



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA

ADE

Facultad de Administración  
y Dirección de Empresas /UPV

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Administración y Dirección de Empresas

EL SECTOR DEL JUEGO

Trabajo Fin de Grado

Grado en Gestión y Administración Pública

AUTOR/A: Ros Rodrigo, Josep

Tutor/a: Pedrosa Sánchez, Luis Alfonso

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA

## ***EI SECTOR DEL JUEGO***

**TRABAJO FIN DE GRADO**

**GRADO EN GESTIÓN Y ADMINISTRACIÓN PÚBLICA**



AUTOR: Josep Ros Rodrigo

DIRECTOR: Luis A. Pedrosa Sanchez

Facultad de Administración de Empresas

Universidad Politécnica de València

Valencia a 30 de diciembre de 2022

## **Agradecimientos**

Quiero darle las gracias a toda mi familia por todo el apoyo recibido en especial a mis padres que siempre han estado en los momentos más difíciles y todo el esfuerzo que han realizado para que pudiera seguir adelante.

Por otra parte, quiero agradecerle a mi tutor Luis A. Pedrosa Sánchez gracias a sus recomendaciones y pautas ha sido posible la realización de este trabajo.

Por último, a todos mis compañeros que han recorrido conmigo esta etapa de mi vida.



# RESUMEN

El objetivo de este TFG es abordar el tema del juego ya que en estos últimos años ha crecido de gran manera por la facilidad que hay de jugar a través de internet desde prácticamente cualquier lugar además de otras opciones de juego que hay. Hoy en día hay infinitas modalidades de juego, cada una de ellas diseñada para adaptarse a un perfil de jugador concreto e infinidad de anuncios que llegan al consumidor por diferentes canales y esto para alguna persona puede convertirse en una adicción.

Ante el incremento visto de la gente que juega, se plantea analizar la situación del impacto que ha tenido en España tanto social como económico haciendo referencia a nuestras políticas de regularización del juego. En la parte social veremos cómo está afectando a la población sobre todo a los jóvenes por ser los más vulnerables. Por otra parte, se muestra las cantidades de dinero que mueve este sector y como afecta esto a la economía.

Palabras clave: Adicción al juego, Regularización del juego, Economía, Jóvenes



## Índice de contenido

<b>CAPITULO 1 INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>3</b>
1.1 OBJETO DEL TRABAJO .....	3
1.2 OBJETIVOS .....	3
1.3 METODOLOGÍA .....	3
1.4 ORDEN DOCUMENTAL .....	5
<b>CAPÍTULO 2: EL JUEGO</b> .....	<b>6</b>
2.1 BREVE HISTORIA DE LA EVOLUCIÓN DEL JUEGO DE AZAR .....	6
2.2 CONCEPTO JUEGO DE AZAR .....	7
2.3 TIPOS DE JUEGOS .....	8
2.4 TIPOS DE JUGADORES .....	11
<b>CAPITULO 3: EL JUEGO Y SUS EFECTOS</b> .....	<b>13</b>
3.1 EFECTOS EN LA ECONOMÍA .....	13
3.2 EFECTOS NEGATIVOS EN LA SOCIEDAD Y SU EVOLUCIÓN .....	14
3.3 JUEGO PATOLÓGICO O LUDOPATÍA .....	15
3.3.1 fases de la ludopatía .....	17
3.3.2 Consecuencias .....	17
<b>CAPÍTULO 4: REGULACION DEL JUEGO</b> .....	<b>19</b>
4.1 NIVEL EUROPEO .....	19
4.2 NIVEL NACIONAL .....	20
4.3 NIVEL AUTONÓMICO .....	22
4.3.1 Comunidad Valenciana .....	23
4.4 EL JUEGO RESPONSABLE .....	24
<b>CAPÍTULO 5: DIMENSION DEL JUEGO EN ESPAÑA</b> .....	<b>27</b>
5.1 DATOS DEL JUEGO EN ESPAÑA .....	27
5.2 JUEGO PRESENCIAL POR OPERADORES PRIVADOS .....	29
5.2.1 Salones de juego en España .....	32
5.3 EL JUEGO ONLINE POR OPERADORES PRIVADOS .....	34
5.3.1 Jugadores activos y perfil .....	36
5.4 EL JUEGO DEL ESTADO .....	37
<b>CAPITULO 6: PROBLEMATICAS DEL JUEGO</b> .....	<b>41</b>
6.1 PREVALENCIA JUEGO EN ESPAÑA .....	41
6.2 PUBLICIDAD Y MARKETING .....	43
6.2.1 Regularización Publicidad y marketing .....	45
6.2.1 Gasto en publicidad y marketing .....	47
6.2.3 Problemáticas de la publicidad y marketing .....	48
6.3 NUEVAS MODALIDADES DE JUEGO .....	52
<b>CAPITULO 7: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b> .....	<b>54</b>
7.1 CONCLUSIONES .....	54
7.2 MEDIDAS DE PREVENCIÓN .....	56
<b>CAPITULO 8: BIBLIOGRAFIA</b> .....	<b>58</b>
<b>ANEXO</b> .....	<b>61</b>
OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE .....	61



## Índice de tablas:

Tabla 1: tipos de juegos por canal y operador .....	9
Tabla 2: Impuestos recaudados por operador (millones de euros) .....	14
Tabla 3: Margen de juego por tipo de juego SEALE 2021 .....	39
Tabla 4: Margen de juego por tipo de juego ONCE 2021.....	39
Tabla 5: Edad con la que la población de 14-18 años ha jugado dinero por primera vez online o presencial.....	42

## Índice de gráficos

Gráfico 1: Evolución empleos creado por el sector del juego por operadores .....	13
Gráfico 2: Evolución del GGR total (millones de euros).....	28
Gráfico 3: GGR 2020 del juego por canal y operador (millones de euros) .....	28
Gráfico 4: GGR 2020 del juego por operador (millones de euros) .....	29
Gráfico 5: Evolución cantidades jugadas modalidad presencial (millones de euros) .....	29
Gráfico 6: Evolución GGR presencial (millones de euros).....	30
Gráfico 7: GGR juego presencial por tipo de juego 2020 (millones de euros).....	31
Gráfico 8: Evolución GGR presencial por tipo de juego (millones de euros) .....	31
Gráfico 9: Salones de juego por tipo en España 2021 .....	32
Gráfico 10: Evolución establecimientos de juego en España .....	33
Gráfico 11: Hostales por comunidad con máquinas de tipo B.....	33
Gráfico 12: Evolución cantidades jugadas del juego online (millones de euros).....	34
Gráfico 13: Evolución GGR del juego online (millones de euros) .....	35
Gráfico 14: GGR del juego online por modalidad (millones de euros) .....	35
Gráfico 15: Evolución GGR del juego online por modalidad (millones de euros).....	36
Gráfico 16: Evolución jugadores activos modalidad online .....	36
Gráfico 17: Evolución jugadores nuevos.....	37
Gráfico 18: Evolución anual cantidades jugadas juegos del estado .....	38
Gráfico 19: Evolución anual GGR juegos del estado .....	38
Gráfico 20: Evolución prevalencia del juego en España presencial y online .....	41
Gráfico 21: Evolución prevalencia del juego en España online por edades .....	42
Gráfico 22: Juegos que más repercutieron en el gasto de la población de 14 a 18 años. 43	
Gráfico 23: Evolución Gasto en publicidad sector privado .....	47

## Índice de ilustraciones

Ilustración 1: Ejemplo de persona que se dedica a pronosticar apuestas en redes sociales .....	49
Ilustración 2: ElMillor compartiendo en redes sociales ganancias en juegos.....	50
Ilustración 3: Programa Chiringuito patrocinando a casas de apuestas.....	51
Ilustración 4: Loot Boxes Counter Strike: Global Offensive .....	52

## CAPITULO 1 INTRODUCCIÓN

### 1.1 Objeto del trabajo

El objeto principal de este trabajo es dar a conocer como esta hoy en día el sector del juego y como este repercute a nuestra sociedad desde un punto de vista económico y social, sobre todo desde este último ya que en los tiempos en que vivimos ha habido un gran incremento en las personas que juegan sobre todo jóvenes.

Otro punto interesante es ver las cantidades de dinero que maneja el sector del juego para hacerse una idea de la repercusión que tiene este en la economía de España.

Se pretende abordar las principales problemáticas que tiene un juego excesivo y como esto cada vez más afecta a los jóvenes incluso menores de edad y ver hasta el punto de dónde puede llegar el marketing y publicidad de este sector.

También dar a conocer como está evolucionando este sector y la facilidad que tiene para adaptarse a las nuevas tecnologías y normativas, además de que este sector cada vez más está haciéndose hueco en otros sectores como pueden ser los videojuegos.

### 1.2 Objetivos

El objetivo principal de este TFG es abordar el tema del sector del juego ya que en estos últimos años ha crecido de gran manera por la facilidad que hay de jugar a través de internet desde prácticamente cualquier lugar además de otras opciones de juego que hay.

Ante el incremento visto de la gente que juega y el abuso que hay de publicitación y marketing de este, se plantea analizar la situación del impacto que ha tenido en España tanto social como económico haciendo referencia a nuestras políticas de regularización del juego.

Además, como objetivos específicos veremos:

- Ver un poco el marco normativo que regula el juego.
- Ver la historia de los juegos de azar.
- Concepto del juego de azar.
- Conocer los tipos de jugadores y los problemas que puedan tener.
- Conocer los riesgos que pueden correr lo jóvenes por las nuevas tecnologías.
- Prevalencia del juego en España.

### 1.3 Metodología

Para la realización de este trabajo se han extraído datos de fuentes primarias como secundarias. Para recabar la información hemos realizado un análisis consultando diferentes bases de datos de fuentes oficiales ofrecidas por el estado. Por otra parte se ha realizado una comparación con los datos recabados para poder ver mejor en qué punto se encuentra el sector del juego.



Por otro lado, hemos analizado brevemente las principales regulaciones que tiene el juego a diferentes niveles para poder tener una idea de hasta qué punto está regulado este sector.

Además, a través de datos extraídos de informes y fuentes secundarias hemos podido tener una comprensión mayor del juego patológico y en los efectos que tiene este sobre las personas. Por otra parte, también hemos podido ver cómo afecta a la economía este sector en España y las grandes cantidades de dinero que mueve este.

Con los datos obtenidos y analizados podemos llegar a unas conclusiones al poder ver las dos caras de la moneda de este sector y su adaptación y evolución con las nuevas tecnologías y el efecto que tiene este en las personas más vulnerables.





## **1.4 Orden documental**

### CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN

En este apartado se resume el contenido del trabajo y se explican el objetivo general y específicos además de explicar cómo se ha elaborado.

### CAPÍTULO 2: EL JUEGO

En esta parte veremos un poco la historia que rodea los juegos de azar incluyendo los tipos de juegos que se pueden encontrar y jugadores, así como ha ido evolucionando el concepto de juegos de azar.

### CAPÍTULO 3: EFECTOS DEL JUEGO

En este capítulo veremos de una forma general las dos caras de la moneda que conlleva el sector del juego, por un lado, veremos como contribuye a de manera positiva al país y por otra el principal problema que puede tener.

### CAPÍTULO 4: REGULACIÓN DEL JUEGO

En este apartado veremos por encima las principales normativas que regulan el juego a nivel europeo, nacional y autonómico así mismo como la principal política del juego responsable.

### CAPÍTULO 5: DIMENSIONES DEL JUEGO EN ESPAÑA Y SU EVOLUCIÓN

En este capítulo vamos a ver las cantidades de dinero que mueve el sector del juego para así tener una idea de la repercusión económica que tiene dividiéndolo por operadores y modalidades.

### CAPÍTULO 6: PROBLEMATICAS DEL JUEGO

En este apartado veremos las principales problemáticas que tiene el juego en España a nivel social como es por ejemplo la publicidad y como afecta esto a las personas y la evolución de este sector que cada vez influye más en un sector vulnerable como son los jóvenes. Además de ver como se ha ido adaptando este sector a las nuevas tecnologías para captar mas jugadores

### CAPÍTULO 7: CONCLUSIONES

En este capítulo se exponen las conclusiones obtenidas de los datos recabados a lo largo del trabajo.

### CAPÍTULO 8: BIBLIOGRAFÍA

En este apartado se desglosa de donde se saca la información para realizar todos los apartados del trabajo.

## CAPÍTULO 2: EL JUEGO

### 2.1 Breve historia de la evolución del juego de azar

No se puede saber exactamente cuándo apareció el juego ya que se remonta a mucho antes que apareciera cualquier cultura, como dijo Huzina:

*“Ha habido un factor de competición lúdica más antigua que la propia cultura que impregna toda la vida a la manera de un fermento cultural, por lo que podemos decir que el juego fue parte integrante de la civilización en sus primeras fases. La civilización surge con el juego y como juego para no volver a separarse nunca más de él”.*

Pero, según los expertos si miramos hacia atrás hasta donde tenemos datos en el año 2.600 a.C aparecieron los primeros juegos de azar en Sumeria y Asira, estas civilizaciones utilizaban un hueso extraído del talón de animales y lo tallaban en forma de cuadrado para que cayera en diferentes posiciones. Los juegos de azar siempre han tenido la función de pasatiempo y socialización para las personas desde tiempos inmemorables, prácticamente todos los juegos de azar modernos que tenemos hoy en día tienen base de culturas antiguas.

Más tarde empezaron a aparecer espectáculos como el famoso circo romano o los famosos torneos de justas más hacia la época medieval y a raíz de esto aparecieron lo que podrían ser las primeras apuestas sobre acontecimientos que hoy en día las más conocidas serían las apuestas deportivas.

También los Romanos y los chinos fueron los primeros en introducir la lotería como juegos por festividad con el fin de recaudar impuestos, esta modalidad está implantada hoy en día en Loterías Estatales y Apuestas del Estado.

Los tipos de juegos empezaron a evolucionar y con ello aparecen los primeros juegos de naipes, la opinión mayoritaria de los expertos es que aparecieron en China en el siglo VII y se dice que los juegos de cartas a los que jugaban en la antigüedad estaban hechos de hueso o marfil con símbolos dibujados y con esto recreaban batallas. Más tarde derivaría en las cartas que conocemos actualmente con la invención del papel en el siglo XII. Cuando las cartas llegaron a Europa en el siglo XIV, aparecieron diferentes diseños de estas. Los diseños de los palos cambiaban entre tipo de baraja y tipo de baraja dependiendo del entorno cultural del lugar en donde se diseñan estas.

Con la aparición de la imprenta a mediados del siglo XV por Johann Gutenberg que inventó la imprenta moderna se hace una distribución mucho más fácil y empieza a expandirse hacia otros territorios de manera más fácil, además de aparecer más modalidades de juegos.

Más adelante empezaron aparecer salones de juego lúdicos privados en trastiendas de algunas actividades como bares, hasta que más tarde apareció el primer casino, el Ridotto, creado en 1638 por el Gran Consejo de la República Serenísima de Venecia para jugar a naipes y a los dados mientras durase el Carnaval y se cerró por contexto de una cruzada de moral en 1774.

Al expandirse el concepto de casino, empezaron aparecer casinos en diferentes países del mundo como por ejemplo el casino de Montecarlo considerado el casino más antiguo que permanece abierto que se inauguró en 1863.

A raíz de esto empezaron aparecer nuevas modalidades y herramientas de juegos de azar como las tragaperras o máquinas tipo B, que aparecieron en San Francisco (EEUU) entre 1887 y 1895, ideadas por un mecánico llamado Charles Fey.

Y por último con la aparición de internet y todas las posibilidades que ofrecía apareció el primer casino online de la historia en 1994 y con ello el crecimiento de la industria del juego online que fue tal que en el año 2000 ya existían unos 700 casinos online, y con la facilidad y comodidad que ofrece este servicio el número de jugadores que tiene no ha parado de crecer hasta la fecha.

## 2.2 Concepto juego de azar

La palabra azar viene del árabe que significaba primero “flor” más tarde se utilizó para referirse a la marca que daba suerte a la taba, la taba era un hueso de mamífero y el antecesor del dado cuadrado, se utilizaban para jugar en España a un juego conocido como “Tablas Reales”, la taba tenía una pequeña marca en forma de flor que dictaba si se ganaba o se perdía la apuesta de ahí que finalmente la palabra azar hiciera referencia a la suerte.

Cuando hablamos del azar, hacemos referencia a la suerte o casualidad, y hablamos de un juego de azar cuando el entretenimiento o placer de ganar o perder una partida dependen de circunstancias como la suerte ya que no se puede idear una estrategia o plan y no sirven de nada las habilidades de los jugadores.

Las apuestas son un buen ejemplo de estos juegos ya que el resultado se relaciona con muchos factores la mayoría relacionados con probabilidades estadísticas de que salga una cosa determinada normalmente un número o combinación. La persona que está apostando no tiene ninguna posibilidad de interferir en el resultado final.

En algunos otros juegos se combina el azar con la habilidad del individuo como puede ser el póker, un juego conocido prácticamente en todo el mundo, el azar determina que cartas recibe cada jugador y luego ya son ellos los que tienen que utilizar sus habilidades para utilizar las cartas que les han tocado para ganar al rival.

El concepto azar se ha analizado en diversas ciencias y disciplinas y por lo general se asocia a la aleatoriedad, es decir, que el resultado de un proceso no se puede saber hasta que este finalice.

Sin embargo, hoy en día por la evolución de la tecnología es posible a través de la estadística, saber las probabilidades de un resultado informatizado ya que muchos juegos de azar que se juegan a través de máquinas e internet tienen los procesos informatizados y aunque se busca la aleatoriedad es muy difícil a través de la tecnología ya que estos procesan unos cálculos y arrojan unos valores que “simulan” el azar.

### 2.3 Tipos de juegos

Según la Ley 13/2011 de 27 de mayo, de Regulación del Juego se entiende por juego: *“toda actividad en la que se arriesguen cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables en cualquier forma sobre resultados futuros e inciertos, dependientes en alguna medida del azar, y que permitan su transferencia entre los participantes, con independencia de que predomine en ellos el grado de destreza de los jugadores o sean exclusiva o fundamentalmente de suerte, envite o azar. Los premios podrán ser en metálico o especie dependiendo de la modalidad de juego”.*

Los juegos se clasifican de diferentes maneras, aunque las más conocidas son aquellas que relacionan la naturaleza de la entidad que lo promueve (pública o privada) y la relación fiscal con el mismo (juegos presenciales u online).

La diferencia de los juegos públicos o Juegos de ilusión y los juegos privados está en quien los ofrece, ya que en unos es competencia del sector público y los otros del sector privado. A parte los juegos de carácter público repercuten en que la facturación recaudada tenga un impacto directo económico sobre la sociedad, con esto nos referimos a que todo el dinero pasa por las arcas públicas. No obstante, los juegos de carácter privado se ofrecen a través de operadores privados y el único dinero que llega a la sociedad es por el pago de impuestos.

Además, otra peculiaridad es que los juegos públicos como la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado (SELAE) es que los premios son en diferido y no son inmediatos y esto supone que se generen menos trastornos.

Por otra parte, la ley también diferencia los juegos privados en presenciales y no presenciales. Según la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego dice lo siguiente *“Los juegos presenciales son aquellos en los que las apuestas, pronósticos combinaciones deben formularse en un establecimiento de un operador de juego a través de un terminal en línea, bien mediante la presentación de un boleto, octavilla o un documento establecido al efecto en el que se hayan consignado los pronósticos, combinaciones o apuestas, bien tecleando los mismos en el terminal correspondiente, o bien mediante su solicitud automática al terminal, basada en el azar”.*

Mientras que los no presenciales según la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego *“son aquellos juegos que se dan mediante canales electrónicos en los que se emplea cualquier mecanismo, instalación, equipo o sistema que permita producir, almacenar o transmitir documentos, datos e informaciones, incluyendo cualesquiera redes de comunicación abiertas o restringidas como televisión, Internet, telefonía fija y móvil o cualesquiera otras, o comunicación interactiva, ya sea ésta en tiempo real o en diferido”.*

Tabla 1: tipos de juegos por canal y operador

JUEGO PÚBLICO		JUEGO PRIVADO	
SALAE	ONCE	PRESENCIAL	ONLINE
Loterías	Cupones	Juegos de casino	Juegos de casino
Apuestas Mutuas	Loterías	Apuestas	Apuestas
	Juegos activos	Bingo	Bingo
		Maquinas hostelería	Lotería

**Fuente:** Elaboración propia a partir de datos ofrecidos por DGOJ

También podemos encontrar diferentes modalidades de juego según la Ley 13/2011 del 27 de mayo pueden ser:

#### *Juegos de azar*

Los Juegos de azar los define como toda aquella actividad en la que se arriesga dinero u objetos evaluables económicamente sobre resultados futuros e inciertos que dependan de alguna medida de azar y que se pueda transferir entre sus participantes con independencia de sus habilidades.

#### *Loterías*

Las loterías son aquellos juegos en que se dan premios cuando coinciden una serie de números o signos, estos resultados se publican más tarde en una fecha predeterminada y deben coincidir con los que tienes en el boleto o billete que previamente has adquirido

#### *Apuestas*

Las apuestas es aquella actividad en la que se apuestan cantidades de dinero sobre el resultado de un acontecimiento en que no se puede saber el resultado hasta que finalice este y los participantes no pueden interferir en el resultado final del acontecimiento

Dependiendo del tipo de acontecimiento en el que se apueste pueden ser:

- *Apuestas deportivas:*

Son todas aquellas apuestas en las que se apuesten cantidades de dinero sobre uno o varios acontecimientos independientemente del deporte que sea y que están preestablecidos con anterioridad por la entidad que lo organiza.

- *Apuesta Hípica:*



Son aquellas en las que se apuestan cantidades de dinero sobre los resultados de una o varias carreras de caballos.

- *Otras apuestas:*

Son aquellas en las que se apuestan cantidades de dinero sobre el resultado de uno o varios acontecimientos que no estén incluidos dentro de los apartados anteriores.

Según la organización y distribución de las cantidades apostadas, la apuesta puede ser:

- *Apuesta mutua:*

Es aquella en que el porcentaje de las cantidades apostadas se reparte en todos aquellos que hayan apostado dinero.

- *Apuesta de contrapartida:*

Son apuestas en que se apuesta contra un operador de juego y el premio de este es la posibilidad de multiplicar el importe apostado por el coeficiente que el operador haya puesto.

- *Apuesta cruzada:*

Son aquellas donde el operador hace de intermediario entre las cantidades apostadas por los jugadores.

### *Rifas*

Esta modalidad consiste en ganar uno o varios premios mediante sorteos o selecciones al azar entre los que hayan adquirido un billete o boleto independientemente de si es físico o electrónico, una vez adquirido el billete o boleto se dará el resultado ganador en una fecha predeterminada. El premio puede ser un bien mueble, inmueble, semoviente o derechos ligados a los mismos.

### *Concursos*

Para que entren en esta modalidad el desarrollo y obtención del premio, se debe hacer a través de medios de comunicación ya sea televisión, radio o internet. En que el premio puede ser en metálico o en especie y para obtener el premio no solo existe el azar, aparte puede haber pruebas de competición, destreza o conocimiento.

### *Otros juegos*

Son todos aquellos que no están dentro de las definiciones anteriores como por ejemplo el póker, la ruleta y en los que tengan un componente de aleatoriedad o azar y en que los participantes apuesten cantidades de dinero u objetos que sean económicamente evaluables.

## 2.4 Tipos de jugadores

Los principales tipos de jugadores que existen son el jugador profesional, el jugador social, el jugador social serio y por último el jugador compulsivo.

### *Jugador profesional*

Este jugador se caracteriza por hacer del juego su día a día como si fuera un trabajo. Son jugadores que juegan habiendo estudiado y practicado de antemano estrategias para conseguir las máximas ganancias posibles.

El jugador profesional es una persona que por sus rasgos aguanta bastante bien la frustración y tienen bastante autocontrol a la hora de apostar. Siempre actúa de la mejor forma para asegurarse de tener ganancias y si no tiene sabe cuándo parar. Aunque el juego sea su día a día, este perfil de jugador no suele tener rasgos propios de un ludópata ya que este no juega de forma impulsiva e irracional.

### *Jugador Social*

Es aquel que dedica tiempo a un juego de azar de forma muy puntual y esporádica, juega para entretenerse en compañía con otras personas mientras disfruta de la actividad. Este tipo de personas son aquellas que pasan el rato jugando al póker con los amigos o que alguna vez puntualmente hace alguna apuesta, este tipo de jugador juega normalmente para pasar el rato y socializar, no para poder tener ganancias.

Las particularidades que más destacan en este tipo de perfil de jugador son que su vida no se ve influida por el resultado de las apuestas ya que las ganancias y pérdidas en estas personas no repercuten en su vida.

### *Jugador social serio*

A diferencia del perfil de jugador anterior, el jugador social serio dedica bastantes horas a jugar, ya no siendo una actividad de entretenimiento sino como un mecanismo para evadirse de los problemas del día a día.

El jugador social serio gasta bastante dinero y tiempo de su vida en jugar a juegos de azar y esto puede desembocar en problemas a nivel familiar, social y laboral. Este perfil de jugador, aunque no se considera patológico, al perder mucho dinero puede que a la larga contribuya a que aumenten las emociones negativas, como la frustración, el estrés y la depresión y derivar en una persona adicta al juego. Este perfil es claramente un ejemplo de una persona que puede desarrollar una adicción al juego.

### *Jugador compulsivo*

Por último, los jugadores compulsivos o patológicos son aquellos que se encuentran en el punto más peligroso ya que estos apartan su vida en todos sus ámbitos para jugar. Estas personas juegan de manera irracional, se dejan llevar por las emociones ya sea ante la pérdida o ante una ganancia y las ganas de seguir jugando van aumentando. Viven constantemente en



el sueño de ser un jugador, teniendo la fantasía de que todas las pérdidas que se han tenido hacen que se aumenten las posibilidades de ganar en la próxima partida o juego.

Esto les hace apostar unas cantidades de dinero mucho más superiores a las que se pueden permitir y esto les crea una necesidad de apostar para recuperar lo perdido y entran en un círculo vicioso, además, en algunos casos extremos todo el dinero apostado es dinero prestado ya que lo han perdido todo.



## CAPITULO 3: EL JUEGO Y SUS EFECTOS

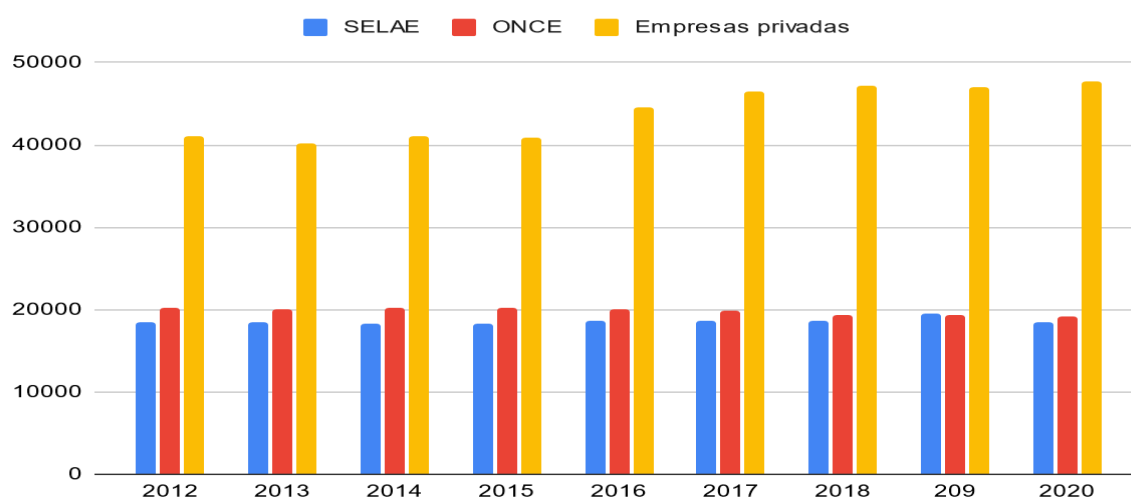
### 3.1 Efectos en la economía

El sector del juego tiene un importante impacto en la economía española ya sea tanto de su contribución a los ingresos públicos como por otra parte la creación de nuevos empleos que estos crean.

En un estudio de la Comisión Nacional de los Mercados Nacionales (CNMC) donde muestra las diez ramas de actividad con un mayor porcentaje de volumen de negocio del comercio electrónico, los Juegos de azar y apuestas se posicionaron en el puesto número 4 del ranking y lideró el ranking en el cuarto trimestre de 2021, por otra parte, contando todo el juego presencial y online supuso el 0.6% del PIB en España.

Como podemos ver el Sector del juego tiene un impacto económico bastante significativo en España, además de todo esto también contribuye a la creación de empleos. En 2020 según CeJuego en el Anuario del Juego en España 2021 se han empleado en el sector del juego a 85.361 personas ya sea por parte del sector público o del sector privado. Del total de empleos creados, el sector privado ha supuesto el 56% de los empleos en el mercado del juego dejando el 21% a SALA y el otro 23% a la ONCE, estas dos últimas siendo de carácter público. Durante los años el empleo del mercado del juego se ha mantenido estable.

*Gráfico 1: Evolución empleos creado por el sector del juego por operadores*



**Fuente:** Elaboración propia a través de los datos proporcionados por CeJuego: Anuario del Juego en España 2021.

Por otra parte, la crisis producida por la Covid-19 se prolongó durante el 2021. Para el sector del juego el final de 2020 y el comienzo de 2021 fue bastante complicado, el rebrote de la epidemia que se produjo esos meses produjo un descenso considerable de la actividad. Durante el verano se fue recuperando, algo más aceleradamente que la recuperación del

consumo en general, también otro dato es que durante el estado de alarma llegó a estar en ERTE la mitad de las plantillas de las empresas de juego de entretenimiento.

Además de todos los puestos de trabajo que crean, el mercado del juego también contribuye a las arcas públicas en forma de impuestos, pero la complejidad del sistema tributario hace bastante difícil conocer el total de los ingresos.

Según CeJuego en el anuario del juego de España 2021 los impuestos ingresados por el mercado del juego en 2020 han sido de 1.761 millones de euros.

*Tabla 2: Impuestos recaudados por operador (millones de euros)*

	JUEGO PÚBLICO		JUEGO PRIVADO		Total
	SELAE	ONCE	PRESENCIAL	ONLINE	
Impuestos y tasas especiales	41	Exento	638	140	819
Impuestos comunes y S:S	492	23	427	Indeterminado	942
<b>Total</b>	<b>533</b>	<b>23</b>	<b>1065</b>	<b>140</b>	<b>1.761</b>

**Fuente:** Elaboración a través de los datos proporcionados por CeJuego: Anuario del Juego en España 2021

Como hemos podido ver de esta industria dependen muchos empleos de trabajadores cualificados, muchos impuestos para las Administraciones Públicas y muchas cotizaciones sociales que financian las pensiones presentes y futuras.

### 3.2 Efectos negativos en la sociedad y su evolución

El sector del Juego tiene sus cosas buenas como la creación de empleos y el dinero que se gana con el resultado de la actividad de este, aumentando las Arcas Públicas y así contribuyendo al desarrollo del país, pero por otra parte podemos ver la otra cara de la moneda y es el riesgo que conlleva una exposición a tantas modalidades de juego y el problema de jugar en exceso, ya que estos problemas afectan a bastantes jugadores y afectan de manera física y psicológica pudiéndose convertir en una enfermedad como el juego patológico o Ludopatía.

El juego patológico se reconoció por primera vez como un trastorno psiquiátrico en los años 80 y se añadió a los trastornos de control de impulsos desde que fue reconocido en la clasificación americana de los trastornos mentales, DSM-3, (Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales). Desde entonces la manera de ver y comprender las consecuencias que provoca el juego excesivo ha cambiado. Antes las personas que tenían problemas con el juego eran personas con problemas en general, ahora se consideran personas con problemas psicológicos y trastornos mentales.

El juego patológico ha sido de las primeras formas de dependencia que no necesita de estupefacientes que ha sido analizada desde la psicología y la psiquiatría. El primer estudio sobre

La incidencia de juego patológico se hizo en 1974. La investigación resultó en que en Estados Unidos 1'1 millones de personas podrían ser jugadores compulsivos.

Los estudios de prevalencia han servido para mejorar y tener una mayor comprensión sobre estos al hacernos una idea de a cuantas personas afecta y a qué tipo de población, de esta manera nos ayuda a la hora de poner programas de prevención y tratamientos de una manera más adecuada y eficiente.

Pero a medida que ha ido pasando los años han aparecido nuevas tecnologías y con esto los juegos se han adaptado y han ido evolucionando sobre todo por el canal online por eso en 2013 se añadió la adicción al juego online en la quinta sección del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM V). Esto tuvo consecuencias muy importantes para la salud de las personas, ya que desde que apareció internet y se legalizaron los juegos de modalidad online ha habido un incremento bastante notable en los problemas de juego compulsivo sobre todo en la población más joven.

Las nuevas tecnologías principalmente hoy en día Internet, tienen un papel esencial en el día a día de las personas, provocando nuevas patologías como la dependencia a Internet o la adicción a los juegos online. Además, uno de los motivos por los que ha subido la tendencia de las modalidades online es en las facilidades que te ofrece, ya que los jugadores hoy en día no necesitan salir de sus casas para buscar un establecimiento para apostar, pues las modalidades de casinos y juegos online ofrecen experiencias más variadas y económicas con la comodidad de estar en casa.

Por esto el juego patológico o ludopatía se considera una de las grandes pandemias de la actualidad ya que cada vez hay más casos de adictos a los juegos de azar, está confirmado que este entretenimiento tiene un gran potencial de adicción y montones de jugadores caen en un círculo vicioso sobre todo los más jóvenes ya que no son conscientes de los problemas que pueden acarrear.

Finalmente, otra de las causas es que la mayor parte de estos jóvenes, buscan la fantasía de una recompensa rápida y no entienden el verdadero riesgo de esta conducta. Además de todo esto, está el problema del fuerte impacto mediático que tienen estos juegos y que los inducen al juego a través de la televisión e internet, esto los convierte en una población bastante propensa de caer en la adicción al juego.

### **3.3 Juego patológico o ludopatía**

La ludopatía o juego patológico es una enfermedad que se entiende por la adicción que implica a todas aquellas personas que les es imposible resistirse a jugar hasta el punto de afectarles a diferentes ámbitos de su vida personal como podría ser a nivel familiar, en el trabajo y sobre todo en su economía.

La OMS define la Ludopatía 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 el 2016 se hizo la II Jornada de Adicciones Comportamentales y Patología Dual, en el apartado de la adicción al juego el presidente de la Fundación Patología Dual de España, Néstor Szerman, dijo *“que en el 96% de los casos de adicción al juego patológico está asociado con otros trastornos mentales, como el trastorno por déficit de atención, la hiperactividad (TDAH), la fobia social, el trastorno obsesivo compulsivo, entre los de mayor prevalencia”.*

Esta enfermedad se caracteriza por el descontrol, cambios de humor y la negación de esta como pasa con muchas otras adicciones, además está reconocida por la Organización Mundial de la Salud dentro de los trastornos de control de los impulsos.

Se considera adicto al juego a todas aquellas personas que no puede dejar de jugar ya que no tienen el control para frenar los impulsos de apostar, llegando a un punto en que el juego decide por él. Además, estas conductas se pueden desarrollar independientemente de si se juega en establecimientos físicos como por internet.

Por otro lado, el perfil de un jugador con adicción ha cambiado bastante, podemos ver que la edad de inicio en el juego cada vez es más temprana por la llegada de las nuevas tecnologías como es el internet, aunque uno de los canales de hoy en día donde también está teniendo un gran impacto sobre todo en los jóvenes son las redes sociales y las plataformas de retransmisión en vivo como puede ser Twitch o Youtube.

En los últimos años la ludopatía es la adicción sin sustancia que más ha sido atendida en los centros de salud. Con todo esto no se quiere decir que las personas que juegan desarrollen una adicción al juego, pero sí que hay probabilidades y sobre todo en los jóvenes, por eso es importante que si se va a jugar primero hay que enseñar un juego responsable para que se haga un uso racional de este e impedir que se cree un problema mayor.

Según los criterios diagnósticos DSM-V de trastorno por juego *“el trastorno por juego problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo y se manifiesta porque el individuo presenta cuatro (o más) de los siguientes criterios durante un periodo de 12 meses”*

- Necesita apostar cada vez más dinero para conseguir su objetivo.
- Se encuentra en un estado nervioso o irritado cuando intenta abandonar el juego.
- En diferentes ocasiones ha intentado abandonar o reducir las cantidades apostadas sin tener éxito.
- Gran parte de su tiempo está pensando en las apuestas
- Apuesta cuando siente desasosiego
- Cuando pierde dinero siempre intenta recuperarlo volviendo a apostar
- Miente para ocultar su adicción al juego.

- El jugar repercute en ámbitos de su vida personal.
- Pide dinero para aliviar su situación financiera

### 3.3.1 fases de la ludopatía

La ludopatía puede relacionarse con otros trastornos de personalidad como hemos visto en el punto anterior, pero la impulsividad es una de sus principales características. Además, los juegos que tienen estímulos visuales y alimentan a los jugadores con la fantasía de obtener ganancia de una forma instantánea atraen más a este perfil de jugador.

Normalmente en estos casos para que el juego se convierta en una adicción suelen pasar por una serie de fases, aunque no todas las personas pasan por las mismas fases, ya que cada individuo tiene diferentes particularidades, pero sí que se puede observar que muchas de estas fases se repiten en los jugadores.

Generalmente el juego patológico tiene una serie de fases claramente definidas que se pueden predecir:

#### *Fase de Ganancias:*

La persona no juega mucho y no es raro que obtenga algún premio. Estas personas empiezan a darle bastante importancia a las ganancias sin tener en cuenta las pérdidas. Esto hace que aumente su optimismo y autoestima y hace que siga jugando. Esta fase puede mantenerse desde meses a años.

#### *Fase de pérdidas:*

Con las falsas esperanzas que se obtienen la fase previa de ganancias, se va apostando más con el objetivo de conseguir mejores ganancias arriesgando cada vez más. Va aumentando progresivamente la cantidad de dinero apostado en el juego, lo que incrementa las pérdidas haciendo que intente recuperar el dinero perdido abriendo la puerta a que se convierte en un jugador patológico.

#### *Fase de Desesperación:*

En esta fase el jugador prácticamente vive para jugar. Vive en una burbuja apartado de la realidad despreocupándose totalmente de la familia, amigos y trabajo. Esto tiene como consecuencia el aumento del dinero apostado teniendo más riesgo y viéndose implicado en mayores problemas financieros. En esta fase el jugador probablemente tenga problemas derivados del juego sobre todo en el área económica que más tarde repercute en el área familiar y el trabajo y toda esta frustración puede provocar problemas mentales.

### 3.3.2 Consecuencias

La ludopatía es una enfermedad que afecta prácticamente en todos los ámbitos de la persona. Como hemos comentado anteriormente la ludopatía es una enfermedad que afecta a todas las áreas de la persona afectada pero las más relevantes y notorias son:



### *Área familiar/social*

En el área familiar podemos encontrar que se va perdiendo la comunicación entre los integrantes de la familia y la persona afectada, ya que estas situaciones producen un ambiente de desconfianza y mentiras, la persona afectada por esta enfermedad hace todo lo posible para esconderlo o negar la adicción y en los casos más extremos pueden ocurrir otros conflictos asociados directamente al problema como: discusiones, violencia, manipulación y mentiras relacionadas con el dinero apostado o la cantidad de horas que le dedica al juego. Además del potencial de aparición de otras adicciones para hacer más llevadera la enfermedad o las consecuencias psicológicas de la misma. A consecuencia de todo esto puede aparecer un comportamiento de aislamiento para poder jugar compulsivamente y esto puede llevar a la pérdida total de las relaciones con familiares y amigos.

### *Área Laboral*

Las principales repercusiones laborales que se pueden identificar en el área laboral son las siguientes: absentismo en el trabajo, problemas de concentración y disminución del rendimiento, problemas con los compañeros e incluso llegar a robar o estafar y todo esto puede desembocar en el despido o no renovación del contrato, además de todo esto si pierden el trabajo pueden tener dificultades para encontrar un nuevo.

### *Área económica*

El área económica es una de las más afectadas ya que para jugar se necesita dinero, además de ser una de las más visibles a simple vista en el proceso de adicción ya que en esta área si se encuentra en una fase bastante avanzada de la adicción el jugador se puede encontrar con unas grandes deudas que no puede hacer frente y aquí pueden venir problemas como cometer actos ilegales para poder pagar las deudas.

## CAPÍTULO 4: REGULACION DEL JUEGO

### 4.1 Nivel europeo

A nivel europeo la Comisión Europea no tiene potestad sobre el juego ya que este es competencia de cada país, pero a pesar de ello existen algunas regulaciones, pero hablan de manera general sin hacer hincapié en el juego como pueden ser:

Artículo 49 del TFUE: *“Libertad de establecimiento que dice lo siguiente: Quedarán prohibidas las restricciones a la libertad de establecimiento de los nacionales de un Estado miembro en el territorio de otro Estado miembro”.*

Artículo 56 del TFUE Servicios: *“Quedarán prohibidas las restricciones a la libre prestación de servicios dentro de la Unión para los nacionales de los Estados miembros establecidos en un Estado miembro que no sea el del destinatario de la prestación”.*

La regularización del juego en Europa es bastante escasa ya que cada uno de los países miembros tienen sus diferentes normativas con carácter restrictivo con el objetivo de evitar que el juego sea origen de delito o desorden para así poder garantizar que el juego se lleve a cabo de una forma justa y poder proteger a los menores y a las personas vulnerables ante los problemas que pueda provocar el juego.

Los juegos en línea es el que ha experimentado un crecimiento más rápido gracias a la evolución de internet y por la facilidad que hay para jugar, además en 2008 los ingresos de este sector aumentaron a 75.900 millones de euros. Al ver tal crecimiento de este, cada país miembro iba creando normas distintas en temas de concesión de licencias, pagos, objetivos de interés público y lucha contra el fraude. Por eso la Comisión Europea decidió lanzar una consulta con el objetivo de que todos los estados miembros pudieran reflejar las problemáticas a la hora de imponer estas medidas con el fin de identificar los objetivos comunes y así aparece el Libro Verde, para realizar consultas sobre todos los retos que suponen para los países y los posibles problemas que puedan surgir en relación con el juego online.

A partir de la creación del Libro Verde empezaron a aparecer recomendaciones por parte de la Comisión Europea como la adoptada el 23 de octubre de 2012 *“Hacia un marco europeo global para los juegos de azar en línea”* que propone unas pautas para luchar contra las nuevas problemáticas que han aparecido a causa de las nuevas tecnologías. Pero la más destacable sobre el juego es la recomendación de la Comisión de 14 de julio de 2014 para la protección de los consumidores y los usuarios de servicios de juego en línea y la prevención del juego en línea en los menores.

La finalidad de estas recomendaciones es que los Estados miembros busquen un mayor nivel de protección de los consumidores, con la adopción de medidas sobre los juegos y la comunicación responsable de estos servicios, para garantizar la salud de los consumidores y evitar los posibles daños que puedan ocasionar el juego excesivo. Por otra parte, esta

recomendación también hace referencia a los menores para evitar que estos se puedan ver perjudicados al ser los más vulnerables.

Por ello la Comisión Europea, propone a los Estados Miembros que elaboren normas que permitan regular la información que las personas deben recibir sobre el juego, para poder evitar posibles problemas relacionados con el juego e impedir el acceso en los locales de juego a los menores y gente con problemas derivados del juego.

Al final no deja de ser una recomendación ya que no interfiere con el derecho de los estados miembros a regular los servicios de juego.

#### **4.2 Nivel nacional**

En España las principales instituciones para el control de esta actividad se encomiendan al Ministerio de Economía y Hacienda y la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) siendo este último el órgano del Ministerio de Consumo, bajo la dependencia de la Secretaría General de Consumo y Juego que tiene las competencias de regulación, autorización, supervisión, coordinación, control y sanción, de las actividades de juego de ámbito estatal a través de las siguientes funciones:

##### *1. Vigilancia, control e inspección del juego de ámbito estatal.*

La DGOJ realiza tareas de monitorización principalmente a través del análisis de la información sobre las transacciones de juego. Cuando se inicia una nueva actividad o se da una licencia se examina el sistema técnico del operador basándose en un “enfoque de riesgos”.

##### *2. Homologación de los sistemas técnicos del juego.*

Los operadores de los sitios web deben utilizar equipos y software que estén homologados. Los sistemas homologados se basan en un informe de certificado de adecuación de los sistemas que es emitido por DGOJ a través de entidades especializadas.

##### *3. La persecución del juego ilegal.*

Una de las principales actuaciones contra las actividades ilegales es un censo de todos los sitios web que sean accesibles que se conecten en territorio español. Este censo tiene toda la información del operador del sitio web, la naturaleza de la actividad ofrecida y su inclusión o no en el ámbito de aplicación. Además, se les hace un seguimiento periódico con el fin de constatar su actividad.

##### *4. Colaboración con autoridades en la prevención y control del fraude y la defensa de la integridad en el juego.*

En 2017 creó el Subdirección de Inspección del Juego el Servicio de Investigación Global del Mercado de Apuesta (SIGMA), con el objetivo de tener un mayor control sobre los fraudes, proteger la integridad y la ética deportiva y la integridad de las apuestas.



Por otro lado, el juego en España siguiendo los principios constitucionales se debe declarar la existencia de una competencia estatal del juego ejercida por el estado, sin el perjuicio de las competencias que tienen atribuidas las comunidades, por lo tanto, es una competencia que comparte el Estado con las Comunidades Autónomas y para una buena coordinación de estas se creó el Consejo de Políticas del Juego órgano encargado de coordinar el Estado y las Comunidades Autónomas en relación del juego .

Son competencia estatal:

Son de competencia estatal todos los juegos de azar online ofrecidos por operadores privados como las apuestas, juegos de casino, póquer, máquinas de azar y bingo, además de los concursos y los juegos sujetos a reserva de actividad (loterías): SELAE y ONCE, cuya actividad de juego se supervisa a través del Consejo de Protectorado de la ONCE.

Son competencia autonómica:

Los juegos presenciales ofrecidos por un operador privado como los juegos de casino, bingo, máquinas de juego y azar y apuestas. También es de su competencia las loterías de ámbito autonómico y otros juegos de carácter tradicional.

En España desde que se aprobó el Real Decreto Ley 16/1977 de 25 de febrero, por el que se regulan los Aspectos Penales, Administrativos y Fiscales de los Juegos de azar no hubo mucho cambio. Con los años empezaron aparecer nuevas tecnologías y a raíz de esto se aprobó la Ley 56/2007, de 28 de diciembre de Medidas de Impulso de la Sociedad de la Información. Esta ley fue fundamental para poder regular la facturación que se hacía mediante canales electrónicos.

Mas tarde con la aparición de operadores que daban servicios de juegos online y al no existir una normativa que los regule se aprueba la Ley 13/2011, de 27 de mayo de Regulación del Juego, donde por primera vez se regulan los servicios de juegos ofrecidos por canales electrónicos siendo la ley más actual que regule el juego en España.

Esta Ley tiene como finalidad la regulación de la actividad de juego en todas sus modalidades que se desarrollen en el ámbito estatal, con el pretexto 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 que se inician por primera vez en los juegos.

Otro aspecto muy importante que podemos encontrar en el artículo 7 es que añade que por primera vez se regulará la publicidad, patrocinio y promoción de las actividades del juego y no se podrá publicitar nada relacionado con juegos de azar sin su previa autorización.

Además, que esta ley impulsa las políticas de juego responsable mediante acciones preventivas relacionadas con la sensibilización, control y reparación de los efectos negativos que puedan derivar de la adicción al juego. Por último, establece un régimen sancionador en materia del juego catalogando las infracciones por el grado de severidad en leves, graves y muy graves.

### 4.3 Nivel autonómico

Por lo general los Estatutos de Autonomía se asignan a las Comunidades Autónomas en función legislativa sobre las modalidades presenciales de casinos, juegos y apuestas como hemos visto anteriormente. La realización de estas funciones es muy importante en materia del juego desde el punto de vista económico y social ya que al delegar estas funciones por comunidades en principio se hace más fácil el control.

Los marcos normativos que otorgan las Comunidades Autónomas dan respaldo jurídico tanto a las personas que juegan como a los empresarios y así cada comunidad autónoma puede establecer unos parámetros en materia del juego siempre que estos estén en su competencia para que haya una mejor regularización por comunidades, siempre teniendo una homogeneidad entre estas de no atentar contra los principios de igualdad y solidaridad territoriales.

Además, la Ley 13/2011 de Regulación del Juego en los art. 34 y 35 establece el Consejo de Políticas del Juego, es el órgano encargado en participación y coordinación en materia del juego entre el Estado y las Comunidades Autónomas como hemos comentado anteriormente.

Por medio del Consejo de Políticas de Juego, el Estado y las Comunidades Autónomas promueven las actuaciones necesarias añadiendo la opción de formular normativas de acuerdo con sus competencias, para así mejorar la armonización del régimen jurídico y fiscal y al patrocinio y promoción aplicable a cualquier modalidad de juego, tipo de juego y operador en todo el territorio nacional.

El Consejo de Políticas de Juego está formado por los consejeros Autonómicos que desempeñan las funciones en materia de juego en todas las Comunidades Autónomas, además de representantes de la Administración General del Estado. También la Presidencia del Consejo corresponde al titular del Ministerio de Consumo, y este puede delegar sus funciones. La Secretaría corresponde a la Dirección General de Ordenación del Juego DGOJ según el consejo del día 27 de junio de 2011.

El Consejo de Políticas del Juego es un órgano que propone y estudia la normativa de los juegos que dada su naturaleza necesitan una coordinación entre el Estado y las Comunidades Autónomas.

Según la Ley 13/2011 del 27 de mayo el Consejo de Políticas del Juego atiende a las siguientes materias:

- La normativa básica de todos los tipos de juego.
- La regulación básica de los juegos y de las bases generales de los juegos esporádicos.
- Criterios de otorgamiento de licencias.
- Los requisitos de los sistemas técnicos de juego y su homologación
- Principios para el reconocimiento de las certificaciones y homologaciones de licencias por los órganos de las Comunidades Autónomas competentes.

- Coordinación de la normativa sobre medidas de protección a los menores y personas dependientes y vulnerables.
- Estudio de las medidas a proponer al Estado y las Comunidades Autónomas que permitan avanzar en la equiparación del régimen jurídico aplicable.

Además, con el objeto de mejorar e impulsar la coordinación entre las comunidades autónomas y el estado se divide en tres grupos de trabajo:

- Grupo de Trabajo Regulatorio
- Grupo de Trabajo relativo a registros, estudios e informes
- Grupo de Trabajo relativo a cuestiones de carácter técnico

#### **4.3.1 Comunidad Valenciana**

La Comunidad Valenciana, como está estipulado en el Estatuto de autonomía, tiene asumidas las competencias exclusivas en materia de casinos, juegos y apuestas siempre que sean de modalidad presencial, ya que por medios electrónicos pertenecen al ámbito estatal.

En 2020 se aprobó la Ley 1/2020 de 11 junio, de regulación del juego y de prevención de la ludopatía en la Comunidad Valenciana. Esta ley incorpora en un solo texto los aspectos jurídicos y administrativos de la ordenación del juego además del ámbito tributario de la actividad, con esto se quiere obtener un soporte normativo que sirva de marco normativo de referencia para el posterior desarrollo de cada una de las modalidades de juegos además de prevenir el juego patológico o ludopatía.

Esta ley tiene doble finalidad, por una parte, la regulación de la actividad socioeconómica de juego en sus diversas modalidades y canales en la Comunidad Valenciana y la prevención del juego patológico.

Se incorporan por primera vez los principios rectores de la actividad, que atienden tanto al respeto a las reglas básicas de juego responsable como la prevención del juego patológico, con el mandato legal a la administración y a las empresas de juego de velar por la aplicación de estos principios.

Además, expone los principios políticos de juego responsable que se tratan de unas medidas para prevenir que las personas que juegan lo hagan de manera consciente y racional. Con esto el Consell enumera una serie de medidas para prevenir el juego patológico sobre todo en jóvenes:

- Talleres y actividades formativas en educación del juego
- Protocolos de detección precoz de adicción al juego
- Fomento del ocio alternativo

Se crea también la Estrategia Valenciana Integral de Prevención y Tratamiento del Juego Patológico que debe hacer un plan de acción bianual. También se crea la Comisión Técnica de Coordinación Interadministrativa en Materia del Juego, que aparece con el fin de que todas las personas que se inscriban voluntariamente o que por motivos judiciales se les restringe el acceso a locales de juego en la Comunidad Valenciana no puedan jugar.

Otra de las novedades que incorpora para proteger a los menores es el que prohíbe el que haya un establecimiento de juego a una distancia inferior a los 850 metros de un centro educativo, además prohíbe que existan varias salas de apuestas a una distancia inferior a 500 metros entre sí.

Así mismo, todo esto ajustándose al ámbito de aplicación de la ley a las modalidades de juego Ley 13/2011, de 27 de mayo de Regulación del Juego. Los juegos de lotería de reserva estatal y las modalidades de juego en línea de ofrecidos por el Estado se encuentran fuera del ámbito de aplicación de esta norma.

Más tarde, por una serie de antecedentes, el Consell de la Comunidad Valenciana le dio el visto bueno a la Comisión Técnica de Coordinación Interadministrativa en Materia de Juego, un órgano de coordinación técnica y administrativa de la administración Valenciana en materia de juego.

Este órgano se encarga de realizar el seguimiento de la Estrategia Valenciana Integral de Prevención y Tratamiento del Juego Patológico y los planes de acción de este, bajo la coordinación de la Conselleria de Sanidad Universal y Salud Pública. También se encarga de analizar la situación del sector del juego y la repercusión que tiene sobre la sociedad valenciana, para poder cumplir este objetivo elabora unos estudios que analizan el impacto que tiene en la sociedad y la salud pública de los establecimientos donde se practique el juego.

También propone itinerarios o actividades formativas de orientación y sensibilización acerca de la práctica presencial u online del juego de azar, así como adoptar medidas en relación con la publicidad del juego en medios de comunicación públicos y privados.

Su objetivo es coordinar las actuaciones relacionadas con la aplicación de la Ley 1/2020 de la Generalitat de regulación del juego y de prevención de la ludopatía en la Comunidad Valenciana fomentando las políticas de juego responsable y la lucha contra el juego patológico

#### **4.4 El juego responsable**

La Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) tiene la función de velar por la seguridad de los jugadores, en especial de los menores y grupos vulnerables, a través del fomento de políticas para un juego responsable que permita extender las buenas prácticas en el juego y así prevenir los posibles efectos negativos que pueda causar este. Por lo que hemos comentado tiene una función esencial a la hora de promover el juego responsable ya que pone a manos de los jugadores herramientas de prevención e información que les puede ayudar a hacer un juego responsable. Además, pone a la disposición de los usuarios herramientas para poder autoexcluirse a sí mismo y regularse las cantidades jugadas.

También, es importante recalcar, que ya existen medidas de control establecidas en la accesibilidad de los juegos ya sea online como presencial, como por ejemplo la solicitud de documentación identificativa y verificación de datos bancarios. También hay que comentar que la DGOJ en tema del juego responsable en su página web pone a disposición de los usuarios una serie de herramientas para informarse en todos los aspectos posibles para un juego responsable como pueden ser guías, experiencias de otras personas, documentos y pausas a seguir recomendadas por profesionales de ayuda.

En conclusión, el juego responsable implica una decisión informada y educada para los jugadores con el único objetivo de que el juego sea por ocio o distracción y que en lo que respecta que las cantidades jugadas nunca superen lo que el jugador se pueda permitir ya que como está estipulado en el juego responsable el juego nunca debe interferir en las obligaciones sociales, profesionales o familiares.

A parte de lo que ya hemos comentado, la Dirección General de Ordenación del Juego pone a disposición de los interesados un portal temático llamado JugarBien, esto es un punto de encuentro donde los usuarios y profesionales pueden compartirse información entre ellos, además de poder acceder a herramientas como consejos, documentos para que los interesados tengan la oportunidad de informarse mejor y experiencias de otros jugadores para que sepan lo importante que es jugar con responsabilidad.

Por ello, JugarBien no es una iniciativa exclusivamente a la resolución de posibles conflictos entre operadores de juego y usuarios sino para que la gente se informe de las dudas que le puedan surgir sobre el juego a través de:

#### *Programa de Juego Responsable*

En este apartado se pueden encontrar las diferentes pautas que hay que seguir para prevenir las conductas adictivas, para proteger a los menores y proteger los derechos de los jugadores facilitando las iniciativas todas las iniciativas de juego responsable aprobados por la Dirección General.

#### *Programa de Trabajo de Juego Responsable*

En este apartado de pueden encontrar todas las iniciativas sobre el juego responsable que la Dirección General de Ordenación del Juego ha facilitado del asesoramiento del Consejo Asesor de Juego Responsable durante los años dividido por secciones y por fecha de creación.

#### *Consejo Asesor de Juego Responsable*

Este consejo fue creado en el 2013 y no tiene una estructura normalizada, se creo con el fin de asesorar a la Dirección General de Ordenación del Juego para poder alcanzar y diseñar un juego responsable



- El Foro Español de Juego Responsable

Este foro tiene como objetivo ser un instrumento de sensibilización para los operadores y la personas a la hora de jugar, consiste en una serie de instrucciones o pautas para que así puedan reflexionar y buscar de la mejor manera un juego responsable.

## CAPÍTULO 5: DIMENSION DEL JUEGO EN ESPAÑA

### 5.1 Datos del juego en España

En este punto vamos a analizar los datos del mercado de juego en España desde diferentes puntos de vista. Las principales fuentes de los datos recabados han sido la Dirección General de Ordenación de Juego datos del mercado español 2021 y datos del mercado online 2021 y del Anuario del Juego en España cifras y datos socioeconómicos 2021 entre otros, ya que desde mi punto de vista son las fuentes más fiables y actualizadas para realizar el estudio.

Para tener una visión general de la cantidad de dinero que se mueve en el sector del juego, primero veremos de manera más global el total de dinero que se mueve y más adelante veremos una visión más detallada dividiéndolo entre:

1. Juego presencial ofrecido por sector privado.
2. Juego online ofrecido por el sector privado.
3. Juego ofrecido por el sector público.

A todo esto, hay que añadir el difícil acceso a los datos de modalidad presencial ofrecidos por operadores privados ya que al llevar cada Comunidad Autónoma los datos están vagamente actualizados o no están tan claros, también en muchos informes no añaden las máquinas de hostelería que entrarían dentro de este y suponen un gran porcentaje del gasto de los jugadores.

Por otra parte, las principales variables que más se utilizan son:

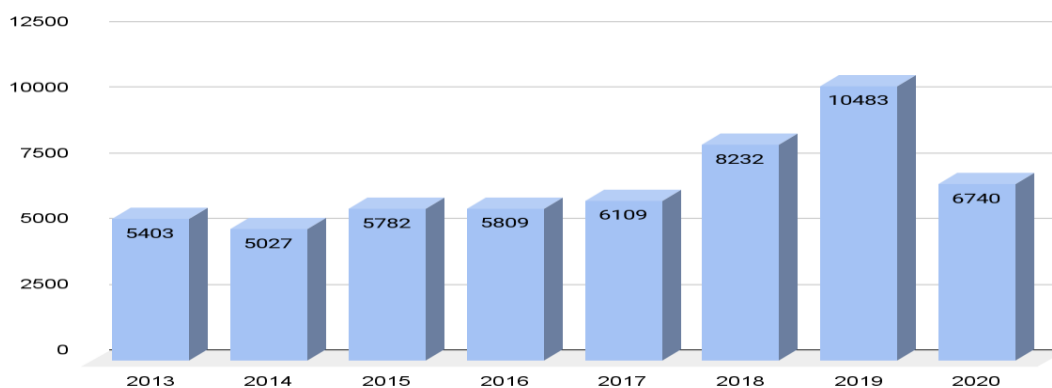
**Cantidades Jugadas:** A esto se refiere la suma de lo depositado por los jugadores, incluidas las jugadas hechas con premios obtenidos. Importe total de las cantidades dedicadas a la participación en el juego en el periodo.

**Margen de juego o GGR (Gross Gaming Revenue):** Es la más utilizada como referencia económica en el mercado del juego ya que es la que representa el gasto real de los jugadores, se basa en la diferencia entre cantidades apostadas y bonos o premios entregados.

En España el Margen de Juego total en 2020 fue de 6.740 millones de euros según el Anuario del Juego en España 2021, esto supone un 35,7% menos que el año 2019, también comentar que en 2020 se notaron las restricciones en el caso de los juegos presenciales, asimismo, el estudio detalla que el Margen de Juego supuso, el 0,6% del PIB en España, dos puntos por debajo de lo que representa un año normal en este sector, como fue 2019, en el que se alcanzó el 0,8% del PIB

En la evolución que ha tenido el margen total de juego también podemos apreciar que no ha habido cambios significativos hasta llegar al 2018 donde se empiezan a notar la subida llegando al 2019 con el mayor Margen de juego Registrado. Posteriormente por las restricciones en 2020 volvió a bajar.

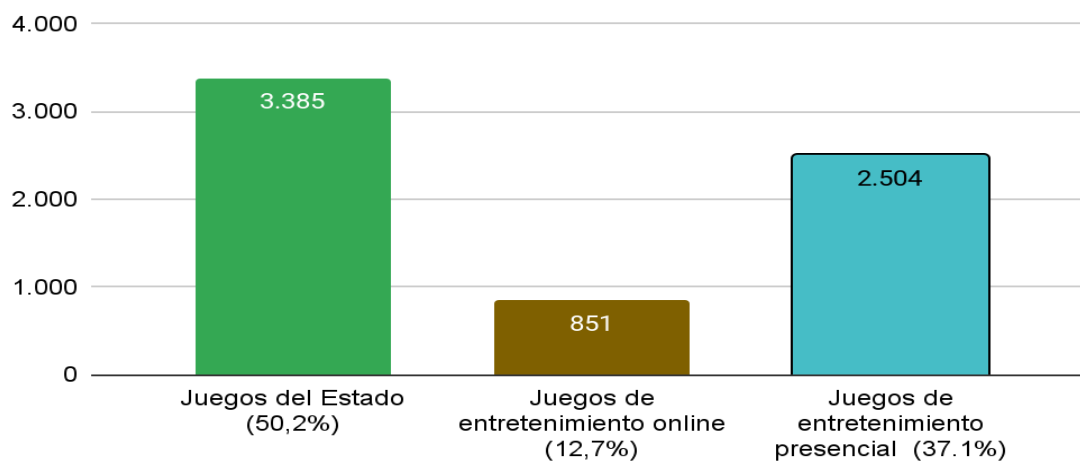
Gráfico 2: Evolución del GGR total (millones de euros)



**Fuente:** Elaboración propia a través de los datos proporcionados por CeJuego: Anuario del Juego en España 2021

En España en 2020 podemos apreciar que los juegos del Estado han supuesto un 50.2% del Margen de juego en España siguiéndole por detrás, se encuentran los juegos de entretenimiento presenciales por operadores privados con un 37,1% y por último se encuentran los juegos de entretenimiento online por operadores privados con un 12,7%.

Gráfico 3: GGR 2020 del juego por canal y operador (millones de euros)

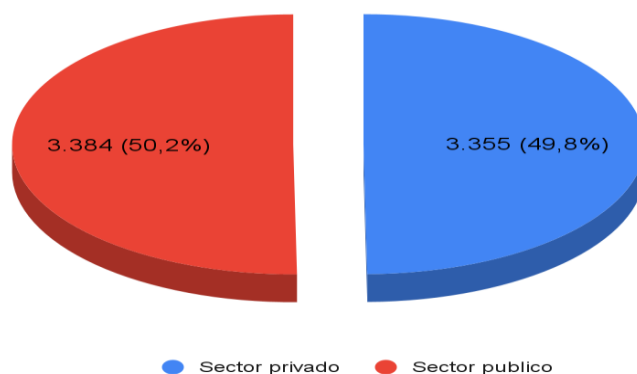


**Fuente:** Elaboración propia a través de los datos proporcionados por CeJuego: Anuario del Juego en España 2021

Además, como hemos comentado anteriormente podemos ver mejor en el siguiente gráfico cuál es el impacto que tienen las modalidades de juego que ofrece el estado ya que supone un 50.2% del total del Margen de Juego en España frente a un 49.8% del sector privado, esto supone que el juego de ámbito público tiene mucha repercusión en el gasto de los jugadores.



Gráfico 4: GGR 2020 del juego por operador (millones de euros)



**Fuente:** Elaboración propia a través de los datos proporcionados por CeJuego: Anuario del Juego en España 2021

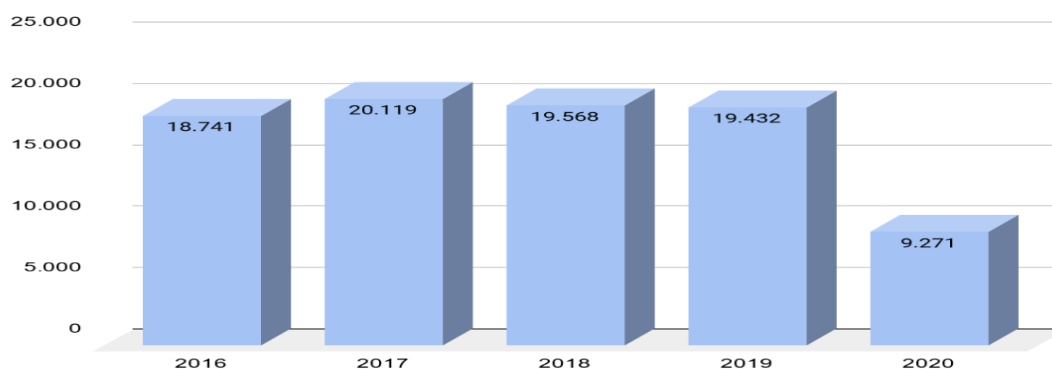
## 5.2 Juego presencial por operadores privados

En este apartado veremos sólo las cantidades que mueve el juego presencial por operadores privados, es decir todo el juego presencial ofrecido por operadores privados sin tener en cuenta los modos presenciales que ofrece el Estado.

En 2020 según el Anuario del Juego en España 2021 proporcionado por CeJuegos, las cantidades de dinero total apostadas en la modalidad presencial ofrecida por el sector privado fueron de 9.271 millones de euros frente a los 19.432 millones que se jugaron en 2019, esto supone un 52,2% menos de dinero apostado.

Esta bajada de más de la mitad de las cantidades totales apostadas se debe a las restricciones impuestas por la pandemia, ya que la modalidad de juegos presenciales ofrecidas por operadores privados siempre se ha mantenido estables en una media de 19.500 millones de euros apostados al año.

Gráfico 5: Evolución cantidades jugadas modalidad presencial (millones de euros)

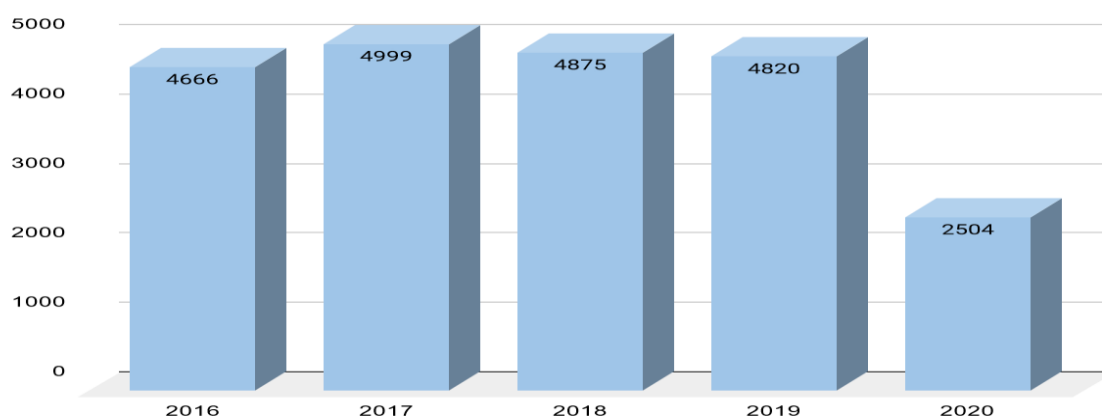


**Fuente:** Elaboración propia a través de los datos proporcionados por CeJuego: Anuario de Juego en España 2021

Por otra parte, en cuanto al Margen de Juego (GGR) presencial por operadores privados en 2020 ha sido de 2.504 millones de euros, esto supone un 0,48% menos que en 2019 ya que al bajar las Cantidades Apostadas esto repercute directamente en el Margen de Juego.

Por lo que podemos apreciar durante estos años ha sido un claro reflejo de la variable “Cantidades jugadas” pero ni punto de comparación con las cantidades de dinero que refleja esta variable. Por eso utilizamos el margen de juego como variable económica representativa del gasto de los jugadores.

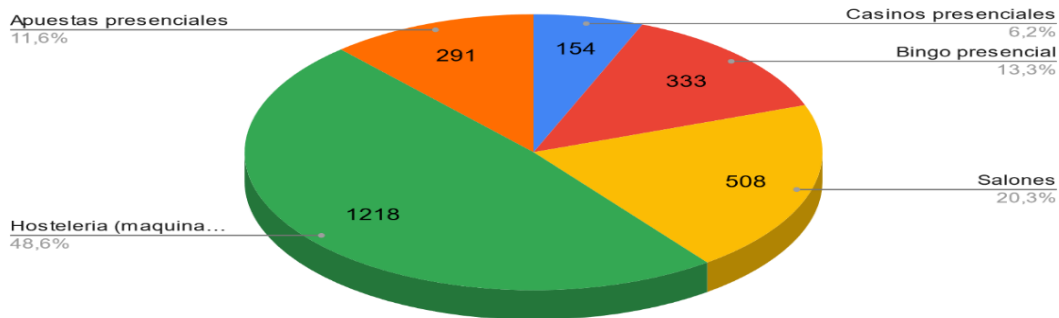
*Gráfico 6: Evolución GGR presencial (millones de euros)*



**Fuente:** elaboración propia a través de los datos proporcionados por CeJuego: Anuario del Juego en España 2021

Otro punto interesante es la distribución del Margen de Juego distribuido por el tipo de juego, podemos apreciar que las máquinas de hotelería tipo B son las que más gasto supone a los jugadores, ya que en 2020 fue de 1.218 millones de euros, esto equivale a 48.6% del total. Por otra parte, podemos ver que los salones de juegos son los segundos que más gasto produce a los jugadores con 508 (20,3%) millones, siguiéndole los bingos presenciales con 333 millones (13,3%) luego las apuestas presenciales con 291 millones (11,6%) y por último el menos jugado los casinos presenciales con 154 millones (6,2%).

Gráfico 7: GGR juego presencial por tipo de juego 2020 (millones de euros)

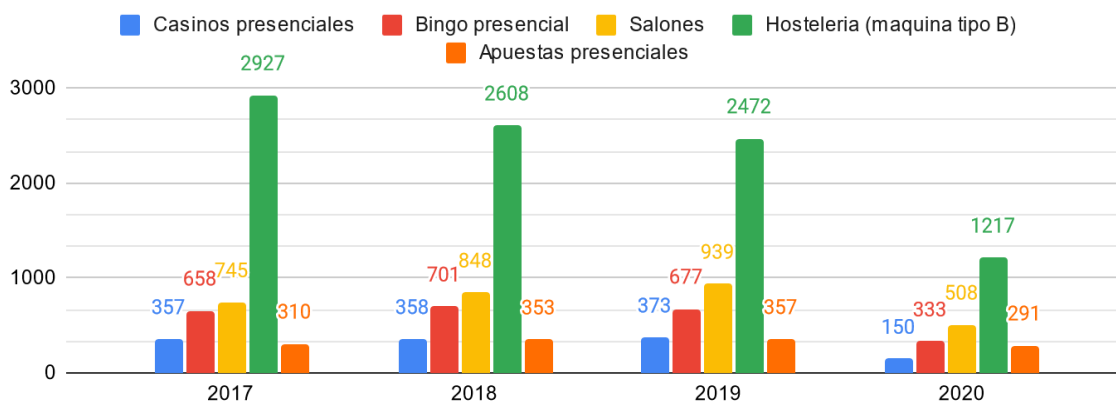


**Fuente:** Elaboración propia a través de los datos proporcionados por CeJuego: Anuario del Juego en España 2021

A primera vista se puede ver la gran diferencia del del gasto que supone para los jugadores entre el primer tipo de juego más jugado y el segundo, ya que supone más del doble, además las máquinas tipo b son las que menos control tienen en los jugadores que jueguen a estas ya que la mayoría están en actividades que tienen que ver con la hostelería.

En el siguiente gráfico podemos apreciar la evolución que han tenido los diferentes tipos de juegos que son ofrecidos presencialmente por operadores privados. En los últimos años del Margen de Juego presencial podemos ver que las máquinas de hostelería son el tipo de juego que han generado más gasto a los jugadores durante los últimos años.

Gráfico 8: Evolución GGR presencial por tipo de juego (millones de euros)



**Fuente:** Elaboración propia a través de los datos proporcionados por CeJuego: Anuario del Juego en España 2021

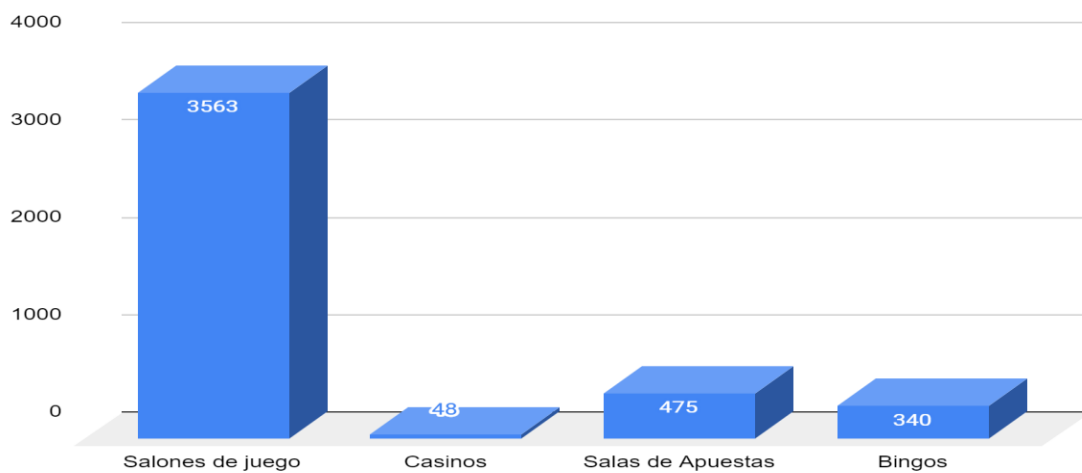
Aunque por otra parte también podemos apreciar que durante los años la popularidad de la modalidad presencial ha ido disminuyendo, esta disminución se debe a al terreno que le está ganando la modalidad online ya que ha sabido adaptarse muy bien a las nuevas tecnologías y por la variedad de juegos disponibles que ofrece.

### 5.2.1 Salones de juego en España

Respecto a los establecimientos del juego en España en el año 2021 según la Dirección General de Ordenación del Juego tiene una distribución de 3563 salas de juego (80%), por detrás 475 salas de apuestas (11%), después encontramos las salas de bingo con un total de 340 (8%) y por último los casinos con 48 (1%).

En el siguiente gráfico podemos apreciar mejor la diferencia que hay de salones de juego respecto a los demás establecimientos de juego según el Anuario del Juego de España 2021 destacan Andalucía con 880 salas, Madrid con 494 y Comunidad Valenciana con 457.

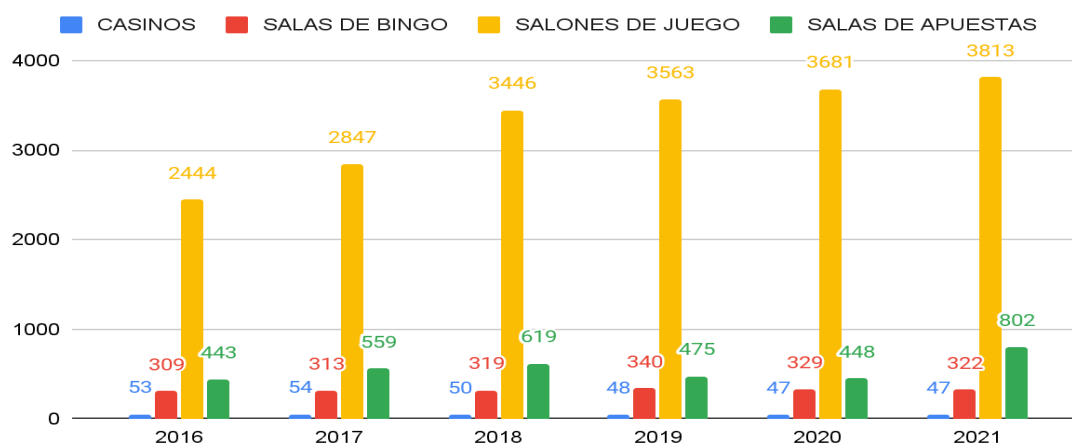
*Gráfico 9: Salones de juego por tipo en España 2021*



**Fuente:** Elaboración propia a través de los datos proporcionados por la DGOJ

En el siguiente gráfico podemos ver la evolución que han tenido los establecimientos de juego durante los años en España. Podemos ver que el establecimiento predominante durante los años han sido los salones de juego ya que si nos fijamos no han parado de subir desde el 2016. Esto es bastante contradictorio ya que como hemos podido ver cada vez se juega menos a juegos presenciales que ofrecen los operadores privados, sin embargo, tanto el número de salas de juego como las salas de apuesta han subido en su número de establecimientos.

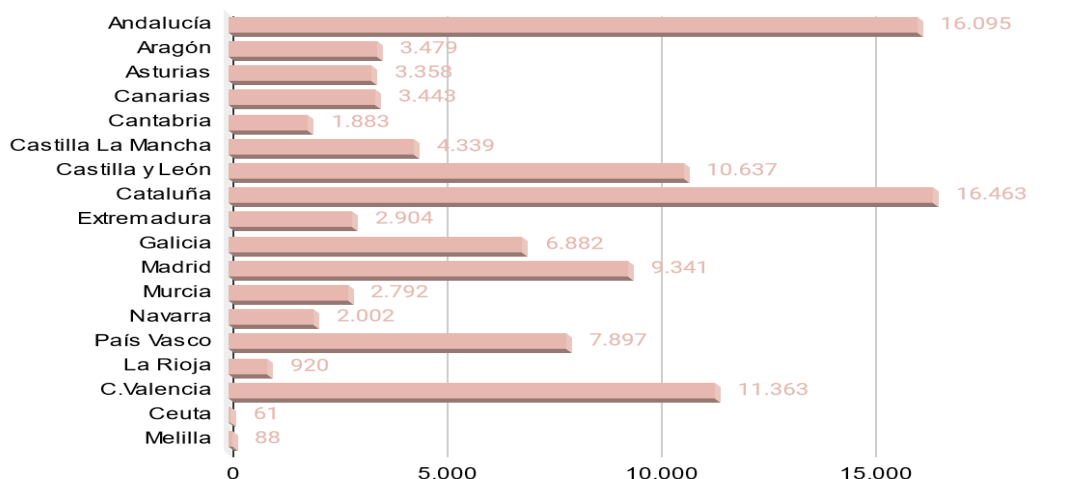
Gráfico 10: Evolución establecimientos de juego en España



Fuente: Elaboración propia a través de los datos proporcionados por DGOJ

Además, un dato muy llamativo es la cantidad de hostales con máquinas de tipo B que hay en España ya que en 2021 se registraron un total de 103.947 locales de hostelería con Máquinas tipo B, distribuidos en su mayoría, de nuevo, en Andalucía, Cataluña, Comunidad Valenciana, Castilla y León, Madrid, Galicia y el País Vasco.

Gráfico 11: Hostales por comunidad con máquinas de tipo B



Fuente: Elaboración propia a través de los datos proporcionados por DGOJ 2021.

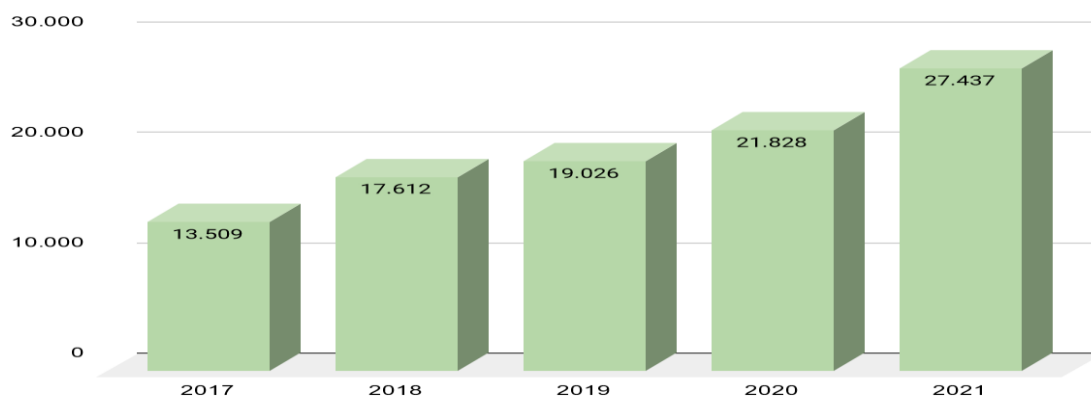
Como hemos visto en el punto 4.2 “El Juego presencial por operadores privados” el tipo de juego que tiene un mayor impacto en el gasto de los jugadores son las máquinas tipo B que hay en los hostales, aquí podemos hacernos a la idea del porqué de esto y es que hay una cantidad absurda de estas.

### 5.3 El juego online por operadores privados

En este apartado al contrario que el anterior veremos sólo las cantidades que mueve el juego online por operadores privados, es decir todo el juego online ofrecido por operadores privados sin tener en cuenta los juegos que ofrece el Estado de manera telemática.

Según la Dirección General de Ordenación del Juego en 2021 en España la gente apostó una cantidad de 27.437 millones de euros en juegos online, esto supone un 24% más de dinero apostado que el año anterior. Además, como hemos podido ver anteriormente, la bajada de la modalidad presencial está claramente afectada por la subida de esta, ya que como podemos comprobar a diferencia de la modalidad presencial está a lo largo de los años ha ido aumentando de una manera considerable hasta llegar al pico más alto en 2021 impulsando esta cifra las restricciones impuestas a la modalidad presencial por el Covid-19.

*Gráfico 12: Evolución cantidades jugadas del juego online (millones de euros)*

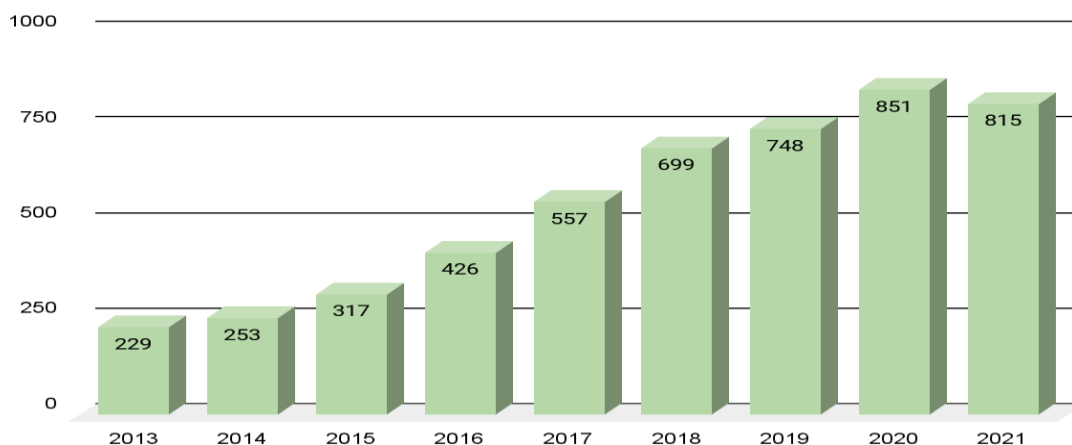


**Fuente:** Elaboración propia a través de los datos proporcionados por DGOJ.

Otro dato impactante de las cantidades jugadas online es el aumento exorbitado que ha tenido este desde 2017. Por otro lado, podemos ver que el margen de juego online en España fue de 815 millones de euros en 2021, cantidad resultante de la diferencia entre las cantidades apostadas y los premios y bonos otorgados. Según el resumen anual de la Dirección General de Ordenación de Juego esto supone un 4.17% menos que en 2020.

Además, podemos apreciar también que en los últimos años el margen de juego también ha ido aumentando, esto como ya hemos comentado se ve afectado por las cantidades apostadas. Si nos fijamos, podemos ver que en 2021 se apostaron 5.609 millones de euros más que en el año anterior y aun así el Margen de Juego es más bajo, esto se puede deber a que en ese año se dieron más bonos o premios, aunque esta cifra como ya hemos comentado refleja el gasto real de los jugadores.

Gráfico 13: Evolución GGR del juego online (millones de euros)

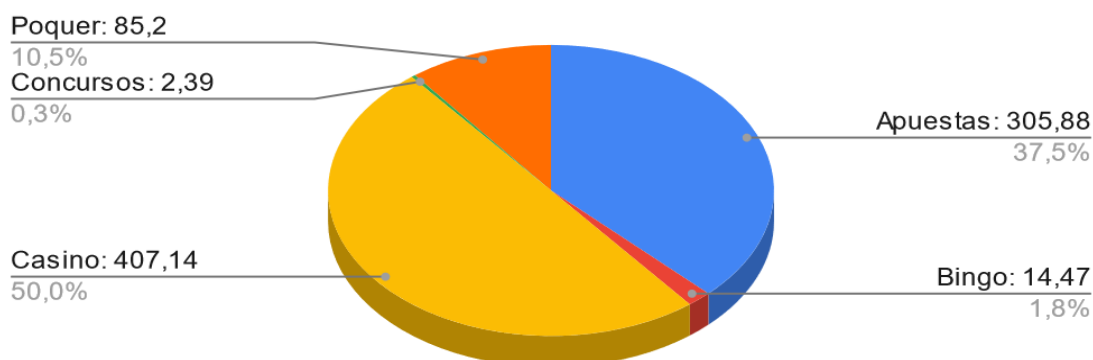


**Fuente:** Elaboración propia a través de los datos proporcionados por DGOJ

Según la Dirección General de Ordenación de Juego los 815,30 millones de euros del Margen del Juego obtenido en el año 2021 se distribuyen de la siguiente manera: 305,88 millones de € en Apuestas (37,52%); 14,47 millones de € en Bingo (1,78%); 407,14 millones de € en Casino (49,94%), 2,39 millones de € en Concursos (0,29%) y 85,42 millones de € en Póquer (10,48%).

Podemos apreciar que el Casino ha sido la modalidad más jugada por los jugadores, en el 2021 acaparando un 50% del Margen del Juego online en España y siendo la modalidad menos jugada por los jugadores encontramos el Bingo que ha supuesto un 1,8% del total

Gráfico 14: GGR del juego online por modalidad (millones de euros)

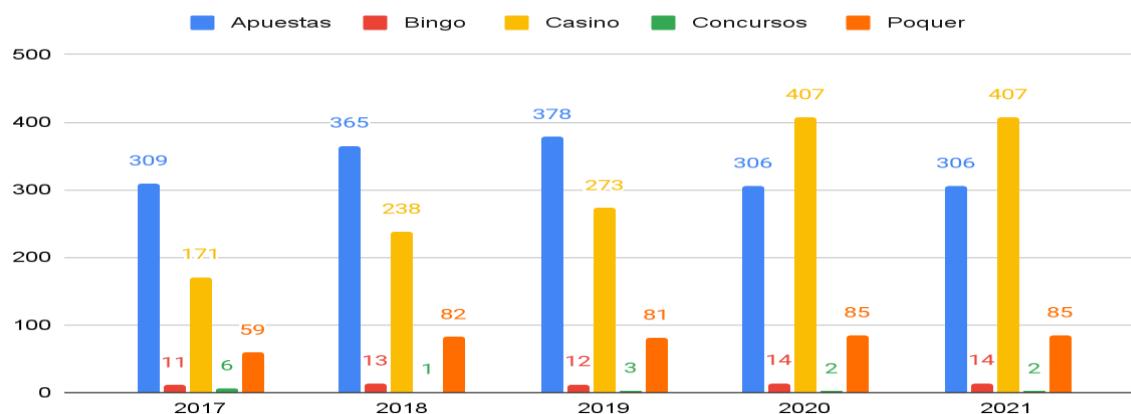


**Fuente:** Elaboración propia a través de los datos proporcionados por DGOJ

Además, si alzamos la vista y miramos unos años atrás podemos comprobar que el Casino no siempre ha sido la modalidad más jugada ya que las apuestas en 2013 era la que mayor porcentaje de margen del juego ha obtenido hasta llegar al 2019 donde el Casino empezó a

predominar, esto se debe a la gran cantidad de juegos que han aparecido en la modalidad de Casino ya que este trae en sí una infinidad de juegos y con eso puede abarcar un mayor número de jugadores.

Gráfico 15: Evolución GGR del juego online por modalidad (millones de euros)

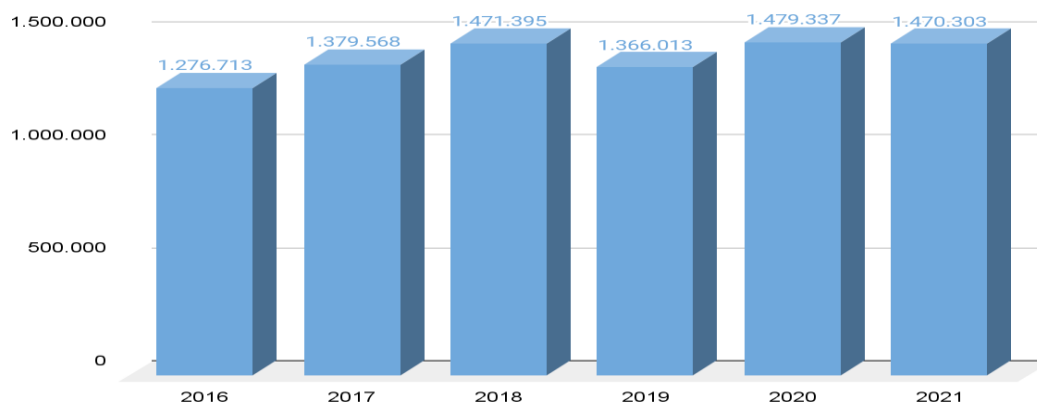


Fuente: Elaboración propia a través de los datos proporcionados por DGOJ

### 5.3.1 Jugadores activos y perfil

Según la Dirección General de Ordenación del juego, el número de jugadores activos en 2021 ha sido de 1.470.303, esto supone un descenso del 0.6% respecto al 2020. Se entiende por jugador activo el número de personas que han realizado al menos una participación en el periodo. Desde el 2016 que se recogen los datos el número de jugadores activos no ha parado de aumentar hasta el 2021 que como hemos comentado antes ha tenido un decrecimiento.

Gráfico 16: Evolución jugadores activos modalidad online



Fuente: Elaboración propia a través de los datos proporcionados por DGOJ

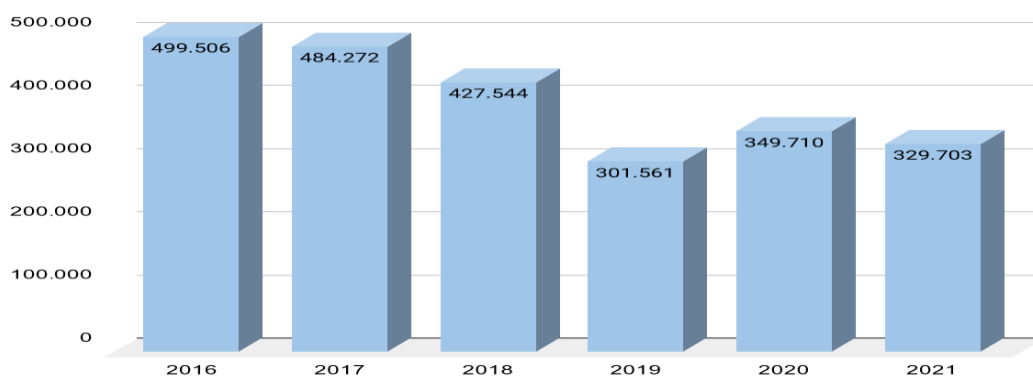
Por otra parte, podemos ver la evolución que ha habido de los jugadores nuevos que se han registrado en alguna casa de apuestas online durante los últimos años. Podemos apreciar como el número de jugadores nuevos ha ido bajando de manera considerable. Esto se debe a que los jugadores que quieren jugar ya tienen sus perfiles creados y cada vez debería haber



menos jugadores nuevos y de los nuevos la mayoría es gente que ha cumplido 18 años y puede hacer por primera vez el registro.

Podemos apreciar que en 2021 se registraron 329.703 usuarios nuevos esto supone 169.797 usuarios menos que en 2016. Hay que tener en cuenta que estas cantidades son acumulativas es decir que, aunque durante los años se ve claramente que el número de jugadores nuevos disminuye por el paso de los años, por otra parte, estos se van acumulando como jugadores activos que alguna vez realizan alguna participación. Por eso si lo miramos de esta manera, las cifras siguen siendo bastante altas a pesar de que hayan bajado.

*Gráfico 17: Evolución jugadores nuevos*

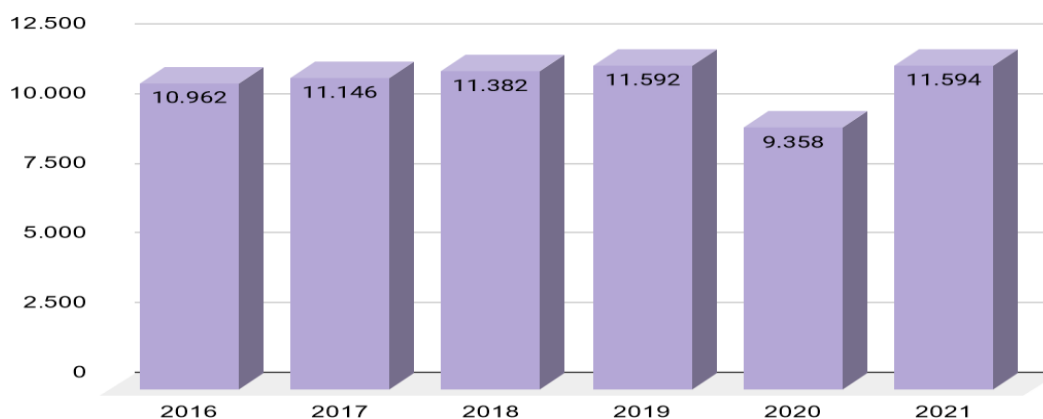


**Fuente:** Elaboración propia a través de los datos proporcionados por DGOJ

#### 5.4 El juego del Estado

En este apartado vamos a ver la cantidad de dinero que mueve el juego ofrecido por el Estado ya que como hemos visto antes en 2020 representó un 50% de margen de juego total en España, un porcentaje bastante llamativo. Según la Dirección General de Ordenación del Juego, en 2021 en España la gente apostó una cantidad de 11.594 millones de euros en juegos del estado que supone un 11% más que el año anterior, pero como también hemos visto en los juegos presenciales que ofrece el sector privado esto se debe a las restricciones que hubo por la pandemia. Por lo general las cantidades jugadas en juegos del Estado siempre se han mantenido estables.

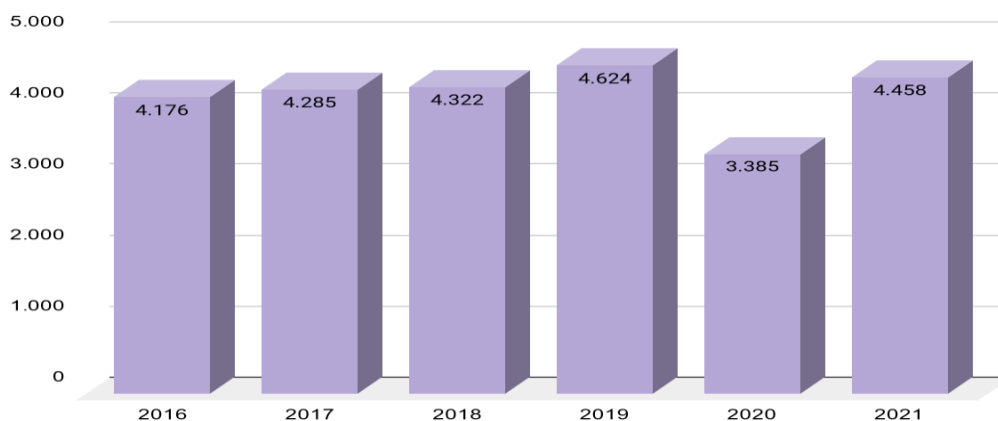
Gráfico 18: Evolución anual cantidades jugadas juegos del estado



**Fuente:** Elaboración propia a través de los datos proporcionados por DGOJ

Por otra parte, el Margen de Juego registrado en 2021 fue de 4.458 millones de euros, cantidad resultante de la diferencia entre la cantidad jugada y los premios dados. Como hemos comentado anteriormente el margen de juego supuso en el 2020 un 50% del margen de juego total, esto supone que afecta de manera bastante significativa el gasto total de los jugadores en España.

Gráfico 19: Evolución anual GGR juegos del estado



**Fuente:** Elaboración propia a través de los datos proporcionados por DGOJ

Los datos de modalidad presencial por operadores privados están vagamente actualizados y los datos más recientes de la modalidad presencial por operadores privados son del 2020, por eso no se puede comparar para saber la cantidad que ha supuesto esta modalidad del total del Margen de Juego respecto al sector privado en 2021. No obstante, como hemos podido comprobar las cantidades jugadas y el margen de juego han sido muy similares durante todos los años a excepción de 2020 que fue un año especial para la modalidad presencial, así que nos podemos hacer una idea de que puede ser un resultado parecido.

Además, los juegos del Estado se pueden diferenciar entre los juegos SELAE, la ONCE y el Sorteo de la Cruz Roja, pero la Dirección de ordenación del Juego solo nos ofrece datos de las dos más importantes y que más impacto tienen SELAE y la ONCE.

**SELAE:**

- Lotería nacional: Dentro de este podemos encontrar las famosas loterías nacionales como puede de la del Niño, la de navidad, el Gordo, etc.
- Apuestas mutuas: Las apuestas mutuas funcionan de manera que en cuanto los jugadores van apostando, de esas apuestas se va haciendo un bote central. Las apuestas ganadoras se pagan del bote total, con las cuotas y los pagos calculados de manera proporcional según el tamaño de la apuesta y el fondo disponible.

*Tabla 3: Margen de juego por tipo de juego SEALE 2021*

SEALE	
Loterías	3.367
Apuestas	75
TOTAL	3.442

**Fuente:** Elaboración propia a través de los datos proporcionados por DGOJ

**ONCE:**

- Cupones: En este tipo de juego es igual que la lotería nacional, se basa en unos boletos con una serie de números que más tarde se dice la combinación ganadora y el boleto que coincida con esta será premiado
- Loterías instantáneas: Aquí podemos encontrar los famosos rascas de la ONCE donde te pueden tocar premios instantáneos jugando a unos minijuegos en un boleto que se debe rascar
- Juegos activos: En este apartado se encuentran juegos como puede ser el Combo, este juego está formado por siete bolas: seis agrupadas en forma de triángulo y una extra denominada Combola. Hay que seleccionar un número del 0 al 9 para cada bola del triángulo y uno o más números del 1 al 11 para la Combola

*Tabla 4: Margen de juego por tipo de juego ONCE 2021*

ONCE	
Cupón	633
Loterías Instantáneas	258
TOTAL	1.014

**Fuente:** Elaboración propia a través de los datos proporcionados por DGOJ



Como hemos visto en las tablas, SELAE tiene bastante más peso en el margen de juego que la ONCE esto se debe a los populares que son las loterías nacionales entre la gente en España ya que siempre ha sido el método más tradicional para jugar y que conoce más gente. En total los juegos de SELAE suponen el 77% (3.442 Millones) del margen de juego frente a los 22,8% que suponen los juegos de la ONCE (1.014 Millones).

## CAPITULO 6: PROBLEMATICAS DEL JUEGO

### 6.1 Prevalencia juego en España

Ahora que hemos visto las cantidades de dinero que mueve este sector, es muy difícil no pensar en el impacto que tiene en la sociedad y en los efectos negativos que puede causar un juego excesivo y en todas aquellas personas que han desarrollado una adicción.

En principio el juego de hábito u ocio no supone un problema si la actividad se hace de una manera razonable como cualquier actividad que se quiere hacer de manera voluntaria. Está claro que de los que juegan hay muchas personas que no desarrollan problemas, pero por otra parte hay personas que tienen problemas derivados de esta actividad, incluso llegando a desarrollar una adicción o parecer algún tipo de trastorno de comportamiento.

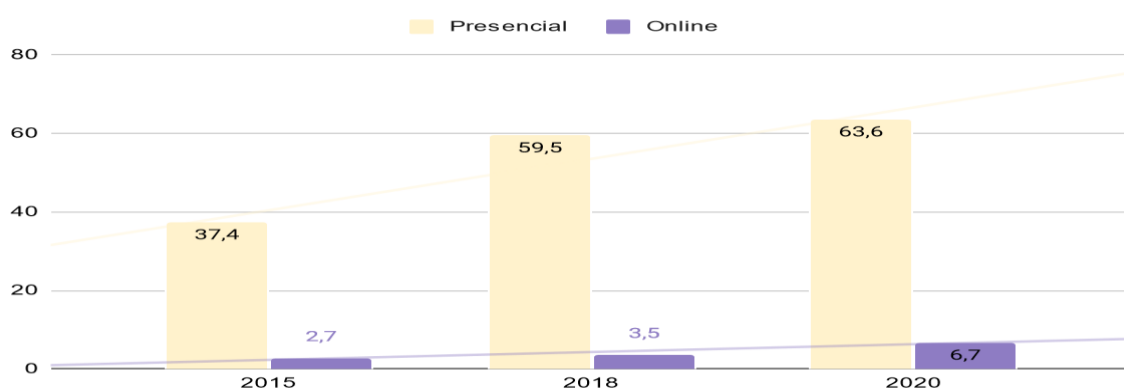
Los datos que se van a utilizar para este apartado han sido sacados del Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA) y de la Encuesta sobre Alcohol y Otras Drogas en España, (EDADES) ya que son datos proporcionados por el Ministerio de Sanidad.

Según el Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones en el Informe sobre Adicciones Comportamentales 2021, en 2020 un 63,2% de la población de 15 a 64 años ha jugado con dinero ya sea de manera presencial u online en los últimos 12 meses siendo estos un 66,8% hombres y 33,2% mujeres.

También se puede ver cómo como ha ido creciendo la prevalencia de juego respecto a los años anteriores, además sigue observándose una gran diferencia entre la prevalencia de juego presencial con la online, con una prevalencia en 2020 del 6,7%, en el juego online y con una prevalencia del 63.6% en el juego presencial.

Otro aspecto significativo es que la prevalencia de las personas que han jugado con dinero online, durante el último año sigue siendo baja comparada con la presencial, pero casi se ha duplicado respecto 2018.

*Gráfico 20: Evolución prevalencia del juego en España presencial y online*

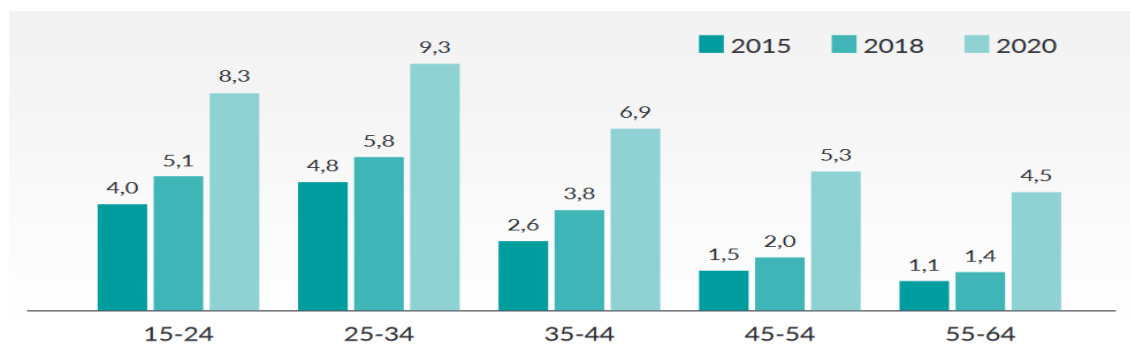


**Fuente:** Elaboración propia a través de los datos proporcionados por el informe sobre adicciones comportamentales 2021

A pesar de ser el juego presencial el ganador por excelencia no hay que quitarle de vista a la modalidad online. Como ya sabemos, los juegos de azar se han vuelto de una forma popular un modo de distracción y de entretenimiento y en estos últimos años muy extendida en los jóvenes sobre todo la modalidad online.

Podemos observar que hay un claro reflejo de que la modalidad online cada año que va pasando va subiendo el porcentaje de la población española que ha jugado alguna vez online sobre todo en los jóvenes de 15 a 34 años.

Gráfico 21: Evolución prevalencia del juego en España online por edades



**Fuente:** Grafico obtenido del informe sobre Adicciones Comportamentales 2021

Otro dato impactante es que, en 2021, el 20,1% de los estudiantes de 14 a 18 años ha jugado con dinero online o presencial. Además, por eso otro punto interesante que se puede apreciar es la edad con la que la población de 14-18 años ha jugado dinero por primera vez online o presencial. Como podemos apreciar en España la edad promedio que apuestan algunos jóvenes es a los 15 años.

Tabla 5: Edad con la que la población de 14-18 años ha jugado dinero por primera vez online o presencial

	2019	2021
Edad en la que por primera vez ha jugado dinero online	14,7	15,0
Edad en la que por primera vez ha jugado dinero presencial	14,6	14,6

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

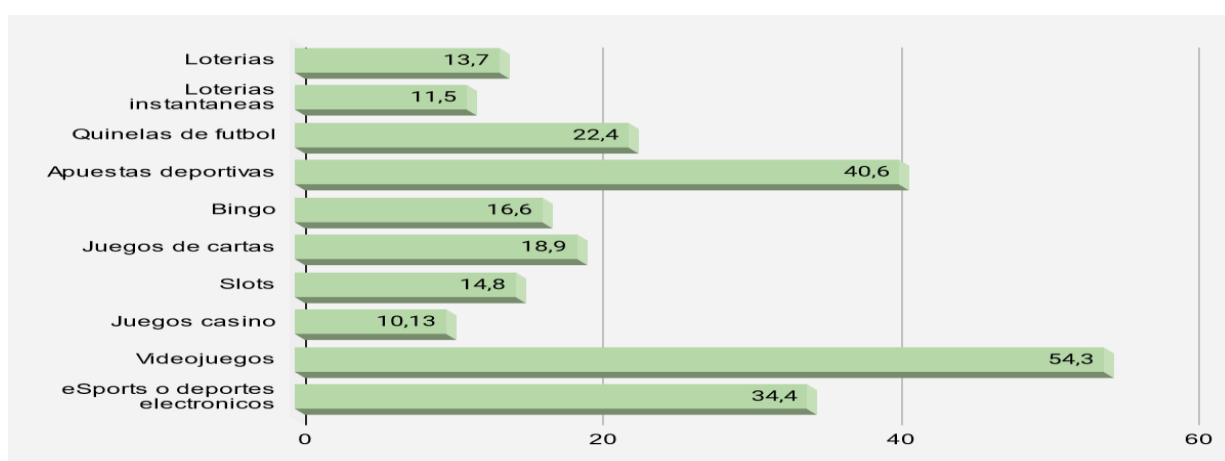
**Fuente:** Tabla obtenida del informe sobre adicciones comportamentales 2021

Además, por otro lado, otro punto muy interesante en los tipos de juegos online que están empezando a repercutir más en los gastos de los jóvenes. Esto es muy interesante porque podemos ver de primera mano hasta el punto de que es capaz de adaptarse el juego.

Según informe sobre adicciones comportamentales 2021, el porcentaje de tipo de juego en que la población de 14-18 años que ha jugado dinero online en los últimos 12 meses España más alto, podemos encontrar los videojuegos, un 54,3% de la población entre la población de 14 y 18 años se han gastado dinero en videojuegos online.

También podemos comprobar que de los tipos tradicionales entre los jóvenes son muy populares las apuestas deportivas y por último, pero no menos importante es muy llamativo que en el tercer puesto se encuentran las apuestas a deportes electrónicos que están relacionados directamente con los videojuegos o también llamados ciber deportes o Esports, son competiciones de videojuegos que se han convertido en eventos de gran popularidad.

Gráfico 22: Juegos que más repercutieron en el gasto de la población de 14 a 18 años



**Fuente:** Grafico sacado del Informe de Adicciones del Ministerio de Sanidad 2021

Analizando estos datos podemos comprobar que cada vez más el juego se expande más, adaptándose a los nuevos medios y sobre todo cada vez más los jóvenes están más expuestos a estos tipos de juegos. Un claro ejemplo está en el porcentaje de gasto que han producido los deportes electrónicos en los jóvenes.

Esto no quiere decir que en todos los videojuegos se produzca esto, pero si cada vez es más frecuente encontrar videojuegos que son “gratis” pero que muchas cosas se consiguen a través de “Loot Boxes” esto lo veremos con más detalle más adelante, pero definiéndolo de manera simple son unas cajas que por una cantidad de dinero las puedes abrir y te pueden tocar cosas únicas y son sinónimos de juegos de azar ya que entran las variables azar y dinero.

## 6.2 Publicidad y marketing

Hoy en día podemos apreciar la gran cantidad de anuncios dirigidos exclusivamente a los juegos y casas de apuesta online, las cuales utilizan una serie de técnicas y estrategias concretas para captar el mayor número de usuarios.

Como se puede ver las personas jóvenes de entre 18 y 35 años son el público que tienen en la mira las casas de apuestas. También hemos visto en este trabajo que son la media de edad

que más utiliza la modalidad online. Estas casas de apuestas utilizan una amplia variedad de estrategias de marketing para así poder captar y llegar a ese público en concreto.

La publicidad es una de las mejores herramientas que tienen las casas de apuesta para ganar terreno en el mercado frente a sus competidores ya que es una manera rápida para darse a conocer y enseñar los servicios que ofrecen. Pero al tratarse de un mercado que tiene muchos competidores las casas de apuesta están en una constante lucha para marcar la diferencia entre sus competidores, por esta razón, las casas de apuestas intentan ofrecer servicios únicos que no ofrezcan otros operadores. Además, cada casa establece sus propias probabilidades de ganar en los juegos esto también hace muy atractivo a los jugadores ya que para ellos esa pequeña diferencia lo es todo. A causa de todo esto aparecen las cantidades insanas de publicidad del juego a través de todas las plataformas digitales sobre todo en internet ya que como hemos comentado antes el público a quienes se dirigen son jóvenes que están más familiarizados con estas nuevas tecnologías.

Las casas de apuestas se pueden publicitar a través de diferentes maneras, pero las más diferenciadas son a través de anuncios publicitarios, patrocinios y afiliaciones.

#### *Anuncios publicitarios:*

Esta manera de publicitación es la más tradicional y que todos conocemos es a través de los anuncios publicitarios como las de cualquier actividad

#### *Patrocinios:*

En esta forma de publicitarse es a través de un acuerdo económico-financiero entre la casa de apuesta y una marca o entidad para que así esta pueda promover y dar a conocer la empresa que está siendo patrocinada, en este caso las casas de apuesta. Un claro ejemplo de esto es cuando estamos viendo un programa y antes de que este empiece nos sale un aviso como "Este espacio está siendo patrocinado por tal empresa".

#### *Afiliaciones:*

Con este sistema nos referimos a que las casas de apuestas a través de un afiliado normalmente una persona con un público detrás, que trata de ir captando nuevos jugadores a través de links, estadísticas, pequeños cortos con imágenes, etc. A cambio de esto, los afiliados cobran una comisión por los servicios publicitarios que le están dando a la casa de apuestas, además de cobrar por esto se añaden unas comisiones por los jugadores que consigan atraer y se registren estas comisiones se llaman CPA. Para todo esto los afiliados utilizan todos los medios electrónicos que dispongan, como pueden ser sus redes sociales, blogs o incluso por grupos de mensajería instantánea, para así poder llegar a todos los seguidores que tengan.

#### *Bonos:*

Esta estrategia de marketing es una de las más famosas y controvertidas que utilizan las casas de apuestas, los bonos se basan en cantidades de dinero que da la casa de apuestas a los



jugadores por determinadas acciones. Uno de los bonos más famosos y que se prohibieron en el Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre son los bonos de bienvenida, a parte de este existen varios como por ejemplo bonos por haber apostado una cantidad de dinero en concreto.

Además, hoy en día no podemos negar que las redes sociales tienen un papel muy importante a la hora de hacer las casas de apuestas su marketing, ya que a medida que ha pasado el tiempo y con la aparición de nuevas tecnologías cada vez más hay más público joven y la manera más fácil de llegar a estos es a través de las redes sociales o internet. Las redes sociales son verdaderamente efectivas para promocionar su variedad de servicios, mejorar la imagen, captar nuevos clientes y sobre todo porque es una comunicación más directa con los clientes. Las casas de apuestas hoy en día se dedican a crear publicaciones que atraigan a la gente a seguir sus perfiles de diferentes maneras ya que en las redes sociales hay una amplia variedad de personas que buscan diferentes maneras de entretenerse. Esto hace que los especialistas en marketing que trabajan para las casas de apuestas puedan encontrar el público objetivo para dirigirse y así promover el negocio y generar tráfico.

### **6.2.1 Regularización Publicidad y marketing**

En España existe la Ley 13/2011, de 27 de mayo de regularización del juego, dentro de esta está el artículo 10 enfocado en el principio de juego seguro, que respalda la necesidad de establecer un equilibrio entre la promoción de la actividad del juego y la protección de las personas consumidoras frente a los riesgos de esa actividad.

Por tanto, según la Ley 13/2011, de 27 de mayo quedarán prohibidas todas aquellas comunicaciones comerciales que incitan a la práctica compulsiva del juego. Esto último, resulta especialmente interesante ya que, según la Ley, los principales objetivos son prevenir las posibles conductas adictivas, proteger a los menores de edad y a las personas consumidoras.

También comentar, que la regulación de la publicidad de juegos de azar y apuestas está en constante cambio y añadiendo nuevas medidas que se ajusten adecuadamente a las nuevas tecnologías y a la compleja problemática global que está cada vez más presente en la sociedad.

Por esa misma razón se aprueba el Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego con el objetivo de complementar a la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, cuya finalidad de esta es la prevención de conductas adictivas, protección de los menores y otros grupos vulnerables. Según el Real Decreto 958/2020 el objeto de este es:

1. Fijar las condiciones bajo las cuales las entidades que ostentan títulos habilitantes para desarrollar actividades de juego pueden desarrollar actividades de publicidad, patrocinio, promoción o cualquier otra forma de comunicación comercial de su actividad.
2. Fijar las condiciones sobre las cuales se deben desarrollar determinadas políticas de juego responsable o seguro, y de protección de las personas consumidoras de las entidades que ostentan títulos habilitantes para desarrollar actividades de juego.

Por otro lado, unos de los cambios que más relevancia tienen sobre la publicidad, marketing y la salud de los ciudadanos sobre todo en los jóvenes que se pueden encontrar en este real decreto son las siguientes:

- Prohibición de la publicidad audiovisual entre la franja horaria de 1:00 a 5:00 horas.
- Reajuste en el contenido de mensajes publicitarios con la finalidad de proteger al sector más vulnerable, prohibiendo a su vez a los operadores del mercado del juego a la emisión de bonos de captación de jugadores.
- Prohibición a los clubes deportivos en firmar contratos de patrocinio con casas de apuesta que impliquen llevar publicidad de juegos de azar en camisetas y equipaciones.
- Las empresas solo podrán dirigir ofertas a los clientes registrados y verificados, quedando atrás a las personas hayan mostrado conductas patológicas en la actividad del juego.
- Se prohíbe la aparición en las comunicaciones comerciales de personas o personajes de relevancia o notoriedad pública, sean aquellos reales o de ficción.
- La publicidad de apuestas en estados deportivos, cuando se trate de eventos emitidos en directo, deberá ajustarse a los horarios que el resto de los soportes.

Estas son algunas de las medidas más relevantes y esenciales para proteger el consumo de la publicidad de las casas de apuesta, con el objetivo de reducir o evitar posibles conductas adictivas en la población, en especial en los más vulnerables.

Como hemos comentado ya varias veces, las tecnologías están en constante evolución y cada vez aparecen más medios o canales digitales en que se puede hacer publicidad y marketing, además de nuevos personajes de especial relevancia que son personas que crean contenido en plataformas de creación de contenido en vivo como puede ser en Twitch y Youtube, estos pueden ser personajes de especial relevancia para los jóvenes y que hasta ahora no estaban regulados en el ámbito del juego y a consecuencia de esto nace la Ley 13/2022, de 7 de julio, General de Comunicación Audiovisual.

Esta Ley nace con el pretexto de que los servicios de comunicación audiovisual han evolucionado mediante internet de una manera significativa ya que las nuevas tecnologías y los avances técnicos han hecho posible la convergencia entre la televisión y otros servicios de telecomunicaciones.

A raíz de estos avances técnicos han aparecido nuevos hábitos de consumo que permiten ver programas y contenidos audiovisuales en cualquier momento, en cualquier lugar y a través de múltiples dispositivos conectados a internet. Todo ello ha llevado al incremento de formatos audiovisuales y a una audiencia fragmentada y globalizada en la que hay mucha competencia,

no solo prestadores del servicio de comunicación audiovisual tradicionales a nivel nacional, sino prestadores de otros países cuyos servicios también llegan a la audiencia española.

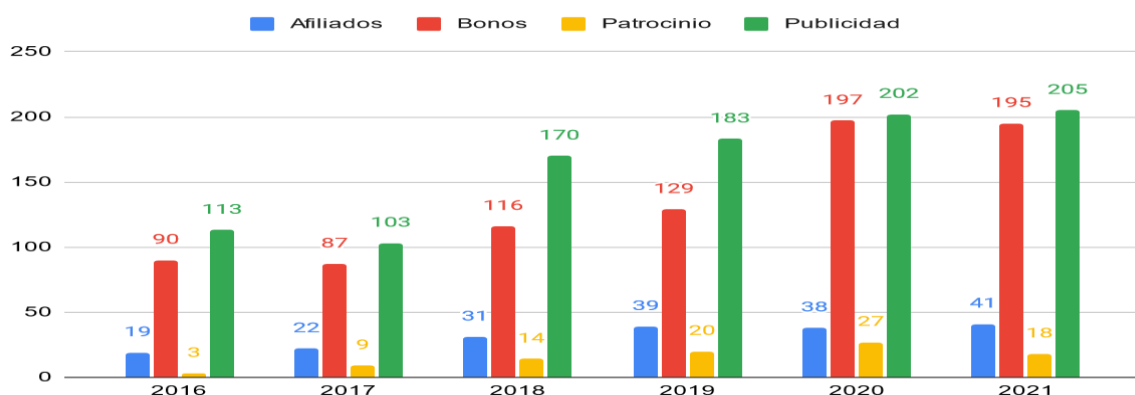
Es la primera vez que se ponen en la punta de mira a estas personas llamadas Streamers o Influencers de España ya que como hemos comentado antes por la evolución de las tecnologías hay personas que tienen mucha audiencia entre jóvenes a través de plataformas online y no estaba regulado el contenido que hacían estos o estaba regulado por la plataforma privada donde hacían el contenido audiovisual.

Uno de los aspectos más importante es la regularización del contenido y en capítulo 5 se habla sobre el juego, ya que muchos Streamers e Influencers famosos utilizan plataformas online para jugar a juegos como las tragaperras online. Con esta última Ley lo que se pretende es que los personajes que se denominen de especial relevancia ya por que cumplan una serie de requisitos como puede ser el número de espectadores o las ganancias que obtiene, pasará a estar regulado como cualquier operador de comunicación y tendrá que cumplir la normativa por ejemplo si se dedica a las apuestas deberá hacer sus directos en horario nocturno.

### 6.2.1 Gasto en publicidad y marketing

En España como podemos comprobar en los datos proporcionados por la Dirección General de Ordenación del juego, los millones de euros gastados en publicidad por los operadores privados ha ido creciendo de manera significativa. Podemos ver que en 2016 se gastaron 225 millones de euros en publicidad y marketing frente los 459 millones que se gastaron en 2021 esto supone un aumento de un 50%.

Gráfico 23: Evolución Gasto en publicidad sector privado



**Fuente:** Elaboración propia a través de los datos proporcionados por la DGOJ

Además, podemos ver reflejados los efectos de las nuevas normativas como puede ser en el caso de los patrocinios que desde que se prohibieron en 2020, la aparición de personajes de especial relevancia a bajado 10 millones en el gasto a través de este en 2021. Por otra parte,

también podemos ver que a pesar de todas las restricciones el gasto en publicidad se ha mantenido.

### **6.2.3 Problemáticas de la publicidad y marketing**

El factor más problemático a la hora de desarrollar problemas con el juego patológico es el impacto que tiene la publicidad en la sociedad ya que es un constante bombardeo a través de diferentes canales como puede ser la televisión, la prensa, páginas web o redes sociales. A pesar de toda la normativa que hay hoy en día no es suficiente para abarcar del todos los problemas que este produce ya que las casas de apuestas se adaptan también y aparecen nuevos modos para publicitarse.

Uno de los principales problemas es que el impacto de la publicidad es más fuerte si las personas que lo publicitan son personas conocidas y esto afecta de manera directa en los jóvenes ya que muchos se sienten identificados con estos.

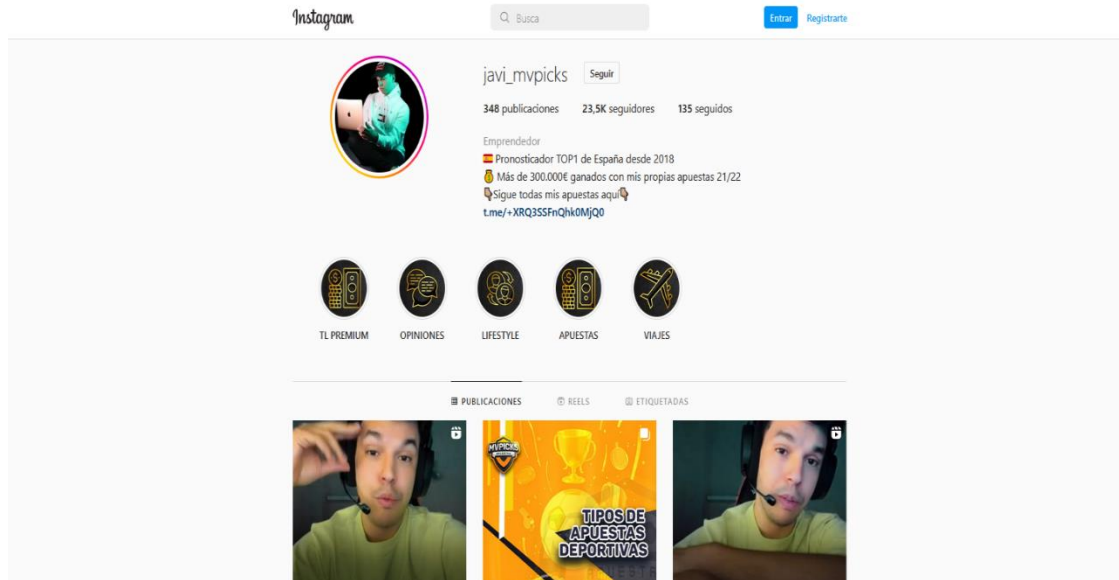
Existiendo el Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego, que en el capítulo 2 que prohíbe la aparición en las comunicaciones comerciales las personas o personajes de relevancia o notoriedad pública, sean aquellos reales o de ficción que no cumplan una serie de requisitos. O por otra parte más actual la Ley 13/2022, de 7 de julio, General de Comunicación Audiovisual que por primera vez en él en el capítulo 5 hace referencia a los denominados personajes de especial relevancia más conocidos como Streamers o Influencers. Recordemos que esta última aún está por determinar los rangos de público o dinero que genere el personaje para considerarlo de especial relevancia, así que esto aún no está teniendo efectos y no sabemos cómo influirá. A pesar de todas estas medidas no consiguen abarcar todo el problema por completo ya que la constante evolución ha hecho que hoy en día hay muchas personas que son relevantes o tienen un público bastante grande de seguidores a raíz de plataformas online como puede ser Twitch o Youtube, teniendo la capacidad de influir en mucha gente sobre todo en jóvenes ya que son los que más utilizan este formato, además de que muchos de estos personajes no son de España y esta normativa no les afectaría.

Por eso uno de los grandes problemas es la publicidad que hay de casas de apuestas en las redes sociales y en plataforma de retransmisiones en vivo ya que aquí es más difícil controlar la publicidad. Se puede decir que no están tan reguladas por el estado por no decir nada, además de que no se puede interferir en las cuentas a las que desee seguir el usuario o sus preferencias ya que esto ya entraría en un tema de privacidad. Por esta razón las casas de apuestas tienen cuentas oficiales donde dan publicidad de sus servicios aparte de la multitud de personas a las que sí tienen una cantidad razonable de seguidores las casas de apuestas les paga por hacerles publicidad, incluso algunas veces de manera muy sutil sin dar a entender que están haciendo publicidad de una manera directa de una casa de apuestas en concreto, pero sí hablar bien de ella o ponerlas en el top del ranking.

Además de todo esto independientemente de que por detrás de estos personajes estén patrocinados por casas de apuestas o no, hay un cierto grupo de personas que se dedican a vender pronósticos de apuestas o estadísticas de diferentes apuestas además del estilo de vida

que llevan gracias a las ganancias de esta práctica y esto para los jóvenes que son los principales consumidores de estas tecnologías es un detonante ya que ven un ejemplo de una vida de lujo sin tener que hacer mucho esfuerzo.

*Ilustración 1: Ejemplo de persona que se dedica a pronosticar apuestas en redes sociales*



**Fuente:** Imagen extraída de Instagram

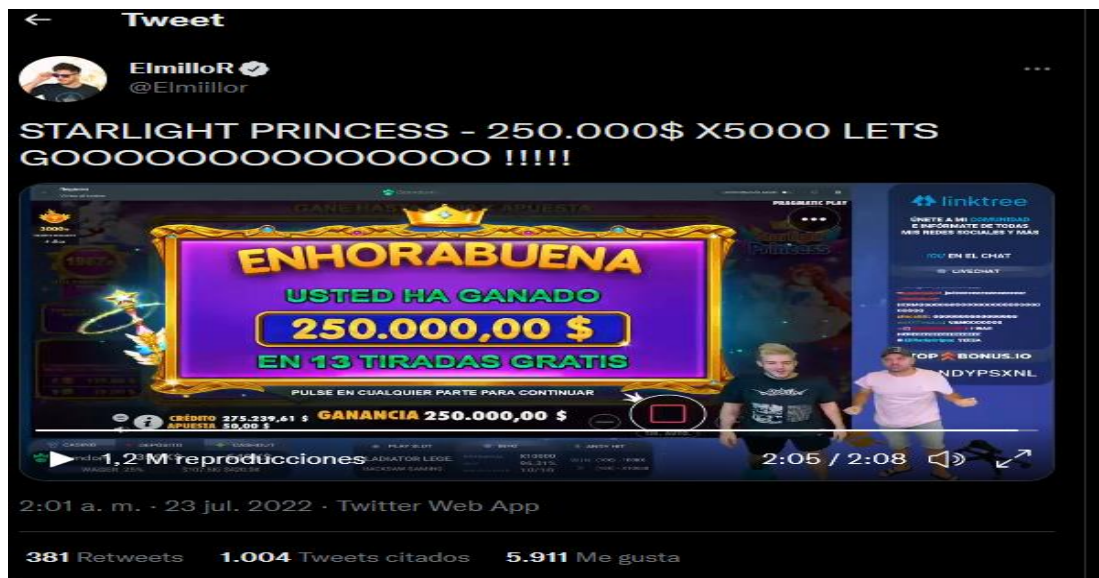
Por otra parte, las plataformas de transmisión en vivo son un foco para que la gente entre en el mundo del juego. Cada vez más los jóvenes ven menos la televisión y pasan más tiempo delante del ordenador ya que en la actualidad las diferentes clases de entretenimiento que se puede ofrecer internet son infinitas y no están tan limitadas comparadas con las de la televisión. Así que hoy en día las plataformas de retransmisión en vivo se están convirtiendo en la nueva televisión para los jóvenes un claro ejemplo de esto es Twitch ya que hay una infinidad de secciones diferentes a la carta para ver, que van desde los juegos que fue por la principal función que se creó esta plataforma, hasta cocina, deportes, charlando, etc.

Con información oficial proporcionada por Twitch, esta plataforma de retransmisiones en vivo tiene una media de 140 millones de usuarios mensuales que dejan más de 2 billones de horas de visualización cada 30 días. Además, según datos de la propia plataforma, Twitch recibe 31 millones de visitantes por día y tiene una audiencia promedio de más de 2,5 millones de espectadores.

Con estas cifras no podemos negar que la cantidad de usuarios que maneja esta plataforma es exorbitante y esto hace que las casas de apuestas vean una infinidad de potenciales jugadores nuevos a los que publicitarse. El principal problema de todo esto es que hay muchos personajes que hacen transmisiones en vivo en esta plataforma que trae con él una cantidad bastante grande de seguidores jóvenes y que un día pueda estar jugando a un videojuego y otro día pueden estar transmitiendo como juegan a juegos de apuestas y esto puede ser un detonante para que los jóvenes vean atractivo el juego y se inicien en él.

Un claro ejemplo de esto es el caso de Elm Chertó Gallostra apodado “ElMillor” bastante reconocido en el mundo de Twitch con 790.017 seguidores y también reconocido por retransmitir jugando a un videojuego llamado League of Legends. La problemática vino cuando en una de sus retransmisiones en vivo jugando al Starlight Princess, un juego de tragaperras online ganó un premio de 250.000\$, aparte de todas las personas que lo estaban viendo en directo lo compartió en sus otras redes sociales como twitter e Instagram el momento justo donde gana el premio.

*Ilustración 2: ElMillor compartiendo en redes sociales ganancias en juegos*



**Fuente:** Imagen extraída de Twitter.

Esto tuvo mucha repercusión y fue el centro de atención de críticas por la sociedad incluso por propios compañeros de la plataforma ya que como hemos comentado en anteriores ocasiones, para los jóvenes el hecho de ver ganar tanto dinero de una manera tan rápida y fácil puede hacerles ver el juego muy atractivo sin pensar en las cantidades de dinero que habrá perdido antes de haber ganado tal cantidad de dinero en un premio. Por otro lado, su principal contenido eran los videojuegos y gran parte de sus seguidores son menores.

Además, otro problema que hay en la actualidad es la cantidad de anuncios que hay en televisión de casas de apuestas e incluso recomendando apuestas combinadas que a su parecer podrían ser ganadoras. Por eso, a pesar de algunas medidas para que esta publicidad no tenga tanto impacto en las personas y sobre todo en los colectivos más vulnerables como puede ser la prohibición de la publicidad que no sea en la franja horaria de la 1 hasta las 5 de la madrugada, podemos comprobar que no ha tenido el efecto esperado ya que como hemos visto anteriormente no ha repercutido en el gasto anual de la publicidad. Además, que en algunas fechas los más jóvenes disfrutaban de las vacaciones como pueden ser las de verano o navidad y aquí sí que suelen tener una actividad más nocturna y pueden exponerse a este tipo de anuncios.



Como hemos comentado, estas normativas buscan que se fijen los principios para conseguir que la comunicación comercial del juego sea respetuosa con el juego responsable, con los menores de edad y gente vulnerable.

Un claro ejemplo de esto es la publicidad es en los programas de televisión nocturnos, ya que muchos de estos tienen siempre buenas marcas de audiencia y están promocionados por operadores de casas de apuestas, sobre todo de apuestas deportivas que en la mayoría de la audiencia están puestos en el tema del deporte.

Un ejemplo muy claro puede ser el del El Chiringuito de Jugones con una media de 190.000 espectadores a diario y con un 15% de la audiencia son gente joven.

*Ilustración 3: Programa Chiringuito patrocinando a casas de apuestas*



**Fuente:** Imagen extraída del canal MEGA

Otra de las técnicas que utilizaban los operadores en los medios de comunicación eran los bonos de bienvenida o promociones para captar a nuevos clientes ya que ofrecían una suma de dinero para comenzar y así fomentar las inscripciones y la participación. También hay que recalcar que el dinero que daban no era totalmente gratis ya que el propio operador establece una serie de condiciones como el dinero que debes apostar, la cantidad, la duración, etc.

Más tarde se modificó en base a un decreto ley aprobado por el gobierno de España en noviembre de 2020, a partir de mayo de 2021 las casas de apuestas no pueden ofrecer ofertas de captación a nuevos clientes, pero pueden ofrecer promociones y ofertas a aquellos de sus clientes que tengan una cuenta de juego abierta durante al menos 30 días, y hayan completado el proceso de verificación en la casa de apuestas.

Esto tampoco es que haya tenido mucho efecto ya que en esta situación lo que hicieron muchas casas de apuestas es adaptarse a la nueva normativa y ofrecer recompensas o bonos a los usuarios que tuvieran la cuenta creada más de 30 días o si llegaba a un cupo de días o cantidades jugadas.

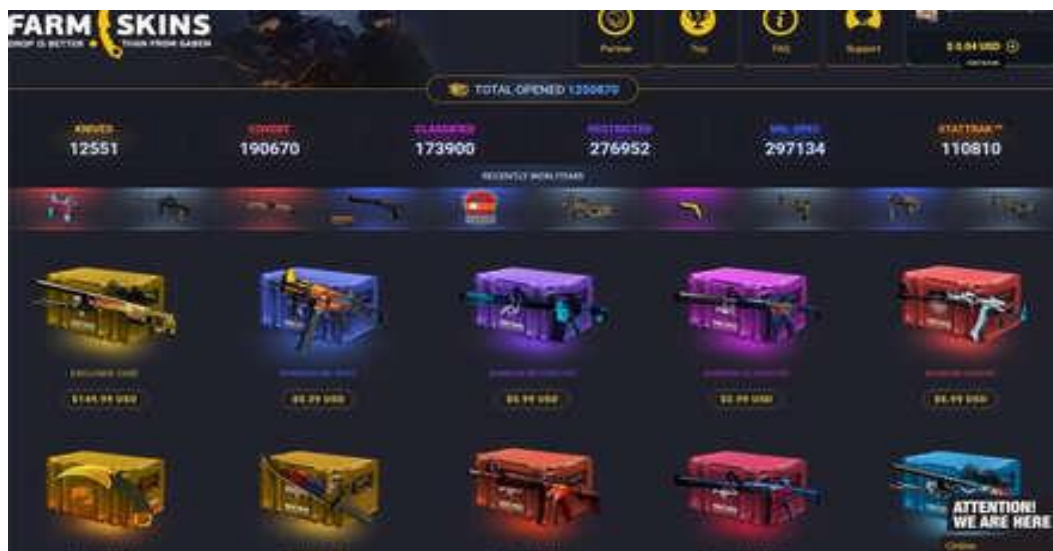
Como se puede apreciar las campañas publicitarias aún incitan a los ciudadanos a conocer el juego y sobre todo el juego en línea y se puede ver que los principales afectados son los jóvenes ya que esto puede evolucionar en un problema de adicción sin ser consciente de los efectos que este supone.

### 6.3 Nuevas modalidades de juego

En la actualidad están apareciendo infinidad de juegos diferentes con la finalidad de atraer el máximo de jugadores por eso cada vez más nos podemos encontrar videojuegos que pueden entrar perfectamente en la modalidad de juego de azar por que tienen las mismas características como el factor azar y dinero por medio, a diferencia en que estos el premio por más de ser dinero son artículos exclusivos del juego. Algunos de estos videojuegos tienen incluso un mercado en que se puede especular con los artículos ganados y venderlos a otros jugadores que quieran comprarlo.

Un claro ejemplo de esto sería el Counter Strike, este es un videojuego de disparos donde se enfrentan los jugadores en diferentes mapas. Pero aparte de esto tiene un sistema de Loot Boxes, esto significa un sistema donde por una cantidad de dinero puedes comprar una caja y una llave que más tarde la puedes abrir y te puede tocar un artículo relacionado con el juego como por ejemplo un cuchillo, armas, ropa etc.

*Ilustración 4: Loot Boxes Counter Strike: Global Offensive*



**Fuente:** Google imágenes

La única función de estos artículos es que te proporcionan un aspecto diferente a tu personaje cuando estás en una partida y los otros jugadores lo pueden ver. Esto para la comunidad joven resulta muy atractivo sobre todo en aquellos artículos que tienen una probabilidad bajísima de salir y son muy raros de ver, estos suelen ser los más cotizados ya que para los jugadores son artículos muy exóticos y exclusivos.





Esto está produciendo mucha controversia porque el principal consumidor de estos productos es un sector muy vulnerable como son los jóvenes incluso menores de edad. Otra problemática de esto es que no está controlado el acceso como es en el caso de los juegos de casas de apuestas que tienes que cumplir una serie de pasos para poder registrarte como enviar una foto de tu DNI y esperar unos días a que acepten el registro, en este caso al tratarse de videojuegos no hay que seguir ningún tipo de condiciones para jugar ya que entra en la categoría de videojuego no está regulado, el único filtro entre estos juegos y los menores sería el control parental ya que cualquiera que tenga acceso a una tarjeta de crédito puede participar.

Esta modalidad de videojuegos se está poniendo de moda cada vez más, y otra problemática de esta modalidad de videojuegos es que son totalmente gratis ya que los ingresos provienen de los micro pagos que hacen los jugadores por artículos exclusivos dentro de este, esto supone que cualquier persona puede acceder a estos, haciéndolos muy llamativos a los jóvenes ya que son los que menos poder adquisitivo tienen. Además de esto, hay una infinidad de juegos que contienen este método y para todas las plataformas ya sea para móvil, consola u ordenador.

En algunos países como en Bélgica o Holanda se han prohibido esta práctica en los videojuegos llegando incluso a prohibir el juego en el país por fomentar la ludopatía y adicciones a juegos.

La cantidad de juegos y la popularidad que tienen estos en los jóvenes y no tan jóvenes ha hecho que el ministro de Consumo, Alberto Garzón, ha anunciado que España será el primer país de Europa que contará con "una ley específica" que regule las "loot boxes" o cajas botín de los videojuegos, a través de un anteproyecto de Ley por el que se regulan los mecanismos aleatorios de recompensa asociados a productos de software interactivo de ocio.

Según indica en el Anteproyecto, *"las cajas botín se detectan ciertas características (como el uso de mecanismos aleatorios) similares a las de las máquinas de azar, que podrían comportar el surgimiento de conductas de consumo irreflexivas, compulsivas y patológicas. Por ello, y sin olvidar que gran parte de los usuarios de videojuegos son menores de edad, se ha considerado necesario de establecer una serie de normas que regulen su uso"*.

## CAPITULO 7: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 7.1 Conclusiones

Primero que todo hay que comentar que una de las problemáticas que me he encontrado en la realización del trabajo es en la dificultad que hay de encontrar y entender algunos datos sobre todo los relacionados con el juego presencial del sector privado. Los datos están vagamente actualizados y algunos están tan desordenados que provoca que sean muy difíciles de entender de donde salen cada una de las cantidades y esto ha hecho que haya sido difícil tratar la información y realización de los gráficos.

Como hemos podido comprobar el juego siempre ha sido un pasatiempo para la sociedad y tendremos que aprender a convivir con él además de que cada vez está más normalizado sobre todo en los jóvenes. Esto lo podemos ver reflejado hoy en día ya que en 2021 supuso un 0.6% del PIB en España por lo que podemos darnos cuenta de que tiene un impacto significativo en la economía y en la sociedad. También hemos visto que del juego dependen muchos trabajadores ya que en España en 2020 este sector dio empleo a 85.361. A pesar de todo esto, no podemos negar todos los problemas que puede acarrear un mal juego si no se tiene un buen control sobre este o se mantiene informada a la población desde jóvenes para evitar problemas como la adicción al juego.

Como hemos visto en el trabajo a pesar de todas las normativas que existen hoy en día para regular el juego en la modalidad presencial siempre se ha mantenido en una media 19.500 millones de euros apostados al año independientemente del 2020 que fue un año en el que no se puede tener una visión real de un año normal en el juego presencial por las restricciones que se produjeron a causa de la pandemia, por otra parte, en la modalidad online a diferencia de la presencial, ha ido en aumento las cantidades apostadas anualmente suponiendo un incremento del 103%, también hay que recalcar que igual que las restricciones producidas en 2020 disminuyeron las cantidades jugadas en la modalidad presencial esto hizo que incrementasen en el juego online ya que de 2020 a 2021 subió un 24%, además, otro dato interesante es la repercusión que tiene los juegos del estado ya que estos suponen una media de 11. 400 millones de euros en cantidades jugadas al año.

Otro dato muy llamativo es a pesar de que el juego del sector privado tiene más repercusión que el ofrecido por el estado refiriéndose a las cantidades apostadas, pero si nos fijamos en el margen de juego que es la variable que nos indica el gasto real que tienen los jugadores, los juegos que más gasto han repercutido en los jugadores en 2020 fueron los juegos del estado, siendo:

- Juegos sector público: 3.385 millones de euros (50.2%)
- Juegos sector privado: 3.384 millones de euros (49.8%)

Esto es muy interesante ya que prácticamente todas las regulaciones hacen referencia al sector privado como si el juego del sector público no acarreará problemas. Un claro ejemplo es la

prohibición de la publicidad del juego que no sea en franja horaria de 1:00 a 5:00 horas, como podemos ver esto solo afectaría al sector privado ya que cualquier persona que este mirando la televisión en fechas como por ejemplo navidad, seguro que vera algún anuncio de la lotería de navidad a cualquier hora y esto es un poco contradictorio ya que como hemos comentado antes la modalidad que más gasto repercute en las personas es la ofrecida por el Estado.

También hemos podido comprobar que el principal recurso que tienen las casas de apuestas para darse a conocer y captar a nuevos usuarios es la publicidad y el marketing un tema bastante controvertido por todas las polémicas que ha tenido ya que es uno de los principales detonantes para iniciarse en este mundo. A causa de esto existen diferentes regulaciones sobre este, a nivel estatal y autonómico, además de las políticas de juego responsable, aunque como hemos podido ver a lo largo del trabajo a pesar de todas estas medidas el gasto en publicidad y en marketing ha estado en constante aumento durante estos años como hemos visto en 2021 que hubo un 50% más de gasto que en 2016, esto supone que a pesar de todas las medidas impuestas no han tenido repercusión y las casas de apuestas siempre se han sabido adaptar rápido a los cambios y buscar otros caminos alternativos para llegar a su público objetivo.

Uno de los aspectos más importantes de las normativas que tenemos de la regulación del juego son las que hacen referencia en proteger a los sectores más vulnerables como pueden ser los jóvenes y menores de edad, pero a pesar de esto, a lo largo del trabajo nos podemos dar cuenta que son el principal objetivo de las casas de apuestas. Los efectos de esto lo podemos comprobar en la información que hemos analizado del informe sobre Adicciones Comportamentales 2021, que muchos de nuestros jóvenes su primera apuesta ya sea online o presencial es a los 15 años. Además, uno de los principales problemas de iniciación al juego son las máquinas Tipo B que se pueden encontrar en cualquier actividad de hostelería que tenga licencia. Estas máquinas son las que menos control tiene sobre los jugadores, siendo una puerta para los menores de edad o gente que no puede jugar en establecimientos de juego por su adicción a este.

Por otro lado, otra gran problemática que encuentro es la gran capacidad que tienen las casas de apuestas para adaptarse a las nuevas tecnologías para así llegar a más usuarios y con esto me refiero a la utilización de redes sociales, personajes de especial relevancia y sobre todo internet y el principal problema de esto es la poca regulación que se tiene sobre este terreno ya que muchos portales y personajes son de otros países y no están sometidos a estas regulaciones. A mi parecer este bombardeo de publicidad y marketing es bastante problemático ya que en este terreno la mayoría de los usuarios son jóvenes y menores de edad, más fáciles de manipular o de meterles en la cabeza falsas esperanzas de unas ganancias rápidas y fáciles.

Por último, y no menos importante uno de los grandes problemas que hemos podido ver es en la evolución y adaptación del juego, un dato bastante llamativo es que en 2021 en el tipo de juego que más gastaron los jóvenes fueron en los videojuegos, y es que en los últimos años han aparecido videojuegos que se asemejan bastante a una casa de apuestas, hasta el punto que podríamos decir que no hay diferencias entre estas, quitando por la manera que están tipificadas en nuestras Leyes, ya que muchos de estos videojuegos entra el factor azar y dinero

de por medio y al ser gratis todos sus ingresos son a partir de micro pagos y esto en muchos casos es sinónimo de Loot Boxes. Esto puede suponer a la larga una gran problemática teniendo en cuenta que el mayor sector de estos son jóvenes y menores de edad y esto puede suponer un añadido para encontrar atractivo el juego.

Como conclusión, como hemos podido comprobar vivimos en un tiempo donde el juego es un pasatiempo muy de moda y siempre estará entre nosotros ya que aparte de las problemáticas que tienen a través de este sector se recaudan muchos impuestos además de todos los puestos de trabajo que crea. El problema viene en que las casas de apuestas saben adaptarse muy bien a los tiempos y a las nuevas tecnologías ya que sus ingresos dependen de esto, y esto les hace actuar la mayoría de las veces sin importarles los riesgos que puedan tener hacia los usuarios ya que lo único que les interesa es tener la mayor rentabilidad, mientras por el otro lado el Estado se adapta de manera más lenta creando medidas contra los problemas que puedan aparecer y esto supone actuar cuando ya está el problema encima. Por otra parte, esta constante evolución que se está produciendo en el sector del juego está creando en la población joven una iniciación muy temprano a este y esto es un claro detonante para posibles adictos al juego en un futuro.

## 7.2 Medidas de prevención

Como ya hemos comentado el juego es un pasatiempo muy normalizado que siempre va a estar presente en nuestra sociedad por eso debemos aprender a convivir con el de la mejor manera posible para que este no derive en problemas como puede ser la adicción al juego, además, no podemos hablar de medidas prohibitivas ya que estas atentarían contra la libertad de las personas. Con el tema de la publicidad, respecto a la de internet es muy difícil controlarla por no decir casi imposible.

Por otra parte, sobre el tema de los menores hoy en día es muy difícil que puedan acceder a un establecimiento para jugar por todas las medidas que tienen estos a la hora de poder acceder a este servicio. En el ámbito online también es muy complicado que un menor pueda acceder por todas las medidas que tienen las casas de apuestas. Al final la única barrera que hay entre los juegos y los menores de edad sería el control parental que tienen los padres hacia estos.

Una de las mejores opciones para evitar estos problemas sería una buena educación desde pequeños, una buena base que concienciara a los jóvenes y a los más mayores de todos los problemas que pueden derivar de los juegos y de la poca probabilidad que hay de ganar dinero, y para prevenir esto se pueden hacer:

- Anuncios televisivos: Una de las principales medidas sería anuncios televisivos que sensibilicen a la sociedad de los problemas del juego.
- Charlas informativas: Otra medida que sería muy efectiva es la de charlas informativas a los más jóvenes como podría ser en los institutos, ya que si se coje el problema y se sensibiliza desde pequeños es menos probable que tengan problemas derivados del juego en un futuro.
- Talleres interactivos: Con esto nos referimos al igual que las charlas en los institutos, sería hacer una serie de talleres interactivos en que se les diera a los alumnos una



cantidad de dinero ficticio y que pudieran apostar en una serie de juegos. En este caso desde mi punto de vista sería más eficaz que las charlas ya que en estas muchos jóvenes desconectan o lo ven como una hora que no tienen clase y no prestan mucha atención, por lo contrario en los talleres, obligas a participar a todos los alumnos, además, que les haces ver las pocas probabilidades que tienen de ganar contra las casas de apuestas y esto a mi parecer es un punto muy importante ya que en la sociedad siempre se tiende a decir lo que se gana y nunca lo que se pierde y nos quedamos siempre con la imagen de las ganancias que tienen los otros si ver todo el dinero perdido que hay detrás.

En definitiva la principal medida es la de hacer cambiar la percepción que se tiene hacia los juegos en la sociedad ya que uno de los principales problemas de todo esto es que siempre se destaca lo bueno de este, como es el caso de ganar dinero rápido y fácil pero nunca se le da importancia a las pocas posibilidades que hay de ganar, ya que a la larga la banca siempre gana y es que para las casas de apuestas es un negocio y si pensamos con sentido común si no ganaran más dinero del que dan en premios no les sería rentable y no existirían.

Por otro lado, en el tema de los videojuegos es un tema bastante complicado ya que esta industria está muy avanzada en nuestra sociedad y es bastante difícil diferenciar que videojuego cruza la línea y pasa a ser más un juego de azar ya que siempre pueden refugiarse en que si no quieres gastar dinero no pasa nada ya que esto no te impide a jugar. Una de las posibles soluciones sería como las que se han implementado en las casas de apuestas online y en las que esta implementada en el anteproyecto de ley, y sería que en todos los videojuegos que entraran en la categoría de "Loot Boxes", que tengan que hacer un previo registro con el DNI para así que los menores de edad no puedan acceder a estos tipos de videojuegos.

## CAPITULO 8: BIBLIOGRAFIA

- DIRECCION GENERAL DE ORDENACION DEL JUEGO: Informe anual mercado de juego online estatal 2021  
<https://app.powerbi.com/view?r=eyJrIjojMGYyMzhiNWYtM2NmMy00YTk3LWJjYTAzOjZmZTkxMGNjMDYzIiwidCI6ImY2NTQwYWFiLTlkOWItNDBiNS05ODYzLTQ4YTlIMWlyYjU4YyIsImMiOjI9>
- MIGUEL ROA: Que es la ludopatía  
[https://pnsd.sanidad.gob.es/noticiasEventos/actualidad/2019\\_Actualidadpublica/pdf/2019\\_CEAPA\\_Ludopatia.pdf](https://pnsd.sanidad.gob.es/noticiasEventos/actualidad/2019_Actualidadpublica/pdf/2019_CEAPA_Ludopatia.pdf)
- FERNÁNDEZ-MONTALVO, J.; BÁEZ, C.; ECHEBURÚA, E. Ludopatía y trabajo: análisis de las repercusiones laborales de los jugadores patológicos de máquinas tragaperras  
<https://www.redalyc.org/pdf/1806/180618248001.pdf>
- CEJUEGO: Anuario del juego en España 2021  
<https://cejuego.com/wp-content/uploads/2021/11/2021-Anuario-Paginas.pdf>
- ANA M<sup>a</sup> DOMÍNGUEZ ÁLVAREZ Epidemiología y factores implicados en el juego patológico  
<https://idus.us.es/handle/11441/84514>
- JUEGOS ONLINE: una mirada desde el juego patológico (Online games: a view from the pathological game) Daniel Uchuypoma Canchumani:  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6230643>
- DIRECCION GENERAL DE ORDENACION DEL JUEGO: Informe anual datos de mercado español de juego 2019  
<https://app.powerbi.com/view?r=eyJrIjojNzBIMGUxYjctNDE0Zi00NjFjLWFMZmZyNTAzNTA0YjMwMDUxIiwidCI6ImY2NTQwYWFiLTlkOWItNDBiNS05ODYzLTQ4YTlIMWlyYjU4YyIsImMiOjI9>
- CARLOS GARCIA RODRIGUEZ TESIS DOCTORAL: El marco jurídico de los juegos de azar  
<https://eprints.ucm.es/id/eprint/40959/1/T38314.pdf>

### Webs Consultadas

- Historia de la evolución del juego de azar



<https://www.labrujulaverde.com/2021/03/origen-y-evolucion-de-los-juegos-de-azar-a-lo-largo-de-la-historia>

- LOS ORIGENES DEL JUEGO DE AZAR

<https://redhistoria.com/los-origenes-de-los-juegos-de-azar/>

- DIRECCION GENERAL DE ORDENACION DEL JUEGO: análisis del perfil del jugador online 2021

<https://www.ordenacionjuego.es/es/informe-jugador-online>

- Julián Pérez Porto y Ana Gardey 2017 Definición de azar

<https://definicion.de/azar/>

- INSTITUTO NACIONAL DE ESTUDIOS PSICOLOGICOS El juego patológico, una adicción oculta

<https://www.isep.es/actualidad-psicologia-clinica/juego-patologico-adiccion-oculta/>

- TWITCH DATOS

<https://twitchtracker.com/statistics>

#### Legislación consultada

- Ley 13/2011 de 27 de mayo, de Regulación del Juego

<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2011-9280>

- COMUNICACIÓN COMISIÓN EUROPEA DE 23 DE OCTUBRE DE 2012, Hacia un marco europeo global para los juegos de azar en línea

<https://www.boe.es/boe/dias/2019/07/15/pdfs/BOE-A-2019-10387.pdf>

- COMUNICACIÓN COMISIÓN EUROPEA DE 14 DE JULIO DE 2014, Principios para la protección de los consumidores y los usuarios de servicios de juego en línea y prevención entre los jóvenes

<https://www.boe.es/doue/2014/214/L00038-00046.pdf>

- REAL DECRETO LEY 16/1977 DE 25 DE FEBRERO, por el que se regulan los aspectos penales, administrativos y fiscales de los juegos de suerte, envite o azar y apuestas

<https://www.boe.es/eli/es/rdl/1977/02/25/16>

- LEY 56/2007, DE 28 DE DICIEMBRE, de Medidas de Impulso de la Sociedad de la Información

<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2007-22440>



- LEY 1/2020 DE 11 JUNIO, de regulación del juego y de prevención de la ludopatía en la Comunidad Valenciana

[https://www.boe.es/diario\\_boe/txt.php?id=BOE-A-2020-11046](https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2020-11046)

- LEY 13/2022, DE 7 DE JULIO, General de Comunicación Audiovisual.

<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-11311>

- ANTEPROYECTO DE LEY por la que se regulan los mecanismos aleatorios de recompensa asociados a productos de software interactivo de ocio

<https://www.consumo.gob.es/sites/consumo.gob.es/files/BORRADOR%20APL%20Y%20MAIN%20MECANISMOS%20ALEATORIOS%20RECOMPENSA%20010722.pdf>



## ANEXO

### OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

En 2015 los estados miembros de las Naciones Unidas aprobaron los ODS. Los ODS son una iniciativa global destinada a la acción de erradicar la pobreza, el cuidado del planeta y la disminución de las oportunidades. Aprobaron 17 objetivos como parte de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, que establece planes para alcanzar estos objetivos en un plazo de 15 años.



Hoy en día, estos objetivos no se están cumpliendo dentro del plazo que se esperaba, dependiendo del país estos objetivos están avanzando a un ritmo diferente ya que cada uno está a diferentes niveles de desarrollo. En relación con el presente trabajo, podrían tener relación con los siguientes ODS:

#### **Objetivo 1 fin de la pobreza**

En este apartado se puede relacionar con nuestro trabajo ya que muchas veces se apuesta para disponer de dinero de una manera rápida, sobre todo las personas con menos recursos económicos y esto termina muchas veces en que las personas terminen en una situación de pobreza extrema después de haber perdido todo su dinero afectando a todos los miembros de la unidad familiar.

#### **Objetivo 3: Salud y bienestar**

Como hemos visto en el trabajo los problemas derivados del juego pueden convertirse en una adicción y afectar a la salud mental de las personas, y esto puede afectar a la hora de tener una buena salud y bienestar.

Este objetivo busca garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades, y asegurar así el desarrollo sostenible, dentro de este objetivo podemos encontrar 2 puntos que podrían estar perfectamente relacionados con el juego patológico.

*3.4 “Para 2030, reducir en un tercio la mortalidad prematura por enfermedades no transmisibles mediante la prevención y el tratamiento y promover la salud mental y el bienestar”.*

*3.5 “Fortalecer la prevención y el tratamiento del abuso de sustancias adictivas, incluido el uso indebido de estupefacientes y el consumo nocivo de alcohol”.*

#### **Objetivo 4 Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos**

Con este objetivo podríamos encontrar algo de relación ya que como hemos visto el juego está entrando en la vida de muchos adolescentes y menores, así que la educación es fundamental para prevenirse de una adicción al juego e informar de un uso responsable de este para así prevenir en el futuro problemas. Por eso uno de los puntos que puede tener relación es:



4.7 *“De aquí a 2030, asegurar que todos los alumnos adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, entre otras cosas mediante la educación para el desarrollo sostenible y los estilos de vida sostenibles...”*.

**Objetivo 8: Trabajo decente y crecimiento económico**

Este apartado lo podemos relacionar ya que este sector ofrece muchos puestos de trabajo y esto produce un crecimiento económico, por otra parte, también podemos relacionarlo con que este sector haga un buen uso de sus políticas y proporcione unos servicios adecuados teniendo en cuenta la salud de los consumidores ya que como hemos visto en el trabajo a los operadores solo les interesa tener la mayor rentabilidad posible sin tener en cuenta el bienestar de los consumidores.