

FACULTAD DE COMUNICACIÓN. GRADO EN PERIODISMO



TRABAJO DE FIN DE GRADO

LA HEROÍNA DEL SIGLO XXI

ALBA CANOVACA TORRES

ÁUREA MARÍA GONZÁLEZ CABELLO

ÍNDICE

1. RESUMEN.....	2
2. INTRODUCCIÓN.....	2
3. OBSERVACIÓN Y ACERCAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
4. METODOLOGÍA	3
5. CONCLUSIONES.....	4
6. PLAN DE PREPRODUCCIÓN	6
7. FUENTES	11
8. ANEXO.....	13

LAS CASAS DE APUESTAS: LA HEROÍNA DEL SIGLO XXI

1. RESUMEN

La investigación que hemos llevado a cabo ha consistido en el análisis del auge y la influencia que tienen, hoy en día, las casas de apuestas en los más jóvenes. El paro, la precariedad y la falta de oportunidades son algunos de los motivos por los que la juventud, cada vez en edades más tempranas, ve las casas de apuestas como una salida. De igual forma, la publicidad incide en los adolescentes creándoles estándares de éxito y popularidad inalcanzables. Hemos contactado con distintas personalidades y expertos en la materia, así como con ex adictos, que nos han dado una visión más cercana del asunto. La entrevista ha sido el formato escogido para la realización del reportaje, que ha dado prioridad a las voces de los protagonistas.

2. INTRODUCCIÓN

La ludopatía, definida como un trastorno adictivo en que una persona se ve obligada de forma incontrolada a practicar juegos de azar, es uno de los problemas actuales en auge en nuestra sociedad. Este problema se ha disparado en los últimos años por la cantidad de publicidad a las que estamos sometidos, el fácil acceso a internet y las nuevas tecnologías. Las casas de apuestas online son el presente. Adultos y, sobre todo, menores, tienen fácil acceso a estos casinos en los que apostar es tan sencillo como introducir los dígitos de tu tarjeta de crédito...O la de tus padres.

No existe ningún tipo de control y, cada día, más jóvenes recurren a estos lugares dentro de la web para evadirse de sus problemas y pensar que así los resolverán. El paro, la precariedad o la falta de experiencia son algunos de los motivos que, a grandes rasgos, empujan a los jóvenes a dirigir su vida hacia las apuestas. Sin embargo, una terapia no es suficiente, ya que más de un 30% de los adictos al juego, recaen.

HIPÓTESIS: ¿Es la publicidad la causante del reciente auge de las casas de apuestas y la adicción entre los más jóvenes?

OBJETIVO PRINCIPAL: el objetivo principal de este trabajo es investigar cómo influye la publicidad de las casas de apuestas en los más jóvenes y demostrar que estas son una lacra para ellos.

OBJETIVOS SECUNDARIOS: demostrar que el público de las casas de apuestas es cada vez más joven. Observar el efecto que tienen en la sociedad las apuestas por internet y la facilidad a la hora de acceder a ellas, sobre todo por parte de los menores.

FUENTES: para llevar a cabo este trabajo hemos querido consultar todas las fuentes posibles, relacionadas con el tema. Las asociaciones y centros de rehabilitación han sido nuestro objetivo principal, así como los testimonios reales de personas rehabilitadas. Debido a la extensión del reportaje, no hemos podido incluir todo el contenido resultado de las entrevistas. Por ello, hemos adjuntado las partes más importantes y con la información más conveniente en cada caso.

3. OBSERVACIÓN Y ACERCAMIENTO DEL PROBLEMA

El motivo que nos ha movido a realizar este reportaje es la preocupación que nos despierta el tema de las casas de apuestas en la población más joven. Amistades y conocidos se encuentran inmersos, inconscientemente, en una dinámica en la que les es imposible encontrar diversión sin apuestas. Eventos deportivos, sobre todo, despiertan estos comportamientos en ellos.

Este es el caso de los conocidos *influencers*, futbolistas o *youtubers*. Estas personas utilizan su influencia para publicitar casinos y apuestas online, empujando a adolescentes y niños hacia un abismo maquillado de dinero y prosperidad. Sin embargo, este tema no es algo nuevo. Las casas de apuestas, las tragaperras de los bares, que quizá sean las más antiguas y populares, siempre han estado ahí. Familias enteras han entrado en bancarrota debido a la avaricia obligada.

No obstante, existe una tendencia desde hace unos años, y coincidiendo con el auge de las redes sociales entre los más jóvenes, de la inserción de estos en las apuestas. Internet facilita nuestras vidas, pero también sirve en bandeja a los más pequeños multitud de distracciones y de metas falsas, como es el caso del éxito a través de las apuestas. Así, con este trabajo, se pretende demostrar el reciente auge de las casas de apuestas, físicas y online, y cómo influyen estas en los jóvenes hoy en día

4. METODOLOGÍA

Este trabajo ha sido elaborado íntegramente con entrevistas. Tratar un tema que se desconoce puede llevar al error si no se consultan las fuentes adecuadas. Por ello, hemos decidido que el reportaje se componga, única y exclusivamente, de entrevistas con expertos en la materia. Las charlas con estas personas no se han basado en el habitual pregunta-respuesta, sino que hemos intentado que fuera lo más distendido posible. Una conversación sobre un tema con una persona experta en él.

También hemos incluido algunas valoraciones personales, tanto en el principio como en el final, fruto de toda la información que hemos procesado y los conocimientos que hemos adquirido.

A la hora de contactar con los entrevistados, hemos tenido en cuenta unos criterios de relevancia. Dándole el principal protagonismo a los testimonios de experiencias reales, y de los profesionales de la psicología, hemos intentado que fueran ellos los que abrieran este reportaje. También hemos querido darles voz a las instituciones y ver qué se hace desde arriba para atajar el problema. Además, no hemos querido solo mostrar la problemática como tal, sino abarcar también sus posibles soluciones. Por ello, hemos contactado con FACUA, quien al final del reportaje muestra las posibles soluciones que proporcionan ellos desde su posición.

5. CONCLUSIONES

Una adicción, de la naturaleza que sea, crea en una persona el deseo irrefrenable de consumir una sustancia, o llevar a cabo un hábito que, en exceso, termina siendo nocivo para su salud. Una persona adicta al juego, igual que un adicto al alcohol, a las drogas, e incluso un dependiente emocional, tiene una tendencia impulsiva a jugar, creyendo que podrá crear una fortuna invirtiendo una mínima cantidad de dinero. Esto le lleva a gastar todo el dinero que posee, e incluso el que no tiene, llegando a robar a sus más allegados.

Esta tendencia era común, hasta ahora, en personas adultas, con trabajos precarios, y normalmente con una familia que mantener. Hoy en día, debido a la publicidad, que crea estándares inalcanzables, cada vez más jóvenes se suman a esta lacra que son las apuestas.

Enmascaradas en una tímida puja de un par de euros a un equipo de fútbol, se introducen poco a poco en sus teléfonos. La primera apuesta ganada crea una falsa expectativa de éxito, que propicia que la persona siga apostando. Sin embargo, el mecanismo está preparado para que siempre ocurra eso: la banca siempre gana.

Esta problemática crea cada día ludópatas nuevos que, impulsados por influencers y youtubers, se lanzan a intentar una vida imposible. Abandono de estudios, pérdida de la sociabilidad y apatía, son algunos de los rasgos comunes entre jóvenes adictos. Cuatro de cada diez adolescentes ya ha apostado antes de los 19 años. Dado que la tasa de continuidad es del 70%, se presupone que la mayoría de jóvenes que apuesta una vez, repite.

Las casas de apuestas están prohibidas para menores de edad. En muchas se requiere presentar el documento de identidad para entrar. Sin embargo, en otras, solo basta con tener la cartera llena. Si a esto le añadimos que la edad media de comienzo en las apuestas es de 15 años, podemos observar que los casinos no solo permiten la entrada de menores, sino que perpetúan su estancia. Bebidas o wifi gratis son algunos de los cebos que utilizan para cazar a estos adolescentes que, además, encuentran estos locales a solo unos metros de sus centros educativos.

Esta conducta se produce en un 58% de hombres y en un 31% en mujeres. Solo en Sevilla, durante el año 2018, 4.454 personas recibieron tratamiento a causa de las adicciones. El

5,4% (239 personas) lo hicieron por ludopatía. Estos datos se muestran en la Memoria de la Red Provincial de Drogodependencias y Adicciones de Sevilla, gestionada por la Diputación. La edad media de las personas que pidieron ayuda por este problema es de 38 años, siendo la mayoría hombres y únicamente 11 mujeres.

Si recogemos los datos de toda la comunidad autónoma, en 2018 fueron atendidas 1.083 personas por esta adicción, la cifra más alta de la historia. El 1% de estas personas eran menores de edad. Estas cifras comenzaron su repunte en 2015, año en el que se comienza a dar más visibilidad a las casas de apuestas en canales de YouTube de distintos *influencers*. Hoy en día, prácticamente todos han hecho alguna colaboración con diferentes casinos. Asimismo, se estima que se tardarán 5 años en que las apuestas online se asienten en la sociedad, rebatiendo el 70% que suponen estos lugares físicos.

José Tenorio, director del Centro Provincial de Drogodependencias, en unas jornadas indicaba que, hace unos años, las personas adictas que pedían ayuda oscilaban entre los 45 y los 55 años e iban a terapia acompañados por sus parejas o familia. Hoy en día el perfil del jugador ha cambiado y estos tienen entre 25 y 35 años. Asimismo, suelen venir acompañados de sus padres y suele ser difícil que entiendan que tienen una adicción.

Hay muchas personas que piensan que la mejor forma de combatir una adicción es dejando de prohibir la sustancia que causa ese desorden. Que la prohibición es, muchas veces, la causante de ese deseo de consumir. Sin embargo, tras haber realizado el trabajo y haber hablado con profesionales, e incluso con personas rehabilitadas, hemos llegado a la conclusión de que eso no sería factible.

Como la mayoría de los asuntos que son una lacra en nuestra sociedad (violencia de género, por ejemplo), pensamos que la base del problema se encuentra en la educación. Reflejar los problemas de estos lugares, ponerles nombre y apellidos a las adicciones, sería el primer paso. Las personas adictas se encuentran muy estigmatizadas y normalmente se les suele tratar como seres sin solución. El que es alcohólico se piensa de él que lo será toda la vida, igual que el que consume cocaína, el que juega o el que es adicto a la comida basura o a la tecnología. Se trata de personas, vistas por la sociedad, sin cura, sin remedio. Si estos temas se trataran con más naturalidad, muchas personas que están pasando por una adicción se sentirían con la confianza de hablarlo y dar el primer paso.

En segundo lugar, la regulación institucional. De nada vale inculcar valores a niños que, cuando salgan de un centro educativo se encuentren en la acera de enfrente un lugar en el que le ofrecen bebidas gratis a cambio de apostar un par de euros. Si una persona adulta, a la que se le presupone un mínimo de consciencia, es capaz de caer en los brazos de la adicción, ¿cómo no podría hacerlo un niño? La regulación es uno de los aspectos más importantes que, tanto instituciones como el Gobierno central, deberían llevar a cabo.

En tercer lugar, la publicidad. Hoy en día, de diez anuncios que salen en televisión, 3 o 4 son de casas de apuestas. Casi la mitad de la publicidad trata de convencer al telespectador

de lo exitoso que puedes llegar a ser si apuestas en su casino. Si a esto se le suma el dinero que dicen regalarte en tu primera apuesta, el cebo está más que puesto, solo hace falta que piques. Además, esta cantidad de anuncios se multiplica en plataformas de vídeo en las que cantidad de personas influyentes de nuestro país participan. Se venden por una cantidad de dinero que, probablemente ni necesiten, y exponen a menores y a jóvenes que ven sus vídeos a que apuesten. Esto también se ve en la televisión, donde presentadores de algunas cadenas promocionan bingos y casas de apuestas online.

Las apuestas futbolísticas quizá sean las más peligrosas, pues son también las más aceptadas por la sociedad. El fácil acceso y la sencillez de “meterle” unos euros a un equipo de fútbol, crean el caldo de cultivo perfecto para el comienzo de una adicción. Si a ello se le suma que la persona que apuesta ha ganado una pequeña cantidad, seguirá apostando para que ese amonto sea mayor.

En resumen, las apuestas, tanto físicas como online, son un negocio que ha existido siempre. En diferentes formatos, adaptándose a los tiempos, han llevado a familias enteras a la ruina. Hoy en día existen muchos profesionales luchando por erradicar o, al menos, controlar esta lacra, que desde 2015 ha venido creciendo. Miles de personas en Andalucía han necesitado tratamiento y un gran porcentaje de ellos ha llegado a consulta con una gran adicción. La solución debe venir del conjunto entero de la sociedad, desde arriba hasta abajo, sin excluir a ningún agente y sin olvidarnos de la publicidad. Solo así se podrán lograr cambios en la conducta de la ciudadanía.

6. PLAN DE PREPRODUCCIÓN

DEFINICIÓN DE LA IDEA

La ludopatía es una de las enfermedades patológicas que cada vez afectan más a nuestra sociedad, considerada como una de las grandes pandemias del siglo XXI.

Según cuentan las cifras de la Dirección General de Ordenación del Juego, desde 2012 a 2017 los ingresos al juego online han crecido un 387%.

Llegan a tal punto que, España es hoy en día el país con mayor cantidad de ludópatas menores de 20 años en Europa. Por esto, queremos reflejar y mostrar los problemas reales que existen tras tanta publicidad y promociones de casas de apuestas y juegos online.

¿QUÉ HISTORIA QUEREMOS CONTAR?

A través de entrevistas a expertos de distintos ámbitos y testimonios de primera mano, queremos contar los problemas reales que existen tras la ludopatía. Las ayudas y la lucha

de distintas personas para frenar y ayudar a recuperarse a las personas adictas al juego, que cada vez afectan a personas más jóvenes.

Queremos mostrar la realidad que existe más allá de conseguir dinero fácil y un rato entretenido entre máquinas, luces y diversión.

RESULTADOS DEL TRABAJO DE DOCUMENTACIÓN

El interés por la realización de este trabajo se debe a las constantes imágenes que vemos a diario de personas cercanas a nuestro entorno realizando apuestas a través del teléfono móvil. Esto ha despertado un llamamiento en nosotras en querer investigar y demostrar que el auge de las casas de apuestas y juegos online están proliferando que cada vez haya más ludópatas en nuestros entornos sin darse cuenta y que afecte cada vez más a un número mayor de adolescentes.

No solo al ver nuestro alrededor, sino tras el visionado constante de noticias, anuncios y reportajes acerca de este tema.

Hemos visto distintos reportajes, datos oficiales y noticias, además de investigar más allá de las pantallas, entrevistando a expertos en el tema, los cuales nos han apoyado en desarrollar la hipótesis de nuestro trabajo.

TIPO DE REPORTAJE

Un reporte de investigación es un tipo de documento académico o profesional que rinde cuentas respecto a los hallazgos y resultados obtenidos durante un proyecto investigativo de cualquier naturaleza.

Generalmente, estos estudios aspiran a responder una serie de preguntas o comprobar algún tipo de hipótesis en la materia, y es en el reporte donde esta información está desarrollada, explicada y sistematizada, lista para su presentación a terceros.

Todo reporte de investigación debe guiarse por los principios de un texto expositivo y argumentativo, ofreciéndole al lector la información de manera pausada, organizada y clara. Se basa en el principio de la objetividad y rigurosidad, ya que las opiniones, suposiciones o la ficción no tienen cabida en este tipo de informes. (Raffino, 2021)

El reportaje que llevamos a cabo como trabajo de fin de grado es, por tanto, de investigación. Al ser un tema de actualidad, del que se hace un seguimiento no muy espaciado en el tiempo, la información ha sido fácil de encontrar y asequible. Sin embargo, la labor de investigación que hemos tenido que desarrollar para profundizar en él desde distintos ámbitos, ha sido más extensa. Conseguir un buen seguimiento de la actualidad y no caer en generalizaciones, ha sido también uno de los objetivos de este reportaje. De esta forma, conseguimos darle un carácter demostrativo, en el que además de mostrar que los

hechos tienen gran relevancia en la sociedad, indagamos en el problema y sus consecuencias.

Y ese es otro de los aspectos del reportaje de investigación que más interés teníamos en abordar: identificar el problema y la solución. Al ser un tema de latente actualidad y que está a la orden del día, la mayoría de nuestro público sabrá de lo que se le habla. No obstante, al intercalar información con vivencias reales, le hemos puesto cara a esta lacra, acercando al público al abismo de las adicciones. Pero, si mostramos una problemática a la sociedad, como periodistas, también debemos mostrar una solución. Además, pensamos que, como buen reportaje de investigación, se prevé que habremos investigado cómo resolverlo.

FIGURA DEL PERIODISTA

Siguiendo el criterio periodístico de relevancia como uno de los objetivos principales, hemos elegido el tema de las casas de apuestas. A pesar de que se conoce mucho sobre ellas, al ser un tema actual, y su reciente auge, aún hay gran parte de la sociedad que desconoce su cara más amarga.

Al principio, en la elección del tema, nos costó decidir cuál llevar a cabo. El tema de la reinserción de presos en el centro penitenciario Sevilla I también era un tema que nos atraía. Sin embargo, la cantidad de fuentes que podíamos consultar y la escasez de hermetismo respecto al tema, nos hizo decantarnos por este. Además, la predisposición de las fuentes a hablar sin tapujos fue abrumante. Más allá de proporcionarnos información general y muy objetiva, nos ofrecieron realidad.

Al querer llevar a cabo un reportaje de investigación, y asequible para cualquier tipo de público, nuestro objetivo primordial fue contactar con fuentes que nos mostraran el problema y la solución. Así, Álvaro Muñoz, ex jugador, nos cuenta en primera persona lo que es una adicción. Por ello, aparece en primer lugar en el reportaje. Antonio Molina, terapeuta, fue elegido por su templanza y su cariño a la hora de hablar de adicciones y de tratar con enfermos en sus terapias. Esta parte la consideramos esencial por ser el motor de la recuperación de los pacientes.

La elección de Daniel González Rojas fue muy clara. Buscando qué partidos se habían interesado por este problema en la ciudad de Sevilla, nos apareció Adelante Andalucía y su cara visible, Daniel. Férreo comprometido con la causa, ha llevado a cabo campañas como “Con Sevilla no se Juega”. Nos ha ofrecido una visión más institucional del problema y cómo se trata desde arriba.

Por último, Rubén Sánchez, cara conocida de FACUA, y otro férreo comprometido con las causas sociales. Nos pareció idónea su figura en cuanto a la resolución de problema. Aportar soluciones a la ciudadanía, no solo médicas, sino legales, para combatir la ludopatía, nos pareció una buena forma de diferenciar nuestro trabajo de otros. Queremos hacer un reportaje que muestre una realidad, pero que también sea una herramienta. Nos

resultó realmente sencillo contactar con ellos, ya que están muy comprometidos con la causa y su objetivo es combatirla.

La intención de este trabajo no es otra que concienciar y ayudar a aquellos que se encuentran inmersos en una adicción, del tipo que sea. Que conozcan las vías de ayuda que pueden tomar, tanto médicas como legales y, sobre todo, que no están solos. Por ello, también, ha sido un reportaje audiovisual y no escrito, pues de esta forma se hace más accesible y más ameno que un texto.

EQUIPO HUMANO

El trabajo ha sido realizado al completo por las dos componentes del grupo, Alba Canovaca Torres y Áurea María González Cabello.

Mientras Alba se ha encargado de la parte técnica detrás de cámaras grabando el material, Áurea delante de ellas entrevistando a los protagonistas de nuestro reportaje.

Ambas hemos realizado el reportaje al completo en cuanto a decisión del tema, preparación, búsqueda de materiales, organización, preguntas y estructuración del trabajo. La elección de los protagonistas, el contacto con ellos y la elaboración de las preguntas han sido tareas que nos han competido a ambas.

Hemos realizado un trabajo conjunto, aunque cada una en un aspecto diferente, compensado en cuanto a cantidad.

PREPARACIÓN DE ASPECTOS TÉCNICOS

Para realizar y grabar nuestro reportaje hemos pensado y decidido sobre los distintos aspectos necesarios, como los planos, la iluminación, el sonido, el programa de edición, las localizaciones, salidas y preparación de las entrevistas, así como la tecnología con la que contamos.

- Planos utilizados: planos generales, planos medio, planos contrapicado, plano figura, planos detalle, plano dorsal, plano perfil. Además, hemos realizado imágenes en movimiento.
- En cuanto a la iluminación hemos utilizado tanto luz natural como artificial. En los espacios abiertos y exteriores hemos utilizado la luz natural, grabado siempre de día. En los interiores hemos combinado la luz natural que entra a través de las ventanas y las bombillas.
- Hemos utilizado dos cámaras para grabar desde distintos ángulos en sus respectivos trípodes. Estas han sido dos cámaras Canon 600D.

- Para la grabación del sonido hemos utilizado dos grabadoras Zoom H4N, captando a través de dos micrófonos de solapa para la periodista y el entrevistado.
- El programa que manejamos para la edición del reportaje es el Adobe Premiere Pro 2020.
- Las localizaciones escogidas para la realización del trabajo son todas en Sevilla, capital y Mairena del Aljarafe. Estos lugares son la oficina de FACUA en la calle Resolana, el Ayuntamiento de Sevilla, el centro de desintoxicación Fromm Bienestar, el centro de adicciones Forum Therapeutic Pablo Sossa, salones de juego (Salón de Juego Vali Park, Enracha Andalucía y Bingo Andalucía).
- Para la recreación y preparación del trabajo nos hemos reunido por videollamada el día 3 de mayo para decidir los últimos aspectos de grabación.
El día siguiente, 4 de mayo, fuimos hasta la oficina de FACUA para entrevistar a Rubén Sánchez.

El 7 de mayo volvemos a quedar a las 9:30 de la mañana para preparar las cámaras y los detalles del nuevo día de grabación. Fuimos hasta el Ayuntamiento donde realizamos planos en la entrada y entrevistamos a las 11:30 a Daniel González en el interior del Ayuntamiento.

Más tarde a las 16:30 fuimos hasta Mairena del Aljarafe al centro Fromm Bienestar, para entrevistar a su director y psicólogo Antonio.

Durante los siguientes días organizamos la parte escrita del trabajo y fue el viernes 21 de mayo cuando volvimos a quedar para cerrar el último día de grabación.

Fuimos al centro de adicción Forum Therapeutic Pablo Sosa donde entrevistamos a Álvaro Muñiz. Después de ello fuimos a distintos salones de juegos para grabar y sacar recursos.

Para la posterior edición del reportaje hemos quedado el 10 de mayo, el 15 de mayo y el 17 de mayo, cerrando este último día la etapa de edición.

TIPO DE NARRACIÓN. ESTRATEGIA NARRATIVA

Para narrar nuestro trabajo nos hemos centrado en el tipo de narración más clásico, donde hay un entrevistado y un entrevistador, aunque no son las entrevistas íntegramente, sino los fragmentos que más interesan para nuestra narración.

No obstante, hemos optado por integrar cualquier posibilidad narrativa, intercalando los testimonios directos con imágenes, noticias, multitud de recursos para dejar al receptor con la sensación de conocer en profundidad el tema que tratamos.

Asimismo, optamos por hacerlo de una forma más innovadora en la que el periodista se sienta más cercano al público y a los protagonistas en sí, guiándonos de otros programas de reportajes de investigación como el de Gloria Serra.

PÚBLICO Y ACCESIBILIDAD

Por nuestro afán por un periodismo social que trate temas de actualidad e importantes para nuestra sociedad, queremos que nuestro reportaje llegue al máximo número de personas.

Esto podemos permitirlo porque hemos utilizado un lenguaje sencillo y asequible en nuestra narración. Aunque el público objetivo sea de los 18 años hasta los 70, puesto que es la edad permitida para entrar en salones de juegos, queremos llegar a edades inferiores.

Principalmente desde los 14, ya que son las edades en las que nos adentramos en profundidad en la adolescencia, tenemos teléfonos inteligentes, comenzamos a probar y conocer nuevas cosas. De esta forma intentamos hacer ver desde la adolescencia lo que traen los juegos y adicciones. Por ello está adaptado a cualquier nivel sociocultural.

Tiene una fácil accesibilidad a todo aquel que quiera visionar el reportaje, a través de los distintos perfiles en las redes sociales y YouTube.

7. FUENTES

7.1. Documentales

Centro Provincial de Drogodependencia. (2018) *Memoria de la Red Provincial de Drogodependencias y Adicciones 2018*. Diputación de Sevilla. <https://www.dipusevilla.es/temas/asuntos-sociales-e-igualdad/drogodependencias/>

Fejar. *Nueva ley de juego que atiende las demandas de publicidad*. FEJAR. <https://fejar.org/nueva-ley-de-juego/>

Guzmán, María José. (11 marzo, 2021) *Sevilla pide a la junta solución al avance de las casas de apuestas*. Diario de Sevilla. https://www.diariodesevilla.es/sevilla/Ayuntamiento-Sevilla-solucion-extremis-casas-apuestas_0_1554744911.html

Raffino, María Estela. (21 enero, 2021) *Reporte de Investigación*. Concepto.de. <https://concepto.de/reportes-de-investigacion/#ixzz6zGcoEosi>

R. Aguiar, Alberto (15 enero, 2020) *Plan del Gobierno contra casas de apuestas*. Business Insider. <https://www.businessinsider.es/plan-ludopatia-casas-apuestas-gobierno-562609>

Redacción. (11 septiembre, 2019) *España cuenta con la tasa más alta de Europa de ludópatas entre 14 y 21 años*. ABC. https://www.abc.es/familia/padres-hijos/abci-espana-cuenta-tasa-mas-alta-europa-ludopatas-entre-14-y-21-anos-201909110151_noticia.html

Redacción. (24 octubre, 2019) *España tiene la tasa de ludópatas juveniles más alta*. El Confidencial. <https://www.elconfidencialdigital.com/articulo/juridico/espana-tasa-ludopatas-juveniles-mas-alta/20191024094503133001.html>

7.2. Audiovisuales

Canal El País. (22 abril, 2019). *Apuestas, la vida en juego*. [Archivo de vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/TVt7KYshvvg>

Canal Xakata TV. (24 marzo, 2019). *¿Las apuestas deportivas están creando los ludópatas del futuro?* [Archivo de vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/LUN9G3LIxkw>

Comando actualidad. (1 marzo, 2019). *Un país de jugadores*. Televisión Española. <https://www.rtve.es/alacarta/videos/comando-actualidad/comando-actualidad-pais-jugadores/5023518/>

7.3. Personales

Álvaro Muñiz. Ex jugador rehabilitado y terapeuta en materia de adicciones.

Rubén Sánchez. Secretario General FACUA.

Daniel González Rojas. Coordinador de Izquierda Unida y concejal en Adelante Andalucía en el Ayuntamiento de Sevilla.

Antonio Molina Serrano. Director y terapeuta experto en adicciones en el centro de desintoxicación Fromm Bienestar en Mairena del Aljarafe, Sevilla.

7.4. Institucionales

Fromm Bienestar. Centro de adicciones.

7.5. Otras fuentes contactadas

<http://institutobitacora.org/> tratamiento de adicciones, psiquiatría, psicología y psicoterapia <http://institutobitacora.org/contacto-2>

CIAS centro de intervención de adicciones. 633058201
info@centrocias.es

<https://adiccionsevilla.com/>

Álvaro Pimentel. Concejal de Ciudadanos en el Ayuntamiento de Sevilla

8. ANEXO

ENTREVISTAS

- **DANIEL GONZÁLEZ ROJAS. COORDINADOR DE IZQUIERDA UNIDA Y CONCEJAL EN ADELANTE ANDALUCÍA EN EL AYUNTAMIENTO DE SEVILLA.**

¿Cuándo se plantea esta cuestión en el parlamento?

¿Recibisteis algún apoyo? ¿De quién o de qué partidos?

¿Qué opinas sobre el auge de las casas de apuestas online?

¿Crees que tiene relación la crisis actual y la falta de empleo de los jóvenes, con que estos vean como una salida las apuestas?

¿Crees que tiene algo que ver la influencia de *youtubers* y personajes públicos en que los jóvenes apuesten?

- **RUBÉN SÁNCHEZ. SECRETARIO GENERAL DE FACUA**

Desde FACUA, ¿cómo se trata el tema de las casas de apuestas?

¿Cómo ha ayudado FACUA a mitigar el efecto del boom de las casas de apuestas?

¿Qué hacéis para luchar contra el efecto de este tipo de locales?

¿Cuál es la problemática más común por la que llegan las reclamaciones?

¿Qué opinas sobre el auge de las casas de apuestas convencionales y online?

¿Habéis recibido reclamaciones de las segundas?

¿De dónde crees que viene este auge?

¿Crees que la publicidad es uno de los puntos fuertes de las casas de apuestas?

¿Crees que tiene relación la crisis actual y la falta de empleo de los jóvenes, con que estos vean como una salida las apuestas?

¿Crees que tiene algo que ver la influencia de *youtubers* y personajes públicos en que los jóvenes apuesten?

¿Qué es lo que podemos hacer nosotros como consumidores? ¿Cuáles son las herramientas de las que disponemos para luchar contra esta lacra?
¿Cuál sería el procedimiento de reclamación en FACUA?

- **ÁLVARO MUÑIZ. EXJUGADOR REHABILITADO Y TERAPEUTA EN CENTRO DE ADICCIONES**

¿Qué se entiende por ludopatía? ¿Cuáles son las características que definen a una persona ludópata?

¿Cómo puede pasar una persona de jugador ocasional a unos niveles de ludopatía?

¿Qué podemos considerar un jugador activo?

¿Cuál es el rango de edad más frecuente de los jugadores?

¿Cómo son las terapias?

Con las apuestas online, ¿cómo se define al jugador actual?

¿Cuándo se sabe que un jugador es rehabilitado?

¿Cuál es el porcentaje de recaída?

Cuando una persona acude al centro, ¿viene por su propio pie, o existe un familiar o amigo, por ejemplo, que la trae o acompaña?

¿Cómo te diste cuenta de que eras adicto?

¿Cómo diste el paso para comenzar una rehabilitación?

¿Cuáles son las consecuencias más graves de una persona adicta?