

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Facultad de Comunicación

Grado en Comunicación Audiovisual

Producción y realización de un reportaje de creación radiofónica:

La ludopatía en los Jóvenes

Realizado por:

Daniel González Villegas

y

Noelia Moya Rufino

Tutorizado por:

Miguel Ángel Pérez Gómez

Curso 2019-2020



Índice

1. ¿En qué consiste?.....	1
2. Target.....	2
3. Tema.....	3
4. Ficha artística y técnica.....	4
5. Sinopsis y descripción.....	5
6. Característica del proyecto.....	6
7. Rasgos específicos.....	6
8. Tratamiento.....	7
9. Directorio de entrevistados.....	8
10. Documentación.....	11
11. Bibliografía.....	17
12. Anexos.....	19
12. 1. Anexo 1.....	19
12.2. Anexo 2.....	21

¿En qué consiste?

Este trabajo radiofónico es un podcast que fusiona el reportaje con la ficción para formar un género híbrido: el reportaje ficcional, centrado en la ludopatía en los jóvenes.

El carácter periodístico lo conseguimos mediante entrevistas a afectados, familiares y profesionales en el ámbito del juego y el azar, que nos proporcionan la parte más real del proyecto. Por otro lado, el aspecto ficcional se encuentra en la historia narrada, en primera persona, de un caso de ludopatía.

Vidas Enterradas de Conchi Cejudo en la Cadena Ser y La Libélula de Juan Suárez en Radio 3 son dos buenos ejemplos de hibridaciones radiofónicas en antena actualmente.



Target

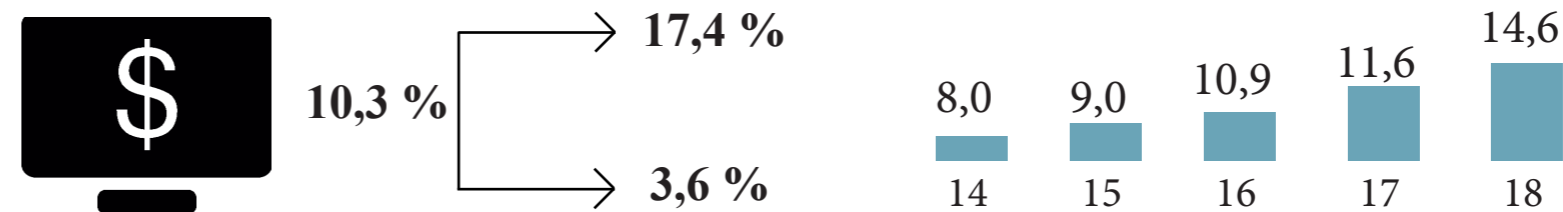
Este podcast radiofónico de carácter híbrido está pensado para un público público joven debido a que cada vez comienzan a entrar en el mundo de los juegos electrónicos o de azar y en las apuestas a una edad más temprana.

Al tener una finalidad académica, nos centramos en adolescentes de entre 13 y 18 años para intentar prevenir ese aumento que se ha producido en el ámbito del juego y las apuestas por parte de los jóvenes mayores que tienen más de 18 años.

Por ello, también nos centramos en los jóvenes de entre 18 y 25 años, al ser el rango de edad que se ha visto más afectado por la ludopatía.

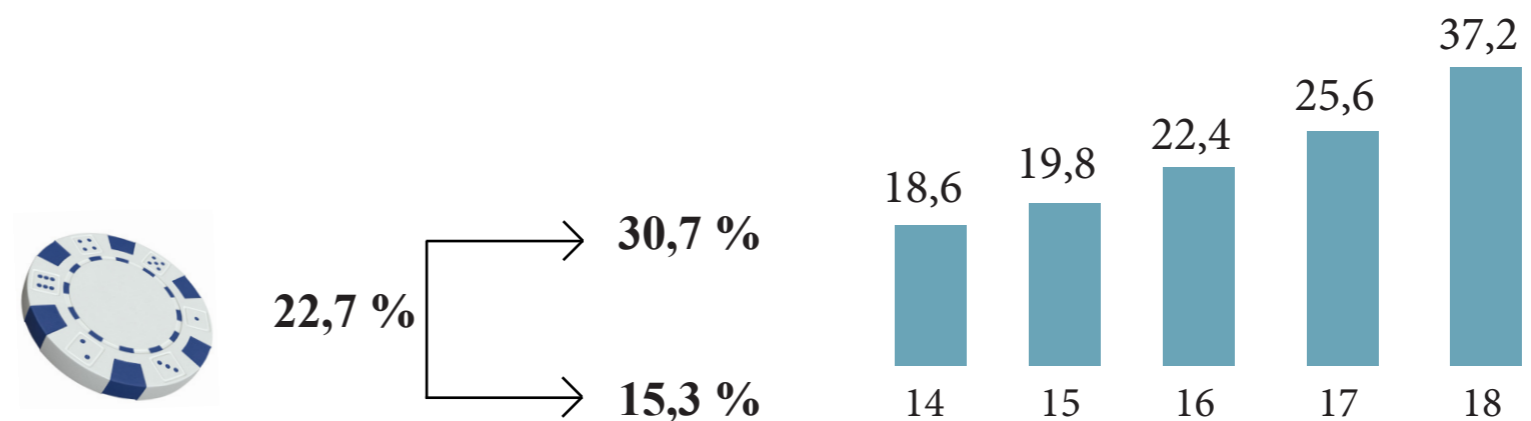
Prevalencia a jugar dinero online

(total de estudiantes 14-18 años en el último año)



Prevalencia a jugar dinero presencial

(total de estudiantes 14-18 años en el último año)



Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES). Año 2019

Tema

TEMA PRINCIPAL

“Los jóvenes cada vez apuestan a una edad más temprana”

TEMAS SECUNDARIOS

1

Cuál es la legislación actual y cuáles son los cambios más relevantes que se van a producir en la próxima reforma de la Ley del Juego de 2012.

“La publicidad del juego solo se podrá emitir en horario de madrugada de 1 a 5 de la mañana en cualquier medio de comunicación”. (Propuesta de reforma legislativa de regulación de la publicidad por el Ministerio de Consumo)

2

Conocer el funcionamiento, los patrones y pautas psicológicas que se desarrollan en el cerebro de un ludópata.

“Yo juego al póker mucho, juego a la semana tres o cuatro veces, bastante. Porque le vi a mi novio y ya le cogí vicio”. (Estudio Centro Reina Sofía (2020). Frecuente, mujeres, online/presencial, 22-24 años, Madrid)

3

El avance de las nuevas tecnologías en los últimos años ha facilitado la accesibilidad al juego.

“En el programa piloto este que hicimos para el ayuntamiento, a pesar de que era un tema de juego patológico y tal, lo anunciaron el AMPA y todo esto... (...) los padres venían más pensando en problemas de nuevas tecnologías. En plan, es que mi niño está todo el día con el móvil y no me hace ni caso.” (Psicóloga de AONUJER)

4

Qué papel desempeña la publicidad de las casas de apuestas y qué efectos producen en los menores.

“2019 fue el año que más dinero se gastó en marketing con 372 millones de euros”. (Ver anexo 1)

Ficha artística y técnica

Título original: *La ludopatía en los jóvenes*

Año: 2020

Duración: 21'

País: España

Dirección: Noelia Moya

Guion: Noelia Moya

Género: Reportaje de ficción

Reparto: Javier Moya, Nuria González, Lola Gómez, Manuel Romero, Ana Mellado, José Jiménez, Jorge Barroso, Eufemia Romero (por orden de aparición).



Sinopsis

Javier, ludópata desde hace 20 años, cuenta, en su primer día de terapia grupal, su historia desde que empezó en el mundo del juego y las apuestas hasta que decidió acudir a una asociación para comenzar con la rehabilitación.

Descripción

A través de esta historia ficcional se introducen entrevistas a diferentes profesionales expertos en el ámbito del juego y del azar, que dan respuesta a diferentes cuestiones relacionadas con la ludopatía.

Además de expertos en el tema, también hemos contactado con personas que han vivido en primera persona la adicción al juego junto a sus familiares para confrontar las dos experiencias: por una parte, conocer la historia desde que empezó en el mundo del juego y el azar hasta llegar a una dependencia absoluta y, por otra parte, saber cómo es vivir con una persona ludópata y qué problemas conlleva.

Características

Actualmente, en el medio radiofónico no se encuentra una gran variedad de reportajes ficcionales, sino que, más bien, apuestan por un género u otro, siendo el reportaje periodístico de preguntas – respuestas lo más utilizado. Así, en este proyecto, aparece el género radiofónico por excelencia junto a un elemento diferenciador y no tan utilizado en este medio como es la ficción, a diferencia, de otros medios de comunicación como la televisión o el cine.

Hay que decir que, la parte periodística no aparece en su forma más pura, puesto que anulamos las preguntas para evitar que el oyente se salga de la historia principal. Por el contrario, incluimos una voz femenina a modo de locutora, que presenta a los diferentes entrevistados la primera vez que aparecen.

Rasgos específicos

El principal rasgo diferenciador de este podcast radiofónico es la utilización de la hibridación de géneros, en concreto, del reportaje y la ficción; de lo real y lo no real.

Las entrevistas a personas con conocimiento en el tema de la ludopatía, ya sea por profesión o por haber padecido esta enfermedad, se intercalan perfectamente a lo largo de la historia ficcional. De todos modos, la historia está marcada por un importante carácter realista debido a varias cuestiones. En primer lugar, por estar contada en primera persona por un profesional del medio radiofónico por lo que parece que lo ha vivido realmente y, en segundo lugar, porque la historia está hecha a partir de sucesos reales.

Tratamiento

Elegir hacer un podcast radiofónico de carácter híbrido para explicar la ludopatía no es una elección baladí, debido a que, a día de hoy, de las obras que hay realizadas sobre este tema, la mayoría son documentales y reportajes. De esta manera, conseguíamos diferenciarnos de los productos dominantes en la industrial actual.

Debido a que nos dirigimos a un público joven el contenido está escrito de manera sencilla e inteligible: Por una parte, en la historia ficcional, hemos dado total libertad al protagonista a la hora de interpretar el papel para que cambie palabras y haga las pausas que considere necesarias, y así, parezca lo más real posible. Por otra parte, las entrevistas apenas contienen tecnicismos, por el contrario, las cuestiones más técnicas están explicadas de la manera más sencilla posible para que el oyente no tenga ningún problema a la hora de entender el relato en su conjunto.

En definitiva, trabajar con dos géneros al mismo tiempo, como son el reportaje y la ficción, permiten elaborar un contenido creativo, innovador e interesante para atraer a nuestro target.



Directorio

NOMBRE: Ana María
APELLIDOS: Mellado Fernández
LOCALIDAD: Aracena (Huelva)
PROFESIÓN: Jubilada
MÓVIL: 663 54 16 96
E-MAIL: anamariamelladofernandez@gmail.com
¿HA ACCEDIDO A PARTICIPAR? <input checked="" type="radio"/> SI NO
¿POR QUÉ PARTICIPA? <p>Ana es una persona que sabe lo que es vivir con una persona ludópata. Desde que se casó, su marido ha jugado a las máquinas tragaperras, llegando a gastar todo el dinero que tenían.</p>

entrevistados

NOMBRE: Eufemia
APELLIDOS: Romero García
LOCALIDAD: Los Romeros (Huelva)
PROFESIÓN: Limpiadora
MÓVIL: 663 54 16 96
¿HA ACCEDIDO A PARTICIPAR? <input checked="" type="radio"/> SI NO
¿POR QUÉ PARTICIPA? <p>Eufemia, la mujer de Manuel, ha accedido a la entrevista para hablarnos de cómo es vivir con una persona que ha sido ludópata durante 10 años de su vida y qué acciones tomaron, tanto ella como su familia, para solucionar el problema de su marido.</p>

NOMBRE: Jorge
APELLIDOS: Barroso Barrera
LOCALIDAD: Huelva (Huelva)
PROFESIÓN: Presidente de AOUNJER
MÓVIL: 666 321 906
E-MAIL: aonujer@gmail.com
¿HA ACCEDIDO A PARTICIPAR? <input checked="" type="radio"/> SI NO
¿POR QUÉ PARTICIPA? <p>Jorge es presidente de la Asociación Onubense de Jugadores de Azar en Rehabilitación (AONUJER) y ha accedido a la entrevista para hablarnos de ciertos aspectos relacionados con la ludopatía como la legislación actual y los cambios que se van a producir en la siguiente reforma, cuál es el protocolo de actuación que se lleva a cabo para una persona recién llegada a la asociación, cómo está afectando la publicidad a los más jóvenes, entre otras cuestiones.</p>

NOMBRE: José
APELLIDOS: Jiménez Medina
LOCALIDAD: Sevilla (Sevilla)
PROFESIÓN: Presidente de ASEJER
MÓVIL: 666 321 906
E-MAIL: presidencia@asejer.es
¿HA ACCEDIDO A PARTICIPAR?
¿POR QUÉ PARTICIPA? <p>José, antes de ser presidente de la Asociación Sevillana de Jugadores de Azar en Rehabilitación (ASEJER), fue ludópata. Principalmente, nos interesa su figura como presidente para saber cómo funciona esta asociación, qué medidas con respecto a la ludopatía se han ido tomando a lo largo de los años, cuál es la ayuda que reciben por parte del Estado y cuál es la situación actualmente con respecto a los jóvenes, entre otros aspectos a tener en cuenta.</p>

NOMBRE: Lola
APELLIDOS: Gómez Noguera
LOCALIDAD: Huelva (Huelva)
PROFESIÓN: Psicóloga en AONUJER
MÓVIL: 663 54 16 96
¿HA ACCEDIDO A PARTICIPAR? <input checked="" type="radio"/> SI <input type="radio"/> NO
¿POR QUÉ PARTICIPA? Lola lleva muchos años trabajando como psicóloga en la Asociación Onubense de Jugadores de Azar en Rehabilitación (AONUJER). Para este trabajo enfocado en la ludopatía, el aspecto psicológico es necesario para saber cómo funciona la mente de un ludópata, qué sustancias químicas son las que se activan en el momento de jugar y qué efectos producen en el jugador.

NOMBRE: Manuel
APELLIDOS: Romero de la Osa
LOCALIDAD: Aracena (Huelva)
PROFESIÓN: Jubilado
MÓVIL: 616 91 88 85
¿HA ACCEDIDO A PARTICIPAR?
¿POR QUÉ PARTICIPA? Manuel, ludópata desde hace 20 años, nos cuenta su experiencia desde que empezó a jugar hasta que su mujer Eufemia decidió pedir ayuda a la asociación AONUJER en Huelva.

Aquí solo están los entrevistados que aparecen en el proyecto final. Para ver el resto de personas con las que hemos contactado ver anexo 2.

Documentación

Breve historia del juego. El caso de España

El juego es una actividad económica que el ser humano ha practicado desde hace siglos. Durante la Edad Antigua y la Edad Media, las apuestas de dinero o de bienes materiales eran exclusivamente de carácter privado. Con la llegada de la Edad Moderna, los Estados y gobiernos empiezan a interesarse por los juegos de azar y las apuestas como una actividad recaudatoria. Es así, como adquiere una dimensión administrativa y fiscal. A partir de la Edad Contemporánea, el juego se consolida como una actividad económica importante, tanto para los gobiernos en forma de recaudación de impuestos, como para las empresas del sector que generan grandes beneficios gracias al juego (Chóliz, M.).

Durante la Dictadura Franquista (1939-1975), el juego estaba prohibido porque se consideraba una actividad de vicio. Sin embargo, los únicos juegos de azar permitidos eran la Lotería Nacional (1812), las apuestas hípcas (1957), el cupón de la ONCE (1939) y las quinielas de fútbol (1946). En 1977, dos años más tarde tras la muerte de Francisco Franco, se legalizaron los casinos y las salas de bingo.

En España, la legalización del resto de los principales juegos se llevó a cabo en los siguientes momentos históricos: carreras de galgos (1935), Lotería Primitiva (1986), máquinas recreativas y de azar (1981), Bonoloto (1988), Lotería Presorteadada (2006). Quizás, la legalización más trascendental fue en 1981 con las máquinas tragaperras, que en su primer año recaudó más de seis mil millones de euros. Lo interesante es que el resto de juegos mantuvo el número de jugadores, lo que indica que no hubo un desplazamiento de jugadores, sino que aparecieron nuevos jugadores.

Los principales juegos nacionales son:

- Juegos gestionados por el Estado: Loterías, quinielas y apuestas deportivas, siendo la Lotería de Navidad el 25 de diciembre uno de los sorteos más mediáticos e importantes del país. “Se estima que el 75% de los españoles juega a este sorteo y el 72% del dinero que se juega se hace en grupo (Garvía, 2008)”.
- Juegos de gestión privada: bingo y casinos, legalizados en 1977, y máquinas tipo “B” en 1981. Estas últimas han sufrido una importante proliferación debido a que no solo se encuentran en salones de juegos, sino que también se encuentran en bares y restaurantes. “A pesar de ello, el porcentaje de jugadores de máquinas tipo “B” es mucho menor que el de loterías, aunque el gasto en máquinas tipo “B” supone aproximadamente el 40% de todos los juegos de azar (Chóliz, M.)”.
- Juegos mixtos. La ONCE pertenece al ámbito privado, pero posee una serie de derechos públicos de carácter social y fiscal, con el propósito de mejorar la vida de las personas con discapacidad visual en todo el territorio nacional.



La distribución de competencias referentes a los juegos de azar está formada de la siguiente manera:

COMPETENCIA ESTATAL

Juegos de azar online: apuestas, juegos de casino, póquer, máquinas de azar y bingo.

Concursos.

COMPETENCIA AUTONÓMICA

Juegos presenciales: juegos de casino, bingo, máquinas de juego y azar y apuestas.

Juego online autonómico.

Loterías de ámbito autonómico.

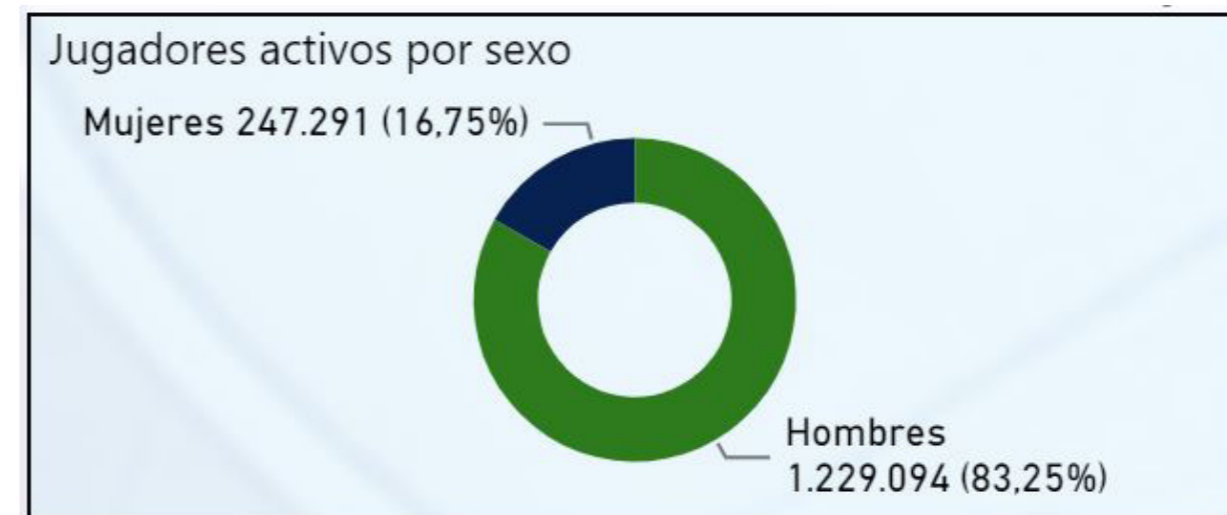
Otros juegos de carácter tradicional.

Definición de ludopatía. El jugador joven: inicios, hábitos y consolidación

Desde 1992, la Organización Mundial de la Salud (OMS) reconoce la ludopatía como “un trastorno consistente en la presencia de frecuentes y reiterados episodios de juegos de apuestas, los cuales dominan la vida del/a enfermo/a en perjuicio de los valores y obligaciones laborales, materiales y familiares del mismo”.

En la mayoría de los casos, el jugador joven comienza en el mundo del juego y las apuestas, por considerar el hábito de jugar una actividad de ocio y entretenimiento más, que se puede realizar de forma grupal. El problema comienza a surgir cuando deja de ser una opción social para convertirse en un hábito individual.

Un caso especial son las mujeres que, en ocasiones, inician el hábito por igualarse al grupo masculino, que son el perfil por rango de edad más numeroso en comparación con las mujeres.



Gráfica del Resumen anual Principales Magnitudes (2018) de la Dirección General de Ordenación del Juego. Gobierno de España

Entre los motivos que hacen que un joven empiece a jugar se encuentran:

1. Los “bonos de bienvenidas”, dinero ficticio y no canjeable.
2. La ilusión de ganar más que la propia recompensa.
3. El demostrar socialmente las habilidades en el juego y las apuestas. De hecho, “los jóvenes diferencian entre los juegos de puro azar y los que hay que saber para poder ganar”.

El problema está cuando pasamos de:

1. Los bonos de bienvenidas a gastar dinero propio,
2. para seguir jugando y recibir recompensas inmediatas. Aquí se genera en el imaginario, la idea de “dinero fácil”.
3. Y se empieza a perder cierto control entre lo ganado y lo perdido.

En palabras de Robert Custer, el jugador patológico padece una serie de fases a lo largo de su adicción al juego:

1

Fase de ganancia: las apuestas producen que el jugador sienta placer al conseguir ganancias. Mientras que el jugador social se mantendría en esta fase, el ludópata seguiría jugando.

2

Fase de pérdida: el ludópata empieza a jugar solo y un excesivo optimismo por parte del jugador provoca que invierta grandes cantidades de dinero. Aquí es cuando se producen importantes pérdidas y se empieza a gastar dinero destinado a otros asuntos en el juego y a pedir dinero a familiares, conocidos y a entidades bancarias.

3

Fase de desesperación: el ludópata intenta autoconvencerse de que controla el tiempo y el dinero invertido en el juego y las apuestas, pero el tiempo empleado cada vez es mayor y las pérdidas y los préstamos solicitados no se recuperan. La actitud del jugador es irritable y las relaciones familiares y sociales cada vez son más difíciles de llevar.

4

Fase de desesperanza (incluida por otros autores posteriormente): el jugador patológico presenta signos de abandono personal e incluso indicios de depresión.

Legislación actual y cambios más relevantes desde la Democracia

Hasta que en 2012 no permitieron las primeras licencias relativas al juego online (casino, bingo, tragaperras, apuestas y póquer online), la legislación del juego había sufrido pocos cambios desde la Ley del Juego en 1986. Pero, con la irrupción de las apuestas y juegos electrónicos a través de Internet, el Estado tuvo que tomar medidas al respecto, puesto que la normativa vigente hasta el momento no presentaba una regulación adecuada para este nuevo mercado online que empezaba a tener cada vez más presencia entre los jugadores. Operadores líderes como Codere o Sportium comenzaban su actividad.

Por ello, en la Ley 13/2011, de la regulación del juego (vigente a día de hoy), que no empezó a aplicarse hasta 2012, desarrollaron una regulación específica para las apuestas online, pero no para los juegos de azar en internet. En esta nueva legislación, una de las medidas más relevantes fue la implantación de un dominio web “.es”, para que los operadores extranjeros estuvieran en la obligación de actuar desde España. Anteriormente, las casas de apuestas extranjeras atraían a jugadores españoles desde portales con dominio “.com”, que estaban reguladas por las leyes de sus propios países. Esto supuso un gran avance en la regulación del control a este tipo de casas de apuestas (Barjola, J.).

La ley actual distingue entre dos tipos de licencias:

- Licencias de carácter general: apuestas, concursos y otros tipos de juegos.
- Licencias de carácter singular: bingos, ruletas, máquinas, apuestas deportivas o juegos de casino.

En cuanto al ámbito publicitario, a día de hoy, se sigue rigiendo por la Ley General de Publicidad de 1988. Así, el Ministro de Consumo, Alberto Garzón, el próximo mes de octubre, tomará una serie de medidas publicitarias con el objetivo de garantizar una mayor protección pública.

Las medidas más relevantes son:

1

La publicidad del juego solo se podrá emitir en horario de madrugada de 1 a 5 de la mañana en cualquier medio de comunicación. Esta limitación publicitaria fue publicada en el Boletín Oficial del Estado el 1 de abril en el artículo 37 (ver anexo 2) de manera excepcional durante el confinamiento por el COVID-19; con la diferencia de que solo podía emitirse publicidad en la televisión. Esta restricción terminó el 10 de junio con “la vuelta a la normalidad”.

2

No se podrán patrocinar casas de apuestas o cualquier empresa relacionada con el juego en camisetas o equipaciones deportivas.

3

Las promociones de captación de clientes, más conocidas como “bonos de bienvenidas”, quedarán prohibidas.

4

Se prohíbe “de manera generalizada, con excepciones muy tasadas, la aparición de personajes de notoriedad pública” en los anuncios publicitarios relacionados con los juegos de azar y las apuestas.

Estas iniciativas tienen como objetivo común “proteger a los colectivos más vulnerables como son los menores de edad, los jóvenes y los afectados por el juego patológico, debido al interés que suponen para ellos tanto las nuevas tecnologías como el deporte” (Alberto Garzón, 2020).

Bibliografía

ASEJER (2018). Memoria ASEJER 2018. Sevilla: ASEJER.

ASEJER (2019). Memoria ASEJER 2019. Sevilla: ASEJER.

ASEJER (2020). Datos sociodemográficos, clínicos y de juego de la población en autoayuda. Sevilla: ASEJER

Barjola, J.M. (2019). ¿Qué dice la ley sobre el fenómeno de las casas de apuestas online?, de Noticias Jurídicas. Sitio web: <http://noticias.juridicas.com/actualidad/noticias/14296-iquest%3Bque-dice-la-ley-sobre-el-fenomeno-/>

Boletín Oficial del Estado (2020). Real Decreto-ley 11/2020, de 31 de marzo, por el que se adoptan medidas urgentes complementarias en el ámbito social y económico para hacer frente al COVID-19. Gobierno de España. Sitio web: <https://www.boe.es/boe/dias/2020/04/01/pdfs/BOE-A-2020-4208.pdf>

Chóliz, M. (2006). Adicción al juego de azar. Universidad de Valencia: [https://www.uv.es/choliz/ADICCION%20AL%20JUEGO%20\(MCholiz\).pdf](https://www.uv.es/choliz/ADICCION%20AL%20JUEGO%20(MCholiz).pdf)

Chóliz, M. y Mazón, M. (2019). “La epidemia de la adicción al juego online en la adolescencia: un estudio empírico del trastorno de juego”. Universidad de Valencia: Departamento de Psicología básica.

Chóliz, M. y Mazón, M. (abril, 2011). El efecto de la crisis económica sobre el gasto en juego de azar. Información psicológica, 101, 4-13.

Dirección General de Ordenación del Juego (2018) “Análisis del perfil del jugador online 2018”. Sitio web: <https://www.ordenacionjuego.es/es/informe-jugador-online>

Dirección General de Ordenación del Juego (2018) “Datos del mercado español de juego 2018”. Sitio web: <https://www.ordenacion-juego.es/es/datos-mercado-espanol-juego>

Dirección General de Ordenación del Juego (2020) “Mercado de juego online estatal 2020 T1”. Sitio web: <https://app.powerbi.com/view?r=eyJrIjoiOTVhMTc1OTYtMTFINS00MzVjLTlhNTU0ODkxZDZiY2E5IiwidCI6ImY2NTQwYWFiLTlkOWItNDBiNS05ODYzLTQ4YTllMWIyYjU4YyIsImMiOiI9>

Dirección General de Ordenación del Juego (abril 2020). “Memoria de actividad 2019”. Sitio web: <https://www.ordenacionjuego.es/es/memorias-informe-anual>

Megías, I. (2020). Jóvenes, juegos de azar y apuestas. Una aproximación cualitativa. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad.

Redacción Consalud (2020). “Jugar y apostar dinero, una conducta adictiva integrada en el ocio de los jóvenes españoles”. Sitio web: https://www.consalud.es/pacientes/jugar-apostar-dinero-conducta-adictiva-integrada-ocio-jovenes-espanoles_73104_102.html

Redacción Consalud (2020). “El juego seduce a los jóvenes: ya es una forma más de ocio para los adolescentes”. Sitio web: https://www.consalud.es/pacientes/juego-seduca-jovenes-convirtiendose-forma-ocio-habitual_73701_102.html

Anexos

Anexo 1

NOMBRE: Antonio
APELLIDOS: Perez Macías
LOCALIDAD: Aracena (Huelva)
PROFESIÓN: Jubilado (Profesor de primaria)
MÓVIL: 627 89 88 39
E-MAIL: antoniopema@gmail.com
¿HA ACCEDIDO A PARTICIPAR? <input checked="" type="radio"/> SI NO
¿POR QUÉ PARTICIPA? <p>Antonio, actualmente jubilado, ha sido profesor de primaria toda su vida. Decidimos hacerle una entrevista para que nos hablará de su percepción acerca de algunas leyes sobre las casas de apuestas respecto a los colegios y qué medidas podrían llevar los colegios para evitar el auge de jóvenes en las apuestas en los últimos años.</p>

NOMBRE: Luis
APELLIDOS: Remesal Nogales
LOCALIDAD: Carboneras (Huelva)
PROFESIÓN: Estudiante
MÓVIL: 679 63 17 41
¿HA ACCEDIDO A PARTICIPAR? <input checked="" type="radio"/> SI NO
¿POR QUÉ PARTICIPA? <p>El perfil de estudiante nos interesa para saber las opiniones que tiene acerca de la ludopatía, si ha jugado/apostado alguna vez ya sea online o físicamente y de ser así, que nos cuente su experiencia y con qué aseidad lo hace.</p>

NOMBRE: Óscar Juan
APELLIDOS: Hernández López
LOCALIDAD: Aracena (Huelva)
PROFESIÓN: Abogado
MÓVIL: 606 682 946
E-MAIL: ojhl2000@gmail.com
¿HA ACCEDIDO A PARTICIPAR?
¿POR QUÉ PARTICIPA? Óscar nos explica las medidas legislativas que se han tomado desde 1986 con la primera ley del juego y las reformas que van a producirse en los años posteriores.

El organizador o, en su caso, el minorista, procederán a efectuar los reembolsos citados anteriormente en un plazo no superior a 60 días desde la fecha de la resolución del contrato o desde aquella en que los proveedores de servicios hubieran procedido a su devolución.

Artículo 37. Medidas de restricción a las comunicaciones comerciales de las entidades que realicen una actividad de juego regulada en la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

1. Las medidas previstas en este artículo se aplican a todas las entidades que desarrollen una actividad de juego incluida en el ámbito de aplicación de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

2. A efectos de lo previsto en este artículo, se entiende por comunicaciones comerciales cualquier forma de actividad publicitaria difundida por cualquier medio o soporte, destinada a promocionar, de manera directa o indirecta, las actividades de juego definidas en el ámbito de aplicación de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, o las entidades que las realizan.

3. Se prohíben las comunicaciones comerciales que, de forma implícita o expresa, hagan referencia a la situación de excepcionalidad que deriva de la enfermedad COVID-19 o interpielen al consumo de actividades de juego en este contexto.

4. Durante el tiempo de vigencia de la declaración del estado de alarma realizada por el Real Decreto 463/2020, de 14 de marzo, las entidades referidas en el apartado 1 no podrán realizar las siguientes actuaciones:

a) Actividades de promoción dirigidas a la captación de nuevos clientes o de fidelización de clientes existentes que recojan cuantías económicas, bonos, bonificaciones, descuentos, regalos de apuestas o partidas, multiplicadores de cuotas o premios o cualquier otro mecanismo similar.

b) Emisión de comunicaciones comerciales en los servicios de comunicación audiovisual referidos en el artículo 2.2 de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual, incluidos los servicios a petición cuando aquellas sean distinguibles y separables, excepto en la franja horaria comprendida entre la 1 y las 5 de la mañana.

c) Emisión de comunicaciones comerciales que se comercialicen, vendan u organicen por prestadores de servicios de intercambio de vídeos a través de plataformas definidos como tales en la Directiva (UE) 2018/1808 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 14 de noviembre de 2018, por la que se modifica la Directiva 2010/13/UE sobre la coordinación de determinadas disposiciones legales, reglamentarias y administrativas de los Estados miembros relativas a la prestación de servicios de comunicación audiovisual, excepto en la franja horaria comprendida entre la 1 y las 5 de la mañana.

d) Emisión de comunicaciones comerciales en servicios de la sociedad de la información (incluidas comunicaciones individualizadas en correos electrónicos o medios equivalentes y redes sociales).»

5. El incumplimiento de cualquiera de las obligaciones establecidas en este artículo tendrá la consideración de infracción grave a los efectos de lo dispuesto la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.