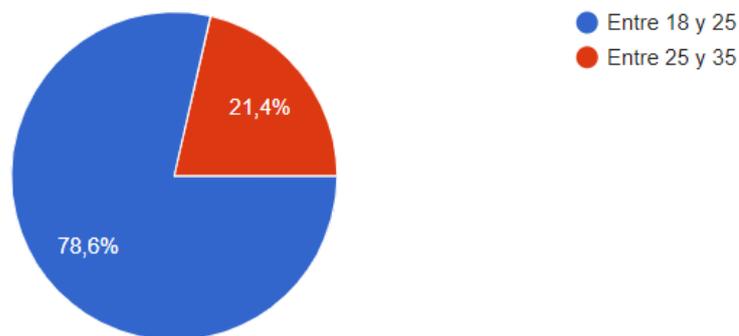
Para ello, comenzaremos exponiendo los resultados ligados al cuestionario de los datos del área personal:

En el *gráfico 1*, podemos observar que el 71,4% de personas que conforman la muestra, son hombres mientras que el 28,6% son mujeres. De las 55 personas de la muestra que han declarado haber apostado al menos una vez, tan sólo el 4,9% son mujeres, siendo el 95,1% de los apostantes hombres. Se manifiesta que, con una alta probabilidad, el sexo de los encuestados y el haber apostado online o no, no son independientes, habiendo una relación directa entre el ser hombre y apostar, frente a la relación inversa entre el hecho de ser mujer y apostar.



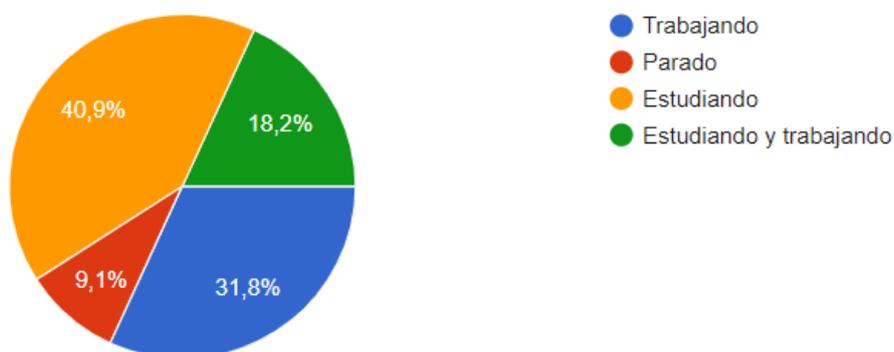
*Gráfico 1. Mujer u Hombre*

En el *gráfico 2*, se puede observar que el 78,6 de los apostantes tienen una edad entre los 18 y 25 años mientras que el resto estaría entre una edad comprendida entre los 25 y 35 años.



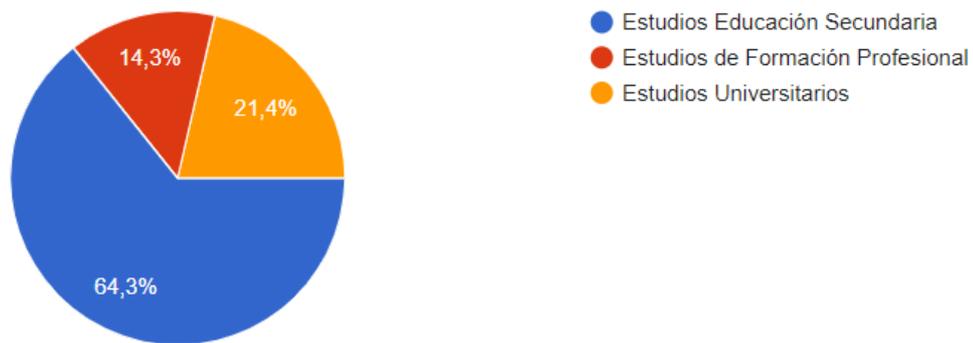
*Gráfico 2. Edad*

En cuanto a la ocupación de las personas de la muestra que han declarado apostar o haber apostado alguna vez, como vemos en el *gráfico 3*: el 40,9% son estudiantes, el 31,8% son trabajadores/as, el 18,2% realizan ambas actividades (estudian y trabajan), el 9,1% se encuentran en situación de desempleo. Este estudio nos muestra que, con una alta probabilidad, la ocupación de los encuestados y el haber apostado online o no, son independientes, negando así toda posibilidad de relación entre ambas cuestiones.



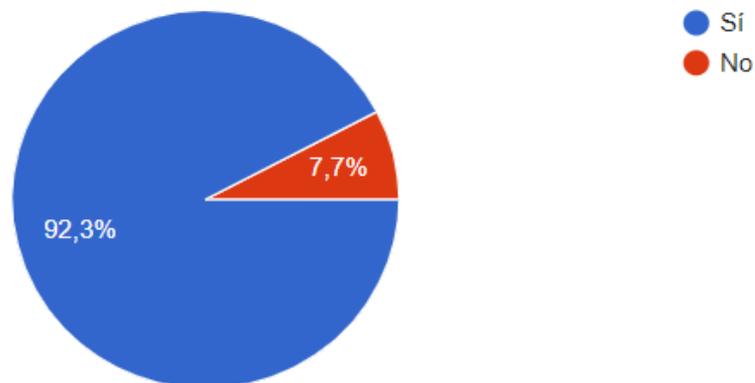
*Gráfico 3. Situación Laboral*

En cuanto al nivel de estudios de la muestra en el cuestionario podemos ver el *gráfico 4* en el cual se manifiesta que, con una alta probabilidad, dicho nivel de estudios y el haber apostado online o no, no son independientes. Las personas cuyos estudios más altos son la Educación Secundaria Obligatoria, que son los estudios más bajos recogidos en la muestra (ya que no tenemos ninguna persona sin estudios), muestran una gran tendencia a apostar, concretamente el 64,3% de los encuestados declara haber apostado, al contrario que ocurre con los que tienen estudios más altos, como los universitarios, quien tan sólo el 21,4% declara haberlo hecho y el 14,3% con estudios de Formación Profesional.



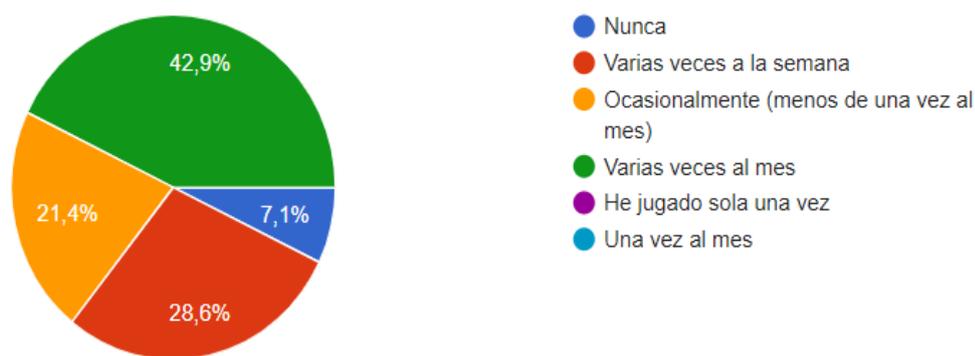
*Gráfico 4. Nivel de estudios*

Bien a continuación pasamos a la preguntas sobre el área del juego online, comenzamos con la pregunta de si has apostado alguna vez y el *gráfico 5* nos muestra que: el 92,3% de los encuestados sí que han apostado alguna vez en su vida y el 7,7 no han apostado nunca.



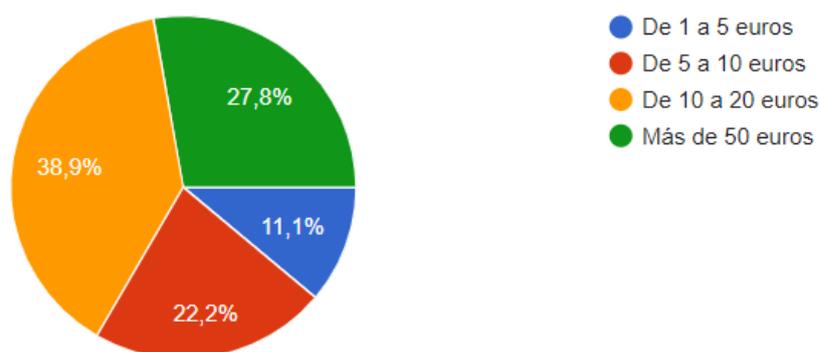
*Gráfico 5. Apuesta alguna vez*

Entre las personas que manifiestan haber apostado, la frecuencia de juego que más se repite es como se observa en el *gráfico 6*: "varias veces al mes" (42,9%) y "varias veces a la semana" (28,6%), seguido de "Ocasionalmente (menos de una vez al mes)" (21,4%), y finalmente con un 7,1% "nunca".



*Gráfico 6. Frecuencia de juego*

En cuanto al dinero apostado por término medio cada vez que se realiza un depósito, podemos ver en el *gráfico 7*: que el 38,9% apuesta de 10 a 20 euros, el 27,8% más de 50 euros, el 22,2% apuesta de 5 a 10 euros, y finalmente el 11,1% apuestan de 1 a 5 euros. Por tanto, como vemos la mayoría de estos jóvenes se dejan bastante dinero al realizar este tipo de apuestas ya que, las cifras más elevadas que hemos obtenido hacen referencia a las dos opciones de más dinero, es por eso que luego surjan las consecuencias de pérdidas de dinero que pueden llevar a la ruina a sus familias.



*Gráfico 7. Dinero Invertido*

Respecto al tiempo que llevan realizando apuestas, como vemos en el *gráfico 8*: el 41,2% de los encuestados manifiesta que hace más de dos años que juegan, el 29,4% entre uno y dos años, el 17,6% entre seis meses y un año y el 11,8% lleva menos de 6 meses apostando. Por lo que podemos afirmar que, la mayoría de estos jóvenes más de una 40% como bien indica el gráfico ya llevan

bastante tiempo apostando y jugando a estos tipos de juego de azar, lo que puede producir consecuencias psicológicas como la ludopatía si siguen así durante más años.

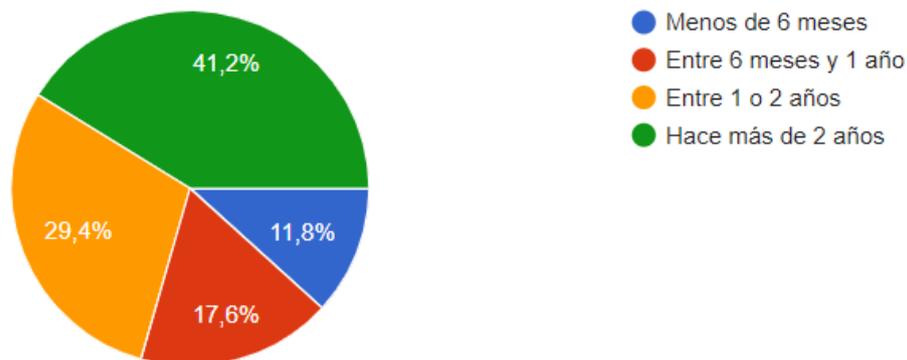


Gráfico 8. Tiempo apostando

Respecto a la pregunta de si piensan que hoy en día el juego está muy normalizado y si se ha incrementado la publicidad sobre el juego online, como vemos en el gráfico 9, el 85,7% consideran que en la actualidad el juego está muy normalizado y que la mayoría de la gente joven apuesta y señalan que el número de comunicaciones comerciales referentes a estas actividades se ha incrementado en los últimos años, y el 14,3% opinan que no.

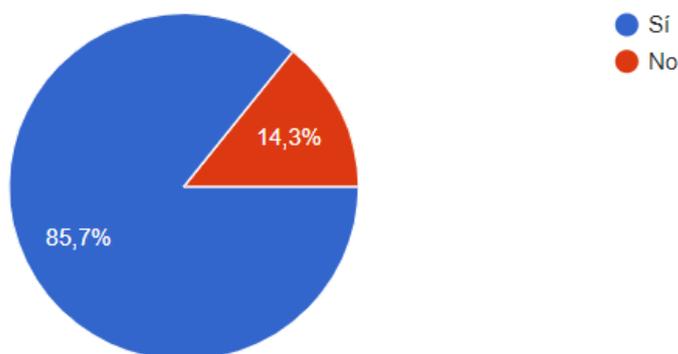
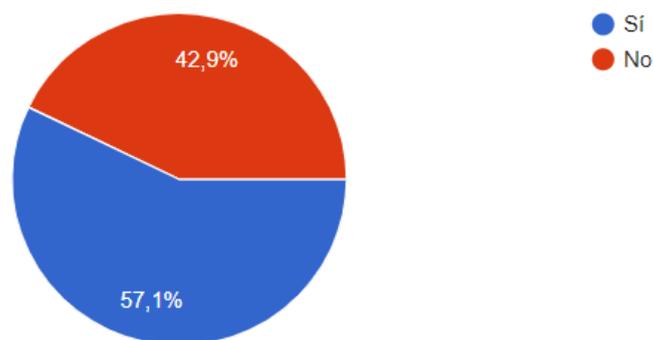


Gráfico 9. Juego normalizado e incremento de la publicidad

En cuanto a la pregunta de si piensan que las personas famosas tienen mayor influencia a la hora de incitar a jugar, como se observa en el *gráfico 10*, el 57,1 de los encuestados piensan que las personas famosas, como los futbolistas profesionales, tienen una mayor influencia que las personas anónimas y que esto incita a los jóvenes-adolescentes a realizar apuestas y el 42,9% piensan que la publicidad no tiene gran repercusión en los adolescentes.

En este apartado cabe puntualizar que tras la aprobación del real decreto de comunicaciones comerciales de las actividades del juego, que regula la publicidad del sector de las apuestas y juegos de azar 'online' en España, que ha entrado en vigor en su totalidad el martes, 31 de agosto, al finalizar el periodo de adaptación a las nuevas medidas del que disponían las empresas afectadas. Entre otros cambios, la normativa destierra los anuncios de apuestas en formato audiovisual a la franja que va de la una a las cinco de la madrugada.

En esta categoría no solo se incluyen la televisión y la radio, sino además YouTube y otras plataformas de intercambio de vídeos. La publicidad en Internet queda relegada a los portales de las empresas del juego y a sus perfiles en redes sociales, donde podrán emitir mensajes publicitarios a sus seguidores siempre que exista consentimiento por parte del receptor. Por tanto, con este decreto esperamos que cada vez sean menos jóvenes los que empiezan con el juego online apostando dinero y evitar todas las consecuencias que hemos explicado anteriormente.



*Gráfico 10. Influencia de personas famosas en la publicidad*

Una vez extraídos los datos del cuestionario realizado a nuestra muestra podemos confirmar todo nuestro marco teórico en el cual desarrollamos que el juego online es una actividad muy adictiva que está creciendo día a día a la que se están enganchando los adolescentes en la actualidad.

Para más de la mitad de los jóvenes españoles entre 18 y 35 años (un 56,3% de los casos), jugar por internet ha pasado de ser una simple afición a convertirse en su principal adicción.

Al igual que el tema de la publicidad es un factor que influye mucho tal y como indica Pérez (2010), los medios de comunicación ostentan un gran poder y son agentes clave a la hora de regularizar determinadas ideas, actitudes y comportamientos. Y se considera que el crecimiento de las apuestas es continuo y estable, convirtiéndose de esta manera en un objetivo de muchas empresas y operadores. Se antoja vital aportar nuevas regulaciones de este mercado, dado que el crecimiento es continuo y estable año tras año.

## **8. PROPUESTAS DE MEJORA Y PREVENCIÓN**

Pues bien, una vez conocidas todas las consecuencias que provoca el juego online en los jóvenes, nos podemos preguntar ¿Es realmente necesario prevenir los problemas del juego?, ¿afecta a tantas personas?, ¿se recuperan? Algunas de estas justificaciones las aportan Robert y Botella (1995):

- Las consecuencias del juego son graves a nivel personal, familiar laboral y social.
- Cada vez afecta a mayor número de personas y de menor edad.
- Pocas personas demandan tratamiento y las tasas de recaída son bastante altas.

Por lo que, como ya hemos comentado anteriormente existen consecuencias no deseadas y que pueden afectar a un número de personas considerable, con una gravedad variable, que además de tratar, nos interesaría prevenir, por ello, consideramos fundamental proponer acciones preventivas en jóvenes y adultos hacia los juegos online, así como concientizar a esta población acerca del riesgo de estos, ya que puede repercutir en problemas psicosomáticos, de salud y además asociarse a un gran número de complicaciones sociales, personales, laborales y familiares.

### **8.1. Prevención desde el ámbito familiar**

La prevención del juego patológico ha venido creando actuaciones orientadas al desarrollo de la salud, tal como se contempla en los Programas de Educación para la Salud, y acorde con el concepto que propone la Organización Mundial de la Salud (OMS). El medio más importante para la reducción de las consecuencias negativas asociadas al juego compulsivo es prevenir el problema antes de que aparezca. Es decir, intervenir entre los jóvenes que aún no han desarrollado este hábito o lo han desarrollado poco (Ladouceur, 1993).

Diversos estudios han demostrado que los programas informativos son idóneos para aumentar los conocimientos, pero no de modificar los comportamientos. Son necesarias otras estrategias de tipo educativo que incrementen los recursos y las habilidades de los jóvenes y adolescentes para que puedan defenderse de las consecuencias no deseadas del juego comercial. El autor anterior recoge recomendaciones que se incluyen en los programas preventivos en el hogar.

#### **1. Disponer de información adecuada:**

- a. Influencia de los medios de comunicación social y el fomento del juego.
- b. Valoración social de los bienes materiales.
- c. El proceso de adicción al juego, los efectos del juego (económicos, familiares, laborales, etc.).

d. Factores de vulnerabilidad para desarrollar la adicción al juego, etc.

2. Instaurar un estilo democrático de educación (ni permisivo, ni autoritario)

a. Comunicación fluida, entre todos los miembros de la familia.

b. Normas claras y consensuadas, no excesivas, flexibles y adaptadas a cada edad y situación.

c. Apoyo a la autonomía y la ayuda mutua.

3. Que las familias sean modelos correctos de comportamientos y actitudes de juego. (Por ejemplo, no jugando a las máquinas tragaperras o a otros juegos de azar en presencia de los hijos/as).

4. Favorecer actitudes, valores y estilos de vida que sean incompatibles con las conductas de juego. Valores como el esfuerzo en el trabajo frente al culto al dinero como forma de mejorar la calidad de vida.

## **8.2. Prevención en el ámbito educativo**

Desde el punto de vista educativo, la mejor prevención debería comenzar en la Etapa de Educación Infantil e introduciéndola dentro de la línea Transversal de Educación para la Salud. Se debería introducir esta temática dentro del ámbito escolar para en un futuro poder prevenir diversos problemas, ya sea de juego u otras problemáticas como el consumo de drogas, se trabajan desde un mismo enfoque, el cual se basa en el desarrollo y adiestramiento en distintas técnicas con el alumnado. Éstas son: el entrenamiento de la toma de decisiones, trabajar la asertividad y la empatía, saber gestionar la presión de grupo, promover actividades que favorezcan la mejora de la autoestima y el autocontrol, así como la tolerancia a la frustración.

Resulta necesario adoptar programas de prevención del desarrollo del juego entre los adolescentes con medidas eficaces para reducir los índices de juego patológico, adoptando iniciativas antes de la aparición de trastornos. Estas iniciativas para minimizar los daños causados por juegos de azar en Internet deben seguir las tres líneas básicas de aproximación a la prevención de daños: primaria, secundaria y terciaria. Las líneas primarias de intervención son aquellas que intentan proteger a las personas del daño antes de que este se desarrolle. Las intervenciones secundarias son aquellas que limitan el potencial del daño una vez que este ya existe. Las intervenciones terciarias son aquellas que intentan tratar aquellos que ya se encuentran seriamente afectados por el problema. En las medidas de prevención deben tener parte activa los poderes públicos. Estos tienen la responsabilidad de regular la práctica del juego y controlar el cumplimiento de esta regulación. No todos los gobiernos lo han hecho y, en muchos casos, obvian aspectos importantes, como el acceso de los menores y otras personas vulnerables, la publicidad, el

marketing y la implantación de medidas de juego responsable. Parece importante potenciar y financiar estudios sobre prevalencia y prevención en adultos y en menores. También se deben regular medidas de información sobre el juego que contrarresten la idea de aprobación y normalización en relación a los juegos de azar, especialmente entre los jóvenes y los adolescentes.

En cuanto a mejoras de propuestas dentro del ámbito escolar podemos proponer un programa preventivo para jóvenes, como por ejemplo:

El programa de Gaboury y Ladouceur (1993) que se lleva a cabo en las aulas, va dirigido a jóvenes con una media de 16 años, e incluye tres sesiones semanales de 75 minutos de duración. Consta de seis secciones o componentes.

1. Explicación del programa. Concepto de juego con apuestas. Juegos legales e ilegales.
2. Discusión en grupos sobre la industria y la publicidad del juego.
3. Formación sobre los pensamientos irracionales que mantienen el juego.
4. Concepto de juego patológico. Causas y consecuencias.
5. Explicación y discusión sobre estrategias de prevención y control del juego patológico.
6. Demostración práctica de cómo el azar afecta al resultado del juego y no las habilidades personales.

Por lo que consideramos con este tipo de programas se puede ayudar a informar a la población joven desde el ámbito educativo y promocionar actitudes, valores y estilos de vida que sean incompatibles con las conductas de juego y desarrollar habilidades necesarias para afrontar adecuadamente las situaciones de presión social asociadas con el juego, por ejemplo, saber decir «NO».

### **8.3. Prevención ante la publicidad llamativa del juego online**

En este caso, vemos necesario destacar las palabras del Ministro de Consumo, Alberto Garzón, en las que ha insistido en la preocupación del Gobierno por el aumento que, se ha producido en el juego online, especialmente entre la población más joven.

El ministro ha recordado la aprobación del Real Decreto que regula la publicidad del juego, destacando que termina de desplegarse el próximo 31 de agosto y que a partir del 1 de septiembre ya estará en vigor en todos sus aspectos, entre los que ha destacado la prohibición de publicitar casas de apuestas en las competiciones deportivas.

Este real decreto es un salto cualitativo muy importante que, si bien no ataja el problema, sí ayuda a cerrar un sector muy importante. El deporte no debería ser un negocio, sino un transmisor de valores", ha enfatizado el ministro de Consumo.

Esta medida se enmarca dentro de un plan integral de lucha contra la ludopatía del que forma también parte el borrador de real decreto, con el que se quiere regular de manera "estricta" la publicidad de los juegos de azar.

Garzón ha vuelto a defender esa "restricción estricta" que hace ese texto de los anuncios, con límites horarios y de contenido que conllevarán la prohibición del 80% de la publicidad que se emite actualmente y la modificación del 20% restante.

Dicho esto, Garzón ha aseverado que la adicción al juego es un problema "complejo", que requiere soluciones "complejas, transversales y multidisciplinarias" y sobre las que el Gobierno, y el Ministerio de Consumo, está "dispuesto" a llevarlas a cabo.

Por lo tanto, esperamos que con la aprobación de este Real Decreto, se pueda disminuir la alta publicidad que genera un gran consumo del juego online por parte de los jóvenes, y así intentar reducirlo y también oprimir todos los problemas que conlleva el consumo excesivo del juego como la ludopatía, problemas familiares, pérdidas de dinero, alcoholismo etc.

#### **8.4. El juego responsable como prevención**

Después de esta revisión de los programas para evitar o solucionar los problemas del juego excesivo, nos cuestionamos cómo poder evitar las consecuencias negativas y aprovechar las beneficiosas. Secades y Villa (1998) exponen interesantes orientaciones para el uso correcto del ordenador, analizando problemáticas como estrés visual, postural y psicológico.

Blanco, Romero y Fernández (2009), nos comunican de una serie de factores de protección, como: tener estabilidad emocional, haber disfrutado de un estilo educativo apropiado, con una armonía familiar, ajuste escolar y una socialización correcta.

El concepto de Juego Responsable, abarca diversas recomendaciones para los adultos aficionados a los juegos de azar:

- Jugar con una frecuencia razonable y como una opción más dentro de la amplia oferta de entretenimientos y en los espacios permitidos para ello.
- Considerar que el objetivo final es la diversión o entretenimiento, al disponer permanentemente la libre voluntad para hacerlo.
- El motivo básico de jugar será para entretenerse y no para ganar dinero.
- Fijar un tiempo límite de juego en cada sesión y respetarlo.

- Antes de empezar a jugar definir un límite de dinero una vez llegado al límite no jugar más.
- Jugar sólo con el dinero disponible, no utilizar dinero destinado a otras cosas.

Como medidas preventivas, diversas empresas han comenzado unas acciones muy apropiadas publicando libros como “Divertirse en forma sana y adecuada”, del Casino Club SA, de Posadas, que lanzó el Programa Juego Responsable, en el que implica el desarrollo de las siguientes acciones, como por ejemplo facilitar a los clientes material gráfico en forma de folletos con los conocimientos básicos sobre Juego Responsable, Juego Inmoderado y Autoexclusión voluntaria, se dispone de personal especializado para atender consultas en las áreas de juego y concertar entrevistas de orientación, y la implementación del funcionamiento de una página Web para informar y guiar sobre el tema.

También encontramos asociaciones internacionales como EUROMAT, que escriben unos acuerdos para favorecer el juego responsable (Declaración de EUROMAT Maastricht, 25 de octubre 2007). EUROMAT origina que toda la industria del juego, directamente y a través de las Asociaciones Nacionales que la representan, coopere con Administraciones, instituciones públicas y privadas, grupos de consumidores y usuarios, y demás organizaciones que se preocupan por el Juego Responsable, en el desarrollo de programas de prevención que eviten los riesgos potenciales asociados al abuso o mal uso del juego. Llaman “juego responsable” a la opción individual, racional y sensata, basada en las circunstancias personales, y con conocimiento de la finalidad del hecho de jugar y de sus limitaciones. Afirman que es obligación de la industria del juego proporcionar sus servicios de forma que faciliten que el jugador pueda decidir responsablemente.

## 9. CONCLUSIONES

En este trabajo hemos conocido en profundidad la evolución del juego, el juego online hoy en día entre los adolescentes y las consecuencias que ello conlleva. Tras la revisión bibliográfica de distintos artículos hemos visto que el juego con dinero está más normalizado en la población joven que en décadas anteriores. El juego es visto por parte de los jóvenes como una forma de diversión con posibles beneficios económicos cuyo objetivo es ganar dinero.

Destacar también que el acceso al juego es cada vez más fácil, sean o no menores de edad. La llegada de las nuevas tecnologías juega un papel muy importante en la distribución e incidencia del desarrollo de problemas de ludopatía en la juventud.

Entre la juventud, el uso de los juegos de azar es un hecho que va en aumento. Aunque los juegos de azar se han visto tradicionalmente como una actividad de adultos, hay amplia evidencia sobre su popularidad entre adolescentes que se implican en diversos juegos de azar regulados (a pesar de que están prohibidos para los menores de 18 años) y no regulados. Se puede afirmar que la actual generación de adolescentes ha sido la primera que ha crecido en una sociedad en la que los juegos de azar están ampliamente aceptados y son fácilmente reconocidos como un entretenimiento.

Como hemos visto a través de diferentes autores muchos de ellos resaltan el impacto que tienen las nuevas tecnologías y los medios de comunicación en la difusión y normalización del juego en la población adolescente y juvenil. De hecho, se encuentran más adolescentes con problemas de juego entre quienes juegan en internet (Potenza et al., 2011). Para atenuar esta tendencia de juego de la juventud, se precisa por gestionar una regulación responsable de la publicidad evitando la imagen y asociación que se vende de jóvenes, juego con dinero, éxito y fama.

Es por ello, que podemos decir que la publicidad es uno de los principales causantes del daño que está haciendo el mundo del juego online, puesto que, gracias a ella se está consiguiendo tener una visión normalizada del juego, viéndolo como algo habitual, especialmente entre personas jóvenes y adolescentes, en las que hay una menor concienciación. Es evidente la necesidad de una mayor regulación de la publicidad ejercida por los medios de comunicación, así como un cambio de actitud por parte de los profesionales del deporte o de la televisión que son vistas como figuras y ejemplos a seguir.

Una de las principales aportaciones ha sido conocer la realidad que se está viviendo con el juego con dinero entre la juventud y el aumento de jóvenes con ludopatía que se está dando en un futuro inmediato. No sólo basta con educar a jóvenes y adolescentes en habilidades que les

prevengan de tener conductas de riesgo, sino que es necesaria una regulación de la publicidad y del control de acceso a webs de juego por parte de menores de edad.

Por lo que sería necesario llevar a cabo las medidas preventivas que hemos mencionado anteriormente como educar ya desde la escuela diferentes estrategias como trabajar la afectividad, empatía, gestionar la presión del grupo y realizar programas para que en un futuro se pueda prevenir distintas adicciones del juego, por parte del ámbito familiar ayudar a sus hijos/as a obtener valores como el esfuerzo en el trabajo frente al culto al dinero como forma de mejorar la calidad de vida y por último saber jugar de manera responsable, es decir jugar con una frecuencia razonable en la que se considera que el objetivo final es la diversión o entretenimiento.

Como vemos, es importante partir de la evidencia de que el mundo de las adicciones al juego es un mundo muy complejo dónde todavía queda mucho por conocer. En los últimos años hemos sido testigos del aumento del juego por parte de los adolescentes y del incremento que han tenido las demandas de ayuda por parte de este colectivo. Desde una mirada sociológica, es importante destacar la importancia que adquiere seguir profundizando en todas aquellas cuestiones que tienen que ver con los aspectos sociales implicados en la aparición y reforzamiento de este tipo de problemáticas de naturaleza social. Independientemente de la definición que cada actor pueda conferirle a su problema, la adicción al juego, es un fenómeno que responde a una gran pluralidad de factores, en parte, todos ellos auspiciados por los efectos inicuos de una sociedad compleja fundada en el valor de lo material, lo etéreo y lo intrascendente, de ahí la importancia de poder acercarnos más a ella para conocerla y así poder profundizar en el estudio de este tipo de adicción.

A nivel social, considero que esta investigación ayudará a que más gente pueda conocer el grave problema que supone empezar a jugar desde bien temprano a este tipo de juegos y con este trabajo se espera que se vaya creando una concienciación general para que se erradique y para que posibles futbolistas o jugadores de la actualidad o el futuro aprendan a contenerse antes de cometer un hecho delictivo, deleznable y nada honesto. Creo, sinceramente, que este proyecto investigativo me ha permitido conocer muy de cerca un tema que hace meses me parecía interesante pero del que desconocía muchas cosas.

## 10. BIBLIOGRAFÍA

Aguaded-Gómez, J. (2011): "Niños y adolescentes: nuevas generaciones interactivas", *Revista Comunicar*, 18 (36), pp. 7-8.

American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. Edition (DSM-5). Washintong, DC.: American Psychiatric Association.

Azofra, M. J. (1999). Cuestionarios. Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas.

Brunelle, N., D. Leclerc, M. Cousineau, M. Dufour, A. Gendron e I. Martin (2012): "Internet gambling, substance use, and delinquent behavior: An adolescent deviant behavior involvement pattern", *Psychology of addictive behaviors*, 26 (2), pp. 364- 370.

Cases, J. I., Gómez Yáñez, J. A., Gusano, G., & Lalanda, C. (2018). Percepción social sobre el juego de azar en España. *IPOLGOB-UC3M*.

Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26 (2), 91-95. Recuperado de: [https:// doi.org/10.20882/adicciones.10](https://doi.org/10.20882/adicciones.10)

Carpio, C. (2009): "Aspectos psicológicos del juego comercial. Tratamientos y programas preventivos. Hacia el juego responsable", *Docencia e Investigación: Revista de la Escuela Universitaria de Magisterio de Toledo*, 34 (19) pp. 25-58.

*DECRETO 169/2015, de 14 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas del Principado de Asturias.*

*DECRETO 22/2015, de 24 de febrero, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego.*

*DECRETO 250/2005, de 22 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.*

*DECRETO 27/2014, de 4 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de apuestas.*

*DECRETO 42/2017, de 25 de agosto, por el que se aprueba el Reglamento de apuestas de la comunidad autónoma de las Illes Balears.*

*DECRETO 42/2019, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se modifica el Decreto 106/2006, de 30 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas, y el Decreto 73/2009, de 30 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Juego de la Comunidad de Madrid.*

DGOJ, Dirección General de Ordenación del Juego (2014). *Informe Anual del Juego 2013*. Madrid: Ediciones del Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas.

Dirección General de Ordenación del Juego. (2017). *Análisis del perfil del jugador online*. Ministerio de Hacienda y Función Pública.

Domínguez, A. M. (2007): *Guía Clínica: Actuar en el juego patológico*, Dirección General para las Drogodependencias y Adicciones, Consejería para la Igualdad y Bienestar Social, Junta de Andalucía.

Estévez, A., Herrero, D. y Sarabia, I. (2013). *Factores facilitadores de conductas adictivas de juego patológico en jóvenes y adolescentes*. ONCE: Juego en adolescentes: nuevas formas, mismas consecuencias.

Fernández-Cabrera, Iker. (2015). *Introducción al sector de las apuestas deportivas y plan de negocio para una empresa de asesoramiento en apuestas deportivas*. (Trabajo Final de Grado). Universidad del País Vasco.

Gaboury, A. y Ladouceur, R. (1993): *Preventing pathological gambling among teenagers*. En W. R. EADINGTON Y J. A. CORNELIUS (eds.), *Gambling behavior and problem gambling*. Reno. University of Nevada.

Jiménez, A. (2017). *Alerta ante la nueva moda entre los jóvenes: ahora son adictos a las apuestas deportivas*. ABC. Recuperado el 19 de junio de 2019, de: [https://www.abc.es/sociedad/abci-alerta-ante-nueva-moda-entrejovenes-ahora-adictos-apuestas-deportivas-201709152137\\_noticia.html](https://www.abc.es/sociedad/abci-alerta-ante-nueva-moda-entrejovenes-ahora-adictos-apuestas-deportivas-201709152137_noticia.html)

Ley foral 16/2006, de 14 de diciembre, del juego. (2006). *Boletín oficial del Estado*, 152, I. *Disposiciones generales*, de 20 de diciembre de 2006.

Ley 1/120, de 11 junio, de regulación del juego y de prevención de la ludopatía en la Comunitat Valenciana. (2020). *Boletín Oficial del Estado*, 253, I. *Disposiciones generales*, 23 de septiembre de 2020, 79980 a 80038. <https://www.boe.es/eli/es-vc/1/2020/06/11/1>

Ley 1/1991, de 27 de febrero, reguladora del régimen sancionador en materia de juego. (1991). *Boletín Oficial del Estado*, 1418, I. *Disposiciones generales*, 1 de abril de 1991, 1991 a 7867. <https://www.boe.es/buscar/pdf/1991/BOE-A-1991-7867-consolidado.pdf>

Ley 14/1985, de 23 de octubre, Reguladora de los Juegos y Apuestas en Galicia. (1986). *Boletín oficial del Estado*, 57, V. *Comunidades Autónomas* de 7 de marzo de 1986, 8786 a 8790. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-1986-6208>

Ley 15/2006, de 24 de octubre, de Juego de Cantabria. (2006). *Boletín oficial del Estado*, 285, I. *Disposiciones generales*, de 29 de noviembre de 2006, 41856 a 41864. [https://www.boe.es/diario\\_boe/txt.php?id=BOE-A-2006-20768](https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2006-20768)

Ley 2/1986, de 19 de abril, del juego y apuestas, de la Comunidad Autónoma de Andalucía. (1986). *Boletín Oficial del Estado*, 132, I. *Disposiciones generales*, de 3 de junio de 1986, 20044 a 20049. <https://www.boe.es/eli/es-an/1/1986/04/19/2>

Ley 2/1995, de 15 de marzo, reguladora del Juego y Apuestas de la Región de Murcia. (1995). *Boletín oficial del Estado*, 131, I. *Disposiciones generales*, de 2 de junio de 1995, 16217 a 16223. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-1995-13296>

Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón. (2000). *Boletín Oficial del Estado*, 179, I. *Disposiciones generales*, de 27 de julio de 2000, 26847 a 26862. <https://www.boe.es/eli/es-ar/1/2000/06/28/2>

Ley 4/1998, de 24 de junio, reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León. (1998). *Boletín oficial del Estado*, 197, I. *Disposiciones generales*, de 18 de agosto de 1998, 28216 a 28224. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-1998-20057>

Ley 5/1999, de 13 de abril, reguladora del Juego y Apuestas. (1999). *Boletín oficial del Estado*, 100, I. *Disposiciones generales*, de 27 de abril de 1999, 15375 a 15386. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-1999-9307>

Ley 5/2021, de 23 de julio, del Régimen Administrativo y Fiscal del Juego en Castilla-La Mancha. (2021). *Boletín oficial del Estado*, 145, I. *Disposiciones generales*, 30 de julio de 2021. <https://www.boe.es/ccaa/docm/2021/145/q28503-28536.pdf>

Ley 6/1998, de 18 de Junio, del Juego de Extremadura. (1998). *Boletín oficial del Estado*, 193, I. *Disposiciones generales*, de 13 de agosto de 1998, páginas 27658 a 27667. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-1998-19729>

Ley 6/2001, de 3 de julio, del juego en la Comunidad de Madrid. (2001). *Boletín Oficial del Estado*, 179, I. *Disposiciones generales*, 27 de julio de 2001, 27571 a 27580. <https://www.boe.es/eli/es-md/1/2001/07/03/6>

Ley 6/2014, de 13 de junio, de Juego y Apuestas. (2014). *Boletín Oficial del Estado*, 221, I. *Disposiciones generales*, de 11 de septiembre de 2014, 70780 a 70811. <https://www.boe.es/eli/es-as/1/2014/06/13/6>

Ley 8/2014, de 1 de agosto, del juego y las apuestas en las Illes Balears.(2014). *Boletín oficial del Estado*, 205, I. Disposiciones generales, de 23 de agosto de 2014, 67979 a 68003. [https://www.boe.es/diario\\_boe/txt.php?id=BOE-A-2014-8888](https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2014-8888)

McBride, J. y J. L. Derevensky (2012): “Internet gambling and risk-taking among students: An exploratory study”, *Journal of Behavioral Addictions*, 1 (2), pp, 50-58.

Olason, D. T., Kristjansdottir, E., Einarsdottir, H., Haraldsson, H., Bjarnason, G. & Derevensky, J. (2011). Internet gambling and problem gambling among 13 to 18 year old adolescents in Iceland. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9, 257–263.

Pérez, L. (2010). *El mercado de apuestas deportivas*, en Palomar, A. (director) Las apuestas Deportivas (pp. 13-33) Thomson Reuters Aranzadi, Navarra.

Pontes, H. & Griffiths, M. (2014). Measuring DSM-5 Internet Gaming Disorder: Development and Validation of a Short Psychometric Scale. *Computers in Human Behavior*, 45, 137-143.

Potenza, M. (2006). Should addictive disorders include non-substance related conditions? *Addiction*, 101, 142-151.

San Salvador, R. (2016). Ocio, juegos de azar y apuestas deportivas. *Ocio y juegos de azar* (p. 28). España: Publicaciones de la Universidad de Deusto.

Sabino, Carlos A. (2007). *El Proceso de Investigación*. Buenos Aires: Edit. Lumen.

Thomas, S., Lewis, S., McLeod, C., & Haycock, J. (2012). “They are working every angle”. A qualitative study of Australian adults’ attitudes towards, and interactions with, gambling industry marketing strategies. *International Gambling Studies*, 12(1), 111–127.

## **11. ANEXOS**

### **ANEXO 1. CUESTIONARIO: EL JUEGO ONLINE**

#### **Pregunta 1. SEXO**

1. Hombre
2. Mujer
3. No quiere contestar

#### **Pregunta 2. EDAD**

Campo abierto

### **SITUACIÓN LABORAL**

#### **Pregunta 3. En este momento, en relación con el trabajo usted está...**

(Seleccione una de las siguientes opciones)

1. Trabajando
2. Parado
3. Estudias y trabajas
4. Otra situación

#### **Pregunta .4 Nivel de estudios**

1. Estudios Educación Secundaria
2. Estudios Universitarios
3. Estudios de Formación Profesional

### **JUEGO ONLINE**

#### **Pregunta 5. ¿Has apostado alguna vez?**

1. Sí
2. No

#### **Pregunta 6. ¿Con qué frecuencia has jugado al juego online?**

0. Nunca
1. Ocasionalmente (menos de una vez al mes)
2. Varias veces al mes

3. Varias veces a la semana
4. He jugado sola una vez
5. Una vez al mes

**Pregunta 7. ¿Cuántas horas de media ha dedicado al juego de azar en un día?**

0. No lo he hecho
1. Menos de 2 horas
2. De 2 a 5 horas al día
3. De 6 a 8 horas al día
4. Más de 8 horas al día

**Pregunta 8. ¿Cuánto dinero inviertes en el juego?**

1. De 1 a 5 euros
2. De 5 a 10 euros
3. De 10 a 20 euros
4. Más de 50 euros

**Pregunta 9. Cuanto tiempo llevas apostando al juego online?**

1. Menos de 6 meses
2. Entre 6 meses y 1 año
3. Entre 1 o 2 años
4. Hace más de 2 años

**Pregunta 10. ¿En qué juegos ha jugado dinero online?**

0. A ningún juego
1. Loterías online: primitiva, bonoloto, once cupones, juego activo eurojackpot.
2. Loterías instantáneas online (rascas once)
3. Quinielas de fútbol y/o quinigol online
4. Apuestas deportivas online
5. Tragaperras online/máquinas de azar online, Slots online
6. Juegos de cartas con dinero online (póquer, blackjack, punto y banca...)

7. Bingo online

8. Juegos de ruletas online

9. Concursos (televisión, radio, prensa) con apuesta económica

**Pregunta 11. ¿Piensas que hoy en día el juego está muy normalizado y se ha incrementado la publicidad sobre el juego online?**

1. Sí

2. No

**Pregunta 12. ¿Piensas que las personas famosas tienen mayor influencia a la hora de incitar a jugar?**

1. Sí

2. No

## ANEXO 2. OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE



**Reflexión sobre la relación del Trabajo Final de Máster con los Objetivos de Desarrollo Sostenible en general y específicamente.**

### Objetivo 3. Salud y Bienestar

**3 SALUD Y BIENESTAR**



Mediante este TFM, se pretende analizar cómo afecta el juego online en los jóvenes y ver las consecuencias que tiene en estas personas, sobre todo las consecuencias psicológicas ya que, el juego es una actividad potencialmente adictiva y se puede acabar desarrollando la ludopatía que es la más característica de las adicciones no tóxicas, debido a que los jóvenes son personas más vulnerables y no son capaces de controlar sus impulsos a jugar.

Es por eso, que con este objetivo de desarrollo sostenible de la salud y el bienestar es el que ha de ser cumplido para garantizar una vida sana y promover el bienestar en todas las edades, ya que es esencial para así lograr reducir las graves consecuencias que puede producir el juego online.

### Objetivo 4. Educación de Calidad

**4 EDUCACIÓN DE CALIDAD**



A través de este TFM, también quiero puntualizar la importancia que tiene la educación tanto desde el ámbito familiar como del educativo, desde el ámbito familiar sería necesario promover una comunicación fluida, entre todos los miembros de la familia, normas claras y consensuadas, no excesivas, flexibles y adaptadas a cada edad y situación y desde el ámbito educativo proteger a nuestros jóvenes y adolescentes frente a esta problemática del juego online, ya sea a través de charlas, actividades reflexivas etc.

De modo que, se debería cumplir este objetivo de educación de calidad para garantizar una educación inclusiva y equitativa y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos y así obtener una educación con grandes avances y con valores de calidad.