



# **TRABAJO DE FIN DE GRADO**

Facultad de Comunicación

Grado en Periodismo

Reportaje:

**¿VICIOSO?**

**NADA MÁS LEJOS DE LA REALIDAD**

**Realizado por:**

Laura Sánchez Millán

**Dirigido por:**

Rosalba Mancinas-Chavez

Curso 2018-2019



## **Resumen**

Este reportaje ilustra la enfermedad de la ludopatía, como la generación más joven está tomando carrerilla para ser ellos, el nuevo perfil de ludópata en pleno siglo XXI. A través de numerosas entrevistas tanto con afectados como con psicólogos profesionales de la adicción, el análisis realizado en medios y la observación directa dentro de un salón de juegos, el reportaje divulga esta olvidada enfermedad que destroza la vida tanto a los propios jugadores como a sus familiares. Además, gracias a testimonios personales, se muestran los problemas principales que la mujer jugadora tiene a la hora de ponerse en manos de especialistas, porque en este ámbito, también está sometida a los estigmas sociales que la persiguen.

## **Palabras clave**

Salones de juegos; ludopatía; problema social; salud; menores; actualidad; juego online; mujer ludópata;

# ÍNDICE

<b>A) REPORTAJE.....</b>	<b>1-12</b>
<b>B) MEMORIA.....</b>	<b>13-37</b>
1. INTRODUCCIÓN.....	13
2. OBJETIVOS.....	15
3. HIPÓTESIS.....	15
4. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO .....	16
5. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.....	21
6. METODOLOGÍA.....	22
7. FUENTES.....	29
8. DIFICULTADES Y LIMITACIONES.....	34
9. CONCLUSIONES.....	36
10. AGRADECIMIENTOS.....	38
11. REFERENCIAS.....	39
12. ANEXOS.....	45

## B. MEMORIA

### 1. Introducción

Este trabajo de Fin de Grado trata sobre la problemática de los salones de juego. Con él se quiere alertar a la sociedad que la ludopatía, enfermedad de adicción al juego, es más seria de lo que realmente se cree. Por ello, vamos a conocer como cuatro grandes medios de prensa tratan esta información. Por un lado, se pretende averiguar si los salones de juego cumplen con las normativas vigentes, además, se trabaja con datos porcentuales, gracias a una encuesta realizada. Por otro lado, determinar cómo se consumen actualmente los juegos de azar, describiendo el nuevo perfil del jugador.

Como bien sabemos, la tecnología ha tomado carrerilla en nuestro día a día, está en todos los ámbitos de nuestra vida, incluido en el juego. Fue en 2011 cuando se llevó a cabo la legalización del juego online en nuestro país, con el objetivo de terminar con la clandestinidad y proteger la identidad de los usuarios. Por lo tanto, se puede decir, que la enfermedad de la ludopatía ya no pertenece a la imagen estereotipada de un varón mayor de 40 años. Ahora son cada vez más jóvenes las personas que comienzan en este mundo del juego de azar que terminará siendo un problema para ellos.

Este trabajo no busca desprestigiar a las empresas de salones de juego, sino hacer ver un problema social que sigue estando muy presente y que se está acentuando debido a las plataformas de internet, los anuncios televisivos y las permisivas leyes que posee España. En resumidas cuentas, se ha investigado si este tipo de locales promueven el consumo responsable del juego, cumpliendo con las normas establecidas sin incitar a los menores a que comiencen, cada vez más jóvenes, a consumir estos juegos.

Para la elaboración del trabajo, se han realizado 4 tareas clave. Primero, el **análisis de cuatro medios de comunicación impresos**, *El Diario de Sevilla*, *El ABC*, *El Mundo* y *El País*, para averiguar cómo tratan la información, si le dan visibilidad al problema de la ludopatía o, simplemente, se quedan en lo superficial. Segundo, la **elaboración de una encuesta** que permitirá conocer datos de primera mano sobre el consumo de juegos de azar. Tercero, la **observación participativa**, en esta fase me encargaré de describir pormenorizadamente lo que he encontrado durante un fin de semana en un salón de juegos (tipo de clientes, tipo de juegos, disposición del local, características del local,

trabajadores...). Además, llegaré a consumir este tipo de juegos para ver lo que se siente al ganar o perder mi propio dinero.

Por último, y más importante, las **entrevistas**, que permitirán contar con testimonios de expertos, afectados y personal del ámbito en el que se está trabajando. (Toda esta información la encontraremos más detallada en la parte de la metodología del trabajo).

## 2. Objetivos

**Objetivo 1:** Conocer la influencia que ejercen los salones de juego sobre sus clientes, dependiendo de la edad y el estatus social.

**Objetivo 2:** Comprobar que los medios de comunicación impresos tratan el problema de la ludopatía de una manera objetiva y con una labor social.

**Objetivo 3:** Averiguar si los salones de juego respetan la edad mínima de sus clientes, si los menores de edad no participan en juegos de azar.

**Objetivo 4:** Analizar el perfil del jugador o jugadora actual y determinar los motivos por los que ha cambiado.

**Objetivo 5:** Demostrar que la ludopatía es una enfermedad.

## 3. Hipótesis

**Hipótesis 1:** Los salones de juego y la ludopatía se incrementaron en los años de la crisis, haciendo que muchos de los enfermos actuales comenzarán a raíz de ver cómo decaía su nivel económico.

**Hipótesis 2:** El perfil del jugador ha cambiado y con él los juegos que actualmente están enganando a la gente.

**Hipótesis 3:** Los salones de juego no respetan la norma de la mayoría de edad y muchos jóvenes están comenzando en el mundo del juego.

**Hipótesis 4:** Los medios impresos no dan visibilidad al problema social de la ludopatía, sus publicaciones son escasas y no hacen una buena labor de periodismo social.

#### 4. Justificación del trabajo

##### 1. Interés personal

He tenido la suerte de que nadie cercano a mí haya tenido un problema tan grave como es el de la ludopatía. Desde que era pequeña mi padre me ha alejado de esas coloridas máquinas con luces y sonidos que tanto llaman la atención en los bares.

Hace un par de veranos me di cuenta de que estaban apareciendo numerosos establecimientos de juegos de azar a mi alrededor. En Triana, barrio de Sevilla en el que vivo, podemos encontrar multitud de locales de este tipo, llegando incluso a verse más de uno en una misma calle. En mi pueblo, Porcuna (Jaén), que no tiene más de 6500 habitantes, se abrió una ruleta en una cafetería, y a raíz de ahí, comenzó a tener otro tipo de cliente al que no estaba acostumbrado, los jóvenes. Muchos iban allí a gastarse el dinero que sus padres les habían dado para el fin de semana, ya que, según ellos, aumentaban sus ganancias. Además, en Sevilla, me daba cuenta de que una de las zonas donde más se localizaban eran los barrios de clase media-baja, ¿Cómo es posible?

Hay un refrán que siempre he tenido presente, *poderoso caballero es Don Dinero*. Pensar que hay empresarios que son capaces de jugar con una problemática social como es la ludopatía, únicamente para ganar dinero me desconcierta, la verdad.

Una vez entré en un bingo con mis amigas, antes de poder jugar nos pidieron el DNI a cada una de nosotras, ya que se supone, que los menores no pueden acceder a estos establecimientos. El señor que se aseguró que teníamos la mayoría de edad nos dijo, muy simpático, “anda, si sois nuevas... verás que bien lo pasáis”. “Casualmente”, y lo pongo entrecomillado porque realmente creo que no fue casual, a mi amiga le tocó el bingo. Ganamos 50 euros con solo jugarnos dos, estábamos pletóricas. La señora que repartía los cartones de números nos dio otro, sin preguntarnos si queríamos seguir jugando, daba por hecho que lo íbamos a hacer, sin embargo, cogimos nuestra ganancia y nos fuimos contentísimas a gastarlo. Al día siguiente, le conté a mi padre lo que había pasado y él me dijo, que sabían que éramos nuevas porque cada vez que entramos en un establecimiento toman nuestros datos y te dejan registrado, y normalmente, a los que entran por primera vez le suele tocar, así consiguen que *piques el anzuelo* y sigas jugando. Puede ser que esto no sea así, pero la verdad que siempre he tenido esa sospecha.

Como estudiante de periodismo me gustaría poder indagar más acerca de este asunto, ver como se juega con el dinero y la necesidad de las personas. Habrá quién juegue por



diversión y no le importe perder. Sin embargo, estoy segura que mucha más gente de la que creemos está teniendo problemas, porque esa diversión del principio se está convirtiendo en una necesidad, el juego patológico.

En definitiva, la elección de este tema para el Trabajo de Fin de Grado (TFG), está motivado por el interés personal, y creo que social, de conocer cómo, dónde, quién, por qué y con qué consecuencias, tienen los salones de juego en nuestra sociedad actualmente.

## **2. Interés periodístico**

La Organización Mundial de la Salud (OMS) define la ludopatía como: “un trastorno caracterizado por la presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juegos de apuestas, los cuales dominan la vida del enfermo en perjuicio de sus valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares. Esta conducta persiste y a menudo se incrementa a pesar de sus consecuencias sociales adversas, tales como pérdida de la fortuna personal, deterioro de las relaciones familiares y situaciones personales críticas”.

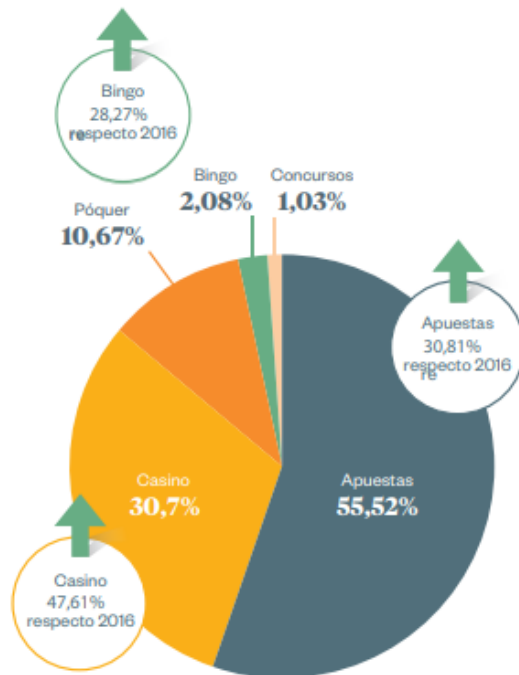
La Real Academia Española define la ludopatía como “una adicción patológica tanto a los juegos electrónicos como a los de azar”.

Leyendo estas dos definiciones podemos determinar que hay una clara relación entre la ludopatía y la salud. Si cada vez son más las personas, y en especial jóvenes, que se introducen en este mundo, debemos ser conscientes de que se está jugando con la salud de la sociedad. La ludopatía se considera una enfermedad crónica y progresiva que no afecta únicamente al jugador, sino que influye, de manera directa, a la familia y al entorno profesional y laboral de éste.

En el mes de marzo el partido político de Podemos pidió, en una moción al Parlamento, hacer una serie de restricciones en el juego, entre ellas podemos destacar, no permitir su apertura antes de las diez de la noche y que, al igual que con el tabaco y el alcohol, se prohibiera la publicidad de juegos de azar, la exhibición de personajes famosos y la obligación de mostrar las consecuencias negativas que puede causar.

Según la memoria de 2017 de la Dirección General de Ordenamiento del Juego, todos los juegos de azar crecen a nivel estatal, menos el póquer, que se queda estable, y el de los concursos, que decae. Los que presentan mayor participación son las apuestas de

contrapartida, las máquinas tragaperras, ruletas y el póquer.



(Gráfica tomada de la memoria de DGOJ)

Podemos decir, que es un sector que está proliferando en España, que la población demanda este tipo acciones a pesar de los problemas que pueden acabar acarreado por un mal consumo de estas actividades.

Desde la Asociación Española de Empresarios de salones de Juego y Recreativos (ANESAR), conocemos que en 2018 se incrementó el número de salones de juego, pasó de 697 a 743. Es, por tanto, que año tras año se va aumentando la demanda de estos establecimientos.

La comunidad andaluza incluyó en 1997 el problema de la adicción al juego en la Ley 4/97 de Prevención y Asistencia en materia de Drogas, considerada pionera en todo el país. Además, cuenta con el III Plan Andaluz sobre Drogas y Adicciones que contempla el tratamiento de las personas que tienen problemas de juego patológico, así como estrategias preventivas para evitar y reducir estas conductas adictivas.

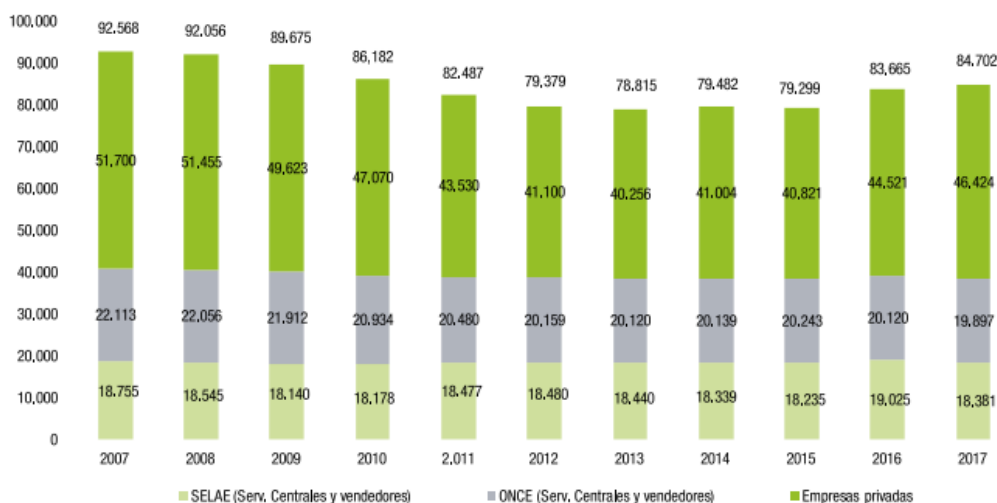
Son numerosos los reportajes y documentales que diferentes cadenas de televisión han emitido en sus programas sobre el problema de la adicción al juego de azar. Podemos destacar, por ejemplo, a la cadena pública andaluza, *Canal Sur Televisión*, por la emisión en su programa *Objetivo Sur*, de un reportaje sobre la adicción de las apuestas online.

Para ello, el programa cuenta con el testimonio de Pedro García Aguado: “Los ludópatas no se enganchan al ganar, sino al perder”, decía así en el reportaje.

La Universidad Carlos III de Madrid y CODERE, presentaron el Anuario del Juego en España (2016/17). Según los datos que recoge este Anuario, las cantidades arriesgadas menos los premios conseguidos (juego real) representa alrededor de 8.886 millones de euros. El 95% del juego se llevó a cabo en el ámbito presencial, por su parte, el resto se registró en los juegos online. Se destaca que el porcentaje que proviene de máquinas tragaperras es del 28.1% y únicamente el 5% se trataba del juego online. Hay que destacar que estos datos son de 2016 y en este informe ya se prevé una creciente demanda en este tipo de juegos. Ya en 2018 el Anuario del juego en España de este año, muestra que el juego real supone un total aproximado de 5.127 millones de euros. Si lo desglosamos quedaría así: en el juego presencial (casinos, bingos, salones, máquinas en hostelería y apuestas), 4.548 millones de euros y en el juego online (apuestas, póquer, juegos casinos, slot y bingo) 579 millones de euros. En impuestos, el juego presencial supondría una aproximación de 1.094 millones de euros y los online, 58 millones.

Como podemos apreciar, el sector del juego es un motor importante en la economía, los puestos de trabajo que crea tanto el sector público como el privado son bastante destacables. Según este Anuario, desde 2007 hasta la actualidad se han ido incrementando notablemente, así lo podemos ver en esta tabla que adjuntan en el documento.

**Gráfico 4 / PUESTOS DE TRABAJO EN EL JUEGO**



Además, en diferentes zonas del barrio de Triana (Sevilla), he apreciado pintadas donde se muestran las negativas y el descontento de algunos vecinos por la proliferación de los locales de juego.



**Pintada de vecinos en el barrio de Triana**

Por todo lo mostrado hasta ahora, se puede decir que el interés social y periodístico de este reportaje queda más que evidenciado. Por un lado, se tratará un tema de interés humano, ya que hablamos de una enfermedad que afecta a muchas personas y a su entorno más cercano. Vemos como personajes relevantes del mundo de la política actual, se están haciendo eco de este asunto y están intentando lidiar con él. Por otro lado, la ludopatía, si la miramos como acción empresarial, es un sector que mueve mucho dinero y supone ingresos fuertes de cara al Estado. Además, lo vamos a acotar a nuestro país, dando datos de una de las ciudades más grandes de España, Sevilla, por lo que el factor de proximidad en este reportaje también está presente.

## 5. Preguntas de investigación

A lo largo de toda la elaboración del estudio se han ido planteando una serie de cuestiones que se han intentado resolver en la conclusión de la investigación. A continuación, las preguntas.

¿Los salones de juego fomentan la ludopatía?

¿La ludopatía es una enfermedad o un vicio?

¿La publicidad de juegos de azar y apuestas crea adictos?

¿Por qué cada vez hay más jóvenes adictos al juego?

¿Es Sevilla una ciudad de adictos al juego?

¿Se están respetando las normas a la hora de abrir un local de juego?

¿Se respeta la edad mínima para entrar a los salones de juego?

¿Si no está permitida la publicidad de tabaco y alcohol, por qué hacen publicidad sobre el juego?

¿Existen asociaciones que traten este problema al igual que lo hay para los adictos a las drogas?

¿Qué métodos se llevan a cabo para reinsertar a un ludópata?

¿Qué diferencia la ludopatía de otras enfermedades?

¿Cuál es el perfil del adicto de hoy?

¿En qué momento una persona se da cuenta de que es adicta?

¿Los psicólogos son una buena ayuda para ellos?

¿Puede un ludópata curarse sin ayuda profesional?

¿Se reinsertan bien en la sociedad?

¿Los salones de juego respetan las normativas vigentes?

¿Por qué la mujer lo tiene más complicado a la hora de reinsertarse?

¿Debería existir un método de prevención al juego en los institutos?

## 6. Metodología

La organización a la hora de elaborar el TFG ha sido esencial. Para ello, se ha dividido el trabajo en diferentes bloques que coinciden con distintas tareas de trabajo. Cada una de ellas cumple su función individual, sin embargo, todas se complementan entre sí. Por ello, el trabajo no hubiera tenido los mismos resultados si no se hubieran realizado las cinco tareas, detalladas a continuación.

### 1<sup>a</sup> Documentación:

Para comenzar cualquier trabajo, independientemente de que sea de investigación o no, hay que documentarse antes de llevarlo a cabo. Esto fue lo primero que hice con la intención de confirmar que el tema era viable y tenía interés periodístico. No puedo establecer un periodo concreto para esta tarea, ya que la documentación nunca termina. Siempre estás buscando y consultando tanto informaciones como comprobando datos que corroboren el camino que estás siguiendo y confirmen aquello que las fuentes orales van contando. Por tanto, esta labor de documentación se llevó a cabo durante la mayor parte del trabajo y es una de las fases con más peso en la elaboración del TFG.

Para la realización de esta tarea he utilizado el buscador académico **FAMA (My news)**. Aquí puedes consultar todo lo que se ha publicado en los medios, añadiendo palabras clave, fechas y seleccionando aquellos medios de comunicación que desees rastrear. Tiene una opción muy buena que permite añadir un porcentaje de relevancia, esto quiere decir, que cuanto más alto sea el porcentaje que selecciones más fiable será la búsqueda a la hora de encontrar tus palabras clave.

En la primera búsqueda, no realicé demasiadas acotaciones, con la intención de ver todo lo que había publicado en prensa sobre salones de juego y ludopatía en los medios de comunicación, desde 2008 hasta 2019. ¿Cuál fue mi sorpresa? me encontré con multitud de publicaciones pertenecientes a una infinidad de medios. Hay que destacar que un gran porcentaje de esas informaciones se encontraban en prensa local. Ante este aluvión de noticias concreté con Rosalba Mancinas, tutora del TFG, el análisis de *El Diario de Sevilla* y *El País*, a los que más tarde se sumaron *El Mundo* y el *ABC*, para sacar conclusiones cerradas sobre cómo la prensa trata este tipo de información social. Esta tarea se verá explicada más adelante.

Por otro lado, la consulta de documentos oficiales como el BOE, Memoria Anual del Juego o Anuario del Juego en España 2018, han hecho que conozca de primera mano las normas regidas para los salones de juego, quién establece estas normas, como ha ido evolucionando el juego en España... La lectura y comprensión de estos informes han sido clave para el entendimiento y el abordaje del reportaje.

Además, se han consultado diferentes programas tanto de prevención como de intervención que pueden verse en las diferentes provincias.

## **2<sup>a</sup> Observación participativa:**

Para conocer el funcionamiento de un salón de juegos, no hay mejor forma de hacerlo que convirtiéndose, durante un fin de semana, en jugador. Visualicé las personas que frecuentaban el local, comprobé el juego más demandado, el tiempo que los usuarios pasaban jugando, si además de jugar, consumían algún tipo de bebida, conocer al personal que había dentro del establecimiento... Por ello, decidí convertirme durante dos días en jugadora. Tengo que decir que conté con la ayuda de un amigo, Alberto Ruiz. Lo elegí a él porque conocía el sistema de juego y podía guiarme, además era consciente del trabajo que estaba realizando y sabía que podía interesarme.

Me propuse no gastar más de cinco euros durante el periodo de inmersión, debía descubrir qué se sentía al ganar, el mono de seguir jugando y la decepción al perder.

El primer día que entramos en el salón de juego fue el viernes 26 a las diez de la noche. Tengo que decir que cuando entramos nos encontramos únicamente a tres personas, hombres de entre 20 y 30 años. Uno estaba en la barra tomándose una cerveza y el resto en la ruleta. Nos acercamos con la intención de jugar, los jóvenes nos saludaron y siguieron a lo suyo. Según se veía en sus pantallas solían realizar apuestas por valor de entre uno y dos euros en cada jugada, apostando normalmente por un grupo de números elegidos por diversas cábalas sin ninguna base, basadas en su experiencia según iban diciendo “el último número ha sido el 32, ahora toca en la zona del cero”.

Dejé vía libre a Alberto para que realizara la apuesta que quisiera mientras yo observaba. El local era pequeño, muy oscuro y con un gran televisor en el centro donde se podía ver el fútbol y un listado de los partidos que se estaban jugando. Tengo que decir que cada vez que paso por la puerta de ese salón de juego está el fútbol puesto, sea la hora que sea.

Lo sé porque el televisor está puesto para que pueda verse sin problema desde la calle. Además, podemos encontrar en la entrada una pizarra, por la noche ponen bonos de copas y por la mañana, precios de desayunos, más baratos que en el resto de los establecimientos.

Una vez terminada su cerveza el joven se acercó a sus compañeros que estaban en la ruleta y jugó con ellos. Mientras tanto, después de unas cuantas jugadas Alberto había conseguido aumentar nuestro dinero hasta los doce euros, de los cuales retiramos 8 y seguimos jugando con los otros cuatro. Después de otras jugadas, en las que el dinero subía igual que bajaba, lo perdimos. Estuvimos allí una media hora, además de los jóvenes entraron dos personas de mayor edad que se sentaron en las máquinas tragaperras.

El sábado decidí cambiar de hora, regresamos al salón de juegos a las doce y media del día. La oscuridad seguía siendo realmente destacable, a pesar del horario. Nos encontramos con cuatro personas una de ellas estaba en una tragaperras y las otras tres en la ruleta. Puedo decir que se repitió la misma escena del día anterior. Jugaron y cuando terminaron salieron del local.

Esta vez intenté hablar con el camarero, un chico joven de unos 30 años. Me presenté y le confesé el verdadero motivo del porqué estaba allí. Me dijo que no podía ayudarme mucho, solo que le salió ese trabajo y no lo pudo rechazar. Me comentó que tenía algunos clientes fijos, que venían todos los días y que había muy pocas chicas que entrarán en el local. Me dijo que era un trabajo tranquilo, que no había tenido nunca problemas. A la pregunta de si entran menores me respondió con firmeza: “en este establecimiento no entra ningún menor”. Cuando Alberto terminó de perder el dinero nos fuimos del salón de juego.

### **3<sup>a</sup> Encuesta:**

Se ha decidido utilizar la técnica de la encuesta para el proceso de creación del trabajo, debido a que se trata de una herramienta muy utilizada en investigación, ya que nos permite obtener y elaborar datos tanto cuantitativos como cualitativos de una forma rápida y muy eficaz.



Para la creación de la encuesta se ha utilizado una herramienta que ofrece *Google*, la plataforma *Google forms*, la cual permite diseñar de una manera personalizada ajustándose a las necesidades de cada proyecto.

En este caso, la encuesta cuenta con doce preguntas cerradas de elección única. Las respuestas son politómicas, también conocidas como categorizadas, presentan varias alternativas para que el encuestado elija la más conveniente. Tenía claro que debía hacerla lo más sencilla y rápida de responder, ya que si es muy extensa las personas suelen desconectar y contestarlas sin prestarle atención, por lo que esta era la mejor forma de evitarlo, con este tipo de preguntas y respuestas.

Al final se ha conseguido un total de 250 respuestas, por lo que se han podido sacar buenas conclusiones de los resultados reflejados.

En el ANEXO adjunto la encuesta, los datos cuantitativos finales junto con sus gráficas.

#### **4<sup>a</sup> Análisis de medios:**

Para enriquecer mi estudio he analizado durante una semana completa, cuatro de los diarios más relevantes de España: *El Mundo*, *El País*, *ABC* y *El Diario de Sevilla*.

El análisis ha sido exhaustivo, ya que se ha estudiado con detenimiento todas y cada una de las páginas de los periódicos mencionados, desde el lunes 22 hasta el 28 de abril. Los resultados han sido más que sorprendentes, ya que no se ha encontrado ni un solo texto que tratara información sobre salones de juego o sobre el colectivo de ludópatas. Es chocante que en la primera indagación que se hizo antes de comenzar con el trabajo, la búsqueda de documentación mostrara tantas informaciones publicadas en todos los medios, y en este análisis de prensa no.

Una posible causa de lo que ha sucedido es que la mayor parte de las publicaciones encontradas pertenecían a medios digitales, es decir, si amplió la búsqueda en esta semana en la versión online de los mismos medios de comunicación he de decir que sí se encuentran informaciones, sin embargo, en papel no.

Otra posible razón de la escasez de información se puede deber a que nos encontrábamos en la semana clave para las elecciones nacionales que se llevarían a cabo el domingo 28. La información que ha destacado en los diarios ha sido la política. Hablaba, sobre todo,

de los diferentes partidos políticos y se podían encontrar en la mayoría de las secciones de los diarios,

Sin embargo, esto no debe ser una excusa. El tema de la ludopatía y los salones de juego está a la orden del día. En Sevilla, por ejemplo, podemos encontrar en muchas zonas pintadas donde se lee “fuera salones de juegos”. ¿Cómo es posible que, en *El Diario de Sevilla*, referente de la ciudad, no haya encontrado en 7 días ninguna información al respecto? es digno de estudiar.

Por esta falta de información, se decidió ampliar el análisis, dándoles otra oportunidad a los cuatro medios, para ver si realmente tratan el tema y llevan a cabo un buen periodismo social. Por lo que el análisis ha seguido durante una semana más del 29 de abril hasta el 5 de mayo, sin embargo, se han obtenido los mismos resultados. No se ha encontrado ninguna noticia relacionada con este asunto.

Como conclusión, se puede decir que, en 14 días de análisis a cuatro periódicos diferentes, no se ha podido estudiar ninguna información, ya que no se ha encontrado ningún texto referente al juego, a la ludopatía o a los salones de juego.

## **5<sup>a</sup> Entrevistas:**

Las entrevistas son el grueso del trabajo. Desde el principio se tuvo claro que había que conseguir la mayor diversidad posible en las fuentes para tener todos los puntos de vista reflejados en el reportaje.

Es evidente que consultando revistas y viendo documentales se pueden sacar unas ideas muy valiosas, sin embargo, para poder aportar una información novedosa, única y directa ha sido determinante el contactar con los verdaderos protagonistas de este problema. La conversación con Pepe Jiménez, ex ludópata y presidente de ASEJER, ha sido una de las experiencias más enriquecedoras que he tenido, no solo a la hora de elaborar el TFG, sino al sentir que realmente estaba ejerciendo de periodista. Es una labor muy importante la de dar voz a las personas que realmente pueden ayudar a otras a salir de una mala racha, y por esto, merece la pena las horas de trabajo. Si bien, la entrevista con una ludópata en rehabilitación también fue muy especial. Es increíble cómo, a pesar de estar en tratamiento aceptó a hablar conmigo y contestarme algunas preguntas mientras

conversaba con los psicólogos Mercedes Núñez Gómez y Dionisio García Osuna. Fue una entrevista conjunta en la que mi percepción sobre la mujer ludópata cambió.

A la hora de preparar las entrevistas, puedo decir que he llevado a cabo tres fases. La primera ha sido **información sobre la persona** a la que voy a entrevistar, mirando sus redes sociales, currículum y examinando entrevistas ya realizadas. Esto ha servido para saber, aproximadamente, cuáles son sus gustos, en qué ambiente se mueve, el lugar en el que la puedo citar, la forma que tiene de responder a las preguntas... Puedo decir que esta fase es imprescindible para que una entrevista salga bien.

La segunda fase, y no menos importante, es la **redacción de preguntas**. Parece sencillo, sin embargo, ha llevado bastante tiempo redactarlas, ya que hay que tener en cuenta una serie de factores:

- **Tipo de entrevista:** no es lo mismo redactar preguntas para una entrevista personal que para hacerla vía email. Hay que saber, que las entrevistas por email deben ser concisas y directas. La fuente que vaya a responderlas no va a tener el mismo tiempo que si estuviera hablando personalmente contigo. Por ello, la entrevista que tuve con Pepe Rodríguez, por ejemplo, no es tan densa como otras. Tuve en cuenta que es una persona muy ocupada y que las preguntas debían de ser claras y concisas, para que pudiera resolver mis dudas y contestarme cuanto antes.
- **Lugar de citación:** Es muy importante el lugar donde se va a realizar la entrevista. Debemos tener claro que un lugar tranquilo es lo idóneo, la fuente tiene que estar cómoda. En este caso, a la hora de concretar las entrevistas personales se ha dejado total libertad al entrevistado para que decidiera el lugar dónde nos íbamos a citar, para estar segura de que iba a estar cómodo en todo momento. Como la mayor parte de las entrevistas personales han sido a profesionales del ámbito, estos me citaban en sus despachos.
- **Predisposición a la hora de preguntar:** La labor de investigación de la fuente, la primera fase, te da la clave de cómo debes actuar con la persona a la hora de presentarte y mostrar lo que quieres saber de él. Tienes que intentar darle seguridad y confianza. En este caso, con las entrevistas del familiar de afectado, la trabajadora del salón de juegos y la mujer en rehabilitación, les dejé claro, desde el principio, que podía preservar sus identidades y evitar que tuvieran problemas. En los tres casos sus identidades han sido veladas, ya que les repercutiría personal

y socialmente que se publicaran sus nombres, por lo que en el reportaje han sido ocultadas.

Hay que decir que, en muchos de los casos, a la vez que hablas con la fuente, van surgiendo preguntas nuevas que no se habían planteado antes. Por el contrario, otras que llevas preparadas no se hacen, bien porque con lo que la fuente ha comentado hasta el momento es suficiente o porque sonarían redundantes. Con esto quiero decir, que es necesario llevar un listado de preguntas, pero que, en este caso, muchas de las que he hecho, sobre todo, en las personales, han surgido en el momento, mientras la conversación fluía. Para mí esto ha sido bueno, me ha ayudado a mantener la calma. Al principio creía que no debía salirme de mi guion, que debía ordenar las preguntas estratégicamente, sin embargo, a pesar de que todo esto sea muy importante, lo enriquecedor es que te olvides un poco de ese guion y que la entrevista vaya surgiendo con la conversación de ambos.

La tercera y última fase es la de **transcribir y seleccionar** qué información es la realmente importante. En muchos casos no suele hacer falta transcribir las entrevistas, sin embargo, para mí es una ayuda de cara a la redacción del reportaje, ya que así, de un solo vistazo, veo la información redactada y destacada, evitando dejar atrás alguno de los puntos a tratar, debido a que son entrevistas de más de una hora que me costaría recordar el momento de cada aspecto destacado.

## 6<sup>a</sup> Comprobación de datos y redacción:

Llegamos a la parte final, para ver que toda la información coincidía y que no se había quedado ningún dato suelto, se ha comparado las entrevistas realizadas y los datos que las fuentes especializadas y expertas habían dado, ya que algunas de las preguntas formuladas se han ido repitiendo para poder confrontarlas.

Se ha tenido en cuenta el Código Deontológico de la FAPE donde dice que hay que tener al menos dos fuentes que nos confirmen una misma información, por lo que, a la hora de elegir las fuentes, me he cerciorado de esto, de tener varios testimonios y que, en ellos, la información se viera contrastada.

Finalmente, he transcrito las entrevistas para recordarlas, pero, sobre todo, para poder destacar los datos más importantes y tenerlo más sencillo a la hora de redactar el reportaje.

## 7. Fuentes

A la hora de hablar de crear una clasificación completa de todas las fuentes utilizadas voy a dividir las en dos grupos, por una parte, las fuentes orales y por otro, las fuentes documentales. Hay que comentar que el peso de las fuentes orales es más que evidente, como he comentado anteriormente, las entrevistas han sido muy enriquecedoras y la clave para que el reportaje saliera bien. A continuación, podrá leer el listado.

### FUENTES ORALES

- **Pepe Rodríguez:**

Fuente personal, escrita, de carácter nacional, especializada, voluntaria, pasiva y abierta

Doctor por la Universidad de Barcelona (Facultad de Psicología). Licenciado en Ciencias de la Información por la Universidad Autónoma de Barcelona. Ha ejercido como periodista desde 1976, trabajando en prensa (Grupo Z y Grupo 16), televisión (TVE, TV3, A-3, T-5 y diversas televisiones autonómicas nacionales y locales) y radio (RNE, RNE-R4, SER, Punto Radio, Catalunya Radio, COM, RAC-1, etc.). Ha publicado 21 libros y otros 13 libros publicados en coautoría. También es autor de una quincena de artículos académicos publicados en revistas científicas del ámbito de la psicología, el derecho, la historia y el periodismo.

Lo conocí personalmente en unas jornadas que hubo en la Facultad de Comunicación dedicadas a la investigación periodística, tras hacerle unas preguntas sobre mi trabajo me di cuenta de que podría ser una fuente valiosa para el reportaje. Por ello, decidí escribirle y realizarle una entrevista vía email, ya que no reside en Sevilla y pensé que era la mejor opción.

Las preguntas que le realicé estaban dirigidas hacia el ámbito de la psicología y la publicidad debido a que es experto en estas materias.

- **José Jiménez Medina:**

Fuente personal, oral, de carácter local y nacional, especializada, voluntaria, pasiva y abierta.

Presidente de ASEJER, tesorero de la Federación Española del Juego y colaborador en la Federación andaluza de jugadores de azar en rehabilitación. Además, cuenta con la experiencia personal de haber sido un jugador compulsivo.

Su testimonio ha sido esencial para la redacción del reportaje. Me puse en contacto con él a través de la página web de ASEJER y enseguida me invitó a su despacho, en el cual realicé una entrevista de una hora y cuarto.

- **Trabajadora de un salón de juego en Madrid (identidad velada)**

Fuente personal, oral, de carácter nacional, afectada directa, voluntaria, pasiva y abierta.

Joven de 24 años trabajadora de uno de los salones de juego del grupo Nevada (Madrid).

Su testimonio ha sido útil para conocer de primera mano las condiciones que los trabajadores tienen en los salones de juego, sus labores, si cumplen con las reglas establecidas... Además de contar casos reales nos ha descrito el perfil de los usuarios que acuden a estos establecimientos. Vemos los salones son capaces de crear un ambiente de bienestar para que sus usuarios sigan jugando y gastando dinero en el local.

La fuente nos ha pedido que ocultemos su identidad para no tener problemas en su trabajo ya que en la entrevista nos habla directamente de las empresas en las que ha trabajado.

- **Mercedes Núñez Gómez y Dionisio García Osuna**

Fuentes personales, orales, especializadas, voluntarias, pasivas y abiertas.

Ambos psicólogos en ASEJER, especialistas en adicciones.

La entrevista que tuve con ellos me abrió los ojos, se mostraron totalmente sinceros y me hablaron de muchos de los casos que están viviendo actualmente en la Asociación. Además, me demostraron que una persona con esta enfermedad tiene que aceptarla y ponerse en manos de un especialista si quieres realmente salir de ella.

“Nunca consejos, siempre recomendaciones”, los dos lo tienen claro. La charla fue muy gratificante, casi una hora y media donde pude tratar desde el trabajo profesional que hacen con los ludópatas, hasta las nuevas adicciones como la adicción al sexo. Sin embargo, el punto cumbre de la entrevista fue cuando una paciente de Mercedes, Ludópata en rehabilitación, se unió a la conversación.

- **Mujer ludópata en rehabilitación (identidad velada)**

Fuente personal, oral, afectada, voluntaria, pasiva y abierta

Al principio estaba muy nerviosa, las manos le temblaban, sin embargo, supo responderme perfectamente a las preguntas que le hice. Pude comprobar que, a pesar de que estén más escondidas debido al estigma social que le persigue, la mujer jugadora existe.

La afectada contó su caso y su estado actual, por lo que las declaraciones que aportó son unas de las más importantes para el reportaje.

- **Inmaculada del Pino Castillo**

Fuente personal, escrita, de carácter local, especializada, voluntaria, pasiva y abierta.

Psicóloga experta en justicia penal juvenil. Titulada por la Universidad de Jaén.

Con ella he podido tratar uno de los aspectos más importantes de la ludopatía, la delincuencia. Muchos de los enfermos por el juego acaban cometiendo delitos de robo e incluso agresiones para poder conseguir dinero. Inmaculada me ha ayudado a entender como es el proceso que se sigue cuando los que realizan estos actos son menores de edad.

- **Familiar de ludópata (identidad velada)**

Fuente personal, oral, de carácter local, afectada directa, voluntaria, pasiva y abierta.

Hija cuya madre ha sido ludópata.

Nos va a contar la realidad de una mujer jugadora, de las dificultades que tuvo y que puede tener en la actualidad. Podemos ver como la familia es una pieza clave para poder superar esta enfermedad.

- **Ana María Muñoz González**

Fuente personal, escrita, de carácter local, especializada, voluntaria, pasiva y abierta.

Psicóloga en la Asociación de auto-ayuda de LARCAMA (Ciudad Real).

Nos ofrece, gracias a su conocimiento y trabajo, información experta sobre la enfermedad de la ludopatía y la manera de tratarla.

- **Ana Isabel de la Chica Cámara**

Fuente personal, oral, de carácter local, especializada, voluntaria, pasiva y abierta.

Psicóloga en la Asociación de Ludópatas de Jaén, ALUJER.

Nos ha ayudado a ver cómo se trabaja como psicóloga en una Asociación de ludopatía, dando información acerca de la enfermedad y cómo tratar estos casos, tanto con los enfermos como con la familia. Con su entrevista podemos confirmar datos que ya nos dieron en ASEJER.

## **FUENTES DOCUMENTALES**

- **Anuario del Juego en España 2018 (Universidad Carlos III de Madrid)**

Este anuario me ha servido para consultar estadísticas sobre diferentes vertientes del juego. Además, en él se recogen las últimas novedades normativas y jurisdiccionales dentro de esta industria. Gracias a este documento podré dar datos comprobados y fiables dentro del reportaje, además, los gráficos serán una ayuda muy importante a la hora de poder comprender lo que se argumenta en el texto.

- **Estadística del Juego privado en Andalucía 2017 (La Junta de Andalucía)**

Este documento, me ha servido para consultar los datos estadísticos del juego en Andalucía, desglosando muchos de sus puntos por provincias. Tengo que comentar que ha sido la principal fuente de documentación sobre la comunidad andaluza, ya que no se han encontrado datos tan detallados por otras vías.

- **Estudio y análisis de los factores de riesgo del trastorno de juego en población clínica española 2017 (Gobierno de España)**

Este Estudio muestra con claridad gran parte de los factores que influyen para el juego patológico. Gracias a su consulta he obtenido cierto conocimiento que me ha ayudado a redactar preguntas dirigidas a los psicólogos. Además, he podido consultar datos contrastados y fiables sobre la enfermedad.



- **Plan Andaluz sobre drogas y adicciones 2016-2021 (Junta de Andalucía)**

Documento elaborado por la Junta de Andalucía que consiste en una serie de estrategias y objetivos para que intentar prevenir sobre las consecuencias de las adicciones, entre las que se encuentra el juego. Este plan se estructura en cuatro partes o áreas, prevención, atención sociosanitaria, incorporación social y gestión del conocimiento. Me ha ayudado a determinar las similitudes del juego con las demás adicciones, como el consumo de alcohol y a saber qué áreas e instituciones se ocupan de ellas.

## **8. Dificultades y limitaciones**

Una de la dificultad más importante con la que he tenido que lidiar es con la acotación del tema. Es un tema extenso, del cual se puede sacar mucho, pero es imposible abarcarlo al completo en un Trabajo de Final de Grado. Han sido muchos los quebraderos de cabeza hasta conseguir sintetizar, poco a poco, el tema y determinar la información útil para su elaboración. La lectura de documentación de trabajos similares, de visualización de reportajes, consultas de publicaciones... hacía muy difícil determinar el punto clave del reportaje.

Otro de los aspectos a destacar, es que se trata de un tema social donde las fuentes, en algunas ocasiones, se encuentran retraídas a contarte sus experiencias personales y posibles problemas que hayan tenido con el tema del juego. Por ello, cada vez que he tratado con una fuente directa o indirectamente afecta, le he dejado la posibilidad de preservar su identidad, para que tuviera la tranquilidad de poder hablar conmigo abiertamente. He velado la fuente en tres ocasiones, una trabajadora de un salón de juego, ya que me ha dado datos de la empresa y revelar su identidad podría hacer que peligrara su puesto de trabajo. Los otros dos casos han sido por preservar la intimidad de dos mujeres que sufrieron en sus carnes la enfermedad de la ludopatía y quieren mantenerse en el anonimato. Una habló directamente de su caso personal y otra, fue un familiar el que contó el caso.

A la hora de redactar las preguntas para las entrevistas, ha sido complicado decidir cuáles eran las indicadas para cada fuente e intentar que ninguna de ellas fuera redundante y pudiera conseguir con las respuestas, la información que realmente me interesaba. Para ello, he utilizado gran parte de mi tiempo para poder redactarlas y ordenarlas.

Hay que decir que, en algunas ocasiones, sobre todo, en las entrevistas que son presenciales, han surgido nuevas preguntas que no estaban preparadas y a la vez, se han eliminado algunas que no interesaban debido por el camino que estaba tomando la conversación.

Un factor determinante y que ha retrasado bastante el trabajo ha sido la espera de la confirmación de la entrevista por parte de la fuente. En muchas ocasiones he estado esperando días enteros sin saber si al final aceptarían quedar contigo o, simplemente, te dejarán en leído. He de decir, que en esta ocasión he tenido suerte. A pesar de la espera, la mayor parte de las entrevistas que tenían en mente se han llegado a realizar por lo que,

en este aspecto, puedo estar contenta. Sin embargo, la distancia ha hecho que en algunos casos no pudiera realizar la entrevista de forma personal y haya tenido que ser por vía telefónica o vía email. Ambas están bien, te ayudan a aclarar dudas y a matizar conceptos, no obstante, la riqueza y la espontaneidad que surgen cara a cara es mucho más enriquecedora. Por ello, puedo decir, que la distancia ha sido otro factor determinante a la hora de realizar las entrevistas para el TFG.

Otro aspecto destacable ha sido la decisión de enfoque del reportaje. No es fácil comenzar a escribir sin determinar desde qué punto lo vas a dirigir e intentar no caer en lo habitual. Para ello, he tenido que buscar y leer varios ejemplos para así sacar ideas y poder expresarlo mejor. Además, he decidido maquetar el reportaje, ardua tarea, no es sencillo encuadrar el texto para que todo quede con una buena estética, sacar los destacados y elegir las imágenes que iba a colocar en cada página.

Siendo sincera, una de las tareas que debo mejorar para futuros trabajos es la parte de infiltración. En este caso, debía haber explotado más mi capacidad de periodista, tendría que haber hablado más con el camarero intentando que me respondiera a varias preguntas, sin embargo, la falta de empatía de este y mi nerviosismo hicieron que no fuera tan eficaz como yo pensaba. Quizás no tendría que haberme presentado como estudiante de periodismo, sin embargo, ha sido una grata experiencia que seguro mejoraré.

## 9. Conclusiones

Tras haber realizado cada una de las tareas previstas para este Trabajo Final de Carrera, puedo decir que las 5 hipótesis iniciales se han confirmado. Por una parte, todas nuestras fuentes orales han coincidido en que el perfil del jugador actual ha cambiado, hemos pasado del varón de unos 50 años a jóvenes de entre 18 y 30 años. ¿Por qué ha sucedido esto? Uno de los motivos ha sido el avance feroz de las tecnologías, las industrias del juego se han modernizado, actualmente solo necesitas disponer de un terminal con internet para poder apostar y de esto saben mucho los jóvenes.

Por otra parte, gracias al testimonio de la trabajadora de un salón y mi observación directa durante dos días, tengo claro que los salones de juego hacen que el problema de la ludopatía no desaparezca, ni se reduzca. He comprobado con mis propios ojos, y muchas fuentes me ha confirmado, que los menores entran en los salones llegando en ocasiones a consumir alcohol.

Lo más sorprendente de todo ha sido comprobar que realmente los diarios del país más influyentes, no se hacen eco del problema de la ludopatía. No puedo decir si realizan un buen trabajo periodístico con los géneros y la información cuando tratan este tema, porque como he comentado a lo largo del trabajo, en 14 días de análisis no he podido encontrar ningún texto que hablara del problema del juego o de los salones de juego.

Se ha podido comprobar que la ludopatía es la enfermedad más olvidada, ya no solo por parte de los medios de comunicación sino, además por el gobierno. Gracias a las charlas que tuve con las tres Asociaciones, me di cuenta de que malviven como puede para ayudar a este colectivo de afectados y, por supuesto, a sus familias. Las subvenciones que reciben no permiten tener una buena solvencia. Todavía hay muchas personas que opinan que la ludopatía no es una enfermedad, sino un mal vicio de algunos. Este es uno de los principales problemas que tienen los jugadores para ponerse en tratamiento, ven su problema como un vicio, no como una enfermedad.

Actualmente el negocio de las casas de apuestas se ha visto incrementado notablemente en los últimos años. Este trabajo no ha pretendido perjudicar a los establecimientos, simplemente hacer ver que hay un problema social grave, que se llama ludopatía y que no está siendo tratado como realmente debería. Vemos como la normativa que actualmente está vigente no es suficiente y en muchas ocasiones se incumple.

Con mi TFG he querido hacer una reflexión, hacer ver que hay que poner cartas sobre la mesa y demandar más información sobre esta enfermedad. Con cada una de las charlas que he tenido con mis fuentes hemos hablado del porqué el juego es un tema tabú, todos lo tienen claro, y en las fuentes documentales se demuestra, son muchos los ingresos que recibe el gobierno por parte de esta industria. Una vez más, *Poderoso caballero es Don Dinero*.

Por último, a lo largo de la elaboración del TFG llegué a pensar que había hecho mal eligiendo el tipo práctico, ya que las horas y el trabajo que necesita son destacables. Ahora que lo tengo terminado, creo que no pude elegir mejor. Gracias al Trabajo de fin de Grado he podido llevar a la práctica muchas de las labores que un periodista debe realizar en su trabajo cotidiano. He sabido afrontar cada una de las fases de investigación y, sin duda, me he dado cuenta de que estos cuatro años de carrera han sido necesarios para adquirir los conocimientos teórico-prácticos y poder tener una visión amplia de todo lo que nos rodea.

Las entrevistas, las charlas con los amigos intercambiando opiniones y anécdotas sobre el tema, los análisis de los periódicos y su frustración de no encontrar ni un solo texto... todo esto ha servido para guiar el TFG en la dirección correcta.

## **10. Agradecimientos**

Al concluir con el TFG me he dado cuenta de la gran cantidad de apoyos que he tenido, sin los cuales no hubiera conseguido terminarlo a tiempo.

Gracias a todas las personas que me han regalado su tiempo y me han enriquecido con su conocimiento, compartiendo conmigo sus anécdotas y vivencias más íntimas. En especial a la asociación ASEJER, que me ha atendido todas las veces que lo he necesitado.

Gracias a mis amigos que nunca me han dejado de animar y a mis compañeras de piso, mis compañeras de vida.

Muchas gracias a ti, Alberto, has sido una ayuda clave.

Millones de gracias a Rosalba, una tutora ejemplar que ha sabido en todo momento guiarme y respetar, siempre, todas mis decisiones dejando que el trabajo se adaptara totalmente a mí.

Y, finalmente, gracias a mis padres, sin ellos jamás hubiera podido hacer esto posible. Mucho más que un trabajo final, es poder decir que he logrado mi meta.

Gracias a todos.

## 11. Referencias

### 11.1 Fuentes hemerográficas

ELMUNDO.ES (2 de abril de 2019). “Podemos quiere prohibir la publicidad de las casas de apuestas y que no puedan abrir antes de las 22.00 horas” El mundo.es. Consultado el 5 de abril de 2019:

<https://www.elmundo.es/espana/2019/04/02/5ca31cdcfc6c8353708b463b.html>

EUROPA PRESS (5 de marzo de 2019). “Más de 250 personas se darán cita en Palencia en el I Congreso Regional de la Federación de Jugadores de Azar”. Europapress.es. Consultado el 9 de marzo de 2019: <https://www.europapress.es/castilla-y-leon/noticia-mas-250-personas-daran-cita-palencia-congreso-regional-federacion-jugadores-azar-20190305125029.html>

RETINA (12 de diciembre de 2018). “Así me hice millonario a los 24 años jugando al póquer online”. El país.com. Consultado el día 14 de marzo de 2019: [https://retina.elpais.com/retina/2018/12/11/talento/1544527942\\_934855.html](https://retina.elpais.com/retina/2018/12/11/talento/1544527942_934855.html)

LA VANGUARDIA (30 de diciembre de 2018). “Ojalá hubiera perdido la primera apuesta”. La Vanguardia.com. Consultado el día 14 de marzo de 2019: <https://www.lavanguardia.com/vida/20181230/453816918877/rafael-gorgues-exludopata-apuesta-juegos-de-azar.html>

20 MINUTOS (4 de marzo de 2019). “De cada cien jóvenes que juegan online diez desarrollarán ludopatía”. 20 minutos.es. Consultado el 14 de marzo de 2019: <https://www.20minutos.es/opiniones/juego-online-manuel-isorna-ludopatia-3565793/>

EFE (28 de febrero de 2019). “La Comunidad de Madrid propone 100 metros entre colegios y casas de apuestas”. ABC.es. Consultado el día 14 de marzo de 2019: <https://agencias.abc.es/noticia.asp?noticia=3055627>

MELILLA HOY (28 de febrero de 2019). “El PSOE reprocha que ha tenido que presentar una moción contra la ludopatía para que el PP actúe”. Melillahoy.es. Consultado el 14 de Marzo de 2019: <https://www.melillahoy.es/noticia/115724/politica/el-psoe-reprocha-que-ha-tenido-que-presentar-una-mocion-contra-la-ludopatia-para-que-el-pp-actue.html>

MADRID NOTICIA (28 de febrero de 2019). “Con mi barrio no se juega”. Madridesnoticia.es. Consultado el 15 de marzo de 2019: <https://www.madridesnoticia.es/2019/02/con-mi-barrio-no-se-juega/>

EUROPA PRESS (8 de marzo de 2019). “Telemadrid no emitirá publicidad que promueva el juego online, los salones de juego o las casas de apuestas”. 20minutos.es. Consultado el 15 de marzo de 2019: <https://www.20minutos.es/noticia/3581833/0/telemadrid-no-emitira-publicidad-que-promueva-juego-online-salones-juego-casas-apuestas/>

HERALDO (26 de diciembre de 2018). “¿Cuáles son los riesgos de la publicidad engañosa para la salud?”. Herald.es. Consultado el día 15 de marzo de 2019: <https://www.heraldo.es/noticias/salud/2018/12/26/cuales-son-los-riesgos-publicidad-enganosa-para-salud-1284558-2261131.html#>

EL ESPAÑOL (2 de enero de 2019). “Una casa de apuestas cada 100 metros: el juego se ceba en barrios pobres de Madrid”. Elespanol.com. Consultado el 15 de marzo de 2019: [https://www.elespanol.com/reportajes/20190102/casa-apuestas-metros-juego-barrios-pobres-madrid/365213785\\_0.html](https://www.elespanol.com/reportajes/20190102/casa-apuestas-metros-juego-barrios-pobres-madrid/365213785_0.html)

EL PERIÓDICO (10 de diciembre de 2018). “Las redes acusan a los famosos de fabricar ludópatas con sus agresivas campañas publicitarias”. Elperiodico.com. Consultado el 15 de marzo de 2019: <https://www.elperiodico.com/es/sociedad/20181210/redes-famosos-fabricar-ludopatas-publicidad-apuestas-online-7193465>

EL PERIÓDICO (1 de enero de 2019). “Juega, juega, juega”. Elperiodico.com. Consultado el 15 de marzo de 2019: <https://www.elperiodico.com/es/opinion/20190101/ludopatia-juegos-apuestas-online-articulo-opinion-najat-el-hachmi-7225940>

AS (29 de diciembre de 2018). “El Alavés descarta consultar a sus socios si quieren o no patrocinio de casas de apuestas”. As.com. Consultado el día 15 de marzo de 2019: [https://as.com/futbol/2018/12/29/primera/1546096893\\_636721.html#?ref=rss&format=simple&link=link](https://as.com/futbol/2018/12/29/primera/1546096893_636721.html#?ref=rss&format=simple&link=link)

ACTA SANITARIA (26 de diciembre de 2018). “Pronunciamiento sobre los riesgos de la publicidad engañosa en la salud”. Actasanitaria.com. Consultado el día 15 de marzo de



219: <https://www.actasanitaria.com/pronunciamento-sobre-los-riesgos-de-la-publicidad-enganosa-en-la-salud/>

EL CONFIDENCIAL (24 de diciembre de 2018). “El drama de los loteros ludópatas de la ONCE: "No podemos huir del juego"”. Elconfidencial.com. Consultado el 15 de marzo de 2019: [https://www.elconfidencial.com/espana/2018-12-24/ludopatia-rascas-once\\_1725374/](https://www.elconfidencial.com/espana/2018-12-24/ludopatia-rascas-once_1725374/)

INFOSALUS.ES (11 de diciembre de 2018). “El Defensor del Pueblo abre actuación de oficio ante Hacienda y Sanidad por publicidad de anuncios de casas de apuestas”. Infosalus.com. Consultado el 15 de marzo de 2019: <https://www.infosalus.com/actualidad/noticia-defensor-pueblo-abre-actuacion-oficio-hacienda-sanidad-publicidad-anuncios-casas-apuestas-20181211150328.html>

PERIODISTA DIGITAL (13 de diciembre de 2018). “Buenafuente le mete el dedo en ojo a Carlos Sobera por su acción más criticada”. Periodistadigital.com. Consultado el día 15 de marzo de 2019: <https://www.periodistadigital.com/periodismo/tv/2018/12/13/buenafuente-le-mete-el-dedo-en-ojo-a-carlos-sobera-por-su-accion-mas-criticada.shtml>

ANDALUCÍA INFORMACIÓN (26 de octubre de 2018). “Andalucía atiende este año a más de 800 personas por ludopatía”. Andaluciainformacion.es. Consultado el 15 de marzo de 2019: <https://andaluciainformacion.es/andalucia/784200/andalucia-atiende-este-ano-a-mas-de-800-personas-por-ludopatia/>

## **11.2 Fuentes audiovisuales**

“La vida en juego” (13/01/2019). *Objetivo Sur*. Programa 15. Emitido por Canal Sur Televisión.

<http://www.canalsur.es/television/programas/objetivo-sur/detalle/419771.html?video=1378811&sec=>

“Un país de jugadores” (1/03/2019). *Comando Actualidad*. Emitido por La 1 de Televisión Española.

<http://www.rtve.es/alacarta/videos/comando-actualidad/comando-actualidad-pais-jugadores/5023518/>

### 11.3 Webs

WEB OFICIAL DE ASEJER: [http://www.asejer.es/?page\\_id=18](http://www.asejer.es/?page_id=18)

WEB OFICIAL DE ALUJER: <http://www.alujer.org/>

WEB OFICIAL DE LARCAMA: <http://larcama.com/>

WEB OFICIAL DE LA ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA SALUD:

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE JUGADORES DE AZAR REHABILITADOS:

<https://fejar.org/ludopatia/>

MINISTERIO DE SANIDAD, CONSUMO Y BIENESTAR SOCIAL (PLAN NACIONAL SOBRE DROGAS):

<http://www.pnsd.mscbs.gob.es/ciudadanos/informacion/otrasAdicciones/home.htm>

AGENCIA ESTATAL (BOLETÍN OFICIAL DEL ESTADO):

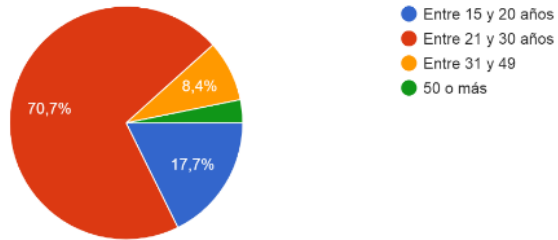
<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2011-9280>

## 12. Anexo

### 12.1 ENCUESTA

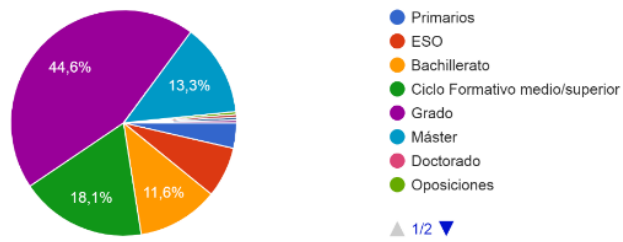
#### Edad

249 respuestas



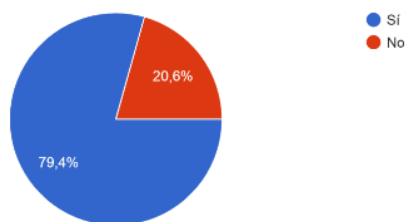
#### Nivel de estudios

249 respuestas



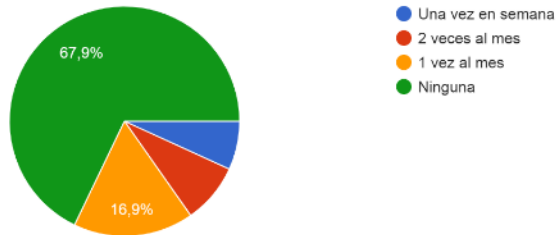
#### ¿Ha entrado alguna vez a un salón de juegos?

247 respuestas



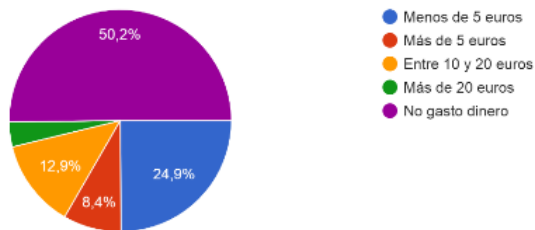
### ¿Con qué frecuencia acude a los salones de juego?

249 respuestas



### Cada vez que acude a un salón de juegos, ¿cuánto dinero suele gastar?

249 respuestas



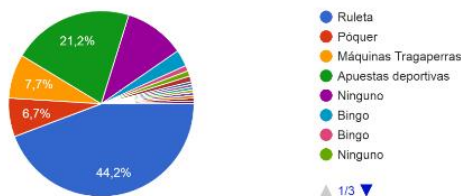
### ¿Conoce a alguien que sea menor de edad y haya entrado en un salón de juegos?

249 respuestas



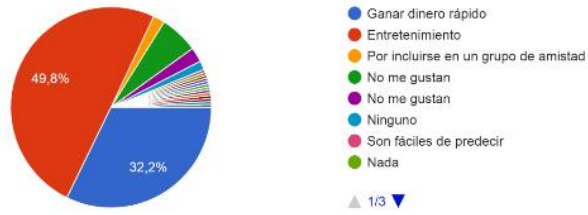
### ¿Qué juego de azar demanda usted más?

208 respuestas



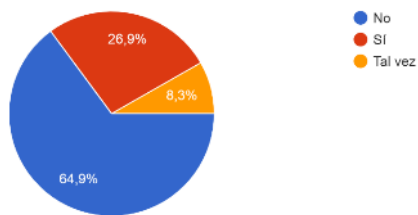
### ¿Por qué le gustan los juegos de azar?

211 respuestas



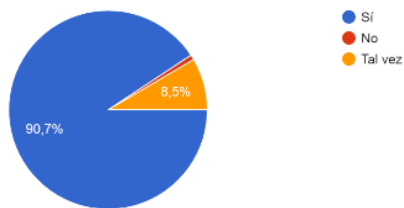
### ¿Cree que puede llevarle a tener una enfermedad de adicción al juego?

242 respuestas



### ¿Cree que la ludopatía es un problema social grave?

248 respuestas



### ¿Ha escuchado a los medios de comunicación hablar sobre ludopatía?

249 respuestas

