



La ludopatía en los jóvenes

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Realizado por: Daniel González Villegas
y Noelia Moya Rufino

Tutorizado por: Miguel A. Pérez Gómez

Comunicación Audiovisual 2019/2020

Fecha de presentación: septiembre 2020

Índice

1. Introducción	3
2. Objetivos	4
2.1. Objetivos personales	4
2.2. Objetivos profesionales	4
3. Descripción del proyecto	5
3.1 Definiendo el proyecto	5
3.2 Componentes del proyecto	6
3.3. Ejecutando el proyecto	7
4. Influencias	11
5. Temas tratados y justificación	12
6. Reflexión teórica	13
7. Conclusiones	14
8. Referencias bibliográficas	18
9. Anexos	20
9.1. Anexo 1	20
9.2. Anexo 2	28
9.3. Anexo 3	37
9.4. Anexo 4	43
9.5. Anexo 5	44
9.6. Anexo 6	45
9.7. Anexo 7	48
9.8. Anexo 8	52
9.9. Anexo 9	64
9.10. Anexo 10	65
9.11. Anexo 11	69

1. Introducción

Este Trabajo de Fin de Grado acerca de la ludopatía en los jóvenes pretende concienciar a los adolescentes del peligro que supone esta patología que está afectando cada vez más a este target, con la intención de ayudar a prevenir esta enfermedad.

A lo largo de este proyecto, se explica el proceso desde que el jugador joven comienza a jugar de forma ocasional hasta convertirse en un hábito, pasando por los motivos que ocasionan que una persona empiece en el mundo del juego de azar y las apuestas junto a sus consecuencias, no solo para el jugador sino para su entorno más cercano.

También se expone que el perfil de jugador clásico, hombre mayor de 40 años, ha sido desbancado cada año de manera exponencial desde la legislación de las casas de apuestas online en 2012 por un perfil de jugador joven.

Como demostración práctica se ha realizado un podcast que mezcla ficción y periodismo de manera que en la parte ficcional se desarrolla la historia de un ludópata en primera persona, creada a partir de experiencias reales, mientras que, en la parte periodística, aparecen entrevistas a profesionales, afectados y familiares que intentan ilustrar lo contado por el protagonista de la parte ficcional.

El objetivo de este proyecto híbrido es conseguir un producto diferente, entretenido y atrayente para el público joven.

2. Objetivos

El objetivo principal es mostrar y concienciar cómo la ludopatía puede llegar a ser una enfermedad que pone en riesgo la salud de aquella persona que la padece y a su entorno más cercano. La ludopatía, considerada una enfermedad psicológica, muestra patrones repetitivos en los pacientes. Nuestra intención es desgranar ese entramado para averiguar por qué cada vez son más jóvenes quienes la padecen, conocer las razones concretas del por qué llega una persona sana a contraer la enfermedad, y cómo intentar concienciar para poder prevenir y ayudar a evitar padecerla.

2.1. Objetivos personales

Como reto personal nos gustaría, a través del proyecto, ayudar a las personas a conocer un poco más sobre qué es la ludopatía, intentar buscar los patrones que se repiten para que cualquier persona pueda conocer sus síntomas y así poder prevenirla o controlarla. Hemos observado según los datos que cada vez son más los jóvenes que la padecen y nos planteamos la incógnita de a qué se debe y su por qué. Nuestra intención es preguntar y analizar mediante entrevistas a profesionales, personas que han superado la enfermedad, jóvenes con experiencia en las apuestas y los juegos de azar, con el objetivo de llegar a conclusiones que nos justifiquen los datos que hemos encontrado y analizado en la web oficial del gobierno, en su sección de ordenación del juego.

2.2. Objetivos profesionales

Como reto profesional, nuestro proyecto va enfocado fundamentalmente en dar visibilidad a la enfermedad, concienciar sobre ella y sobre todo educar. Nos gustaría que el proyecto tuviese una gran carga social y pudiese ayudar a cuantas más personas mejor, su finalidad siempre será prevenir, ya que una vez diagnosticada es difícil de erradicar. De esta forma, esperamos contribuir en ayudar en la medida de lo posible. Nos gustaría que las personas tuvieran buena información y sean ellas mismas las que decidan. La forma que mejor hemos creído que esto suceda es contando una experiencia real, con toques de ficción, con la que los consumidores se sientan identificados o comprometidos con la causa. Consideramos que la mejor manera de combatir la enfermedad es evitándola, especialmente en jóvenes que parecen ser los más vulnerables.

3. Descripción del proyecto

3.1 Definiendo el proyecto

Este trabajo consiste en un podcast radiofónico de carácter híbrido en el que se combinan dos géneros: el ficcional y el periodístico.

La parte ficcional, narrada en primera persona, es la historia de un ex ludópata que cuenta en su primer día de rehabilitación su experiencia. Aun así, hemos querido dotar a la historia de realismo puesto que está escrita a partir de experiencias reales y contada por un profesional del ámbito radiofónico que ha sabido hacer suya la historia. Es decir, él ha sido el que ha incluido las pausas y los suspiros donde ha creído conveniente a medida que lo ha ido grabando. Incluso ha cambiado algunas palabras por otras que le han salido de forma natural a la hora de grabar la historia.

La parte periodística está creada por entrevistas a diferentes profesionales, afectados y familiares que conocen lo que es vivir esta enfermedad. Estos son presentados por una voz femenina la primera vez que intervienen con el nombre y la profesión. Hay que dejar claro que, solo se incluyen las respuestas, con el objetivo de evitar sacar al oyente de la historia en su conjunto.

Ambas partes siguen una especie de línea argumental, de manera que, tras la intervención de Javier, la entrevista que se incluye a continuación intenta dar explicación a lo contado por el protagonista de la historia. Por lo que, la estructura del guion sería:

Protagonista – Ráfaga – Locutora – Entrevistado

Para la separación de ambas partes se ha recurrido a un conocido elemento radiofónico como es la ráfaga, de 5 segundos de duración.

3.2 Componentes del proyecto

A groso modo se puede explicar que ha hecho cada componente del grupo: Noelia la parte teórica y Daniel la parte práctica. Pero, no todo es blanco o negro, sino que hay grises de por medio.

Los documentos iniciales, propios de la producción, como las preguntas para los entrevistados, el formulario para los alumnos, la autorización para los padres, la búsqueda de información... fue un proceso realizado por los dos. Si que es cierto, que la búsqueda de contactos y cierre de fechas para un primer contacto en persona ha sido a cargo de Noelia, pero a la hora de acudir a los sitios citados, acudían ambos componentes. En el caso del guion, el primero fue realizado por Daniel (ver anexo 1) y, el segundo y definitivo, por Noelia (ver anexo 2).

En la producción de la biblia y la memoria sí que se ha dividido más el trabajo. De manera que, la biblia la ha ejecutado Noelia y algunos puntos de la memoria Daniel. Pero, al final, Noelia ha tomado la función de supervisora de todos los puntos para que el estilo de redacción fuera el mismo.

Las grabaciones de las entrevistas, ayudados en todo momento por el director de la Radio Sierra de Aracena, estuvieron supervisadas por Daniel, mientras que, Noelia era la encargada de hacer las entrevistas, ya que fue la que mantuvo el contacto en todo momento con los entrevistados.

La parte final y más creativa, la edición, ecualización y masterización del podcast, ha sido desarrollada al completo por el componente masculino del grupo. Noelia, como en el resto del trabajo, ha supervisado el resultado final y, en base a ello, se hicieron ciertos cambios. Uno de ellos, por ejemplo, fue recortar algunas entrevistas por su larga duración para un medio como es la radio.

3.3. Ejecutando el proyecto

Desde el principio, la idea principal era realizar un Trabajo de Fin de Grado de carácter social. El tema y el target eran cuestiones que no se habían concretado de momento, hasta que un amigo en común nos explicó que había hecho un trabajo de clase sobre la ludopatía.

En ese momento, ninguno tenía mucho conocimiento acerca de esta patología, más allá de saber que es una enfermedad en la que un individuo experimenta una necesidad incontrolable de jugar. Así que, se procedió a investigar y a buscar información acerca de este tema.

Entre las noticias leídas había una serie de cuestiones que se repetían continuamente: los jóvenes cada vez empezaban a apostar a una edad más temprana, el gasto en publicidad, marketing y promociones cada año aumentaba exponencialmente e iban dirigidas sobre todo a apuestas deportivas, al ser un tema de interés entre los más jóvenes y, por último, el juego online estaba teniendo un gran éxito entre los jugadores de 18 a 24 años, desde su legalización en 2012.

Ante estas afirmaciones, se decidió realizar el proyecto final de carrera sobre la ludopatía en los jóvenes, por identificación con los tutores del trabajo en rango de edad y por ser un tema de carácter social.

Una vez decidido el tema y el target, quedaba concretar qué se iba a contar, cómo y en qué medio. Así que la elección final fue hacer un reportaje audiovisual en el que se incluirían entrevistas a diferentes profesionales en el tema (psicólogos, abogados, asociaciones a favor y en contra, publicistas...) que explicaran los aspectos más psicológicos y mentales del jugador patológico, cuál es la legislación actual y qué cambios normativos se han producido desde la primera Ley del Juego en 1986, cuál es la metodología que se lleva a cabo cuando una persona adicta al juego quiere rehabilitarse, cómo es la publicidad en el juego, entre otras cuestiones (ver anexo 3).

A esto, añadir entrevistas a profesores y a alumnos de diferentes centros educativos de secundaria en la localidad sevillana, con el objetivo de averiguar si la cercanía de las casas de apuestas y salones de juegos con respecto a los institutos influye en la asiduidad con la que los menores van a los salones de juegos, juegos de azar y casas de apuestas. Para ello, se procedió a realizar una investigación de los institutos que están a pocos metros de

estos negocios lúdicos y, por el contrario, centros que estuvieran lo suficientemente alejados de estos salones recreativos (ver anexo 4).

Al final, se seleccionaron los siguientes cuatro centros educativos:

Institutos cercanos a casas de apuestas:

- El IES Gustavo Adolfo Bécquer desde el principio apoyó la propuesta. La jefa de estudios, con la que se mantuvo el contacto en todo momento, elaboró un calendario de días y horarios posibles para poder llevar a cabo tanto las encuestas a los alumnos como las entrevistas a los profesores. Por nuestra parte, se realizó una autorización para que los padres dieran el consentimiento para llevar a cabo dicha actividad (ver anexo 5).
- El IES Triana contestó negativamente por no haber sido aprobada la actividad en el Consejo Escolar.

Institutos alejados de casas de apuestas:

- El IES Gustavo Carande puso trámites burocráticos de por medio para que se pudieran realizar las entrevistas. La jefa de estudios no daba permiso a realizar la actividad si el certificado del tutor no estaba firmado por el Servicio de Ordenación Educativa de la Delegación de Educación y Deporte. En cambio, allí argumentaron que no era suficiente con la firma del certificado y que hacía falta un convenio entre la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla con el IES Ramón Carande para poder realizar cualquier actividad en las aulas del centro.
- El IES Heliópolis, en un principio parecía interesado, pero a día de hoy, no ha confirmado su intención de colaborar en este proyecto.

Una vez valoradas todas las respuestas, el IES Gustavo Adolfo Bécquer fue el centro seleccionado por lo que se empezó a elaborar las preguntas para el cuestionario a los alumnos (ver anexo 6). Llegados a este punto, ya estaban cerradas algunas entrevistas cerradas como la del abogado o asociaciones en contra como ASEJER (Asociación Sevillana de Jugadores de Azar en Rehabilitación).

De todos modos, el 14 de marzo, Pedro Sánchez, presidente del Gobierno de España, declaró el Estado de Alarma por el COVID-19. Ante la incertidumbre del tiempo que iba a durar el confinamiento, se decidió reflexionar sobre la idea inicial y adaptarla a la situación.

En primer lugar, se aplazó el Trabajo de Fin de Grado para la convocatoria de septiembre y, en segundo lugar, se abandonó la idea del reportaje audiovisual por un podcast radiofónico de carácter híbrido entre el género periodístico y de ficción.

Aun así, se siguió adelante con las entrevistas a profesionales en el tema y a afectados directa o indirectamente por la ludopatía. Esta parte proporcionaba el aspecto más periodístico y real del proyecto. Eso sí, las encuestas y entrevistas a los alumnos y profesores del IES Gustavo Adolfo Bécquer fueron imposibles debido a la pandemia.

Hubo varias cuestiones que fueron decisivas a la hora de decidir el medio radiofónico:

1. Permite evitar el contacto directo con las personas puesto que las entrevistas las íbamos a grabar vía telefónica.
2. Una vez pasado el Estado de Alarma, se podrían grabar las entrevistas en la Radio Sierra de Aracena, al ser el director familiar de uno de los componentes del trabajo.

El primer guion que se desarrolló estaba protagonizado por dos jóvenes que empiezan a apostar vía online, hasta que uno de ellos, siguió apostando hasta convertirse en un hábito. El final de la historia se sitúa en una terapia grupal de rehabilitación para ludópatas, donde este cuenta su experiencia como jugador patológico. Este primer boceto se acabó desechando por los siguientes motivos:

1. Al estar protagonizado por dos chicos menores de edad, era complicado encontrar a dos jóvenes que supieran contar la historia de tal forma que pareciera real.
2. El hecho de estar en confinamiento, impedía poder realizar castings para elegir a los dos protagonistas.

El segundo guion estaba contado en primera persona por un ludópata que cuenta su experiencia en su primer día de rehabilitación. Se recicló esta última idea del primer guion.

Para la elección del protagonista solo se necesitaba que tuviera experiencia en el medio radiofónico para que contara lo que contara pareciera real. Y esta persona ha acabado siendo el director de la Radio Sierra de Aracena, una persona con más de diez años de experiencia en el ámbito radiofónico.

Al igual que en el primer guion, la historia ficcional iba a ser intercalada con entrevistas a diferentes profesionales, afectados y familiares como parte periodística del proyecto. Tras el guion literario, se llevó a cabo tanto el guion técnico (ver anexo 7) como el guion híbrido (ver anexo 8).

Una vez finalizado el Estado de Alarma, se cerró fecha con los entrevistados (ver anexo 9) según los días y las horas que la Radio Sierra de Aracena manifestó que tenía el estudio de grabación libre.

En general, los resultados de las entrevistas fueron positivos, con excepción de la realizada a el psicólogo de ASEJER. Así que se procedió a contactar con AONUJER (Asociación Onubense de Jugadores de Azar en Rehabilitación), donde la psicóloga de este centro respondió a las preguntas de una manera rigurosa y profesional. Para este proyecto es importante que los temas más complejos, que requieren de tecnicismos, fueran explicados de la manera más sencilla posible, puesto que está dirigido a un target muy concreto: jóvenes de entre 14 y 25 años.

Una vez elegidas las preguntas que se iban a incluir en el guion definitivo (ver anexo 10), se comenzó con la edición del podcast. Es cierto que, la parte ficcional tiene una mejor calidad de sonido en comparación con las entrevistas, debido a que estas fueron grabadas por vía telefónica. Lo que dificulta la edición porque el nivel de ruido es mucho más elevado y, en consecuencia, los picos de volúmenes son más difíciles de nivelar. Sin embargo, se buscaba un contraste entre ambas partes más allá de la propia ráfaga utilizada para tal función. De no haber sido posible dicha diferenciación, se habría utilizado música ambiental en una de las dos partes.

Para la búsqueda de las ráfagas se utilizaron bibliotecas de sonidos libres de copyright, pero al no encontrar nada que se ajustara con lo deseado, un compañero de carrera que ha estudiado producción de audio, ha realizado una ráfaga de 5 segundos de duración en la que el piano es el protagonista.

4. Influencias

En los últimos años la hibridación ha tomado una importante relevancia en los contenidos. Aun así, en el medio radiofónico, ha resultado difícil encontrar programas que incluyan los géneros de ficción y reportaje.

El ejemplo más similar puede ser *La libélula* de *Radio 3* que intercala literatura con música. En cada programa, el locutor Juan Suárez, cuenta una historia diferente de carácter realista, acompañada de canciones que guardan relación con la historia ficcional narrada.

Otro ejemplo radiofónico de hibridación es *Vidas enterradas* de *La Ser*, un serial radiofónico del programa *A vivir* que da voz a personas que fueron asesinadas durante la Guerra Civil y el Franquismo. En cada programa, Conchi Cejudo, la locutora, es la encargada de contar un suceso real a modo de historia, combinado con intervenciones de las propias familias de los fallecidos.

De todos modos, como se menciona en el punto anterior, la idea inicial que provocó que se eligiera este tema de la ludopatía fue gracias a un amigo en común que expuso los problemas del jugador patológico y del aumento de jóvenes en el mundo de las apuestas y los juegos de azar.

En cuanto a los Trabajos de Fin de Grado de la Facultad de Comunicación enfocados a este tema, se reduce a un reportaje periodístico del Grado de Periodismo, titulado *¿Vicioso? Nada más lejos de la realidad*, que comenta el caso del nuevo perfil de jugador entre los 18 y los 30 años.

Por último, la visualización de documentales y reportajes han sido de gran ayuda para recopilar información, ver qué tipo de profesionales se entrevistan y cuáles son las preguntas que realizan. Incluso, a la hora de tratar con ex ludópatas, saber cómo formular las preguntas y qué palabras utilizar para no interferir en el proceso de rehabilitación del individuo.

5. Temas tratados y justificación

El tema principal que recorre todo este proyecto se centra en la ludopatía en los jóvenes debido al auge que, en los últimos años, se ha producido por parte de estos en el mundo del juego y las apuestas. El resto de temas tratados pretenden dar explicación a este fenómeno e interés por parte de los más jóvenes en los juegos, los juegos de azar y las apuestas.

Los jóvenes no son conscientes de los problemas que puede llegar a ocasionar el juego patológico, por el contrario, perciben los juegos de azar y las apuestas como una actividad de ocio más que se puede realizar en grupo. “Todo el mundo juega y apuesta”. Esta visión despreocupada, en parte, se debe a la naturalidad con la que se perciben juegos de carácter tradicional como las loterías y las quinielas. Es necesario que los menores de edad y los mayores de 18 años entiendan que lo situacional puede llegar a convertirse en un hábito.

La publicidad y el marketing son dos cuestiones que han tomado una relevancia importante, especialmente, tras la legalización del juego online en 2012. Según el último informe de la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ), sobre la evolución del mercado del juego online en el primer trimestre de 2020 (enero, febrero y marzo), el gasto en marketing ha superado en un 2,85% al trimestre del año pasado, “debido al aumento de las promociones un 8,63 % y la publicidad en 1,23 %” (ver anexo 11).

Por último, se explica el tema legislativo para informar acerca de la ley vigente, a cuál reemplazó y cuáles son los cambios más relevantes que se han realizado desde su aplicación.

6. Reflexión teórica

Durante la carrera universitaria, la mayoría de los trabajos son de carácter teórico y, aun así, en un principio, cada componente del proyecto pensó en realizar un trabajo teórico de forma individual. Pero, ambos cambiaron de opinión para hacer un trabajo práctico más acorde con la carrera de Comunicación Audiovisual.

En un principio se iba a realizar un reportaje audiovisual más acorde con los gustos del equipo de trabajo, pero debido al COVID-19 se tuvo que cambiar del medio audiovisual al radiofónico, un espacio en el que se ha tenido que salir de la zona de confort por ausencia de experiencia y conocimiento.

El motivo de nuestro limitado conocimiento en este género se debe a la falta de aprendizaje suficiente a nivel académico durante los años universitarios ya que solo hay dos asignaturas en el plan de estudio académico. En este sentido, se ha tenido que optar por un autoaprendizaje, principalmente, en programas de edición como *Audition*, herramienta utilizada para la realización, ecualización y masterización del proyecto radiofónico.

Evidentemente, a lo largo de la carrera ninguno de los componentes del proyecto se ha enfrentado a un trabajo al que haya que dedicarle tanto tiempo y esfuerzo, no solo de investigación, recursos, sino también a nivel de aprendizaje.

La COVID-19 ha supuesto un importante esfuerzo de adaptación para pensar en un nuevo enfoque, a contactar con nuevas personas para las entrevistas, incluso de aprendizaje al ser un género no muy explorado por nuestra parte.

Con respecto a los trabajos que hemos tenido durante el proceso universitario, la mayoría de las veces estaban formados por seis u ocho personas. Esto siempre daba lugar a muchos enfrentamientos por los diferentes puntos de vistas y opiniones de los componentes del equipo. En este caso, se ha optado por un reparto equitativo del trabajo y en un importante proceso de confianza en el otro compañero para que hiciera bien su trabajo.

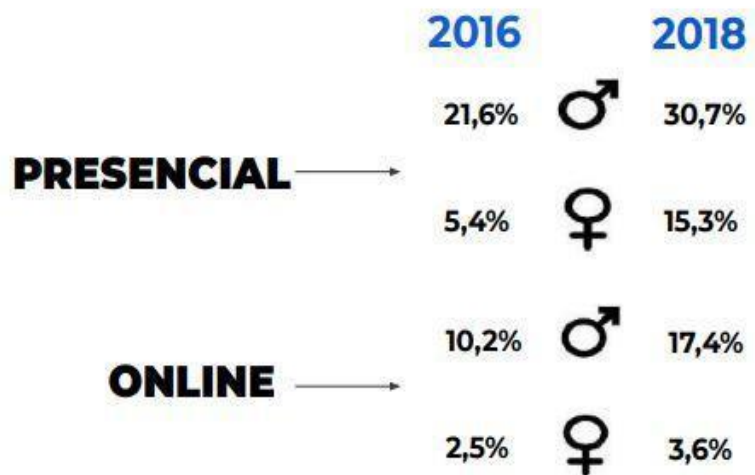
7. Conclusiones

Se puede decir que el juego en España es una actividad pensada para recaudar dinero por parte del gobierno y un negocio para las empresas que desempeñan las tareas de este sector. La cantidad de dinero que no retorna al jugador, sino que queda para los organismos o empresas que lo gestionan ascendió en 2019 a 748 millones de euros, evidenciando que se trata de una de las actividades económicas más rentables de nuestro país.

Además, en 2010, el Instituto Nacional de Estadística publicó un informe en el que afirma que en la última década “el gasto en juego de azar ha representado entre el 3% y el 4% del PIB, superando [...] el consumo de sustancias (alcohol, tabaco y narcóticos) o el gasto en artículos de vestir y calzado.

A día de hoy, para muchos expertos aún no puede considerarse una alarma social o sanitaria, pero si se considera un problema creciente que es necesario abordar, especialmente tras la crecida de los jóvenes en el mundo de las apuestas y los juegos de azar en los últimos años.

Porcentaje del crecimiento de jóvenes de 18 a 24 años que han jugado con dinero, tanto presencial como online (2019). ESTUDES. Plan Nacional sobre Drogas.



Según el estudio “Jóvenes, juegos de azar y apuestas”, publicado por el Centro Reina Sofía sobre Adolescencia de Fad en enero de 2020, los jóvenes de entre 14 y 18 años consideran que la regulación actual es suficiente pero muy fácil de incumplir, poniendo de ejemplo la facilidad con la que los menores pueden entrar a las salas de juegos a pesar de prohibición. Por lo que, podemos deducir que realmente, la ley del juego vigente es

insuficiente y se necesita una legislación más restrictiva al igual que se hizo en 2011 con la Ley Antitabaco en España.

Siguiendo en la línea de esta investigación, los jóvenes perciben un bombardeo constante de publicidad sin necesidad de acudir a ella por múltiples canales: redes, prensa, televisión, etc., y que contienen “mensajes y situaciones que pretenden actuar como reforzador social y de identidad”.

Ejemplos de eslóganes de casas de apuestas:

- “Lo mejor de ganar es contarlo”. (Codere)
- “Deja de creer en la suerte, empieza a crearla”. (Betfair)
- “Todos llevamos dentro un jugador”. (Salones Nevada)

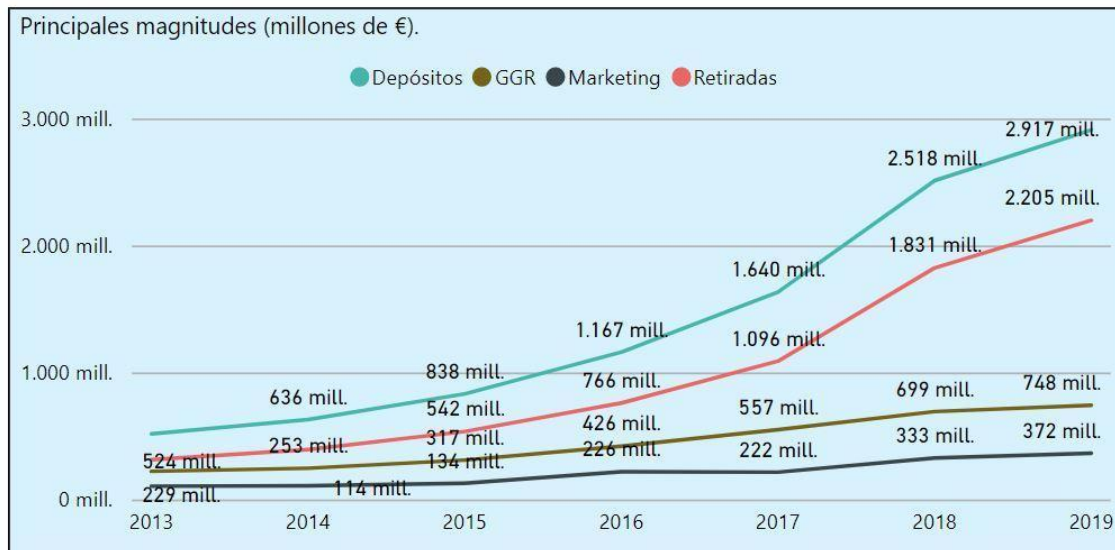
La realidad es que a medida que se han ido legalizando los juegos, se ha ido incrementado el gasto en esta actividad lúdica por parte de los jugadores. Según el último informe publicado por la Dirección General de Ordenación del Juego acerca del primer trimestre de 2020 (enero – febrero – marzo), los españoles han apostado “un 17,65% más con respecto al trimestre anterior y un 12,47% respecto al mismo trimestre de 2019.

Segmento	2017.T1	2018.T1	2019.T1	2020.T1
Apuestas	55,65	49,60	52,53	50,75
Bingo	2,12	2,19	1,66	1,69
Casino	29,50	34,70	34,29	35,60
Concursos	0,80	0,12	0,48	0,86
Póquer	11,94	13,39	11,04	11,10
Total	100,00	100,00	100,00	100,00

Comparación en porcentaje de los primeros trimestres de cada año desde 2017 a 2020 en cada modalidad de juego. Estadística. Dirección General de Ordenación de Juego.

Al mismo tiempo que los jugadores en España gastan cada vez más en el juego, los empresarios de los negocios de casas de apuestas tanto online como presenciales también invierten mucho dinero para que el resultado sea el esperado. Así, en la siguiente gráfica

podemos ver como desde 2013, un año posterior al fenómeno de las casas de apuestas online, hasta 2019, el gasto en marketing cada año ha sido superior al anterior.



Gráfica del Mercado de Juego Online Estatal (2019). Dirección General de Ordenación del Juego. Gobierno de España.

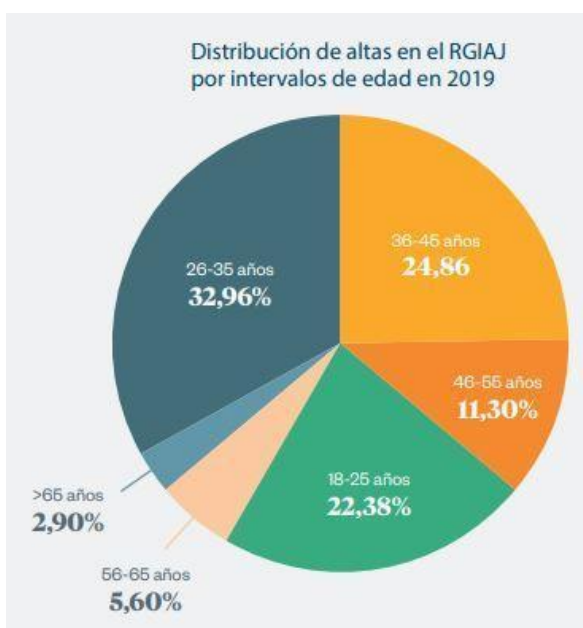
Todo este avance de las casas de apuestas online se debe en parte al avance y a la integración de las TIC en la vida cotidiana de los usuarios. Esto ha supuesto que ya no haga falta ir a las casas de apuestas para poder apostar. Aunque, cada vez son más las casas de apuestas presenciales, que habilitan un espacio para ordenadores, de manera que, puedas apostar al mismo tiempo que ves el partido de fútbol, por ejemplo.

En el caso de los menores, la edad con la que tienen aparatos tecnológicos (móviles, ordenadores, portátiles, tabletas...) se ha visto reducida enormemente. Y es que, la generación Y y la generación Z ha crecido prácticamente al mismo tiempo que las nuevas tecnologías. Como resultado, tenemos niños que manejan a la perfección las nuevas tecnologías. De hecho, la asociación ASEJER afirma que cada vez son más los padres que acuden a ellos, preocupados por el tiempo que pasan sus hijos frente al teléfono móvil sin saber qué hacen.

El juego online en concreto tiene la característica de multiplicar el efecto en comparación con el presencial por los siguientes motivos:

- Es difícil controlar el tiempo invertido.
- Es fácil violar los controles de edad.

Actualmente, la única herramienta informativa para los jóvenes por parte del Gobierno de España es el portal www.jugarBIEN.es que “mediante la promoción de políticas de juego responsable permiten difundir buenas prácticas de juego y prevenir y reparar los efectos negativos del mismo”. Entre otras cuestiones, en este portal informa de la inscripción en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego (RGIAJ) (ver anexo) que es un



documento en el que el propio jugador se prohíbe el acceso a las casas de apuestas. Hay casos autonómicos en los que de todos modos es obligatoria la identificación previa a través del DNIe.

Si tenemos en cuenta los datos del año anterior, en 2019 se han producido 9.143 nuevas altas, 43,98% más que en 2018, de las cuales 88,59% son hombres. En total, hasta el 31 de diciembre de 2019, 50.287 personas estaban dadas de alta en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego.

Sin embargo, la encuesta realizada a jóvenes de entre 14 y 18 por la Federación de ayuda contra la drogadicción (FAD) en 2019 expone que los jóvenes entrevistados resaltan la falta de información que tienen acerca de la ludopatía y sus consecuencias.

En las entrevistas realizadas a ASEJER y AONUJER, ambas asociaciones coincidían en que hacen charlas a los institutos, pero que los presupuestos autonómicos que reciben son insuficientes para poder seguir informando de esta patología y tener un mayor alcance. Al menos, a día de hoy, se están empezando a hacer charlas en los institutos. En nuestro caso, durante los años que estuvimos en el instituto, ninguno recibió charlas acerca de la ludopatía, a diferencia de otras, sobre el tabaco o la seguridad vial.

8. Referencias bibliográficas

Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud de Fad (2020). *Jugar y apostar con dinero ya forma parte del ocio juvenil normalizado*. Sitio web: <https://www.adolescenciayjuventud.org/nota-prensa/jugar-y-apostar-con-dinero-ya-forma-parte-del-ocio-juvenil-normalizado/>

Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud de Fad (2020). *Jóvenes, juegos de azar y apuestas*. Sitio web: <https://www.adolescenciayjuventud.org/wp-content/uploads/2019/11/DossierPrensaJuegosAzar.pdf>

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.ordenacionjuego.es/es/datos-mercado-espanol-juego>

Dirección General de Ordenación del Juego (2020) *Mercado de juego online estatal 2019*. Sitio web: <https://www.ordenacionjuego.es/es/mercado-juego-online-estatal>

Dirección General de Ordenación del Juego (2020) *Mercado de juego online estatal 2020 T1*. Sitio web: <https://app.powerbi.com/view?r=eyJrIjoiOTVhMTc1OTYtMTFINS00MzVjLThiNTEtNTk0ODkxZDZiY2E5liwidCI6ImY2NTQwYWFiLTlkOWItNDBiNS05ODYzLTQ4YTllMWIyYjU4YyIsImMiOiJ9>

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

Laura Sánchez Millán (2019). *¿Vicioso? Nada más lejos de la realidad*. Sevilla: Facultad de comunicación.

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

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-seduce-jovenes-convirtiendose-forma-ocio-habitual_73701_102.html

9. Anexos

9.1. Anexo 1

Escena 1. Habitación de Javier. Interior. Día.

Suenan unos pájaros cantar. Luego suena el despertador. Javier se remueve entre las sábanas. Apaga el despertador y se despereza en la cama. Javier se levanta y tras un largo bostezo se dirige a encender el ordenador.

Se sienta en la silla del escritorio. No parece estar cómodo y se mueve hasta conseguir coger la postura idónea. Introduce la contraseña del ordenador y entra a Discord, donde le espera su amigo como cada mañana para jugar.

RAFA

Javi tío, no te lo vas a creer, ¿te acuerdas del anuncio de ayer que vimos que si ingresabas veinte euros te daban diez de regalo? Acabé haciéndolo.

(Profesional: explicación de por qué las casas de apuestas hacen estos "bonos de bienvenida")

JAVIER

Al final picaste. No te das cuenta que eso es un engaño todo. Está hecho para que al final acabé perdiéndolo todo. Ellos nunca pierden, es una empresa, quieren ganar dinero.

RAFA

Que sí, siempre dices lo mismo Javi, yo también lo pensaba hasta ayer. Metí ese dinero y aposté a varias cosas, algunas de ellas ni sabía que se podían apostar. ¿Quieres saber cuánto tengo ahora? Con veinte euros más los diez ahora tengo..

JAVIER

Seguro que cero, jajaja, o si tienes suerte el mismo dinero (*tono despectivo*).

RAFA

Qué gracioso te has levantado hoy. Tengo cien euros. Cien euros Javi. Con solo dar unos clics. ¿Sabes cuántos clics doy en el LOL al día y encima pierdo las partidas?

JAVIER

Tampoco me parece tanto dinero, cuenta que, de esos cien, veinte son tuyos y diez son regalados. Déjate ya de tonterías y vamos a echarnos un LOL.

RAFA

No tío, paso. Yo hoy no voy a jugar a ningún juego, prefiero estar ganando dinero. Es lo mismo que hacía antes, estar frente al ordenador todo el día, pero ahora gano dinero en vez de jugar a videojuegos.

JAVIER

¿Enserio? Para eso me levanto...

Javi se desconecta del chat de voz.

JAVIER

Bueno, voy a ver de qué va todo esto de las apuestas que me ha dicho Rafa.

Se escucha a Javier teclear y clicar. Está investigando en la página de apuestas que le ha dicho su amigo Rafa.

JAVIER

Mmm, tengo que registrarme) breve silencio. No sé, no sé. Este puto Rafa me está haciendo un lío.

Bueno, voy a probar.

Javier sigue tecleando y clicando. Se está registrando en la página online.

JAVIER

Tío, me he registrado en la página, pero no creo que meta dinero, el mínimo son veinte euros y yo solo tengo diez en la tarjeta.

RAFA

¿Al final te lo has pensado? Tú no te preocupes, si pones en promociones el código Rafa345561 puedes ingresar diez euros y te regalan tres más de bienvenida. Encima a mí me regalan la mitad de lo que tú ingreses. Ambos ganamos. Tú puedes meter solo diez euros y yo recibo cinco más.

JAVIER

¿Cuánto llevas ya?

RAFA

Estoy esperando a ver si termina el partido del Rayo-Betis.

Si quedan 1-1 voy a ganar trescientos euros. Aposté que marcaba el Rayo en el minuto ochenta y siete y terminaban en empate. Se pagaba a treinta euros por euro apostado. Y he acertado. Estoy deseando que acabe. Tendría cuatrocientos euros si queda así.

JAVIER

Vaya suerte que tienes macho. Quién te iba a decir que ibas a tener tanto dinero tú, que solo hacías pedir prestado porque no tenías ni un duro. Ahora vengo tío.

Se escucha a Javier teclear.

JAVIER

Voy a ingresar el código que me ha dicho Rafa. Por probar no pasa nada.

A ver, a qué puedo apostar... (Alarga la última sílaba). ¡La ruleta! Voy a empezar con cincuenta céntimos. Tampoco quiero perder mucho.

Se escucha el sonido de la bola en la ruleta a través de los auriculares.

JAVIER

¡Vaya! Los he perdido. Esta vez voy a apostar un poco más.
5 euros a...

JAVIER

¡Vamos! Menos mal. Ya pensaba que también los perdía.

Sigue apostando durante toda la tarde.

A las diecinueve y cincuenta de la tarde suena la alarma. Es domingo y es el último partido de la jornada. Javi está muy motivado porque ha podido conseguir hasta sesenta euros con el dinero que ingresó.

Javier entra en la página y lee en voz baja las apuestas que puede realizar.

JAVIER

Vale, vamos a ver... a cinco euros que haya cuatro penaltis. Dos euros a que hay más de tres córneres en el partido. A veinte euros que marca Isco, quien apueste en esta pierde seguro (sonido de respiración al sonreír levemente). Veamos a ver si hay alguna interesante... Mmmm... ¡Aquí! Esta sí que es la mía. A ocho euros por euro apostado a que ambos marcan y gana el visitante.

Javier se conecta al discord tras recibir un mensaje de su amigo Rafael para comentar y apostar juntos para el partido.

RAFA

Javi, ¿al final has apostado? Yo me la he jugado, he apostado todo lo que tenía. Quedan cuatro minutos para que empiece el partido, deberías de jugártela.

JAVIER

No sé tío he apostado solo diez euros, no quiero jugármela a todo o nada. Si gano estaría genial porque me forraría, pero si pierdo ya no podría apostar más.

RAFA

De eso se trata tío, de creer, además si pierdes tu piensa que solo serán diez euros que has metido.

JAVIER

Te haré caso entonces, apostaré todo lo que he conseguido hoy.

RAFA

¿Cuánto tienes al final?

JAVIER

No mucho, solo treinta euros.

Se escucha de fondo un partido de fútbol. Javier está tecleando. Ha apostado todo el dinero que marcan ambos y gana el visitante. Durante la primera parte del partido se escucha a Javier mover las piernas y tocar la mesa con sus dedos repetidamente.

Javi se levanta de la silla, abre la puerta de la habitación y se dirige al baño. Mientras se le escucha respirar de forma arrítmica. Se echa un poco de agua en la cara y se seca. Se dirige al váter, levanta la tapa y hace pis. Le da a la cisterna y se lava las manos. Javier vuelve a su cuarto y

abre una bolsa de pipas. Necesita entretenerse con algo para soportar el nerviosismo.

El partido queda al final en empate. Javier pierde todo el dinero y habla con su amigo.

JAVIER

Te dije que no era buena idea, al final ha quedado empate, y yo feliz porque ambos marcaron en la segunda parte, al final faltó un gol para ganar. He perdido todo.

RAFAEL

Pero tío, no te rayes, solo eran diez euros. Tú piensas que solo has perdido diez euros. Y si hubieses ganado, ahora no estarías mal, otro día que tengas otros diez pues lo intentas.

JAVIER

¿Otro día? No vuelvo a meter más dinero, entre que no tengo dinero y encima casi me da algo porque sentía que estaba haciendo algo malo... No vuelvo a apostar más. Mejor busco otra forma de ganar dinero sin tanto riesgo.

RAFAEL

¿Has notado la sensación? Esa sensación de que cuando ganas sientes que con dos clics has ganado dinero. Apostando puedes llegar a tener mucho dinero con mucha facilidad, solo hay que saber dónde apostar y tener algo de suerte.

JAVIER

La banca siempre gana Rafa, no creo que si todo el mundo ganase mucho dinero les saliera rentable. Yo ya te he dicho mi opinión tú verás lo que haces. Me voy ¿va? Voy a cenar y a dormir. Mañana hablamos.

Escena 2. Habitación de Javier. Interior. Día.

A la mañana siguiente sucede la misma rutina, suena el despertador, le sigue costando levantarse, no apaga la alarma, parece que no tiene ganas de levantarse, pero aun así lo hace. Se escucha como se revolotea por las sábanas. Finalmente se levanta, va al baño, se lava la cara y los

dientes. Se dirige a la cocina para coger algo de desayunar. Se dirige al cuarto para comer allí y de repente ve una nota y una tarjeta de crédito. En la nota pone que le han dejado la tarjeta de crédito por si quería pedir comida a domicilio, ya que sus padres estarán fuera unos días.

Javier se quedó con el resentimiento de haber perdido dinero. Mientras está en el ordenador observa la página varias veces. Tras unos segundos, lo piensa e ingresa otra vez diez euros. Esta vez lo hace desde la tarjeta de crédito de sus padres.

Se oye como entra de nuevo a discord donde como cada mañana está su amigo Rafael.

JAVIER

Rafa buenos días, no te lo vas a creer, pero he vuelto a meter dinero, necesito recuperarlo, tuve mala suerte.

RAFAEL

Hombre Javi, buenos días *bro*, esa es la actitud. ¿Acaso crees que yo no he perdido dinero? ¡Claro que he perdido, pero he ganado más de lo que he perdido!

JAVIER

Tío que tenía bastante dinero conseguido, el problema fue el apostar todo a una carta, voy a ir administrando poco a poco las apuestas, si gano, ganaré poco; si pierdo, será poco también. ¿A qué estás apostando tú?

RAFAEL

Pues como ya no hay más fútbol hasta la semana que viene no me queda otra que al póker, a la ruleta, máquinas tragaperras online, un poco de todo.

JAVIER

Ya ves, es increíble la cantidad de cosas por las que puedes apostar, no me había imaginado la cantidad de juegos de apuestas en una misma página. Encima desde casa, solo necesitamos internet, algún soporte y dinero. Sobre todo, dinero. Voy a ver qué veo más factible para apostar.

Tras varios intentos acaba perdiéndolo de nuevo todo. Javier cabreado, pega un leve puñetazo a la mesa. Seguido de una frase de resentimiento y rabia.

Tras un breve silencio decide volver a coger la tarjeta de crédito y volver a empezar. Esta vez en lugar de meter diez euros introduce veinte ya que ve un anuncio que le ofrece la misma cantidad de lo que ingrese para apostar. Con menos resentimiento ni se lo piensa y vuelve a introducir el dinero.

Escena 3. Sala de rehabilitación para ludópatas. Interior. Día.

Se encuentra Javier en una sala charlando con otras personas. Se trata de una sala donde hay enfermos por ludopatía, de la asociación ASEJER. Tras un silencio incómodo, y una respiración honda y un gran suspiro.

JAVIER

Así fue el primer día que empecé con las apuestas. Por primera vez creí que era una forma fácil de ganar dinero, sin embargo; al principio solo perdí diez euros, luego fue otros veinte que no eran ni míos. El problema lo tuve cuando tuve que dar explicaciones de la cantidad de dinero que invertí en las apuestas, de la forma que lo saqué, a veces a escondidas otras ocultándose, otras diciendo que necesitaba dinero para comprar. Señores, os digo de verdad que el problema no soy yo, sino el daño que he hecho, tanto económico como anímico. Mi familia sufría por mí, encima yo les hacía más daño. La sensación cada vez que ganaba era increíble. Al menos es aquello que notaba. Duele mucho echar la vista atrás y conocer el grave problema que conlleva la ludopatía. El dinero se va, pero el dolor y el daño hacen heridas, y miradme, aún estoy aquí porque tengo y tendré esa cicatriz. Lo tenía todo tan fácil, era un clic, teclear varias cosas y ya está. Hay apuestas de todo tipo, hasta a veces te dejan que tú elijas la combinación. Es realmente impresionante. Solo os puedo decir amigos y amigas, que la mejor forma de prevenir esta enfermedad es prevenirla, prevenirla mediante la educación, educando desde pequeños de las consecuencias graves que esto conlleva, educar en la era digital es muy importante para poder controlar. Yo no tuve esa educación y caí. Caí porque quise caer, me influenció, me dejé llevar y mirad ahora, intentando borrar un pasado que será una parte de mí. Ahora esa parte no puedo arrancarla, solo puedo utilizarla de barrera para no volver a caer, para no dejarme llevar, para limitar el control. Solo así podré estar orgulloso de que he conseguido vencerla y espero que vosotros y vosotras lo

lleguéis a conseguir, con mucha fuerza de voluntad y, sobre todo, sin rendirse. Muchísimas gracias por escucharme.

Tras acabar de hablar se escuchan el ruido de las sillas al levantarse la gente, empieza una primera persona a aplaudir y acto seguido todos en la sala le acompañan.

FIN

9.2. Anexo 2

SALA DE TERAPIA GRUPAL INT. /DÍA

A lo lejos se escucha una puerta abrirse y el murmullo de gente entrando a una sala de reunión. Los pasos y las voces cada vez se escuchan más cerca hasta que se sientan en unas sillas que forman un círculo.

JAVIER

Hola, soy Javier, tengo 36 años y soy ludópata desde hace 20 años aproximadamente.

(Ráfaga)

LOCUTOR

Lola Gómez. Psicóloga de la Asociación Onubense de Jugadores de Azar en Rehabilitación (AONUJER.

ENTREVISTA TELEFÓNICA INT. /DÍA

PSICÓLOGA

¿Qué es la ludopatía?

(Ráfaga)

SALA DE TERAPIA GRUPAL INT. /DIA

JAVIER

Empecé jugando a las máquinas tragaperras varias veces por semana, pero cada día que pasaba jugaba con más frecuencia y cantidades de dinero más altas.

(Ráfaga)

ENTREVISTA TELEFÓNICA INT. /DÍA

LOCUTOR

Manuel Romero, ex ludópata desde hace 20 años.

MANUEL ROMERO (EX LUDÓPATA)

¿Cómo fueron los inicios en el mundo del juego?

(Ráfaga)

SALA DE TERAPIA GRUPAL INT. /DÍA

JAVIER

Fue entonces cuando empecé a mentir, manipular e incluso robar pequeñas cantidades de dinero para seguir jugando.

(Ráfaga)

ENTREVISTA TELEFÓNICA INT. /DÍA

LOLA (PSICÓLOGA)

¿Cuándo se pasa de la afición a la adicción?

(Ráfaga)

SALA DE TERAPIA GRUPAL INT. /DÍA

JAVIER

La pérdida de dinero cada vez era mayor y empecé a ir al bingo. Pensaba que, al haber premios más grandes, sería más fácil recuperar el dinero perdido. La excusa de todo ludópata para jugar cada vez más.

(Ráfaga)

ENTREVISTA TELEFÓNICA INT. /DÍA

LOLA (PSICÓLOGA)

¿Qué parte del cerebro se activa cuando jugamos?

(Ráfaga)

SALA DE TERAPIA GRUPAL INT. /DÍA

JAVIER

Por supuesto esto provocó que mi novia me dejase, perdiese a la mayoría de mis amigos y las discusiones en casa fuesen más frecuentes.

(Ráfaga)

ENTREVISTA TELEFÓNICA INT. /DÍA

LOCUTOR

Ana Mellado. Jubilada. Esposa de una persona ludópata desde hace más de 40 años.

ANA MELLADO (FAMILIAR)

¿Cómo es vivir con un ludópata?

(Ráfaga)

SALA DE TERAPIA GRUPAL INT. /DÍA

JAVIER

Dejé los estudios y mi padre me consiguió un trabajo en la empresa en la que él trabajaba. Con el tiempo parecía que empezaba a dejar de jugar.

(Ráfaga)

ENTREVISTA TELEFÓNICA INT. /DÍA

LOLA GÓMEZ (PSICÓLOGA)

¿Hay alguna forma de evitar caer en la ludopatía?

(Ráfaga)

SALA DE TERAPIA GRUPAL INT. /DÍA

JAVIER

Durante varios meses iba a jugar un par de veces por semana. Luego, empecé a ir al casino los sábados por la noche con unos conocidos. En un principio, pensaba que controlaba. Lo siguiente fue ir a jugar siempre que no estuviera trabajando, pero, ahora, con mi novia. La convencí diciéndole que era divertido y que no hacía falta gastar mucho dinero.

(Ráfaga)

ENTREVISTA TELEFÓNICA INT. /DÍA

LOLA (PSICÓLOGA)

¿Ha cambiado el perfil de jugador?

(Ráfaga)

SALA DE TERAPIA GRUPAL INT. /DÍA

El poco tiempo que pasaba en casa tampoco me ayudaba a dejar de pensar en seguir jugando. Si no eran los anuncios televisivos eran los anuncios online que me incitaban a entrar a cualquier página de apuestas.

(Ráfaga)

ENTREVISTA TELEFÓNICA INT. /DÍA

LOCUTOR

José Jiménez. Presidente de la Asociación Sevilla de Jugadores de Azar en Rehabilitación.

JOSÉ JIMÉNEZ (PRESIDENTE ASEJER)

¿Cómo es la publicidad en el juego?

(Ráfaga)

SALA DE TERAPIA GRUPAL INT. /DÍA

JAVIER

La verdad es que cada día que pasaba mi deuda era mayor. Así que decidí robar dinero de la oficina para intentar recuperar el dinero que había perdido. Por supuesto perdí todo el dinero apostado.

(Ráfaga)

ENTREVISTA TELEFÓNICA INT. /DÍA

JOSÉ JIMÉNEZ (PRESIDENTE ASEJER)

¿A qué está de moda jugar?

(Ráfaga)

SALA DE TERAPIA GRUPAL INT. /DÍA

JAVIER

Mi novia decidió dejarme definitivamente y yo llamar a mi padre para contarle lo que había hecho. Al día siguiente mi padre tuvo que reponer en la oficina el dinero que yo había robado sin que se enterasen en la empresa. Tras este incidente, me marché de casa sin saber a dónde ir. Valoré todas las maneras posibles de conseguir dinero hasta que al final acabé falsificando toda la documentación necesaria para poder conseguir dinero rápido en los bancos.

(Ráfaga)

ENTREVISTA TELEFÓNICA INT. /DÍA

LOCUTOR

Jorge Barroso. Director de la Asociación Onubense de Jugadores de Azar en Rehabilitación (AONUJER).

JORGE BARROSO (DIRECTOR AONUJER)

¿Cuál fue la primera legislación y qué cambios se van a producir?

(Ráfaga)

SALA DE TERAPIA GRUPAL INT. /DÍA

JAVIER

Como las primeras transferencias falsas funcionaron, empecé a ir de ciudad en ciudad engañando a todos los bancos que podía. Hacia 1 o 2 transferencias de 3000 euros aproximadamente y a los 6 o 7 días cuando acabada el dinero me iba a otra ciudad. Así estuve durante un año hasta que la policía me detuvo.

(Ráfaga)

ENTREVISTA TELEFÓNICA INT. /DÍA

JOSÉ JIMÉNEZ (DIRECTOR ASEJER)

¿Crees que es necesaria una reforma en la legislación?

SALA DE TERAPIA GRUPAL INT. /DÍA

JAVIER

He estado cumpliendo una condena de 13 años de prisión. De los 25 a los 36 años. En total he perdido 11 años de mi vida. Cuando me concedieron el tercer grado me encontré sin novia, sin amigos y sin trabajo. Mi familia es la que siempre ha estado conmigo en todo momento. Finalmente, decidí venir a esta asociación para rehabilitarme de mi adicción al juego.

(Ráfaga)

ENTREVISTA TELEFÓNICA INT. /DÍA

MANUEL ROMERO (AFECTADO)

¿Cómo eran las terapias grupales a las que ibas?

LOCUTOR

Eufemia. Limpiadora. Mujer de Manuel, ex ludópata desde hace 20 años.

EUFEMIA (FAMILIAR)

¿Cómo te ayudaban las terapias grupales?

(Ráfaga)

SALA DE TERAPIA GRUPAL INT. /DÍA

JAVIER

En estos 10 meses, he reanudado mis estudios universitarios, me estoy sacando el carnet y trabajo los fines de semanas en un bar cerca de mi casa. Puedo decir que, hasta ahora no he empezado a disfrutar realmente de la vida.

Se escuchan aplausos en la sala.

FIN

9.3. Anexo 3

Profesional	Preguntas
Abogado	<ul style="list-style-type: none">- ¿Dentro de la constitución, qué regulación existe con respecto a las casas de apuestas?- ¿Es suficiente con esta legislación o sería necesaria una reforma?- ¿Cómo controlar los accesos a las casas de apuestas?- ¿Cómo se puede saber si eres mayor de edad cuando apuestas por internet?- ¿Hay algún control de gestión de identidad en las páginas web?- Cada vez hay más accesibilidad al mundo de las apuestas a través de internet ¿hay alguna forma de controlar las páginas web? ¿Existen limitaciones? ¿Cuáles?- ¿Dónde se encuentra el servidor?- ¿Se cumple la legislación?- ¿Habrá alguna intervención rigurosa por parte del Estado tal y como ocurrió con la ley del tabaco en 2010?- ¿Ha habido una liberalización de competencias por parte del Estado con respecto a las apuestas?- ¿Qué suponen las casas de apuestas para la economía?- ¿Es rentable formar una casa de apuesta?- ¿Cumplen las casas de apuestas la legislación vigente?- ¿Qué cambios notables vamos a notar tras la entrada en vigor de la nueva reforma?- ¿Hay algún tipo de medida que se vaya a tomar para la regularización de los anuncios publicitarios relacionados con las casas de apuestas?

Alumnos	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Has ido alguna vez a una casa de apuestas? - ¿Por qué fuiste? - ¿Volverías? - ¿De dónde sacaste el dinero? - La primera vez que fuiste a apostar ¿eras menor de edad? - ¿Te pidieron el DNI? - ¿Cuándo conociste las casas de apuestas? - ¿Con qué frecuencia vas? - ¿La primera vez que jugaste/apostaste fue presencialmente u online? - ¿Qué te venden los anuncios sobre las casas de apuestas?
Afectados	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuándo comenzaste a apostar? - ¿Qué te motivó a apostar? - ¿La primera vez que jugaste/apostaste fue presencialmente u online? - ¿Qué efecto produce el hecho de apostar? - ¿Cuándo te diste cuenta que tenías un problema? - ¿Con qué frecuencia ibas? - ¿Qué problemas te ha ocasionado la ludopatía? - ¿Has llegado a inscribirte en el Registro General De Interdicciones De Acceso Al Juego (RGIAJ)? - ¿Has podido entrar aun estando inscrito en el RGIAJ?

<p>Asociaciones en contra</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cumplen las casas de apuestas la legislación vigente? - ¿Cómo se controla el acceso de los menores a las casas de apuestas? - ¿Tienen algún tipo de método de actuación en caso de que haya jóvenes que no jueguen de forma responsable? - ¿Cuál es la legislación actual? - ¿Cuándo se dictó la primera ley del juego? - ¿Crees que se cumple la legislación? - ¿Es necesaria una reforma legislativa? - Según la normativa vigente la distancia mínima entre las casas de apuestas y los centros educativos debe ser de 50 metros, pero la quieren ampliar a 100 metros. ¿Qué te parece esta medida? - ¿Ha habido una liberalización de competencias por parte del Estado con respecto a las apuestas? - ¿Cuál es el protocolo de actuación para combatir la ludopatía? - ¿Existe colaboración entre administraciones para facilitar la reinserción del afectado? - ¿Ha cambiado el perfil de ludópata en los últimos años? - ¿Qué suponen las casas de apuestas para la economía? - ¿Ha habido una liberalización de competencias por parte del Estado con respecto a las apuestas? - ¿Qué ha sucedido para que la ludopatía preocupe tanto?
-------------------------------	--

Publicista	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Hay alguna diferencia a la hora de diseñar una página web de apuestas a una normal? - ¿Qué colores predominan en una página web de apuestas? - ¿Qué tipo de eslogan utilizan para atraer a los usuarios? - ¿Hay restricciones de edad? ¿En qué consisten? ¿Son suficientes? - ¿Un menor podría evitar esta seguridad de alguna manera? - ¿Se ha visto incrementado el auge de páginas web de apuestas en los últimos años? ¿A qué cree que se debe este aumento? - ¿Hay leyes que regulen estas páginas web? - ¿Han incrementado el número de leyes en los últimos años? - ¿Se puede mejorar la accesibilidad para controlar que los menores no entren? - ¿Qué elementos llamativos se utilizan a la hora de llevar a cabo una página web de apuestas? - ¿Qué hace atractivo a una página web? - ¿Cómo controlar la restricción de edad en las páginas web? - ¿Hay algún aspecto regulador de las páginas web? - ¿Qué tienen de parecido las páginas web de ahora con la cultura de las tragaperras anteriormente? - ¿Cómo se compone una página de apuestas?
Familiares	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo es vivir con una persona que tiene problemas con el juego? - ¿Cuándo supo que su pareja tenía un problema

	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué tipos de problemas os ha ocasionado la ludopatía? - ¿Cómo afrontó la familia esta situación? - ¿Ha llegado a robarle dinero? - ¿Quién dio el primer paso? - ¿A qué profesionales habéis acudido para solucionar este problema? ¿Público o privado? - ¿Crees que hay suficientes ayudas por parte de la administración pública?
Profesores	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál es tu visión sobre las casas de apuestas? - ¿Cómo crees que afecta a los estudiantes la cercanía de las casas de apuestas? - ¿Se hacen suficientes charlas sobre drogadicción o ludopatía? - ¿A qué distancia consideras que deben estar las casas de apuestas de los colegios? - ¿Crees que cerrar las salas de apuestas por las mañanas reduciría la entrada de los jóvenes a las casas de apuestas? - ¿Se dan charlas en los colegios sobre la ludopatía? ¿Son suficientes?
Psicólogos	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál es la diferencia entre drogadicto y ludópata? - ¿Cuándo se cruza la línea roja entre la afición y la adicción? - ¿Cómo se evita caer en la ludopatía? - ¿Qué efecto produce el hecho de apostar a los jóvenes? - ¿Cómo se ganan las marcas la confianza de los usuarios? - ¿Cómo funciona la mente de un ludópata? - ¿Ha incrementado el número de pacientes que tienen problemas con el juego? - ¿Crees que guarda relación con el auge de las apuestas online? - ¿Cuándo se empieza a reconocer públicamente que hay un problema con el juego? - ¿Crees que existe algún tipo de patrón en las páginas web que

	incentiven a las personas a jugar o a seguir jugando? - ¿Qué ha sucedido para que la ludopatía preocupe tanto?
--	---

Preguntas transversales:

- ¿Crees que la crisis económica ha favorecido al auge de las casas de apuestas?
- ¿Consideras la ludopatía una drogodependencia en cubierta?
- ¿Qué es la ludopatía?
- ¿Quitarías las casas de apuestas?
- ¿Cómo crees que trabaja la fidelización las casas de apuestas tanto físicas como online con el jugador?
- ¿Se han visto beneficiadas las casas de apuestas online tras la fácil accesibilidad al mundo tecnológico?

9.4. Anexo 4

Centro Educativo cerca de Casas de apuestas	C/	Casas de apuestas	C/	Minutos	Metros
IES Triana	Calle San Jacinto, 79, 41010 Sevilla	Sportium	San Jacinto	1	21
IES Gustavo Adolfo Becquer	Lopez de Gomara, 16, 41010 Sevilla	Apuestas deportivas RETAbet Sevilla	López de Gomara	2	150
IES Diamantino García Acosta	Calle José Sarabia, 11, 41006 Sevilla	Sportium en Salón de Juegos Sueminencia	Ingeniería La Cierva	3	200
IES Salvador Tavora	Calle Puerto de los Alazores, S/N, 41006 Sevilla	Sportium Puerto Escudo	Puerto del Escudo	3	230
IES La Paz	Calle Puerto de los Alazores, 6D, 41006 Sevilla	Sportium Puerto Escudo	Puerto del Escudo	4	300
IES Vicente Alexandre	Calle San Vicente de Paul, 5, 41010 Sevilla	Salón de Juego Triana	Pagés del Corro	4	350
Centro educativo alejados de Casas de apuestas	C/	Casas de apuestas más cercanas	C/	Minutos	Metros
IES Macarena	Dr. José Manuel Puelles de los Santos	Luckia Apuestas	Calle Sánchez Perrier, 5, 41009 Sevilla	14	1200
IES Inmaculada Vieira	Av. de la Barzola, s/n, 41009 Sevilla	Luckia Apuestas	Avenida Ronda de Pio XII, 1, 41008 Sevilla	11	900
IES Miguel de Cervantes	Calle Manzana, 20, 41009 Sevilla	Luckia Apuestas	Calle Sánchez Perrier, 5, 41009 Sevilla	7	550
IES Azahar	Av. Alcalde Manuel del Valle, 69, 41008 Sevilla	SPORTIUM	Feria, Feria, 160, 41002 Sevilla	31	2500
IES San Pablo	Poligono San Pablo, Calle Éfeso, s/n, 41007 Sevilla	Luckia Apuestas	Av. de Kansas City, 44, 41007 Sevilla	12	950
IES Murillo	Calle José Recuerda Rubio, 6, 41018 Sevilla	SPORTIUM en Bingo Remedios	C/ Asunción, 3, 41011 Sevilla	27	2200
IES Ramón Carande	Calle Alfonso Lasso de la Vega, 4, 41013 Sevilla.	Luckia Apuestas	e Pároco Antonio Gómez Villalobos, 83, 41006 Se	23	1900
IES Heliópolis	Calle Guadalbullon, 1, 41013 Sevilla.	SPORTIUM en Bingo Remedios	C/ Asunción, 3, 41011 Sevilla	44	3500

9.5. Anexo 5



I.E.S. Gustavo Adolfo Bécquer
C) López de Gomara nº 16 41010 Sevilla
Web: www.iesbecquer.com
Tfno: 955.622.825 Fax: 955.622.831
Email: 41006912.edu@juntadeandalucia.es



INFORMACIÓN SOBRE LA ACTIVIDAD

DEPARTAMENTO:	
ACTIVIDAD: Entrevista a los alumnos sobre la ludopatía	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: Se realizará una entrevista individual y grabada acerca de la ludopatía para el Trabajo de Fin de Grado de dos alumnos de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla: Daniel González y Noelia Moya. Este reportaje audiovisual tiene un carácter meramente académico. Por tanto, las imágenes grabadas no se publicarán fuera de la comunidad educativa ni con uso comercial ni lucrativo.	
LUGAR: IES Gustavo Adolfo Bécquer	DÍA:
HORA DE SALIDA:	HORA DE LLEGADA:
COSTE POR ALUMNO: Gratuito	
PROFESORES RESPONSABLES: Jefa de estudios y profesor de lengua de 1º Bachillerato.	
FECHA LÍMITE PARA ENTREGAR ESTA AUTORIZACIÓN:	

AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

D./D^a _____, padre, madre o representante legal del alumno

matriculado en el IES Gustavo Adolfo Bécquer en el curso _____,

AUTORIZO a mi hijo/a a participar en la actividad arriba descrita, asumiendo que los profesores encargados, así como el propio Centro, quedarán exentos de cualquier responsabilidad en caso de negligencia o conducta inapropiada por parte de mi hijo/a durante el desarrollo de la actividad.

OBSERVACIONES: *El AMPA subvencionará a sus asociados con el 30% del importe de los desplazamientos en medios de transportes no urbanos, siempre que estos superen los 8€.*

Sevilla, a ____ de _____ de _____

Fdo: El Padre / Madre / Representante legal DNI: _____

9.6. Anexo 6

Encuesta: “Ludopatía en los jóvenes”

1. ¿Qué edad tienes?

2. ¿Puedes explicar brevemente qué es la ludopatía?

3. Si has ido alguna vez a una casa de apuestas...

a. ¿Qué te motivó a ir?

b. ¿Estaba cerca de alguna zona a la que normalmente sueles ir? SI NO

c. ¿Con qué frecuencia lo haces?

d. ¿Volverías? SI NO

e. ¿Con qué edad apostaste por primera vez?

f. ¿De dónde sacaste el dinero para apostar?

g. ¿Has apostado alguna vez vía online? SI NO

h. ¿Qué páginas has utilizado? (Responder sólo si has respondido “SI” en la anterior pregunta)

4. En caso de no haber ido nunca a una casa de apuestas...

a. ¿Por qué no has ido nunca a una casa de apuestas?

b. ¿Te han llegado a invitar alguna vez a ir a una casa de apuestas?
¿Quienes?

c. ¿Te llama la atención o la curiosidad visitar algún día una casa de apuestas?

5. ¿Conoces algún nombre de casas de apuestas? ¿Cuál/es?

6. ¿Conoces a alguien que sea habitual de las casas de apuestas? ¿Quién? ¿Ha tenido algún problema relacionado con las apuestas?

7. ¿Sueles ver en los medios de comunicación anuncios relacionados con las apuestas?

8. ¿Consideras que la ludopatía es un problema de gravedad? ¿Por qué?

9. ¿Has recibido charlas sobre la ludopatía o algún tema relacionado?

10. ¿Te has informado alguna vez sobre la ludopatía y sus consecuencias? ¿Por qué?

9.7. Anexo 7

CONTROL	LOCUTORIO
<p>Música: ¿?</p> <p>Efectos sonoros:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puerta abriéndose • Murmullo de gente hablando • Pasos de gente acercándose de más lejano a más cerca • Gente sentándose en sillas 	
MICRO 1	<p>LOCUTOR 1 (JAVIER):</p> <p>Hola, soy Javier, tengo 36 años y soy ludópata desde hace 20 años aproximadamente.</p>
Ráfaga	
MICRO 2	<p>LOCUTORA 2 (LOCUTORA):</p> <p>Lola Gómez. Psicóloga de la Asociación Onubense de Jugadores de Azar en Rehabilitación (AONUJER).</p>
MICRO 3	<p>LOCUTORA 3 (LOLA GÓMEZ - PSICÓLOGA):</p> <p>¿Qué es la ludopatía?</p>
Ráfaga	
MICRO 1	<p>LOCUTOR 1 (JAVIER):</p> <p>Empecé jugando a las máquinas tragaperras varias veces por semana, pero cada día que pasaba jugaba con más frecuencia y cantidades de dinero más altas.</p>
Ráfaga	
MICRO 2	<p>LOCUTORA 2 (LOCUTORA):</p> <p>Manuel Romero. Ex ludópata desde hace 20 años.</p>
MICRO 4	<p>LOCUTOR 4 (MANUEL ROMERO - AFECTADO):</p> <p>¿Cómo fueron los inicios en el mundo del juego?</p>
Ráfaga	
MICRO 1	<p>LOCUTOR 1 (JAVIER):</p> <p>Fue entonces cuando empecé a mentir, manipular e incluso robar pequeñas cantidades de dinero para seguir jugando.</p>
Ráfaga	
MICRO 3	<p>LOCUTORA 3 (LOLA GÓMEZ - PSICÓLOGA):</p>

	¿Cuándo se pasa de la afición a la adicción?
Ráfaga	
MICRO 1	LOCUTOR 1 (JAVIER): La pérdida de dinero cada vez era mayor y empecé a ir al bingo. Pensaba que, al haber premios más grandes, sería más fácil recuperar el dinero perdido. La excusa de todo ludópata para jugar cada vez más.
Ráfaga	
MICRO 3	LOCUTORA 3 (LOLA GÓMEZ - PSICÓLOGA): ¿Qué parte del cerebro se activa cuando jugamos?
MICRO 1	LOCUTOR 1 (JAVIER): Por supuesto esto provocó que mi novia me dejase, perdiese a la mayoría de mis amigos y las discusiones en casa fuesen más frecuentes.
Ráfaga	
MICRO 2	LOCUTORA 2 (LOCUTORA): Ana Mellado. Jubilada. Esposa de una persona ludópata desde hace más de 40 años.
MICRO 5	LOCUTOR 5 (ANA MELLADO): ¿Cómo es vivir con ludópata?
Ráfaga	
MICRO 1	LOCUTOR 1 (JAVIER): Dejé los estudios y mi padre me consiguió un trabajo en la empresa en la que él trabajaba. Con el tiempo parecía que empezaba a dejar de jugar.
MICRO 3	LOCUTOR 3 (LOLA GÓMEZ - PSICÓLOGA): ¿Hay alguna forma de evitar caer en la ludopatía?
Ráfaga	
MICRO 1	LOCUTOR 1 (JAVIER): Durante varios meses iba a jugar un par de veces por semana. Luego, empecé a ir al casino los sábados por la noche con unos conocidos. En un principio, pensaba que controlaba. Lo siguiente fue ir a jugar siempre que no estuviera trabajando, pero, ahora, con mi novia. La convencí diciéndole que era divertido y que no hacía falta gastar mucho dinero.
Ráfaga	
MICRO 3	LOCUTORA 3 (LOLA GÓMEZ - PSICÓLOGA): ¿Ha cambiado el perfil de jugador?
Ráfaga	
MICRO	LOCUTOR 1 (JAVIER):

	El poco tiempo que pasaba en casa tampoco me ayudaba a dejar de pensar en seguir jugando. Si no eran los anuncios televisivos eran los anuncios online que me incitaban a entrar a cualquier página de apuestas.
Ráfaga	
MICRO 2	LOCUTORA 2 (LOCUTORA): José Jiménez. Presidente de la Asociación Sevilla de Jugadores de Azar en Rehabilitación.
MICRO 6	LOCUTOR 6 (JOSÉ JIMÉNEZ – PRESIDENTE ASEJER): ¿Cómo es la publicidad en el juego?
MICRO 1	LOCUTOR 1 (JAVIER): La verdad es que cada día que pasaba mi deuda era mayor. Así que decidí robar dinero de la oficina para intentar recuperar el dinero que había perdido. Por supuesto perdí todo el dinero apostado.
Ráfaga	
MICRO 6	LOCUTOR 6 (JOSÉ JIMÉNEZ – PRESIDENTE ASEJER): ¿Qué está de moda jugar?
RÁFAGA	
MICRO 1	LOCUTOR 1 (JAVIER): Mi novia decidió dejarme definitivamente y yo llamar a mi padre para contarle lo que había hecho. Al día siguiente mi padre tuvo que reponer en la oficina el dinero que yo había robado sin que se enterasen en la empresa. Tras este incidente, me marché de casa sin saber a dónde ir. Valoré todas las maneras posibles de conseguir dinero hasta que al final acabé falsificando toda la documentación necesaria para poder conseguir dinero rápido en los bancos.
Ráfaga	
MICRO 2	LOCUTORA 2 (LOCUTORA): Jorge Barroso. Presidente de la Asociación Onubense de Jugadores de Azar en Rehabilitación (AONUJER).
MICRO 7	LOCUTOR 7 (JORGE BARROSO – PRESIDENTE AONUJER): ¿Cuál fue la primera legislación y qué cambios se van a producir?
Ráfaga	
MICRO 1	LOCUTOR 1 (JAVIER): Como las primeras transferencias falsas funcionaron, empecé a ir de ciudad en ciudad engañando a todos los bancos que podía. Hacia 1 o 2 transferencias de 3000 euros

	aproximadamente y a los 6 o 7 días cuando acabada el dinero me iba a otra ciudad. Así estuve durante un año hasta que la policía me detuvo.
Ráfaga	
MICRO 6	LOCUTOR 6 (JOSÉ JIMÉNEZ - DIRECTOR ASEJER): ¿Crees que es necesaria una reforma en la legislación?
Ráfaga	
MICRO 1	LOCUTOR 1 (JAVIER): He estado cumpliendo una condena de 13 años de prisión. De los 25 a los 36 años. En total he perdido 11 años de mi vida. Cuando me concedieron el tercer grado me encontré sin novia, sin amigos y sin trabajo. Mi familia es la que siempre ha estado conmigo en todo momento. Finalmente, decidí venir a esta asociación para rehabilitarme de mi adicción al juego.
Ráfaga	
MICRO 4	LOCUTOR 4 (MANUEL ROMERO - AFECTADO): ¿Cómo eran las terapias grupales a las que ibas?
Ráfaga	
MICRO 2	LOCUTORA 2 (LOCUTORA): Eufemia. Limpiadora. Mujer de Manuel, ex ludópata desde hace 20 años.
MICRO 8	LOCUTORA 8 (EUFEMIA): ¿Cómo te ayudaban las terapias grupales?
Ráfaga	
MICRO 1	LOCUTOR 1 (JAVIER): En estos 10 meses, he reanudado mis estudios universitarios, me estoy sacando el carnet y trabajo los fines de semanas en un bar cerca de mi casa. Puedo decir que, hasta ahora no he empezado a disfrutar realmente de la vida.
Música: ¿? Efectos sonoros: • Aplausos	

9.8. Anexo 8

TOTAL	TIEMPO	TEXTO	EFEKTOS	PLANOS	TRANSICIÓN
	16''		<ul style="list-style-type: none"> • Puerta abriéndose. • Murmullo de gente hablando. • Pasos de gente acercándose de más lejos a más cerca. • Gente sentándose en sillas. 	<p>Tercer plano</p> <p>Tercer plano</p> <p>Tercer plano</p> <p>Primer plano</p> <p>Segundo plano</p> <p>Segundo plano</p>	
16''	10''	<p>LOCUTOR 1 (JAVIER) – MICRO 1:</p> <p>Hola, soy Javier, tengo 36 años y soy ludópata desde hace 20 años aproximadamente.</p>		Primer plano	
28''	5''				Ráfaga
33''	6''	<p>LOCUTORA 2 (LOCUTORA) – MICRO 2:</p> <p>Lola Gómez. Psicóloga de la Asociación Onubense de Jugadores de Azar en Rehabilitación (AONUJER).</p>		Primer plano	
39''	12''	<p>LOCUTORA 3 (LOLA GÓMEZ – PSICÓLOGA) – MICRO 3:</p> <p>¿Qué es la ludopatía?</p> <p>La ludopatía es simplemente una persona que no controla el tema del juego; que cada vez necesita más tiempo. Más cantidad de horas de juego para llegar al mismo nivel de felicidad que el juego le daba en un principio.</p>		Primer plano	
52''	5''				Ráfaga
57''	16''	LOCUTOR 1 (JAVIER) – MICRO 1:		Primer plano	

		Empecé jugando a las máquinas tragaperras varias, varias veces por semana, pero cada día que pasaba jugaba con más frecuencia y cantidades de... de dinero más altas.			
1'13''	5''				Ráfaga
1'18''	4''	LOCUTORA 2 (LOCUTORA) – MICRO 2: Manuel Romero. Ex ludópata desde hace 20 años.		Primer plano	
1'23''	45''	LOCUTOR 4 (MANUEL ROMERO - AFECTADO) – MICRO 4: ¿Cómo fueron los inicios en el mundo del juego? Eso es muy fácil. Llegas al bar y te tomas una copita o te tomas un café. Te sobra un dinerito y lo echas. Como no te ha tocado pues te vas y punto. Pero, al otro día, vas otra vez, haces la misma donación y ya a lo mejor te toca algo. Pero, como es poco, no le echas cuenta. El problema es cuando ya te toca el premio. Entonces tú ya piensas: ¡Coño que me ha tocado el premio! Entonces piensas: ¡qué bien! ¡Qué esto deja dinero! Al otro día vas tú y, en vez, de gastarte 5 le echas 10. Al otro, en vez de 10 le echas 20. Hasta que llega un momento en el que vivía para la máquina.		Primer plano	
2'09''	5''				Ráfaga
2'15''	14''	LOCUTOR 1 (JAVIER) – MICRO 1: Fue entonces cuando empecé a mentir, manipular e incluso robar pequeñas cantidades de dinero y todo para seguir jugando.		Primer plano	
2'29''	5''				Ráfaga
2'34''	35'	LOCUTORA 3 (LOLA GÓMEZ – PSICÓLOGA) – MICRO 3: ¿Cuándo se pasa de la afición a la adicción? En principio se empieza por poco tiempo, pero sobre todo en adolescente, si la persona empieza a no tener claro unos intervalos de tiempo y comienza a incrementar esos		Primer plano	

		intervalos de tiempo, pues lógicamente, dependiendo de otros factores también. No solamente es la cantidad de tiempo o la cantidad de dinero o las circunstancias de su contexto familiar, pues lógicamente esta persona puede adentrarse en el juego. ¿Porque toques durante un determinado tiempo un videojuego o un juego de azar te vas a acabar enganando? Para el tema de las adicciones no te enganchan directamente solamente por tocarlo, sino que, depende de factores de personalidad, factores sociales, factores familiares, etc.			
3'09''	5''				Ráfaga
3'14''	22''	LOCUTOR 1 (JAVIER) – MICRO 1: La pérdida de dinero cada vez era mayor y empecé a ir al bingo. Pensaba que, al haber premios más grandes, sería más fácil recuperar el dinero perdido. La excusa de todo ludópata para jugar cada vez más.		Primer plano	
3'37''	5''				Ráfaga
3'43''	39''	LOCUTORA 3 (LOLA GÓMEZ – PSICÓLOGA) – MICRO 3: ¿Qué parte del cerebro se activa cuando jugamos? La parte del núcleo de recompensa como se suele decir. El sistema de recompensa. Es la zona central, la zona más profunda del cerebro. La más primitiva. Ahí está el núcleo del placer que es lo que se activa cuando una persona consume una raya de coca, una copa de alcohol, te fumas un porro o juegas a algo. Cuando haces algo que te gusta en la vida, la que se activa es esa zona primitiva que es el sistema ¿? Que es donde están los neurotransmisores del tema de la dopamina, serotonina, que están relacionados con la felicidad. Por eso es lo que siempre se suele decir: “todo aquello que te guste, o todo aquello que provoque felicidad, te puede llegar a enganchar.”		Primer plano	

4'22''	5''				Ráfaga
4'27''	19'	LOCUTOR 1 (JAVIER) – MICRO 1: Por supuesto esto provocó que mi novia me dejase, perdiese a la mayoría de mis amigos y las discusiones en casa fuesen más frecuentes.		Primer plano	
4'47''	5''				Ráfaga
4'52''	5''	LOCUTORA 2 (LOCUTORA) – MICRO 2: Ana Mellado. Jubilada. Esposa de una persona ludópata desde hace más de 40 años.		Primer plano	
4'57''	33''	LOCUTORA 5 (ANA MELLADO) – MICRO 5: ¿Cómo es vivir con un ludópata? El alcohol y las máquinas van de la mano. Cuando él se ha parado, ha tomado copas, ha venido tarde y yo sé que ha gastado, él se siente como culpable ¿cómo reacciona? Pues llegando dando voces y simplemente por qué está esta puerta abierta ¡pues ciérrala tú! Y ya entiendo que ha estado jugando. Ese mismo sentimiento de culpabilidad que tiene le hace comportarse de esa manera.		Primer plano	
5'30''	5''				Ráfaga
5'35''	15''	LOCUTOR 1 (JAVIER) – MICRO 1: Dejé los estudios y mi padre me consiguió un trabajo en la empresa en la que él trabajaba. Con el tiempo parecía que empezaba a dejar de jugar.		Primer plano	
5'50''	5''				Ráfaga
5'55''	43''	LOCUTORA 3 (LOLA GÓMEZ – PSICÓLOGA) – MICRO 3: ¿Hay alguna forma de evitar caer en la ludopatía? El evitar que haya adicciones yo creo que es imposible. ¿Cómo podemos evitar? Nosotros lo que solemos hacer es dar charlas en los institutos sobre todo en escuelas de padres para aquellas personas potencialmente adictivas entre comillas. Porque		Primer plano	

		también depende de otros factores para que te pueda llegar a enganchar. Hay personas que están predispuestas, pero no lo acaban desarrollando nunca en la vida. Pues que los padres tengan un poco más de cuidado: imagínate una persona que sea introvertida, una persona que carezca de habilidades para afrontar situaciones de estrés. Son más, como digo yo objetivo, de una adicción en un futuro, pero tampoco tiene el por qué. Tampoco te tiene que condicionar de por vida que tengas un niño más bien tímido y retraído para que ese niño se vaya a enganchar a las redes sociales, por ejemplo, o a los videojuegos. Pero sí tiene más papeletas para que se enganche.			
6'38''	5''				Ráfaga
6'43''	37''	LOCUTOR 1 (JAVIER) – MICRO 1: Durante varios meses iba a jugar un par de veces por semana. Luego, empecé a ir al casino los sábados por la noche con unos conocidos. En un principio, pensaba que controlaba. Lo siguiente fue ir a jugar siempre que no estuviera trabajando, pero, ahora, con mi novia. La convencí diciéndole que era divertido y que no hacía falta gastar mucho dinero.		Primer plano	
7'20''	5''				Ráfaga
7'25''	36''	LOCUTORA 3 (LOLA GÓMEZ - PSICÓLOGA) – MICRO 3: ¿Ha cambiado el perfil de jugador? Yo hace 18 años empecé una media de edad de 50 a 55 años y a fecha de hoy la media de edad está en 25 años. Lo que está entrando ahora son niños de 18-19 años, del campo universitario, sobre todo, y lo que vienen acompañados son de sus padres al tratamiento. Son personas más bien de tema online, apuestas deportivas o tema de las ruletas electrónicas que son potencialmente adictivas también en los salones de juegos. Entonces, en		Primer plano	

		lo presencial, ahora mismo, lo que está haciendo mucho daño son las ruletas electrónicas y, en lo online, es el tema de póker online o apuestas deportivas online es lo que está entrando ahora mismo.			
8'01''	5''				Ráfaga
8'06''	20''	LOCUTOR 1 (JAVIER) – MICRO 1: El poco tiempo que pasaba en casa tampoco me ayudaba a dejar de pensar en seguir jugando. Si no eran los anuncios televisivos eran los anuncios online que me incitaban a entrar a cualquier página de apuestas.			
8'26''	5''				Ráfaga
8'32''	5''	LOCUTORA 2 (LOCUTORA) – MICRO 2: José Jiménez. Presidente de la Asociación Sevilla de Jugadores de Azar en Rehabilitación.			
8'37''	1'26''	LOCUTOR 6 (JOSÉ JIMÉNEZ – PRESIDENTE ASEJER) – MICRO 6: ¿Cómo es la publicidad en el juego? La publicidad en el juego está hecha por los mejores profesionales de la publicidad en todo el mundo. Hay que tener en cuenta los presupuestos que manejan los empresarios del juego. Estamos hablando de presupuestos multimillonarios en todo el mundo. Entonces, es la forma de lanzar el mensaje en el que imagínese que esté viendo un partido de fútbol y en el intermedio, entre el primer tiempo y el segundo, sales al menos 3 o 4 empresas de juego publicitándose. Todos le dicen, si gana... Voy a poner un ejemplo: si gana el Real Madrid le pagamos cuatro con cincuenta por euro apostado, si empata le pagamos dos con cincuenta por euro apostado y si gana el Barcelona le pagamos quince euros por euro apostado. Parece que siempre va a ganar uno cuando no es así. Cuando se hace una apuesta, si uno apuesta por el Madrid,			

		<p>si empata o pierde, has perdido. El concepto de casi gano. No es tal. Si no gano, pierdo. Entonces, utilizar el lenguaje para hacerte creer que casi ganas es tarea de los mejores profesionales de la publicidad, de los mejores psicólogos que haya al frente de todos estos departamentos para buscar siempre el vocabulario, el momento, el contenido del mensaje. Incluso los colores y la música que te ponen y esas imágenes tan bien y tan detalladas que hacen que te parezca que es facilísimo ganar cuando es totalmente lo contrario.</p>			
10'03''	5''				Ráfaga
10'08''	23''	<p>LOCUTOR 1 (JAVIER) – MICRO 1:</p> <p>La verdad es que cada día que pasaba mi deuda era mayor. Así que decidí robar dinero de la oficina para intentar recuperar el dinero que había perdido. Por supuesto perdí todo el dinero apostado.</p>		Primer plano	
10'31''	5''				Ráfaga
10'37''	55''	<p>LOCUTOR 6 (JOSÉ JIMÉNEZ – PRESIDENTE ASEJER) – MICRO 6:</p> <p>¿Qué está de moda jugar?</p> <p>En principio, ahora lo que parece que está de moda es el juego online y las apuestas deportivas, pero hay que tener en cuenta que las máquinas tragaperras siguen siendo las líderes en número de personas que juegan y en número de recaudación y en número de adictos que crea. Pero parece que solo le estamos prestando últimamente atención a la novedad de las casas de apuesta y de los juegos online. Las tragaperras parece que se han desmarcado del juego y, sin embargo, es totalmente lo contrario. Siguen siendo los líderes en recaudación. Hay que tener más miras. El jugador siempre va a salir porque está claro que al que prueba y le pica ese gusanillo del juego le va a enganchar, pero si quitamos muchas</p>		Primer plano	

		posibilidades, si quitamos muchas facilidades que se le está dando a la gente para que juegue, evitaríamos en gran parte el problema. No sería lo mismo atender una población, por ejemplo, de 100.000 ludópatas a una de 10.000. entonces habría que mirar eso muy bien porque es mucha la gente la que tiene problemas de ludopatía y además la mayoría de esta gente hoy son gente muy joven, que como ya he dicho antes, están dejando incluso de estudiar para poder trabajar y pagar las deudas que han se han generado con el juego.			
11'32''	5''				Ráfaga
11'37''	51''	LOCUTOR 1 (JAVIER) – MICRO 1: Mi novia decidió dejarme definitivamente y yo llamar a mi padre para contarle lo que había hecho. Al día siguiente mi padre tuvo que reponer en la oficina el dinero que yo había robado sin que se enterasen en la empresa. Tras este incidente, me marché de casa sin saber a dónde ir. Valoré todas las maneras posibles de conseguir dinero hasta que al final acabé falsificando toda la documentación necesaria para poder conseguir dinero rápido en los bancos		Primer plano	
12'28''	5''				Ráfaga
12'38''	5''	LOCUTORA 2 (LOCUTORA) – MICRO 2: Jorge Barroso. Presidente de la Asociación Onubense de Jugadores de Azar en Rehabilitación (AONUJER).		Primer plano	
12'38''	1'35''	LOCUTOR 7 (JORGE BARROSO – PRESIDENTE AONUJER) – MICRO 7: ¿Cuál fue la primera legislación y qué cambios se van a producir? La ley del juego sale en el año 86. Una ley de juego que es por la que rigen todavía. Ahí han ido parcheando porque como es a nivel estatal. Ahí hay un vacío de poder porque el			

		<p>Estado se puede meter en las autonomías, pero las autonomías no se pueden meter en el Estado. Entonces, hay unas competencias que están transferidas a las autonomías. Como tenemos 17 autonomías pues cada uno ha ido parcheando la ley como le ha parecido. Y ahora, al entrar este nuevo gobierno de coalición, a través de Izquierda Unida o de Podemos están intentando quitar la publicidad del juego a nivel nacional. Una vez que se haga a nivel nacional y se modifique la ley del 86 que era la que estaba en vigor pues las autonomías se tienen que adaptar. Pues estos señores lo que quieren es que la publicidad del juego esté de 1 a 5 de la madrugada. Los chavales se suponen que a esa hora estarán durmiendo. También los futbolistas y las gentes, digamos aquellas personas que son de relevancia, en persona no pueden publicitar el juego. Están haciendo una serie de reformas que, yo entiendo, que cuando la saquen, será buena para el control de aquellas personas que tenemos problemas con el juego de azar.</p>			
14'13''	5''				Ráfaga
14'18''	34''	<p>LOCUTOR 1 (JAVIER) – MICRO1:</p> <p>Como las primeras transferencias falsas funcionaron, empecé a ir de ciudad en ciudad engañando a todos los bancos que podía. Hacia 1 o 2 transferencias de 3000 euros aproximadamente y a los 6 o 7 días cuando acabada el dinero me iba a otra ciudad. Así estuve durante un año hasta que la policía me detuvo.</p>		Primer plano	
14'53'	5''				Ráfaga
14'58''	1'22''	<p>LOCUTOR 6 (JOSÉ JIMÉNEZ - DIRECTOR ASEJER) – MICRO 6:</p> <p>¿Crees que es necesaria una reforma en la legislación?</p> <p>La legislación que hay y la próxima que va a salir son totalmente</p>		Primer plano	

		<p>insuficientes. Necesitamos que haya muchísimo más control. Necesitamos que toda esa publicidad del juego se elimine, sobre todo en horario protegido. Y necesitamos, por supuesto, que haya muchísimo más control en el acceso al juego. No podemos permitir que un joven, un menor de edad, pueda acceder a hacer apuestas online simplemente con dar los datos de su hermano y un DNI de su hermano mayor. Todo esto se puede controlar perfectamente, lo que ocurre es que, si ya en principio, con esta ley que tenemos, hace un par de años, el gobierno negaba totalmente que los jóvenes accedieran al juego porque estaba prohibido. Pues ya después de presentarle todas las pruebas que hemos creído posible de presentar, incluso las federaciones como la ¿?, que tienen un anuncio en televisión han publicado la cantidad de jóvenes menores que están accediendo al juego y lo han tenido que aceptar como una evidencia. Pero, lamentablemente, para ellos sigue primando la recaudación de impuestos por encima de la salud de las personas y, eso pues, es una cosa que para la sociedad en general es muy lamentable porque tenemos que proteger sobre todo a nuestros jóvenes.</p>			
16'21''	5''				Ráfaga
16'26''	58'	<p>LOCUTOR 1 (JAVIER) – MICRO1: He estado cumpliendo una condena de 13 años de prisión. De los 25 a los 36 años. En total he perdido 11 años de mi vida. Cuando me concedieron el tercer grado me encontré sin novia, sin amigos y sin trabajo. Mi familia es la que siempre ha estado conmigo en todo momento. Finalmente, decidí venir a esta asociación para rehabilitarme de mi adicción al juego.</p>		Primer plano	
17'24''	5''				Ráfaga
17'29''	1'15''	<p>LOCUTOR 4 (MANUEL ROMERO – AFECTADO) – MICRO 4:</p>		Primer plano	

		<p>¿Cómo eran las terapias grupales a las que ibas?</p> <p>A lo mejor nos juntamos quince o veinte personas. Lo mismo de varios sexos. Lo mismo da. No importa. Y entonces ahí cada uno habla, levanta la mano y ¿cómo has pasado hoy el día? Pues mira lo he pasado así, he hecho esto, lo otro. En fin, vamos levantando la mano. Yo los primeros días yo me limitaba a escuchar. Yo iba allí y estaba nervioso, loco... ¿esto que es dios mío de mi alma? Una cosa que tú no la has vivido, que tú ves allí gente desconocida, que tu no la conoces, y empiezan a hablar y venga a hablar. Dios mío lo que ha dicho este muchacho, lo que ha dicho esta mujer. Y es lo que te va ayudando día a día hasta que ya me solté yo. Eso fue a los 10 o 12 días de empezar las terapias que ya empecé yo a hablar poquito a poco hasta que ya me tenían que mandar a callar. Porque ya lo quería rebañar todo para mí. Porque luego tú eres egoísta. Primero yo, después yo y si queda algo pues para mí también. Y es lo mejor. Te da mucha pena de compañeros que llevan un año de terapia y resulta que vuelven a caer. Eso es muy triste. Nos pegaba un palo. Y decías: ¡Coño pues yo llevo un año y no he caído! Y ahora te puedo decir que llevo 20 años y aquí estoy.</p>			
18'43''	5''				Ráfaga
18'48''	4''	<p>LOCUTOR 2 (LOCUTOR) – MICRO 2:</p> <p>Eufemia. Limpiadora. Mujer de Manuel, ex ludópata desde hace 20 años.</p>			
18'52''	42''	<p>LOCUTORA 8 (EUFEMIA - FAMILIAR) – MICRO 8:</p> <p>¿Cómo te ayudaban las terapias grupales?</p> <p>Yo llegue mal porque yo no entendía lo que había pasado. Yo no sabía nada.</p>		Primer plano	

		Y en casa no sabíamos nada. Allí el sistema que tienen es que nadie le da consejos a nadie, pero todo el mundo te cuenta su experiencia y cuando tú llegas allí tú ves que lo tuyo no es lo más gordo. Allí hay casos muchos peores. Yo me agarré a no coger lo mejor de cada una sino lo peor de cada una. Y, entonces, a pesar de las pautas que le ponían en las terapias yo le ponía por mi cuenta las pautas de las cosas que yo veía que a las demás le iba bien con sus familiares. Y así estuvimos los tres años.			
19'34''	5''				Ráfaga
19'39''	33''	LOCUTOR 1 (JAVIER) – MICRO 1: En estos 10 meses, he reanudado mis estudios universitarios, me estoy sacando el carnet y trabajo los fines de semanas en un bar cerca de mi casa. Puedo decir que, hasta ahora no he empezado a disfrutar realmente de la vida.		Primer plano	
20'13''	15''		Aplausos	Primer plano	
20'28''					Final

9.9. Anexo 9

◀ May. 2020 Jul. 2020 ▶ <h3 style="text-align: center;">Junio 2020</h3>						
Do.	Lu.	Ma.	Mi.	Ju.	Vi.	Sá.
21	22 José Jiménez Medina (Presidente ASEJER) a las 17:00 Andrés (Psicólogo Asociación ASEJER) a las 18:00	23 Oscar Juan Hernández López (abogado): 17:00 Ana María Mellado Fernández (mujer de persona ludópata) a las 19:30	24	25 Manuel Romero de la Osa (ludópata desde hace 20 años) junio a las 11:30 Eufemia Romero García (limpiadora, mujer de Ludópata) a las 12:30	26 Antonio Pérez Macías (Jubilado profesor de primaria) a las 11:30 Luis: 26 de junio 12:30	27
◀ Jun. 2020 Ago. 2020 ▶ <h3 style="text-align: center;">Julio 2020</h3>						
Do.	Lu.	Ma.	Mi.	Ju.	Vi.	Sá.
12	13	14	15	16	17 Jorge Barroso Barrera (Presidente AONUJER) a las 11:00 Lola Gómez Noguera (Psicóloga ACOUNJER) a las 12:00	18

9.10. Anexo 10

<p>Ana Mellado (Familiar)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo es vivir con una persona ludópata? • ¿Cuándo comenzó su marido a jugar? • ¿Cambia la actitud de una persona cuándo entra en el mundo del juego? • ¿Cómo se comportaba? • ¿Crees que la crisis económica provoca que la gente apueste más? • ¿Podrías definir brevemente qué es la ludopatía? • ¿Quitarías las casas de apuestas? • ¿Crees que internet y las nuevas tecnologías han contribuido al auge de las casas de apuestas online? • Actualmente, la ley dicta que la distancia mínima entre colegios y casas de apuestas debe ser de 50 metros y la quieren aumentar a 10m ¿Qué te parece esta medida? • ¿Crees que ha cambiado el perfil de jugador con el desarrollo de las nuevas tecnologías?
<p>Antonio Pérez (Profesor)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Han dado alguna vez charlas sobre ludopatía en el colegio en el que has trabajado? • ¿Con qué edades has trabajado? • ¿Consideras que es necesario dar más charlas sobre ludopatía? • ¿Crees que las nuevas tecnologías han favorecido a que los jóvenes apuesten más? • Actualmente, la ley dicta que la distancia mínima entre colegios y casas de apuestas debe ser de 50 metros y la quieren aumentar a 10m ¿Qué te parece esta medida? • ¿Consideras que cerrar las casas de apuestas en horario escolar ayudaría a reducir el número de jóvenes que acaban enganchándose al juego y a las apuestas? • ¿Cuál es tu opinión sobre la publicidad en el juego y las apuestas y sobre los horarios en los que se emiten? • ¿Quitarías las casas de apuestas? • ¿Cómo se podría controlar el acceso de los menores a las casas de apuestas online? • ¿Consideras que las crisis económicas benefician a las casas de apuestas? • ¿La ludopatía es un tema de actualidad? • ¿Has apostado o has ido alguna vez a una casa de apuestas? • ¿Podrías definir brevemente qué es la ludopatía?
<p>Eufemia Romero (Familiar)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo es vivir con un ludópata? • ¿Cómo le ayudaban a usted esas reuniones de terapia? • Una vez finalizada la terapia ¿habéis seguido yendo? • ¿Cuál es la diferencia entre alta médica y alta terapéutica? • ¿Podrías definir brevemente qué es la ludopatía? • ¿Llegas a superarlo alguna vez?

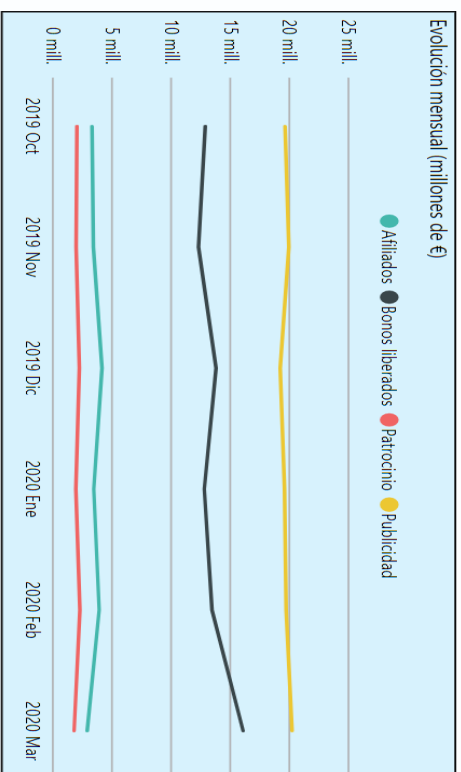
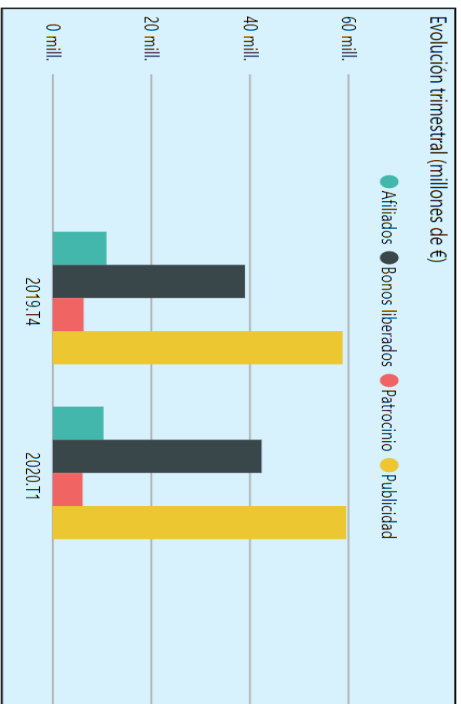
<p>Jorge Barroso (Presidente AONUJER)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué opinas sobre la nueva reforma del juego? • ¿Se ha aumentado el número de charlas sobre la ludopatía en los centros? • ¿Ha disminuido el juego presencial en favor del juego online? • ¿Desde cuándo la ley del juego y qué novedades traerá la nueva ley? • ¿Ha cambiado el perfil de jugador? • ¿Crees que se puede mejorar las formas de acceso al juego online? • ¿Crees que se está teniendo en cuenta la ludopatía en la actualidad? • ¿Podrías definir brevemente qué es la ludopatía?
<p>José Jiménez (Presidente ASEJER)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo trabajan en ASEJER? • ¿Cómo cree que ha afectado las casas de apuestas a la economía? • ¿Crees que es necesaria una reforma legislativa? • ¿Crees que las nuevas tecnologías favorecen a que los jóvenes apuesten más? • ¿Cómo se podría controlar el acceso a los menores vía online? • ¿Habrá una intervención legislativa tan rigurosa como la que hubo con el tabaco en 2010? • ¿Las crisis económicas favorecen a que las personas apuesten más? • ¿Cómo está construida la publicidad en el juego? • ¿Se le da suficiente visibilidad a la ludopatía? • ¿Quitarías las casas de apuestas? • Actualmente, la ley dicta que la distancia mínima entre colegios y casas de apuestas debe ser de 50 metros y la quieren aumentar a 10m ¿Qué te parece esta medida? • ¿Consideras que cerrar las casas de apuestas en horario escolar ayudaría a reducir el número de jóvenes que acaban enganchándose al juego y a las apuestas? • ¿Cómo afecta esta cercanía de las casas de apuestas a los jóvenes? • ¿Cuándo se pasa de la afición a la adicción? • ¿Qué está de moda jugar ahora mismo? • ¿Qué da más beneficio el juego online o el juego presencial? • ¿Se dan suficientes charlas en los colegios sobre la ludopatía? • ¿Cuál es el protocolo de actuación? • ¿Ha cambiado el perfil de jugador? • ¿Podrías definir brevemente qué es la ludopatía?
<p>Lola Gómez (Psicóloga)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se actúa frente a la ludopatía? • ¿Cómo afecta la publicidad en la mente de un ludópata? • ¿Hay alguna forma de evitar caer en la ludopatía? • ¿Qué parte del cerebro se activa cuando jugamos/apostamos? • ¿Ha cambiado el perfil de jugador? • ¿A qué se debe este auge de jóvenes adictos a las apuestas y al juego? • ¿Qué incentiva a los jóvenes para que lleguen a engancharse?

	<ul style="list-style-type: none"> • Actualmente, la ley dicta que la distancia mínima entre colegios y casas de apuestas debe ser de 50 metros y la quieren aumentar a 10m ¿Qué te parece esta medida? • ¿Crees que se cumple esta distancia? • ¿Quitarías las casas de apuestas? • ¿Podrías definir brevemente qué es la ludopatía? • ¿Qué opinas acerca de tener una casa de apuestas enfrente de la asociación AONUJER? • ¿Ser ludópata es culpa del juego y las apuestas o de la propia persona?
Luis Remesal (Estudiante)	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuándo fue la primera vez que apostaste? • ¿Recuerdas alguna charla sobre ludopatía cuando estuviste en el colegio o en el instituto? • ¿Siempre has apostado presencialmente o también vía online? • ¿Crees que se limita el acceso a las casas de apuestas online a los jóvenes? • ¿Crees que la crisis ha favorecido al auge de las casas de apuestas? • Actualmente, la ley dicta que la distancia mínima entre colegios y casas de apuestas debe ser de 50 metros y la quieren aumentar a 10m ¿Qué te parece esta medida? • ¿Podrías definir brevemente qué es la ludopatía?
Manuel Romero (Afectado)	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuándo empezaste a apostar? • ¿Las reuniones eran grupales o individuales? • ¿Has tenido alguna recaída tras la rehabilitación o durante la misma? • Actualmente, la ley dicta que la distancia mínima entre colegios y casas de apuestas debe ser de 50 metros y la quieren aumentar a 10m ¿Qué te parece esta medida? • ¿Crees que las crisis económicas favorecen al auge de las casas de apuestas? • ¿Qué medidas utilizarías para denegar el acceso online a los menores? • ¿Podrías darnos tu opinión sobre la publicidad de las casas de apuestas? • ¿Podrías definir brevemente qué es la ludopatía?
Óscar Hernández (Abogado)	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es la legislación del juego y las apuestas actualmente? • ¿De quién es la competencia? • ¿La legislación actual necesita una reforma? • ¿Cómo se puede controlar el acceso online a los menores? • ¿Habrá una intervención legislativa tan rigurosa como la que hubo con el tabaco en 2010? • ¿Podrías definir brevemente qué es la ludopatía? • ¿Se ha producido un auge de las casas de las apuestas a partir de la crisis económica de 2008? • ¿Las nuevas tecnologías facilitan el acceso online a los jóvenes?

	<ul style="list-style-type: none">• ¿Se le da suficiente visibilidad a la ludopatía?• ¿Quitarías las casas de apuestas?• ¿Cómo crees que fidelizan las casas de apuestas?• Actualmente, la ley dicta que la distancia mínima entre colegios y casas de apuestas debe ser de 50 metros y la quieren aumentar a 10m ¿Qué te parece esta medida?• ¿Cuál es tu opinión sobre la publicidad de las casas de apuestas?• ¿Hay algún patrón que se repita en las casas de apuestas?• ¿Dónde se encuentra el servidor?
--	---

Año/Trimestre

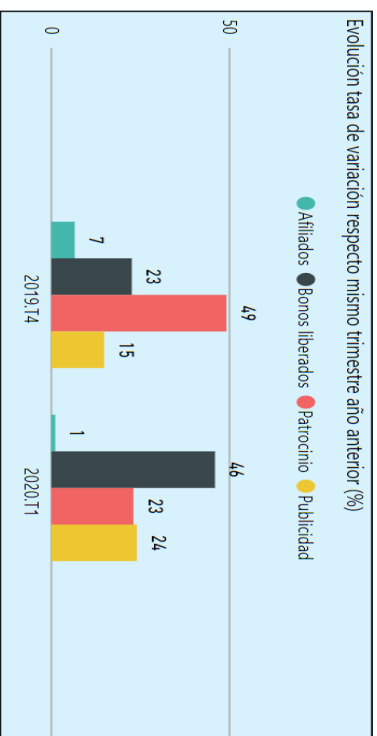
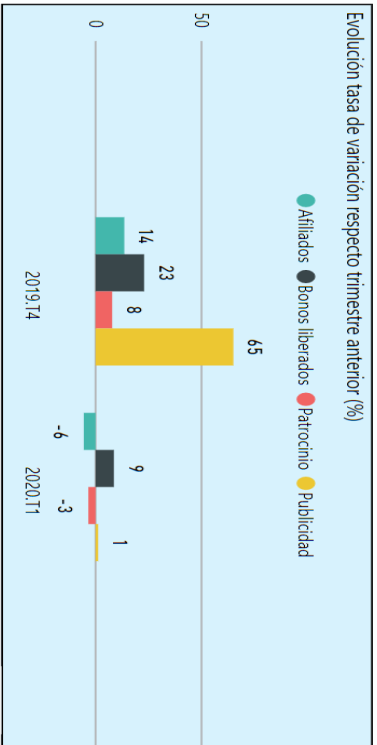
- ▾ 2013
- ▾ 2014
- ▾ 2015
- ▾ 2016
- ▾ 2017
- ▾ 2017.T1
- ▾ 2017.T2
- ▾ 2017.T3
- ▾ 2017.T4
- ▾ 2018
- ▾ 2018.T1
- ▾ 2018.T2
- ▾ 2018.T3
- ▾ 2018.T4
- ▾ 2019
- ▾ 2019.T1
- ▾ 2019.T2
- ▾ 2019.T3
- ▾ 2019.T4
- ▾ 2020



Trimestre	2019.T4			2020.T1		
	Cantidad	% Var Trim	% Var Anual	Cantidad	% Var Trim	% Var Anual
Afiliados	10.892.727	13,57	6,56	10.288.778	-5,54	1,10
Bonos liberados	38.996.646	22,90	22,58	42.363.791	8,63	45,93
Patrocinio	6.255.182	7,84	49,16	6.043.390	-3,39	23,04
Publicidad	58.813.992	65,03	14,81	59.539.883	1,23	24,02

Desglose de bonos liberados (datos disponibles desde 2020)

Tipo	2020.T1
Bonos liberados incluidos en premios	20.026.309
Bonos liberados no incluidos en premios	22.337.482
Total	42.363.791



9.11. Anexo 11