



xa sencillamente
transformar la realidad

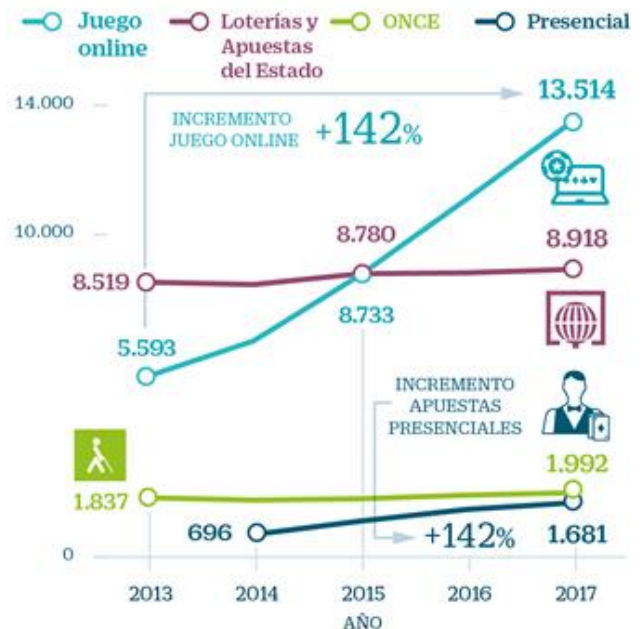
La apuesta o la vida

¿De dónde partimos?

En los últimos años los juegos de azar han experimentado una auténtica revolución, tanto por el aumento exponencial de personas jugadoras como en la diversidad de modalidades de juego ofertadas. Solamente en el País Vasco el año pasado se jugaron 218,10 millones de euros en apuestas presenciales y 121,52 millones se jugaron online.

Este auge de los últimos años ha sido favorecido, fundamentalmente, por dos situaciones: por un lado, la entrada en vigor de la Ley 13/2011 de Ordenación del Juego, que conllevó la legalización de los juegos de azar online. Como consecuencia de esto, la oferta de juego presencial también se vio obligada a multiplicarse para mantener su status, lo que implica la apertura de más salones de juego y más máquinas de apuestas en el sector hostelero (más de 2100 en el País Vasco, para mayor exactitud). Por otro lado, la presencia cada vez mayor de las nuevas tecnologías y de las redes, que le otorgan al juego online una disponibilidad, accesibilidad y rapidez difíciles de alcanzar en el juego presencial. No en vano el número

Cantidades jugadas En millones de euros



BELÉN TRINCADO / CINCO DÍAS

de personas que apuestan online ha crecido de manera vertiginosa: a nivel estatal, el número usuarios/as activos/as (personas registradas en una plataforma de juego) ha pasado de 1 millón en 2013 a casi 2 millones y medio; y jugadores/as activos/as (persona física que juega, independientemente de en qué cantidad de plataformas de juego esté registrada) de 640.000 a prácticamente 1,4 millones.

Es obvio que el juego supone una fuente de ingresos notable para las administraciones, por lo que no es de extrañar que la publicidad del juego online, con escasas restricciones legales, haya crecido a la par que la cantidad de jugadores/as: 2,7 millones de anuncios publicitarios fueron transmitidos en 2017 en España, muchos ligados a personalidades con tirón entre la juventud y clubes deportivos (más del 97% de apuestas son apuestas deportivas).

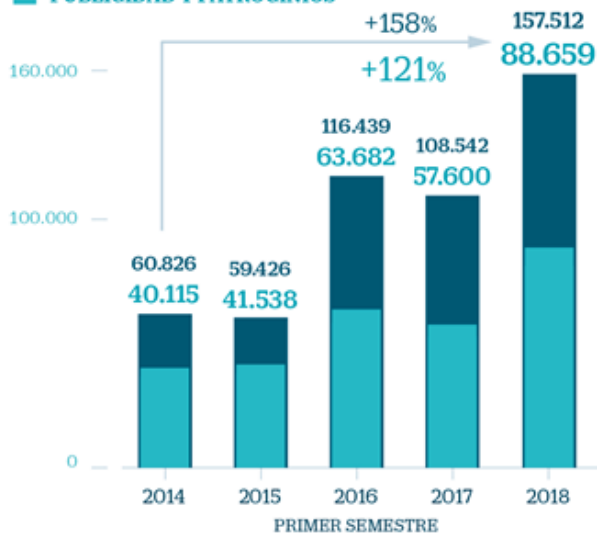
Nueva población destinataria y consecuencias

Una oferta atractiva, con un excesivo soporte publicitario y con la disponibilidad e inmediatez de resultados del modo online tiene como consecuencia un aumento de las personas apostadoras y la inclusión de un perfil más joven en comparación con el tradicional (en su mayoría, hombres de entre 25 y 34 años que comenzaron a jugar siendo menores de edad). El juego online es el causante de la mayor parte de casos de adicción al juego en España en menores

Las cifras del juego online en España

Actividad promocional del juego online
En miles de euros

■ Total (incluye bonos y otras ofertas)
■ PUBLICIDAD Y PATROCINIOS



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego

de 26 años, y es que la juventud tiene una especial vulnerabilidad a la adicción al juego online precisamente por el uso continuado que hace del móvil e Internet, que facilita el acceso a las apuestas.

De la misma manera que la posibilidad de obtener un “me gusta” en Instagram, Twitter o Facebook consigue que alguien entre a la aplicación más a menudo; la posibilidad (aunque se sepa remota) de recompensa hace que se recurra a las apuestas una y otra vez. Si además la palanca de la máquina tragaperras pasa a estar en la pantalla del smartphone, y la primera moneda a introducir resulta ser un bono inicial que la casa online te ofrece gratuitamente, el no continuar apostando puede ser hasta complicado. En este contexto, desarrollar una adicción al juego es más que plausible.

Aproximadamente el 2,5% de las personas que juegan online tornarán su afición al juego en patología. La ludopatía se caracteriza por la incontrolable necesidad

de jugar. Trae consigo un deterioro drástico de la vida de la persona: el mundo comienza a girar en torno al juego, dejando atrás hobbies, responsabilidades laborales y relaciones sociales y familiares. Estas se pueden ver especialmente afectadas por las artimañas a las que se llega a recurrir para poder continuar jugando: solicitud de préstamos, engaños y hurtos. La situación puede llegar a ser insostenible, con pérdidas económicas cuantiosas, abandono por parte de las personas significativas y, en definitiva, una afectación total del proyecto vital.

Conlleva sentimiento de culpa, irritabilidad, baja autoestima e incluso ideas suicidas; además de un elevado nivel de ansiedad si se interrumpe el juego. La rehabilitación pasa por solicitar ayuda profesional, dado que sin ella salir de la dinámica de juego – sobre todo teniendo en cuenta el mínimo control ambiental que ejercen las instituciones y la normalización de la que se ha beneficiado el juego de azar en los últimos años– resulta imposible.



Medidas a tomar Visto lo visto, ya en 2013 se puso sobre la mesa la necesidad de aplicar una *Estrategia de Juego Responsable*, que incluía una serie de políticas y programas para minimizar todo lo posible el daño que pudiese ocasionar el juego. Ha resultado ser insuficiente dado que no se está haciendo nada por evitar uno de los factores que favorece el juego patológico: la pérdida económica excesiva por parte de las personas jugadoras. Limitar las pérdidas de quienes juegan se acompañaría paralelamente de una pérdida de beneficios del sector; pero todo el mundo sabe que el derecho a la protección de la salud de la ciudadanía prevalece ante los intereses económicos... **¿O no?**

Para la reflexión

¿Tengo información de este tema y de las consecuencias que conlleva?

¿Yo o la gente de mi entorno utiliza este tipo de servicios? ¿Cómo? ¿Con qué periodicidad? ¿Qué cantidad juega?

¿Cómo utilizo las redes sociales? ¿Son una herramienta, un pasatiempo o algo fundamental en mi día a día? ¿Quito tiempo de otras actividades para estar en las redes sociales?

¿Qué me propongo hacer?

Propuestas de acciones

- * Dar información veraz a las personas de tu entorno que utilicen las apuestas deportivas y las redes sociales.
- * Dedicar mi tiempo libre a otro tipo de actividades donde pueda compartir con otras personas (voluntariado, deporte...) o de enriquecimiento personal (lectura, música...)
- * Mantenerme informado sobre la situación de las apuestas, redes sociales...

Lecturas de interés (enlaces)

- [Jokoa normalizatzea, apustu arriskutsua.](#)
- [“Juego Ético”: un compromiso en la prevención de la adicción al juego desde el ámbito político y social.](#)
- [El infierno de la adicción a las apuestas.](#)
- [Webs de apuestas, raperos y un público cada vez más joven.](#)
- [El ludópata ya no es un señor mayor que juega a las tragaperras. Es un joven que va a salones y apuesta por internet.](#)
- [Una vez que empiezas y aciertas, pasas de jugar 10€ a 100€ \(vídeo\).](#)