



EL PROBLEMA DEL JUEGO CON DINERO EN LA POBLACIÓN DE CASTILLA-LA MANCHA.

The logo features a stylized, intertwined 'O' and 'D' in a light grey color. To the left of the logo, the text 'observatorio de drogodependencias de Castilla-La Mancha' is written in a smaller, grey font.


Castilla-La Mancha

observatorio
de drogodependencias
de Castilla-La Mancha

OBSERVATORIO DE DROGODEPENDENCIAS DE CASTILLA-LA MANCHA

Consejería de Sanidad.

Dirección General de Salud Pública

Servicio de Adicciones, Formación y Calidad.

Análisis de datos y redacción del informe:

Carmen de Pedro Martín.

Maquetación del documento:

Carmen de Pedro Martín

Toledo, junio de 2023

INDICE

INTRODUCCIÓN.....	4
PARTE 1: REGULACIÓN Y MERCADO DEL JUEGO DE AZAR EN ESPAÑA Y EN CASTILLA-LA MANCHA.....	5
1.1. Regulación y publicidad del juego de azar en España.....	6
1.2. Ámbito autonómico en la regulación del juego.....	8
1.3. El mercado español y autonómico del juego	9
PARTE 2: ASPECTOS SOCIOLÓGICOS Y PSICOLÓGICOS DEL JUEGO CON DINERO..	18
2.1. Sociología del juego.....	19
2.1.1. Interacción entre jóvenes y el juego con dinero.....	19
2.1.2. Aspectos “ambientales” y geográficos en el juego. Especial referencia a la ciudad de Albacete.....	21
2.2. Variables psicológicas implicadas en el juego problemático. El ejemplo de las Máquinas tragaperras.....	25
PARTE 3: EPIDEMIOLOGÍA DE LA ADICCIÓN AL JUEGO CON DINERO EN CASTILLA-LA MANCHA.....	28
3.1. Paralelismo entre el juego patológico y la adicción a sustancias.....	29
3.2. El indicador de admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales: Aspectos metodológicos.....	30
3.3. Evolución de los inicios de tratamiento por juego patológico.....	30
3.4. Perfil de las personas con adicción a los juegos de azar.....	33
3.5. Ludopatía y consumo de drogas.....	38
PARTE 4: LO QUE DICEN LAS ENCUESTAS: EL JUEGO CON DINERO EN POBLACIÓN GENERAL Y ADOLESCENTES EN CASTILLA-LA MANCHA.....	39
4.1. Juego de azar en población de 15 a 64 años. Encuesta EDADES.....	40
4.1.1. Muestreo y metodología del estudio.....	40
4.1.2. Juego de azar en la población de Castilla-La Mancha. Prevalencias y evolución según la modalidad de juego.....	40
4.1.3. Perfil de las personas jugadoras. Edad de inicio y tipos de juego.....	42
4.1.4. Frecuencia de juego, apuestas y juego problemático	44
4.2. Juego de azar en estudiantes. Encuesta ESTUDES.....	47
4.2.1. Muestreo y metodología del estudio	47
4.2.2. Evolución de los indicadores de juego en estudiantes. Perfil de los/as jugadores/as..	48
4.2.3. Frecuencias de juego y tipos de juego más utilizados por los/as estudiantes.....	53
4.2.4. Posible juego problemático, dinero y accesibilidad al juego.....	56
4.2.5. Juegos de azar y consumo de drogas.....	60
CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS.....	63
BIBLIOGRAFÍA.....	76

1.- INTRODUCCIÓN

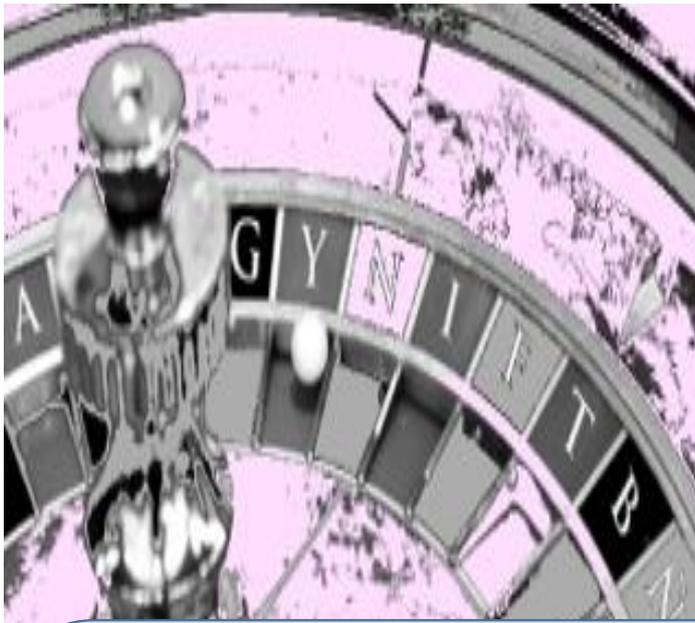
En el juego con dinero, la apuesta es un elemento central que motiva el inicio y la continuidad en el juego, tanto por las posibilidades de ganar como por las pérdidas. Los resultados del juego no dependen de la habilidad del jugador, ya que están regidos por el azar y la probabilidad, aunque se quiera dar la apariencia de que el juego es controlable. Están diseñados exclusivamente con un afán lucrativo para la banca, por lo que cuanto más se juegue, más probabilidad hay de perder lo apostado. Algo que los jugadores suelen negar para justificar su problemática.

Los juegos de azar son una actividad que se considera potencialmente adictiva, ya que activa los mismos circuitos cerebrales de recompensa que las drogas de abuso. También su sintomatología es similar: tolerancia, que supone la necesidad de jugar cantidades cada vez más importantes de dinero, craving o irritabilidad, cuando se intenta dejar de jugar o abandonar el juego y dependencia, o la imperiosa necesidad de continuar jugando para conseguir ganar o recuperar las pérdidas. Todo ello conduce al jugador/a patológico/a a una espiral de juego excesivo con pérdidas importantes de dinero y deudas que acaban afectando gravemente a su vida y a la de su familia.

Los factores que están en torno al juego patológico son de muy diversa índole: legislativos, sociales, psicológicos, epidemiológicos y económicos. El objetivo del presente informe es analizar cómo afectan y se desarrollan de manera concreta en el territorio de Castilla-La Mancha. Las conclusiones nos servirán para avanzar en la prevención y en la toma de decisiones para paliar los problemas que generan los juegos de azar. Especialmente en colectivos vulnerables como las/os adolescentes y jóvenes, así como las personas ya afectadas por problemas de ludopatía.

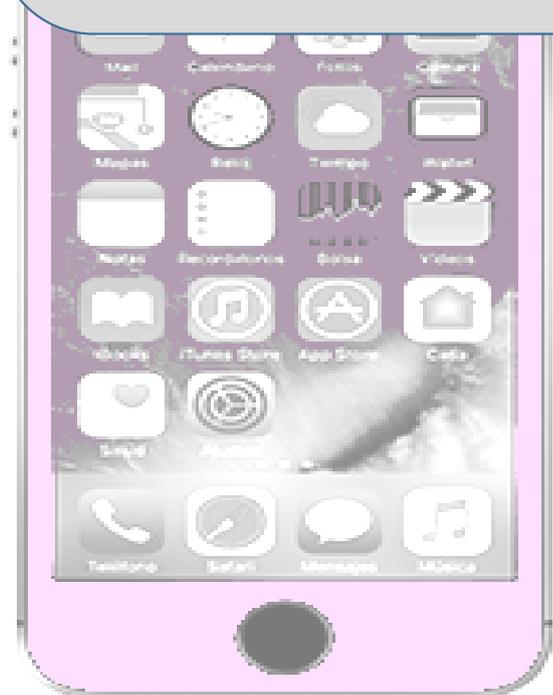
El estudio se ha dividido en cuatro partes, que desarrollan los aspectos antes mencionados:

- La primera de ellas se refiere a la regulación del juego y al mercado del juego en España y en Castilla-La Mancha.
- En la segunda se recopilan contenidos de algunos estudios referidos a aspectos sociológicos, geográficos y psicológicos del juego con dinero.
- El tercer bloque es un análisis epidemiológico sobre la adicción al juego en Castilla-La Mancha, con datos del indicador de admisiones a tratamiento por ludopatía.
- Por último se hace un estudio detallado de las variables sobre juego incluidas en las submuestras regionales de las encuestas EDADES y ESTUDES del Plan Nacional Sobre Drogas.



Parte 1:

REGULACIÓN Y MERCADO DEL JUEGO DE AZAR EN ESPAÑA Y EN CASTILLA-LA MANCHA



1.1.- REGULACIÓN Y PUBLICIDAD DEL JUEGO DE AZAR EN ESPAÑA.

Durante buena parte del siglo XX, el juego estuvo prohibido, o muy limitado como ocurrió durante el período franquista. En la dictadura, los únicos juegos permitidos fueron la Lotería Nacional, las apuestas hípcas, las quinielas futbolísticas y el cupón de la ONCE, todos ellos de gestión pública, excepto el cupón de la ONCE, que tenía una finalidad benéfica. El resto de juegos, todos los privados, estaban prohibidos.

En la reciente historia de nuestro país han ocurrido dos hitos muy importantes en lo que respecta a la legislación del juego y las implicaciones que dichas regulaciones han tenido en relación al juego problemático. El primero de ellos es la aprobación del Real Decreto Ley 16/1977 y el segundo la más reciente Ley 13/2011 de regulación del juego, de la que hablaremos más adelante.

Tras la muerte de Franco, con la publicación del **RDL 16/77 de 25 de febrero**, por el que se regulan los aspectos penales, administrativos y fiscales de los juegos de suerte, envite o azar y apuestas, se despenaliza el juego privado. Los objetivos son de carácter fiscal y para evitar el juego ilegal. También había una intención de atraer capital de turismo extranjero y captar el nacional que se iban a apostar a los casinos a los países vecinos, sobre todo a Francia. Los juegos de casino y las salas de bingo fueron los primeros en autorizarse.

Especialmente significativa fue la legalización en 1981 de las **máquinas tragaperras**, slots en inglés o máquina tipo B, por su gran capacidad recaudatoria y adictiva, que fueron rápidamente implantadas en multitud de bares, cafeterías y restaurantes de todo el país. Estas máquinas ofrecen un tiempo de juego a cambio de una pequeña apuesta (ahora 0,20 euros). La gran disponibilidad de slots convirtió a España en “el país del juego”. Esta enorme accesibilidad permitía que cualquier persona podía apostar dinero en su entorno más cercano: bares y cafeterías, lugares donde se suele beber alcohol que dificulta el control y favorece las conductas de riesgo. A partir de ese momento las máquinas tragaperras se convirtieron en España en las responsables de la mayor parte de los casos de ludopatía.

En cuanto al juego de carácter público, durante la segunda mitad de la década de los 80 y primera de los 90 se legalizan loterías de la SELAE (Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado) como La Primitiva, BonoLoto y el Gordo de la Primitiva. Uno de los últimos juegos en aparecer con carácter nacional han sido una lotería de la ONCE popularmente llamada “rasca”, juego también muy adictivo, debido a la inmediatez de la recompensa.

Durante la primera década del 2000, se producen como en otros muchos ámbitos, grandes cambios en los juegos de azar. El juego se hace accesible a través de Internet. Durante ese período y hasta que se legaliza el juego online en 2011, las empresas de juego por Internet estaban operando en España de forma irregular, ya que no tenían autorización para llevar a cabo esa actividad. Patrocinaban equipos de la liga profesional de fútbol y se publicitaba las apuestas deportivas y el póker online. En esta etapa se desarrollan nuevas modalidades de juegos online y se incrementa la oferta, aumentando la disponibilidad del juego.

En el año 2011 se crea la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) y se aprueba la **Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego**, cuyo objetivo fundamental es regular el juego online. En su exposición de motivos habla de prevenir el juego ilegal y el blanqueo de capitales, dar seguridad jurídica a operadores y participantes en el juego, así como ofrecer protección a los menores de edad y a los jugadores autoexcluidos.

El reconocimiento de que la actividad del juego es potencialmente adictiva para algunas personas, mueve a la Administración a constituir un foro que sirva de asesoramiento a la DGOJ en materia de juego responsable. A tal efecto, se constituye en 2013 el Consejo Asesor de Juego

Responsable. Los informes emitidos por este órgano no son vinculantes para la Administración por lo que la efectividad de sus acuerdos es muy relativa.

En la Ley 13/2011 no se ataja el problema de la **publicidad** y el patrocinio del juego, que por falta de regulación adquiere grandes proporciones. Los operadores de juego utilizan los bonos de bienvenida y la imagen de deportistas de élite y personajes famosos como técnicas promocionales para fomentar el juego con dinero entre los más jóvenes. La regulación se deja para un desarrollo reglamentario posterior, que se aprobará mucho más tarde, en noviembre de 2020.

El Real Decreto 958/2020 de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego, establece un conjunto de medidas para restringir la exposición de los menores y otros colectivos vulnerables a la publicidad de los operadores de juego. Algunos de los aspectos más importantes que regulan la norma son los siguientes:

- Restringe las comunicaciones comerciales audiovisuales a la franja horaria de 1.00 h a 5.00 h de la madrugada.
- Prohíbe la aparición de personas o personajes de relevancia o notoriedad pública en esta publicidad.
- En el ámbito de los patrocinios, prohíbe que estos se realicen en camisetas o equipaciones deportivas.
- Prohíbe los bonos de bienvenida con o sin depósito, tiradas y apuestas gratis a usuarios no registrados. Formas que hasta ese momento utilizaban los operadores de juego como reclamo para atraer y registrar nuevos clientes. Como alternativa, los casinos y casas de apuestas podrán seguir ofreciendo promociones a sus usuarios ya registrados.

Recientemente se ha publicado **el Real Decreto 176/2023** de 14 de marzo, por el que se desarrollan entornos más seguros de juego. Deroga el Título II de la norma anterior, y tiene como finalidad reforzar la protección de las personas jugadoras más vulnerables, así como aumentar la supervisión y control de los operadores de juego sobre estos colectivos. Se señalan a continuación algunas medidas de protección generales para todos los jugadores/as:

- Los operadores de juego deberán de contar con un plan detallado y una persona responsable de las medidas de protección de los usuarios/as y contarán con un teléfono de asistencia a los comportamientos de riesgo.
- La persona usuaria durante la sesión de juego recibirá al menos cada 60 minutos mensajes informativos relativos a su conducta de juego, tales como el tiempo jugado, cantidades apostadas y pérdidas netas. Además tendrán derecho a un resumen mensual de su actividad de juego con el operador.
- Se fijan límites de cantidad a las apuestas en directo, y de tiempo y pérdidas en la lotería instantánea, además no podrán emitirse mensajes como “casi acertaste” o “estuviste cerca” para propiciar una nueva apuesta.

La especial protección se extiende sobre los colectivos más vulnerables que, según la definición dada por el R.D. son: los/as jóvenes menores de 26 años, los jugadores/as intensivos o de riesgo, entendiendo por tales quienes acumulan pérdidas iguales o superiores a 600 euros (200 para los/as jóvenes) en un plazo de 3 semanas consecutivas, y por último autoexcluidos (que han solicitado restricción a su cuenta de juego) y autoprohibidos (inscritos en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego). Algunas medidas específicas para la especial protección de estos colectivos son:

- La remisión, por parte de los operadores de un mensaje específico que alerte sobre la conducta de riesgo detectada. Los jugadores/as en situación de riesgo no podrán utilizar tarjetas de crédito, solo medios de pago nominativos y de su titularidad.
- A los jugadores/as vulnerables se les excluirá de actividades de promoción y de la lista de clientes VIP.
- Queda prohibido enviar a los/as jóvenes menores de 26 años actividades promocionales cuyo objeto sea ajeno a la actividad de juego desarrollada en la Web y tampoco podrán formar parte de la lista de clientes privilegiados.
- Los operadores están obligados a informar a los/as clientes jóvenes de los riesgos de jugar a edades tempranas, en cuanto a una mayor probabilidad de desarrollar trastornos por juego o ludopatía
- Las personas autoexcluidas y autoprohibidas tampoco recibirán comunicaciones comerciales y tendrán prohibido el acceso a sus cuentas y depósitos de juego en un plazo máximo de 48 horas desde la autoexclusión.

1.2.- ÁMBITO AUTONÓMICO EN LA REGULACIÓN DEL JUEGO.

Las Comunidades Autónomas tienen incorporado en sus respectivos Estatutos la competencia exclusiva sobre casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas, que se retienen bajo titularidad estatal. En Castilla La Mancha, así se establece en el artículo 31.1.21 del Estatuto de Autonomía. Esto le ha permitido a la Comunidad Autónoma abordar textos legislativos que implican la autorización, supervisión, control y en su caso la aplicación del régimen sancionador en el ámbito de sus actividades de juego, que son básicamente establecimientos de juego presencial, y juego online en su territorio.

La Administración General del Estado tras la aprobación de la Ley 13/2011 asume las competencias en exclusiva del juego online de carácter nacional. Además a través de la citada Ley se crea el **Consejo de Políticas del Juego**, como órgano colegiado de participación y coordinación de las Comunidades Autónomas y el Estado. Este órgano tiene encomendado promover la convergencia del régimen jurídico y fiscal, la coordinación de la normativa sobre las medidas de protección de menores y personas dependientes, así como la regulación en materia de publicidad, patrocinio y promoción aplicable a cualquier modalidad de juego y operador en todo el territorio nacional.

Centrándonos en la legislación específica de Castilla-La Mancha respecto al juego, en el año 2013, se aprueba la **Ley 2/2013 de 25 de abril, del juego y las apuestas de Castilla-La Mancha**. Dicha norma intentaba, al igual que su predecesora de ámbito nacional, adaptarse a las nuevas circunstancias sociales, económicas, administrativas y técnicas surgidas en la sociedad de Castilla-La Mancha. Esta disposición crea el marco para facilitar las actividades de juego, con medidas como las renovaciones automáticas de licencias, o el silencio positivo en las resoluciones de solicitud de autorizaciones de juego si la Administración no resuelve en plazo. Por otro lado, deja para un posterior desarrollo reglamentario la regulación de la publicidad del juego, que no llega a ejercitarse.

Durante los años posteriores a la publicación de la ley, se produce una gran expansión de salas y establecimientos de juego por la todo el territorio de la Comunidad Autónoma, provocando protestas vecinales y cierta alarma social. Con la intención, entre otros motivos de intentar frenar el número de salas y controlar de manera más efectiva la enorme oferta de juego, se aprueba la

Ley 5/2021 de 23 de julio, del Régimen Administrativo y fiscal del Juego en Castilla-La Mancha, que deroga la norma anterior.

Se recogen a continuación algunos aspectos novedosos de la citada Ley en lo que se refiere al control del juego:

- En materia de títulos habilitantes el silencio administrativo de las autorizaciones pasa a ser negativo.
- En cuanto a los requisitos de ubicación, no podrá haber una distancia inferior a 150 metros entre locales de juego, para evitar la excesiva proliferación y concentración de los mismos.
- Además deberán guardar una distancia mínima de 300 metros respecto a los accesos principales de entrada o salida de centros oficiales de enseñanza reglada dirigida a personas menores de edad, salvo de aquellos centros donde se imparta exclusivamente educación infantil o primaria.
- Los Ayuntamientos podrán declarar zona saturada de locales de juego un área de su término municipal, en lo que se refiere al otorgamiento de sus títulos habilitantes.
- Se establece una prohibición general de la publicidad del juego, así como las promociones tales como obsequios, regalos, consumiciones gratuitas o por precio inferior al mercado y, en general, todas las actividades tendentes a incentivar la participación en los juegos.
- Sólo está permitida la publicidad de los juegos que se realice en el interior de los propios locales de juego, aquella que se inserta en publicaciones específicas dirigidas al sector, las de patrocinio que consistan simplemente en insertar el nombre comercial de la empresa u organizador del juego.
- Es una norma en general más proclive a tomar medidas sobre juego responsable. Entre otras, se crea del Observatorio de juego responsable, configurado como un órgano cuya función principal es proponer políticas públicas encaminadas hacia la prevención y buenas prácticas del juego.
- Los organizadores de juegos impedirán, además, el acceso al juego a cualquier persona con síntomas de embriaguez, intoxicación por drogas o enajenación mental. Estas prohibiciones deberán quedar claras a la entrada del local o en la página web.

En materia de juego responsable se crea también el **registro de interdicciones**, en el que se incluyen las personas que se autoexcluyan del juego y aquellas que por resolución judicial tengan prohibido el acceso al juego o se hallen incapacitados legalmente. En el caso Castilla-La Mancha, la firma de un convenio ha permitido la interconexión automatizada de los registros de la DGOJ y el regulador autonómico, lo que supone que ambos se constituyen funcionalmente como un único registro, reforzando así la protección de los colectivos excluidos del juego.

1.3.- EL MERCADO ESPAÑOL Y AUTONÓMICO DEL JUEGO.

En España el desarrollo de actividades de juegos de azar y apuestas está sujeta a **dos diferentes ámbitos competenciales**, encargados de su regulación, supervisión y recaudación de impuestos. Por un lado la Administración General del Estado y por otra las CCAA.

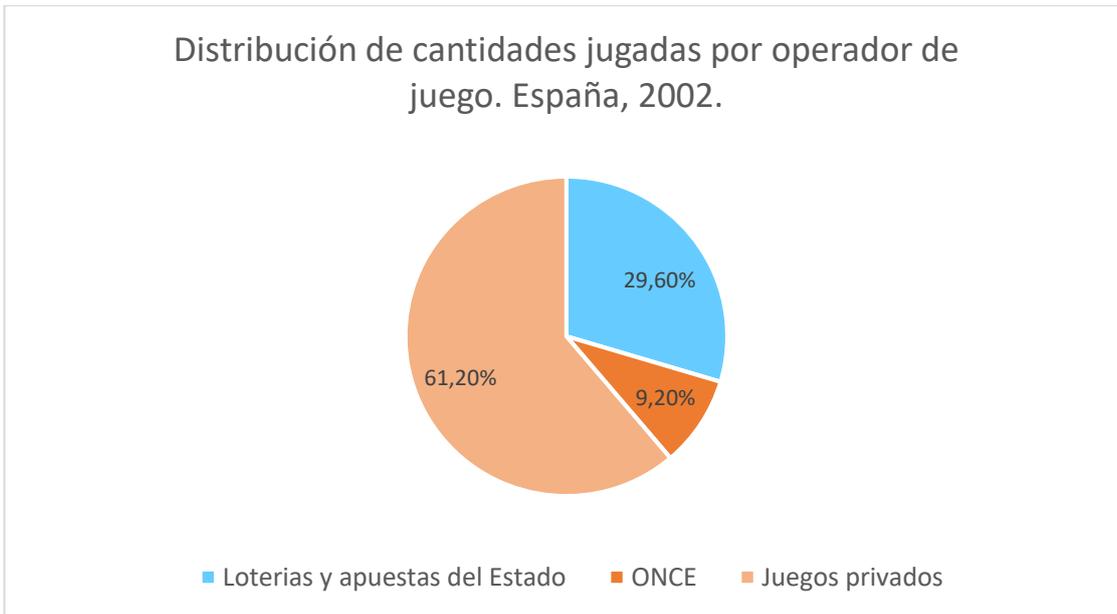
- Los juegos de **ámbito estatal** están constituidos por:
 - Las apuestas y loterías de la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado (SELAE), que incluye entre otras, la Lotería Nacional, BonoLoto, Euromillones, Lotería Primitiva, El Gordo de la Primitiva y La Quiniela.
 - Los sorteos de la ONCE y CRUZ ROJA
 - El juego online privado de ámbito estatal, que es la mayor parte del juego online.
- Las **CCAA** tienen competencias sobre:
 - El juego presencial privado desarrollado en establecimiento físicos de casinos, bingos, salones de juego, salas de apuestas y máquinas en hostelería.
 - Algunas Comunidades Autónomas, como Castilla- La Mancha, Madrid, La Rioja y País Vasco, entre otras, expiden licencias y recaudan impuestos de juego online privado en su ámbito territorial, siendo el volumen de actividad muy reducido.
 - Y por último loterías de alcance autonómico limitadas hasta la fecha a Cataluña.

Con el objetivo de conocer la evolución y magnitud del mercado del juego a nivel nacional y autonómico se han recopilado estadísticas publicadas en la página de la DGOJ, como son los datos del Mercado Español del Juego 2021 , que adolece de un problema importante, ya que no incluye las cantidades referidas a las máquinas tipo B. También se han utilizado las memorias anuales, donde la serie cronológica es más larga, pero con contenidos no homogéneos. Debido a las dificultades para hacer un seguimiento lineal de las cifras del mercado de los juegos de azar, hemos utilizado estadísticas no oficiales, como el Anuario del Juego en España elaborado por el Consejo Empresarial del Juego (CEJUEGO). En cuanto a los datos de Castilla-La Mancha, se han obtenido directamente de la Dirección General de Tributos y Ordenación del Juego. Con base en estas fuentes de información hemos calculado las cuantías globales del mercado del juego tanto nacionales como regionales.

En el año 2002, la cantidad total jugada en España ascendía a 25.853,84 millones de euros. Lo efectivamente gastado o perdido por los jugadores (GGR, Gross Gaming Revenue o margen de juego) ascendía a 8.335,64 millones, cifra que resulta de restar a lo jugado, aquellas cantidades que en diferente proporción, les son devueltas a los jugadores en forma de premios, y que en valores porcentuales significa, aproximadamente el 32,24% de la cifra anterior.

Hace aproximadamente 20 años los juegos privados eran los más importantes, representando el 61% del total. Hay que destacar que dentro de esta cifra se incluyen las máquinas tragaperras que en esa fecha suponían el 40% de las cantidades totales de juego, muy por delante del bingo (14,1%) y casinos (7%). Las loterías y apuestas del Estado representaban casi el 30% y el 9,2% los juegos de la ONCE. Por supuesto todo el juego en esos momentos era presencial.

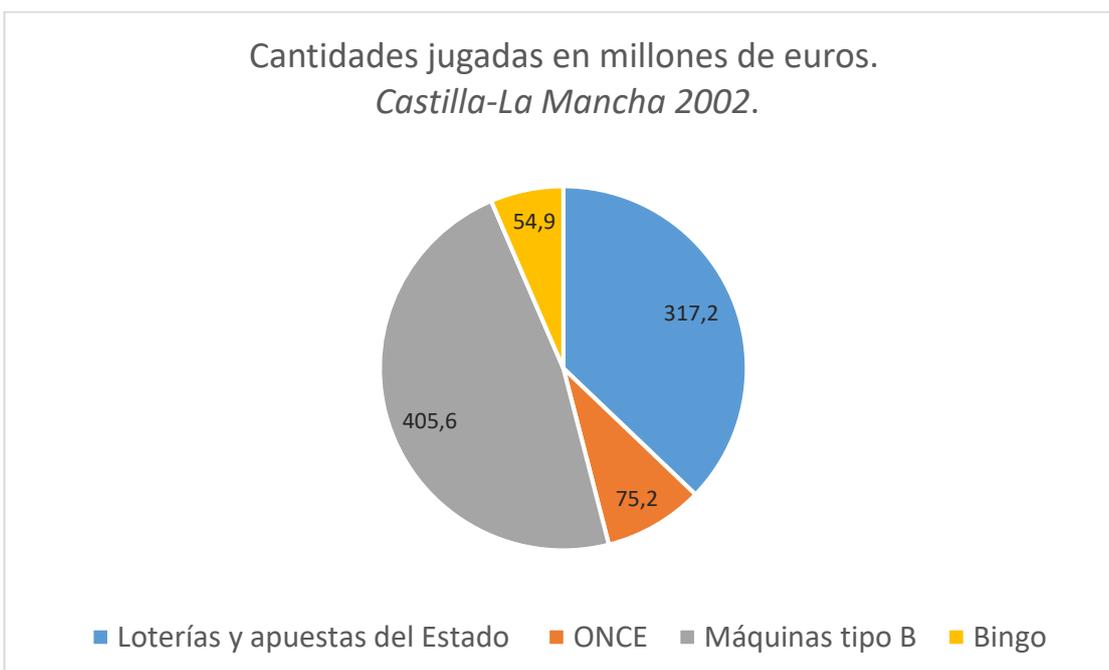
Gráfico nº1: Cantidades jugadas por tipo de operador de juego (%). España 2002.



Fuente: DGOJ. Memoria 2002

Respecto a la Comunidad Autónoma, la cantidad total jugada en Castilla-La Mancha en el año 2002 fue de 852,92 millones de euros, de los cuales cerca de la mitad (405,6 millones) corresponde a las máquinas tipo B. El resto del juego privado, el gestionado por la CCAA como el bingo, representa cantidades pequeñas (54,9 millones) y en cuanto a los casinos, no existía ninguno. El beneficio (GGR) de juego privado autonómico en ese mismo año supuso 118,43 millones de euros, de los cuales 101,4 millones, es decir el 85,6% pertenecía a las máquinas tragaperras.

Gráfico nº2: Cantidades jugadas (millones de euros). Castilla-La Mancha 2002.

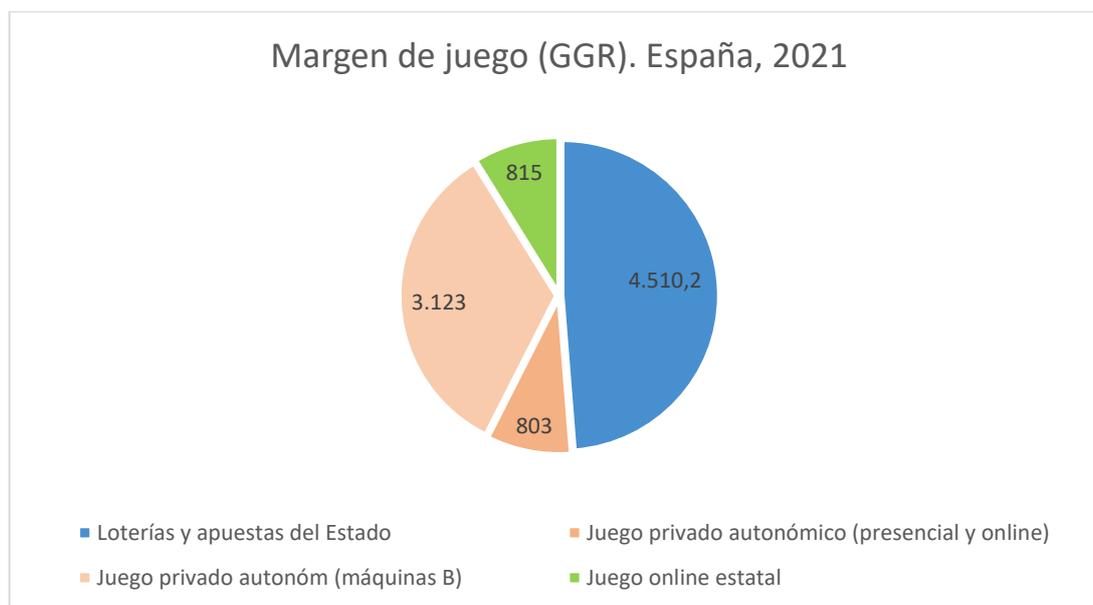


Fuente: DGOJ. Memoria 2002

Desde el año 2002, la situación del mercado del juego ha cambiado de manera importante en nuestro país. En primer lugar el juego online ha adquirido un gran impulso, representando en el año 2021 el 9,13% del GGR total de ese año. En segundo lugar, el peso relativo de las máquinas tipo B de hostelería en el margen de juego global ha descendido por el aumento de otros sectores de juego. En el año 2014 la aportación de las máquinas B de hostelería al GGR global supuso una tercera parte y en 2021 el 24,3%, porcentajes muy por debajo del 40% que veíamos en 2002. No obstante, mientras disminuye la importancia de las máquinas B en bares y cafeterías, aumenta de manera significativa en salones de juego, bingos y casinos, pasando de aportar 536 millones de euros de GGR en 2013, a suponer el doble (1051 millones) en 2019. Las máquinas tragaperras continúan siendo el sector más importante dentro del mercado del juego autonómico. En tercer lugar han proliferado las salas y salones de juego por todo el territorio nacional y por último los juegos de casino y las apuestas son las modalidades de juego que más rápidamente han crecido en los últimos años.

Los datos sobre margen de juego ofrecidos por la DGOJ en el informe sobre Mercado Español de Juego de 2021, que como ya hemos comentado no incluye a las máquinas tipo B, ascendía en ese año a un total de 6.128,3 millones de euros, cifra a la que habría que sumar 3.123 millones de las máquinas B, según datos ofrecidos por el Anuario del Juego 2022. En total serían 9.251,3 millones de euros, de los cuales la mayor parte, 4.510,2 millones, corresponde a las loterías y apuestas del Estado, que representan actualmente el 48,9% del margen del juego. Le sigue el juego privado autonómico con 3.926 millones de euros, donde las máquinas B suponen el 33,8%, una tercera parte del GGR global, y por último el juego privado online de carácter estatal con 815 millones.

Gráfico nº3 : Margen de juego (GGR) en España. Datos 2021. (Millones de euros).



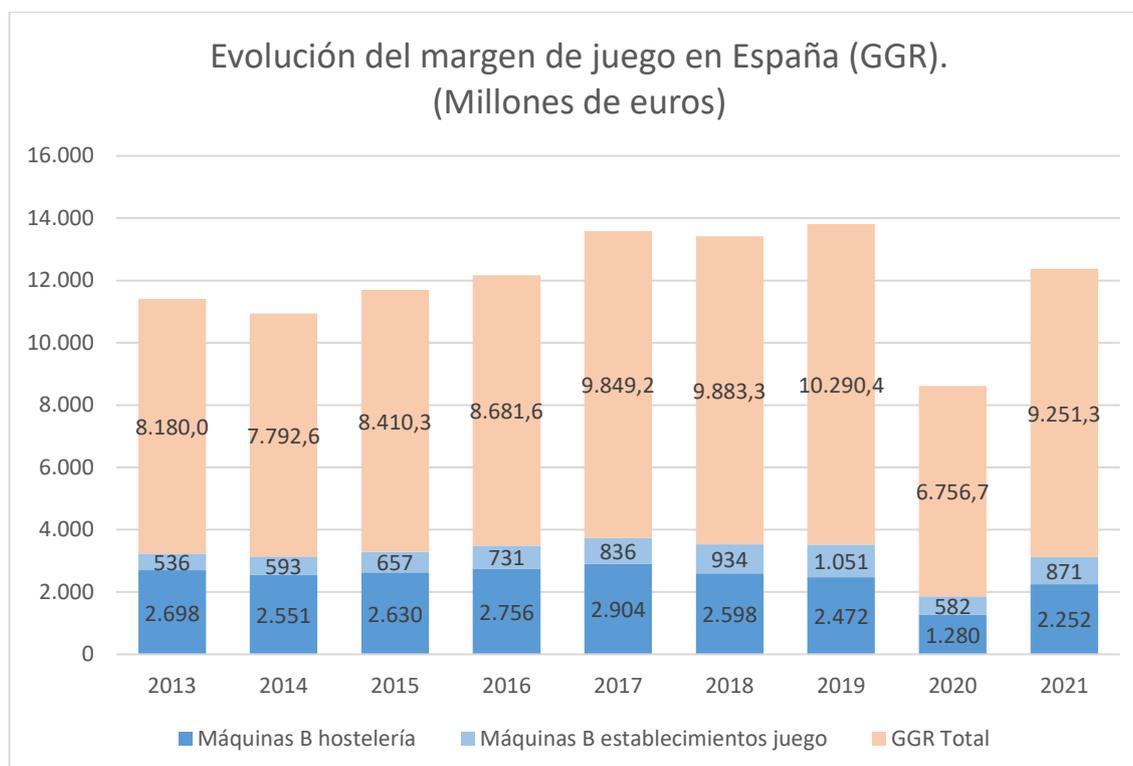
Elaboración propia. Fuente: Informe Mercado Español del Juego 2021, DGOJ. Datos sobre margen de juego de máquinas B de hostelería y de establecimientos de juego (salones, casinos y bingos) del Anuario del Juego en España (2022).

En cuanto a las cantidades jugadas en 2021, el volumen ofrecido por la DGOJ es de 41.105 millones de euros, cifra, que unida a las cantidades apostadas en slots tipo B de hostelería y locales de juego (10.384 millones) duplicaría las cantidades jugadas en el año 2002 (25.854 millones), cosa que no sucede respecto al GGR, que supone un incremento del 10% en el mismo período.

En el siguiente gráfico se ha representado la evolución del **margen de juego global** de todos los operadores en España tanto públicos como privados, estatales y autonómicos durante los años 2013

a 2021. Como se puede observar, se ha producido un incremento muy significativo desde el año 2014 a 2019, pasando de 7.792,6 a 10.290,4 millones de euros respectivamente, lo que ha supuesto un incremento de un 24,3% del margen de juego en 5 años. Esta clara evolución ascendente, se ha visto mermada en 2020 como consecuencia de la pandemia por COVID 19, pero parece recuperarse en 2021.

Gráfico nº4 : Evolución del margen de juego (GGR) total y máquinas B en España 2014-2021. (millones de euros).

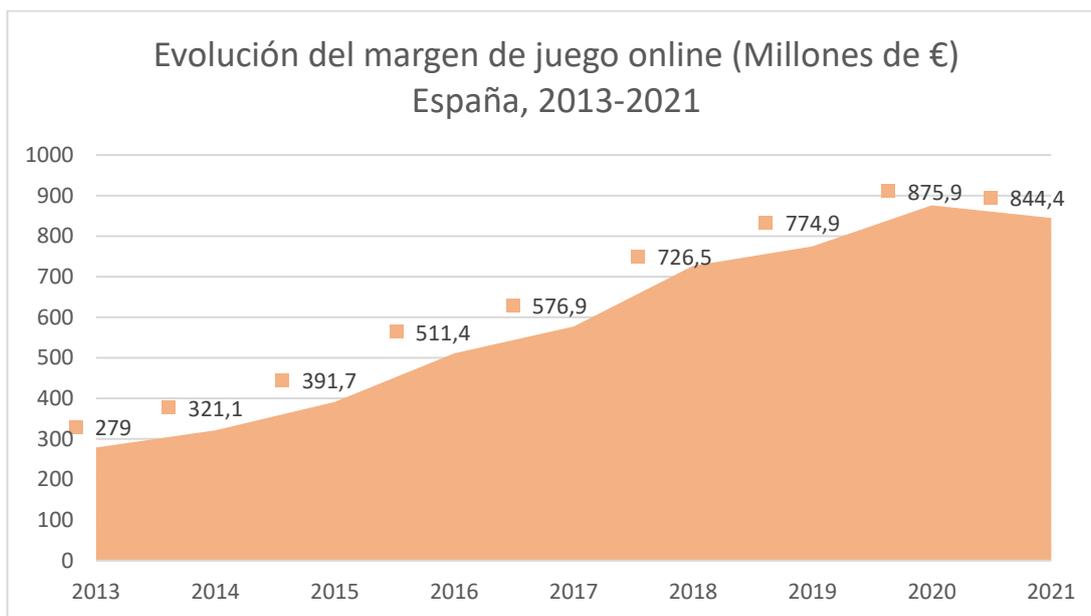


Elaboración propia. Fuente: Memoria 2016 de la DGOJ. Informe anual 2021 datos Mercado Español del Juego. DGOJ. Datos sobre margen de juego de máquinas B de hostelería y de establecimientos de juego (salones, casinos y bingos) del Anuario del Juego en España (2019-2022).

En cuanto a la evolución del **juego online** ha sido claramente ascendente durante la última década. Las cifras económicas de margen de juego se han multiplicado por 3 desde 2013 a 2021, pasando de 279 millones de euros en 2013 a 844,4 en el último año de referencia. Al mismo tiempo el juego meramente presencial se ha reducido y han ocupado espacio las modalidades mixtas de juego.

En el 2013 el juego online representaba el 3,4% del GGR total de juego en España, en 2017 el 6% y en 2021 esta cifra se incrementa al 9,1%. En lo que respecta a las cantidades jugadas el juego online adquiere aún mayor relevancia (ya que esta modalidad de juego deja márgenes menores que el juego presencial). De acuerdo con los datos publicados por la DGOJ de los 41.105 millones de euros jugados en 2021 en todos los segmentos de juego (con la excepción de las máquinas tipo B), corresponden al juego online 27.437 millones de euros, es decir el 66,7%.

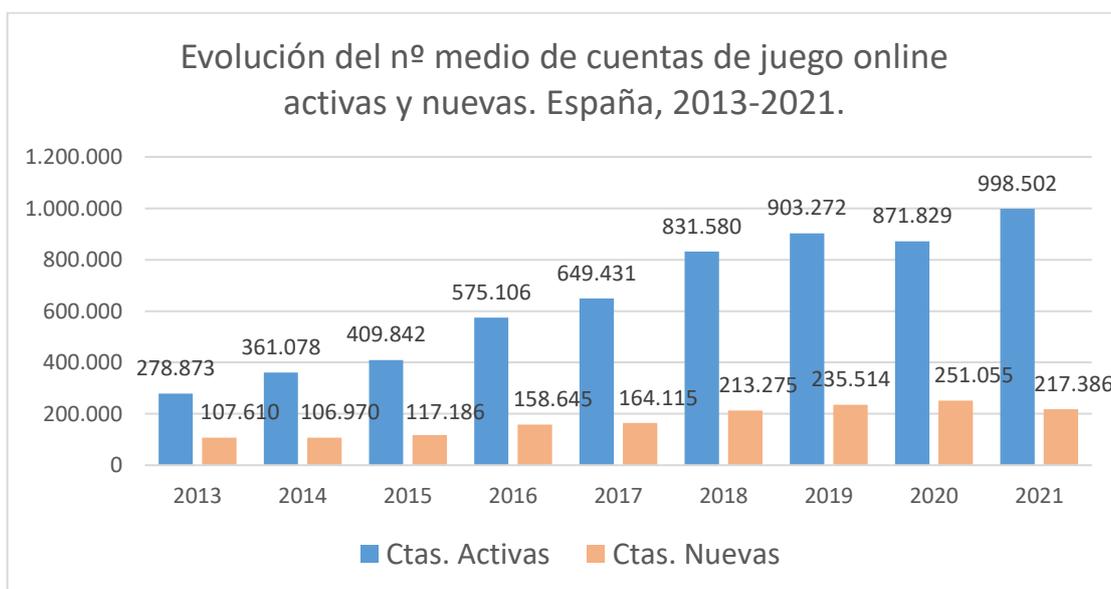
Gráfico nº5: Evolución del margen de juego (GGR) online total (nacional y autonómico) en millones de €. España 2013-2021.



Fuente: DGOJ. Memoria 2016 y Datos del Mercado Español de Juego 2021.

Por otro lado, el espectacular aumento del juego online entre la población se refleja también en el número de cuentas de juego abiertas. Como se puede observar en el siguiente gráfico el número medio de cuentas online en activo han ido aumentando progresivamente, con la excepción del año 2020. Así, se ha pasado de 278.873 en 2013 a más del triple (998.502) en 2021. Igualmente ha sucedido en relación a la apertura de nuevas cuentas online, que pasa de 107.610 en 2013 a 217.386 (el doble) en 2021.

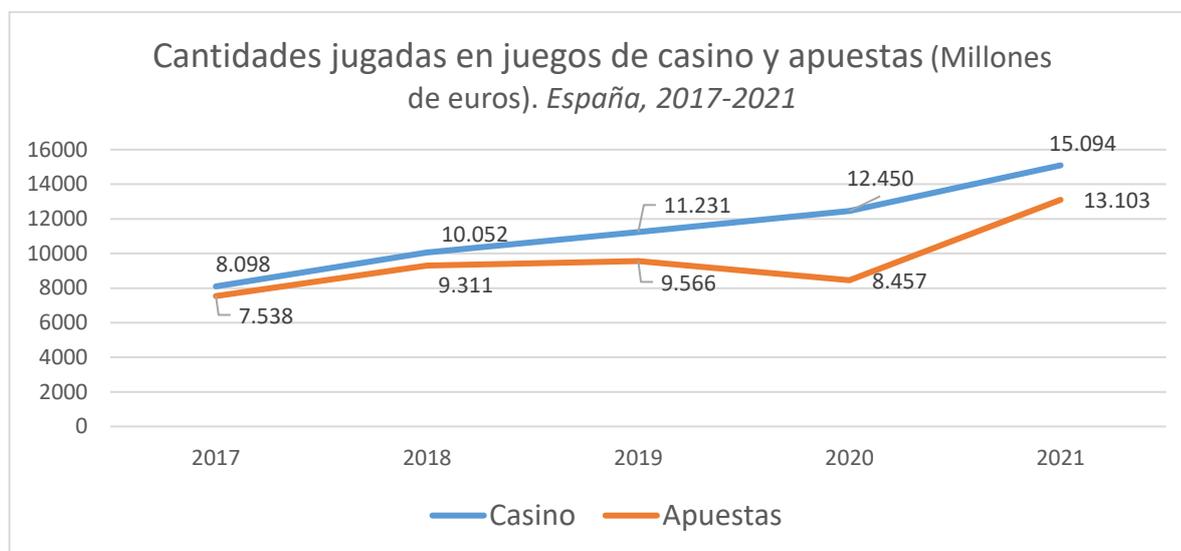
Gráfico nº6: Evolución del número medio de cuentas de juego online activas y nuevas. España 2013-2021.



Elaboración propia. Fuente: DGOJ. Mercado de juego online estatal 2021.

Hay algunos **tipos de juego** que son especialmente problemáticas, debido a la facilidad con la que pueden generar adicción entre las personas jugadoras. Los juegos de casino (ruleta, slots, póquer, blackjack, Bacará, etc.) y las apuestas son juegos que podemos integrar en esa categoría. En el año 2017 en España las cantidades apostadas en juegos de casino, tanto de forma presencial como online ascendía a 8.098 millones de euros, cantidad que prácticamente se ha duplicado en 4 años, siendo la cifra de 2021 de 15.094 millones. En similar proporción han crecido las apuestas, cuyo volumen ha pasado de 7.538 millones en 2017 a 13.103 millones de euros en 2021. En este último segmento de juego ha sido especialmente significativo el incremento del último año de casi 5.000 millones de euros.

Gráfico nº7: Evolución de las cantidades jugadas online y presencial, en los segmentos de juegos de casino y apuestas. (Millones de euros). España 2017-2021.



Fuente: DGOJ. Datos del Mercado Español de Juego 2021.

En **Castilla-La Mancha** en el año 2022 el margen de juego de gestión autonómico era de 202,4 millones de euros, de los cuales 173,9 (el 86%) pertenecían a las máquinas B. Le sigue como sector mas importante el de las apuestas con casi 24 millones, casino (9,4 millones) y por último el bingo que aporta 5,2 millones de euros al GGR global.

Los datos de evolución muestran un aumento importante del margen de juego en la Región de 2017 a 2019 del 21,5%, siendo significativo el aumento en el sector de las apuestas, pero especialmente en las máquinas B. En 2020, la tendencia al alza, se trunca debido a la pandemia por COVID-19 que afectó especialmente al juego presencial. No obstante, los datos de 2022, muestran una clara recuperación económica en el sector del juego de Castilla-La Mancha, con cifras de margen de juego cercanas a los años prepandemia.

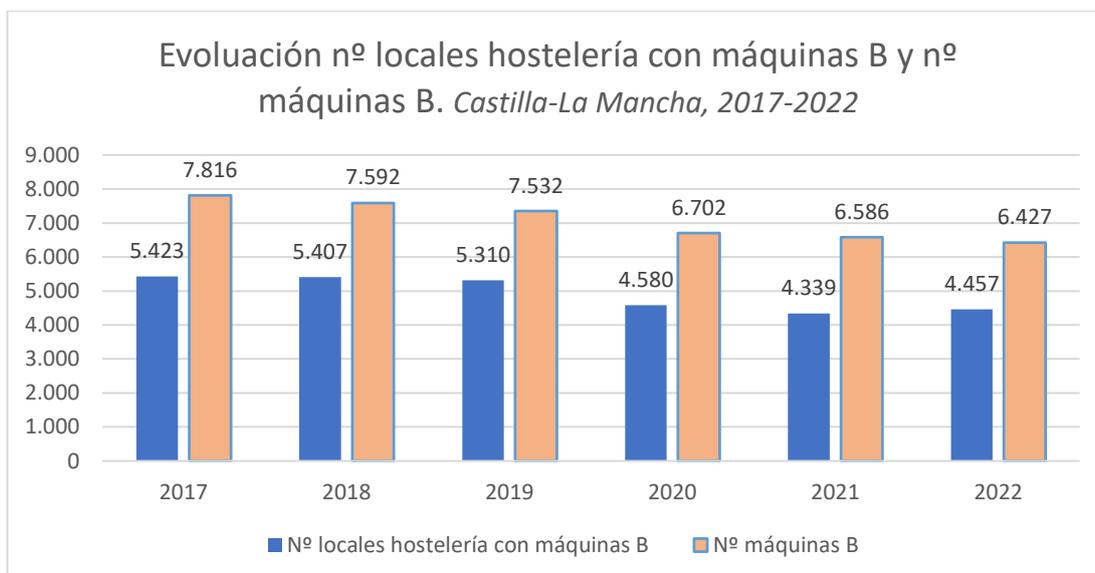
Tabla nº2: Evolución del margen de juego presencial autonómico (GGR) por segmento de juego. (Millones de euros). Castilla-La Mancha, 2017-2022.

Evolución del GGR por segmentos de juego. (Millones de euros).					
Castilla-La Mancha, 2017-2022					
	Casino	Bingo	Apuestas	Máquinas B	GGR Total
2017	7,3	5,6	14,2	143,8	170,9
2018	9,5	5,6	16,1	159,2	190,4
2019	6,9	5,6	15,1	190,1	217,7
2020	6,7	3,1	11,7	108,5	130
2021	8,7	3,1	11,8	144,0	167,6
2022	9,4	5,2	13,9	173,9	202,4

Fuente: Dirección General de Tributos y Ordenación del Juego (JCCM).

De acuerdo con los datos ofrecidos por la Dirección General de Tributos y Ordenación del Juego, en Castilla-La Mancha existen actualmente 4.457 establecimientos de hostelería con un total de 6.427 máquinas tipo B. Aunque se trata de cifras muy elevadas, lo cierto es que en el año 2022 se han registrado 1.389 máquinas y 966 establecimientos menos que en el año 2017. Como ocurría a nivel nacional, a pesar de que desciende el volumen de máquinas en hostelería, compensa el aumento de las recaudaciones en slots de salones, bingos y casinos.

Gráfico nº8: Evolución del número de locales de hostelería con máquinas B y máquinas B. Castilla-La Mancha, 2017-2022.



Fuente: Dirección General de Tributos y Ordenación del Juego (JCCM).

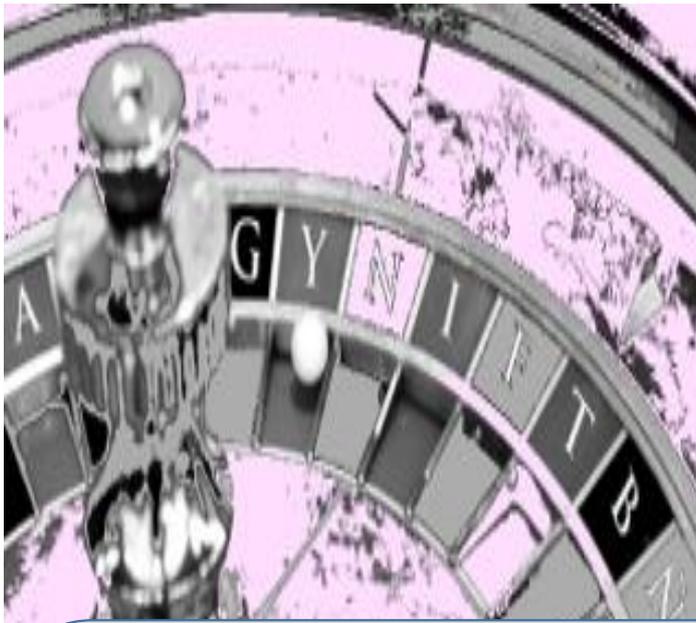
Por otra parte y como ya hemos adelantado, se ha producido un importantísimo incremento de locales de juego en todo el territorio nacional, además de los ya existentes establecimientos de hostelería

con máquinas B. En el año 2021 se han registrado en toda España 4.984 locales de juego, de los cuales 3.813 (76,5%) son salones de juego. En Castilla-La Mancha, en ese mismo año se han contabilizado 200 establecimientos. En concreto se han registrado 9 casinos (en 2002 no había ninguno), 12 salas de apuestas y 7 bingos. Los salones de juego son los locales más numerosos existiendo actualmente 172 repartidos por todo el territorio regional. En 2018 fue el momento álgido con un total de 181 salones abiertos. Parece que en los últimos 3 años se aprecia una cierta contención en cuanto al volumen de establecimientos de juego operativos.

Gráfico nº9: Número de establecimientos de juego. Castilla-La Mancha, 2021.



Fuente: DGOJ. Datos del Mercado Español de Juego 2021.



Parte 2:

ASPECTOS SOCIOLÓGICOS Y PSICOLÓGICOS DEL JUEGO CON DINERO.



2.1. SOCIOLOGIA DEL JUEGO.

A través de los resultados de dos estudios sobre jóvenes y juego, de carácter cualitativo realizados desde la Fundación FAD-Juventud, abordamos en este apartado aspectos de carácter social como es la interacción de los/as jóvenes con el juego en sus momentos de ocio, la percepción que tienen del mismo, cómo se inician en él y que vivencias y expectativas se tienen cuando se cae en un juego intensivo. También se describe el “ambiente” dentro y en torno a los salones de juego y las estrategias publicitarias por parte de los operadores de juego para atraer a nuevos jugadores/as.

Por otro lado se analizan otras variables que afectan a la oferta y normalización del juego como son el número y distribución geográfica de los salones de juego en el territorio. En este caso se aborda el problema de forma detallada con un estudio sobre la ciudad de Albacete, realizado desde el Ayuntamiento de este municipio.

2.1.1.- Interacción entre jóvenes y el juego con dinero

En la investigación “*Jóvenes, juegos de azar y apuestas*”, (Megías, 2020), se pone de manifiesto la normalización del juego y las apuestas como un modelo más de ocio de carácter social y grupal. Según los resultados de este estudio, los/as jóvenes y adolescentes acuden a las salas de juego en grupo y juegan en grupo. Lo hacen además como una escala previa a la realización de otras actividades de ocio posteriores, como son ir de bares o a las discotecas. También se incluye el juego, la ruleta o el bingo en momentos de celebración, o la realización de apuestas deportivas mientras se disfruta de un partido con amigos o amigas.

En esta normalización influye sin lugar a dudas la publicidad ligada a figuras icónicas del mundo del deporte, sobre todo del fútbol. Especialmente relevante es la estrategia de la venta de alcohol barato que sirve también como reclamo. Todo ello evidencia que son los jóvenes y adolescentes el objetivo primordial del negocio del juego.

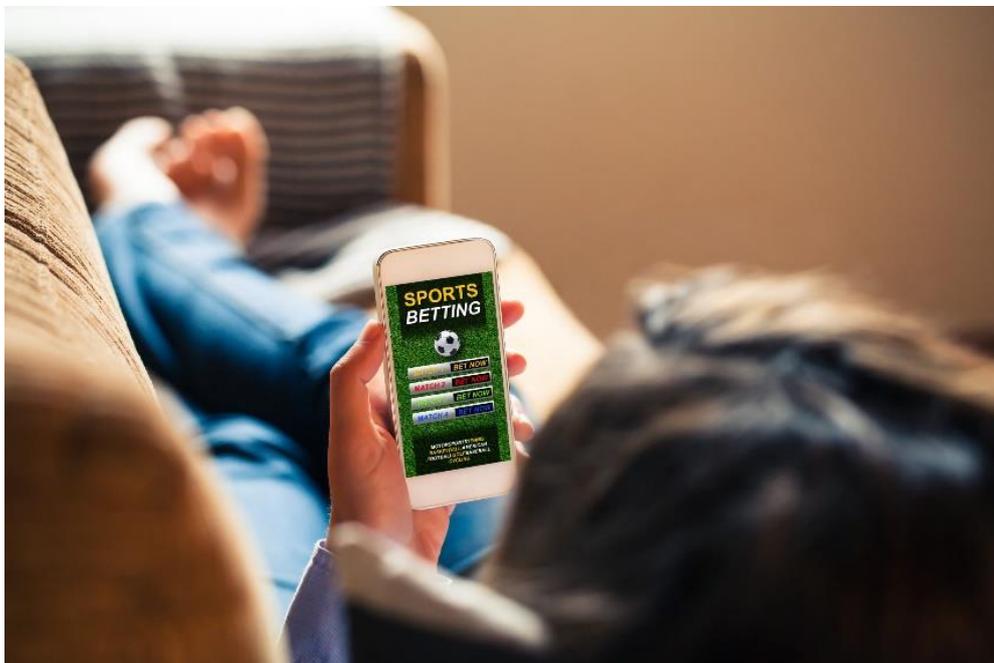
Este modelo de ocio que se visualiza como el normal, el que hacen la mayor parte de los y las jóvenes se hace efectivo gracias a la enorme presencia de las salas de juegos en la mayoría de los barrios, especialmente en los de renta más baja de las ciudades.

Los entornos de juego son masculinos. Los salones de juego están enfocados a atraer la atención de los chicos con apuestas deportivas, creando espacios machistas muy incómodos para las mujeres. Pero además la percepción que se tiene de las mujeres se aleja de la imagen del jugador, por ser vistas como personas con capacidad de control, responsabilidad, o fuerza de voluntad. El trasfondo machista se refiere también a la procedencia del dinero de ellas (sobre todo de las mujeres mayores): las mujeres se jugarían el dinero de su familia, mientras los hombres se juegan “su dinero”, el de su sueldo y por tanto pueden hacer lo que quieran con él.

Los/as jóvenes, se inician en el juego por diversión, por imitación del grupo o por simple curiosidad. El dinero en los inicios del juego no constituye la mayor motivación en esos momentos. Son factores como la novedad, un divertimento nuevo con amigos en un entorno distendido y emociones distintas, los que les motivan. La expectativa de ganar genera una serie de emociones que justifican las primeras experiencias con el juego.

Las empresas de juego conocen estos aspectos y por ello sus estrategias para captar jóvenes consisten en generar un hábito independiente de la disponibilidad de dinero a corto plazo. En una segunda etapa el dinero, casi sin darse cuenta se convierte en el elemento esencial del juego, y entonces, cuando el hábito se ha consolidado y el dinero es la principal motivación, desaparece la diversión.

En estas circunstancias, cuando las empresas hablan de jugar con “responsabilidad” se refieren únicamente a no gastarse lo que no se tiene, pero la expectativa constante de “recuperar” lo perdido puede demorar indefinidamente ese momento de responsabilidad, configurándose así uno de los graves problemas del juego: la deuda.



Respecto al **juego online** tiene el problema de que facilita el hábito del juego, a la vez que dificulta la capacidad de control de los jugadores y jugadoras, ya que se puede estar jugando literalmente todo el día y en cualquier lugar desde el móvil. Por otro lado la creación de cuentas a las que se asocia una tarjeta con dinero “virtual” hace más difícil el control del gasto por parte de las personas jugadoras.

Las empresas del sector del juego online disponen de estrategias para captar a los/as más jóvenes a sus páginas y fidelizarlos mediante regalos de jugadas con el primer depósito, puntos, juegos simulados o juego sin dinero. El uso de la publicidad a través de los móviles, imágenes de iconos juveniles, series juveniles famosas, o videojuegos en las páginas e interfaces de las máquinas de juegos, son algunas de sus técnicas publicitarias.

Por otro lado no parece haber una separación clara entre el juego online y el presencial. En los salones de juego, se hacen apuestas online, de tal forma que el hábito de juego juvenil se mueve en la permanente interacción entre lo online y offline, interacción que las empresas de juego buscan y promueve, ya que un modelo refuerza el otro.

Hay que hacer una especial referencia al sector de los **videojuegos**, en el que también se está introduciendo el juego con dinero a través de las llamadas cajas recompensa, o loot boxes. Se trata de un mecanismo de financiación especialmente utilizado por los videojuegos gratuitos, en el que a las personas jugadoras se les ofrece recompensas aleatorias de distinto valor (una vestimenta, un arma, un cosmético para el personaje) a cambio de una cantidad de dinero. Utilizan el refuerzo intermitente, así como efectos visuales y acústicos similares a las máquinas tragaperras, que puede provocar un “enganche” al juego. Estrategia especialmente peligrosa si tenemos en cuenta que los/as usuarios/as de videojuegos son básicamente menores de edad y adolescentes.

2.1.2.- Aspectos “ambientales” y geográficos en el juego. Especial referencia a la ciudad de Albacete.

En el estudio *¿Qué nos jugamos?*, (Megías et al., 2021), utilizando técnicas metodológicas como la investigación participante y las derivas urbanas en Madrid y Vitoria-Gasteiz, se constató que las salas de juego son más numerosas en barrios con elevada densidad de población y empobrecidos. Los distritos de Madrid con más casas de apuestas son aquellos cuya renta per cápita está por debajo de la media: Tetuán, Latina, Carabanchel, Usera, Puente de Vallecas y Ciudad Lineal, y en Vitoria Coronación. También se aprecia la abundancia de salas de apuestas en los centros de las ciudades y en los barrios más turísticos.

En lo que respecta al juego presencial en salas, se comprobó la incuestionable masculinización de los espacios, hasta el punto de que resulta extraño ver a mujeres en estas salas, y si las hay suelen ser acompañantes de jugadores varones. En los locales se respira un ambiente de desconfianza e incluso hostil hacia los jugadores novatos o que hacen cosas fuera de lo habitual, desde la idea de que pueden ser policías encubiertos.

Dentro de los salones de juego **los espacios** están claramente delimitados, en función de la exposición al juego. En los locales donde hay barras de bar, estas son la zona más visible desde la calle, constituyendo el centro de las relaciones sociales. Insertándose así como un espacio de ocio más y formando parte de los recorridos nocturnos totalmente normalizados.

En la antesala del salón principal de juego hay mensajes positivos e información sobre los distintos tipos de juego. Tras esta antesala, se encuentra la sala principal donde se juega, oculta, en penumbra, sin ventanas, donde sólo hay máquinas, para que nada distraiga a los jugadores. Lo que la autora Natasha Schull (2014), llama “La Zona”, que es el espacio físico del juego, pero también un “estado psicológico”, donde las luces y el sonido de las máquinas, el consumo de alcohol y la falta de relojes, son elementos que incitan al jugador a permanecer en la zona o a desear volver a ella. Se trata de un lugar (tanto online como offline) perfectamente diseñado para generar adicción al juego.



“La Zona” de un salón de juegos.

Se detectan otros problemas especialmente relevantes en torno a algunas salas de juego como la invitación al consumo de alcohol a los jugadores que se dejan mucho dinero en las máquinas, el trapicheo y consumo de drogas, las apuestas de menores de edad a través de personas intermediarias que si tienen el acceso permitido a las salas, prostitución juvenil homosexual o intercambio de bienes por dinero para apostar.

El mayor peligro que se observa es la integración y normalización social del juego, comparándolo con el caso del alcohol, que se ha constituido en la forma absolutamente normalizada de “ocio juvenil”. Las casas de apuestas se están convirtiendo en centros sociales mediados por el juego. El segundo peligro es la fantasía de la profesionalización, de hacer del juego un medio de vida, ser un “ganador”. Se trata de una fantasía especialmente relacionada con el póquer, refugio de jugadores problemáticos.

Por otro lado, la investigación “*Estudio y diagnóstico sobre casas de apuestas en el municipio de Albacete*”, (Cuadros García, J. 2021), realizado desde el Ayuntamiento de este municipio, ahonda en otro aspecto que es de crucial importancia en cuanto a la normalización del juego. Se trata del número y la disposición geográfica de los locales de juego en el territorio.

En dicha investigación se han recopilado las casas y locales de apuestas de la ciudad, realizando un trabajo de campo de derivas urbanas, consistente en recorrer a pie las calles y ubicando espacialmente cada uno de los establecimientos. Se ha utilizado además Google Maps, y buscadores de Internet para complementar el trabajo.

Como resultado se han localizado en la ciudad de Albacete un total de 25 casas de apuestas, incluyendo el casino, bingo y un bar con máquinas tipo B. Estos locales se encuentran concentrados en 11 de los 25 barrios de la ciudad. Las empresas de juego que operan en el municipio son: Codere (60%), Orenes (20%), Sportium (16%) y otros establecimientos (4%). Se trata pues de los principales operadores de juego de ámbito nacional.

Figura nº2: Distribución territorial de casas de apuestas. Municipio de Albacete (2021).



Fuente: Ayuntamiento de Albacete. “*Estudio y diagnóstico sobre casas de apuestas en el municipio de Albacete*”. Cuadros García, J.

La mayor parte de los establecimientos de juego solicitaron y se abrió expediente de apertura ante la Gerencia Municipal de Urbanismo entre los años 2014 y 2017, en esos años se inician los trámites en el Ayuntamiento de 21 establecimientos de los 25 que se encontraban abiertos en el momento de realizar el estudio (diciembre de 2020). Interesa recordar aquí, que la Ley autonómica de juego se publicó en el año 2013, y que esta avalancha de solicitudes de licencia en esos años parece una clara reacción a las importantes posibilidades de negocio. No obstante, las fechas en que se dieron finalmente las licencias de funcionamiento, se demoraron bastante, siendo así que 20 de las 25 casas de apuestas abrieron entre 2017 y 2020, es decir casi 3 años de desfase (grosso modo) respecto a las fechas de solicitud.

En cuanto a la actividad registrada, no existe una tipificación o denominación exclusiva de los locales de juego. La mayor parte de ellos se inscriben como salones de juego, y un hecho muy importante, es que 12 de los establecimientos, casi la mitad, dicen tener servicio de barra, cafetería o bar. Además una de ellas tiene una tienda 24 horas. La coexistencia del posible consumo de alcohol y el juego, puede ser un elemento más de riesgo, por cuanto dificulta el control de las apuestas, pero además siguiendo a Megías, posibilita enormemente la integración de los espacios de juego, desde el momento en que forman parte de la oferta normalizada de bares de la ciudad.

Tabla nº2: Distribución de las casas de apuestas y población en los barrios y distritos de Albacete (2021).

Barrios de Albacete con casas de apuestas, según población y nº de distrito de ciudad.			
Barrios	Nº de casas de apuestas	Población*	Nº de distrito de ciudad
Carretas-H. de Marzo	1	11.392	1
El Pilar	1	9.178	5
Fátima	1	10.977	2
Feria	3	6.384	1
Franciscanos	6	21.464	2
Hospital	4	9.022	3
Industria	2	15.164	4
Parque Sur	1	4.448	3
Pedro Lamata	1	1.639	2
San Pablo	2	9.187	5
Villacerrada-Centro	3	9.481	1
TOTAL	25	108.336	

*Población según Padrón de 2021

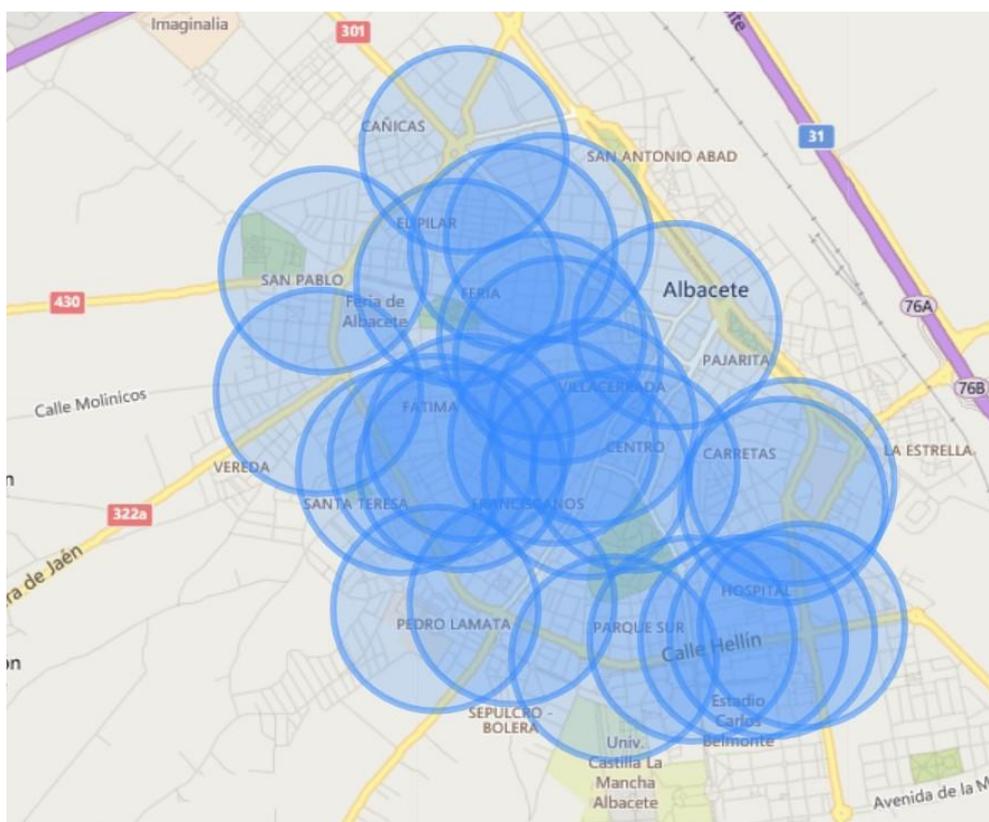
Fuente: Ayuntamiento de Albacete. "Estudio y diagnóstico sobre casas de apuestas en el municipio de Albacete". Cuadros García, J.

Seguendo con el estudio, Cuadros García (2021), realiza además un análisis para valorar la saturación de casas de apuestas de los distintos distritos dentro de la ciudad, identificando aquellos que tienen una densidad de establecimientos de juego superior a la media en relación a su población. Se trata de una información valiosa para evitar la autorización de futuras licencias de juego en los barrios de los distritos saturados, conforme se establece en la Disposición Adicional 4ª de la Ley 5/2021 de Régimen Administrativo y Fiscal del Juego en Castilla-La Mancha, sobre la limitación a la concentración de los locales de juego.

Según los resultados de este análisis, la densidad de los establecimientos de juego en el municipio de Albacete es de 14 por 100.000 habitantes, y por tanto los distritos 1, 2 y 3 podrían ser declarados como zonas saturadas de establecimientos de juego, afectando a 8 de los 11 barrios en los que hay salas de juego.

Teniendo en cuenta la ubicación de cada salón de juegos, y una distancia de 500 metros en torno a él, representada por un círculo, que se puede recorrer a pie fácilmente en aproximadamente 5 minutos, tenemos que la inmensa mayoría de la población del núcleo urbano de Albacete, tiene un muy fácil acceso a una casa de apuestas, tal y como queda reflejado en el siguiente gráfico.

Figura nº3: Influencia territorial de los establecimientos de juego (radio 500 metros) en el municipio de Albacete. (2021).



Fuente: Ayuntamiento de Albacete. "Estudio y diagnóstico sobre casas de apuestas en el municipio de Albacete". Cuadros García, J.

Igualmente se analizan las distancias de los locales de juego entre sí, y a centros educativos de primaria y secundaria, residencias universitarias, y al Centro Joven Municipal, lugares todos ellos donde existe una importante afluencia de jóvenes. De los 25 locales de juego, 20 (80%) mantienen una distancia igual o inferior a 500 metros entre sí. Respecto al segundo punto, el 100% de los locales de juego distan 500 metros o menos a un centro educativo o juvenil, siendo así que cada casa de apuestas interacciona de media con 5 centros educativos, en una distancia de 500 m.

La Ley 5/2021 establece que la distancia mínima que ha de existir entre establecimientos de juego es de 150 metros, y a un centro educativo de secundaria 300 metros, ya que los centros escolares de primaria quedan excluidos de dicha exigencia. Los resultados de la investigación geográfica en la ciudad de Albacete, concluyen en este sentido que al menos 2 salones de juego no cumplen con la distancia mínima entre ellos y 11 de los 25 no cumplen con la distancia a centros educativos de secundaria, de acuerdo con la legislación actual, aunque si cumplieran con la normativa anterior (Ley 2013) en el momento en que se expidieron las licencias de apertura de esos locales.

2.2.-. VARIABLES PSICOLÓGICAS IMPLICADAS EN EL JUEGO PROBLEMÁTICO. EL EJEMPLO DE LAS MÁQUINAS TRAGAPERRAS.

La adicción al juego se consolida a través de un proceso en el que intervienen varios factores. Chóliz (2006) siguiendo el modelo de la OMS respecto a la dependencia, lo adapta a las particularidades de este tipo de adicción.

Por un lado estarían los **factores antecedentes**, que son aspectos socioculturales, familiares o personales, que están en el entorno y en el ambiente y facilitan la predisposición al juego. Alguno de estos factores son los siguientes:

- Cultura del juego. España es un país con una importante cultura del juego. El juego se favorece socialmente, llegando a ser una forma de relación interpersonal, tanto familiar como laboral. Así es muy corriente que se formen grupos de amigos y compañeros de trabajo para jugar a la lotería o a sorteos.
- Valores materialistas. El dinero, la riqueza material que se puede comprar, ocupa una posición muy importante en los valores sociales de nuestro mundo. No obstante se ha demostrado que el dinero, una vez cubiertas necesidades mínimas para vivir con dignidad, no parece tener relación con la felicidad.
- Publicidad, que se encarga de repetir las bondades del juego, es un elemento de aprendizaje y de interiorización del mismo, que tiene un importante papel, sobre todo si esa publicidad la realizan iconos juveniles.
- Presión social. El juego se inicia en la mayor parte de los casos por la presión social que ejercen amigos/as y compañeros/as. Se comienza jugando como una oportunidad para relacionarse socialmente, pero una vez que se ha caído en la adicción, se acaba jugando en soledad.
- Búsqueda de nuevas sensaciones. Se trata de una actividad lúdica, que puede resultar en principio excitante y atractiva por la posibilidad de ganar dinero asumiendo ciertos riesgos.

Estarían por otro lado las características y circunstancias personales que pueden actuar como elementos de protección o como factores de riesgo. Respecto a estos últimos, la falta de habilidades personales para la resolución de problemas familiares, laborales o sociales, junto con la posibilidad de entender el juego como una fuente de alivio de tensiones y evasión de los problemas, podrían derivar en un juego patológico

Factores que **consolidan la adicción**:

Los factores que se han señalado anteriormente favorecen el inicio en el juego, pero no todas las personas que juegan desarrollan una adicción a los mismos, existen factores que estimulan un juego excesivo como son los de condicionamiento y el sesgo cognitivo.

En cuanto a los primeros los más importantes son:

- Reforzamiento positivo. Para consolidar la conducta es necesario obtener alguna recompensa. Los premios refuerzan la continuidad en el juego. Las máquinas tragaperras, por ejemplo reparten entre el 70% y 75% de lo recaudado en premios.
- Estímulos condicionados. Se trata de factores ambientales como las luces de una máquina o el ruido de la ruleta que generan respuestas condicionadas que favorecen el juego.
- Reforzamiento negativo. La privación de la conducta adictiva tiene como consecuencia la aparición del síndrome de abstinencia, que se manifiesta por un deseo irresistible de jugar, estado negativo que se resuelve volviendo a jugar.

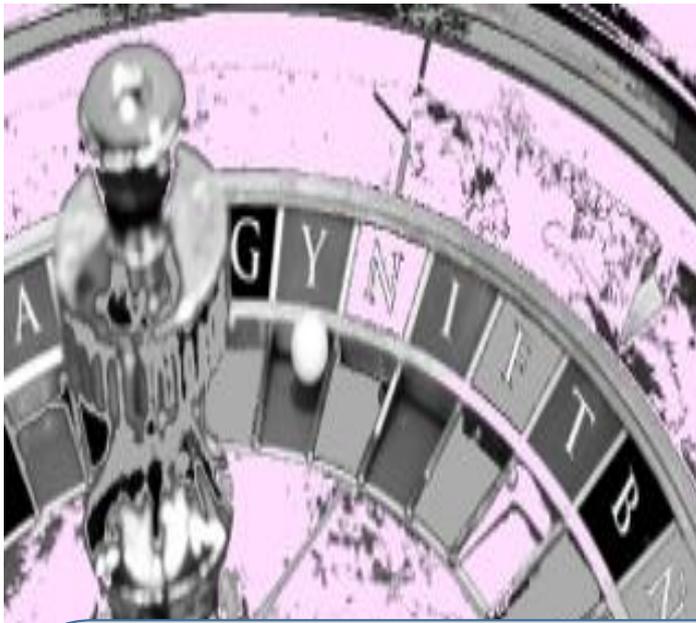
Por otro lado la ilusión de control o los sesgos cognitivos son muy importantes en el juego. La persona tiende a pensar que su conocimiento y experiencia le permite controlar el juego. No deja de ser una ilusión, ya que los juegos de azar se rigen por las leyes de la probabilidad, y están perfectamente ideados para que la banca siempre gane, por lo que a la larga cuanto más se juega más se pierde.

Ya hemos hablado de la capacidad recaudatoria y adictiva de las **máquinas tragaperras**, responsables de un elevado número de casos de ludopatía en España. Siguiendo a Chóliz, es precisamente la presencia de estos factores antes mencionados, lo que favorece su gran capacidad adictiva. Así tenemos que son máquinas muy accesibles, ya que se encuentran en multitud de bares y restaurantes de todo el país, y las apuestas son muy pequeñas (0,20 euros), cantidades asequibles para cualquier persona y "bolsillo". La recompensa es inmediata, lo que refuerza la repetición de la conducta. Hay también una ilusión de control, un sesgo cognitivo, en el sentido de que el jugador o jugadora han de accionar una serie de dispositivos y palancas antes de que salga la combinación, que en realidad es fruto del mero azar y no tiene que ver con la acción previa del jugador. Por último hay una importante activación y estimulación audiovisual, con sonidos, luces y movimiento de elementos que provoca el deseo de jugar.



Máquinas tragaperras en un establecimiento de hostelería.

A la vista de los estudios realizados, los investigadores advierten de que el **juego online** puede derivar más fácilmente hacia un juego patológico que el presencial. Esto se debe a que es una actividad que cumple con muchos de los requisitos para ser muy adictiva: el refuerzo inmediato, pues el tiempo transcurrido entre la apuesta y el resultado es muy breve, las puestas de baja cuantía y especialmente la elevada accesibilidad, ya que se puede jugar con el móvil en cualquier momento y lugar, y de forma privada, lo que dificulta el control.



Parte 3:

EPIDEMIOLOGÍA DE LA ADICCIÓN AL JUEGO CON DINERO EN CASTILLA-LA MANCHA



3.1.-PARALELISMO ENTRE EL JUEGO PATOLÓGICO Y LA ADICCIÓN A SUSTANCIAS.

El juego patológico es una de las llamadas adicciones sin sustancia o comportamentales que está contemplada en la CIE (Clasificación Internacional de enfermedades), junto con el trastorno por uso de videojuegos. En su versión número 11, la CIE caracteriza el juego patológico como “un patrón de comportamiento persistente o recurrente de juego de apuestas, que puede ser en línea (es decir, por internet) o no, y que se manifiesta por: 1. deterioro en el control sobre el juego de apuestas (por ejemplo, con respecto al inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto); 2. incremento en la prioridad dada al juego de apuestas al grado que se antepone a otros intereses y actividades de la vida diaria; y 3. continuación o incremento del juego de apuestas a pesar de que tenga consecuencias negativas. El patrón de conducta de juego puede ser continuo o episódico y recurrente. El patrón de conducta de juego da como resultado una angustia significativa o un deterioro significativo en las áreas de funcionamiento personal, familiar, social, educacional, ocupacional u otras áreas importantes. El comportamiento de juego y otras características normalmente son evidentes durante un período de al menos 12 meses para que se asigne un diagnóstico, aunque la duración requerida puede acortarse si se cumplen todos los requisitos de diagnóstico y los síntomas son graves”.

En lo que respecta al trastorno por uso de videojuegos, la CIE-11 dice al respecto que “se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente (“juegos digitales” o “videojuegos”), que puede ser en línea (es decir, por internet) o fuera de línea, y que se manifiesta por: 1. deterioro en el control sobre el juego (por ejemplo, inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto); 2. incremento en la prioridad dada al juego al grado que se antepone a otros intereses y actividades de la vida diaria; y 3. continuación o incremento del juego a pesar de que tenga consecuencias negativas. El patrón de comportamiento del juego puede ser continuo o episódico y recurrente. El patrón de comportamiento del juego da como resultado una angustia marcada o un deterioro significativo en las áreas de funcionamiento personal, familiar, social, educativo, ocupacional u otras áreas importantes. El comportamiento del juego y otras características normalmente son evidentes durante un período de al menos 12 meses para que se asigne un diagnóstico, aunque la duración requerida puede acortarse si se cumplen todos los requisitos de diagnóstico y los síntomas son graves”.

El juego patológico está también incluido en otro sistema clasificatorio de Salud Mental, el DSM-5, Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. En el año 2019, la OMS aprobó la CIE-11 con la inclusión del trastorno por uso de videojuegos en la categoría de trastornos debido a comportamientos adictivos¹. Sin embargo, este trastorno de adicción a los videojuegos no ha sido aún incluido en la versión actual del DSM-V, en donde sí se recoge como adicción comportamental única, el juego patológico. Existe una clara diferencia entre el trastorno de adicción al juego patológico y el trastorno de adicción a videojuegos, ya que, en el primero el principal móvil adictivo es conseguir un valor mayor que el que se apuesta (generalmente dinero) y en el segundo no (Bueno, 2021).

El DSM siempre ha sido reacio a reconocer que las adicciones conductuales son un trastorno mental. En el DSM-IV y en el DSM-IV-TR se incluía el juego patológico en el apartado de Trastornos del control de impulsos no clasificados en otros apartados. Sin embargo esta tendencia ha cambiado en el DSM-5 (APA, 2013). El *gambling disorder* se incluye en el capítulo *Substance-related and addictive disorders* con el argumento de que las conductas de juego activan sistemas de recompensa similares a los que activan las drogas y producen algunos síntomas conductuales comparables a los producidos por sustancias.

Otro indicador de este cambio de tendencia lo encontramos en la sección III, reservada a las condiciones que requieren estudio posterior. En esta sección se ha incluido el Trastorno por Juego en Internet (Internet Gaming Disorder). Se especifica que sólo se incluyen en este trastorno los juegos de internet sin apuestas y que no se incluyen las actividades recreacionales o sociales, las profesionales ni las páginas sexuales. Cuando se juega con dinero en Internet, el DSM-5 establece que se trata de un trastorno debido al juego (*gambling*). En este caso, se arriesga algo de valor -

habitualmente dinero- con la esperanza de obtener algo de mayor valor; no es, por lo tanto, un trastorno por juego en internet en el que se juega sin dinero (gaming). (Carbonell, 2014)

3.2.- EL INDICADOR DE ADMISIONES A TRATAMIENTO POR ADICCIONES COMPORTAMENTALES: ASPECTOS METODOLÓGICOS

Desde el año 2012 se viene recogiendo por parte del Observatorio de Drogodependencias de Castilla-La Mancha, el número de inicios de tratamiento por adicciones sin sustancia o comportamentales. Esto se ha hecho de manera independiente del indicador de admisiones a tratamiento hasta el año 2017, fecha en que se recoge con el mismo cuestionario y por tanto obteniendo la misma información que respecto a las adicciones con sustancia. El último año de recogida del indicador es 2021.

Mediante el indicador de admisiones a tratamiento, se registran todas las personas que inician tratamiento de deshabituación por ludopatía realizada por profesionales cualificados en las 9 Unidades de Conductas Adictivas (UCA) del SESCAM, todos ellos centros ambulatorios de tratamiento.

Los casos se recogen durante el año natural. Se notifica tanto la admisión a tratamiento por primera vez en la UCA como la readmisión cuando se trata de personas que ya habían realizado anteriormente uno o más tratamientos en el mismo centro por adicción al juego y los había finalizado por alta o abandono.

Se registran variables relacionadas con la adicción por la que el paciente inicia tratamiento (en este caso juego patológico), variables sociodemográficas, drogas consumidas en los 30 días previos a la admisión a tratamiento y posibles tratamientos del consumo abusivo de esas drogas. En el presente estudio nos centraremos en el análisis de las variables sociodemográficas y consumo de drogas asociado a la ludopatía, por la importancia en la recuperación y tratamiento de estos pacientes cuando existe concomitancia de dos o más posibles adicciones.

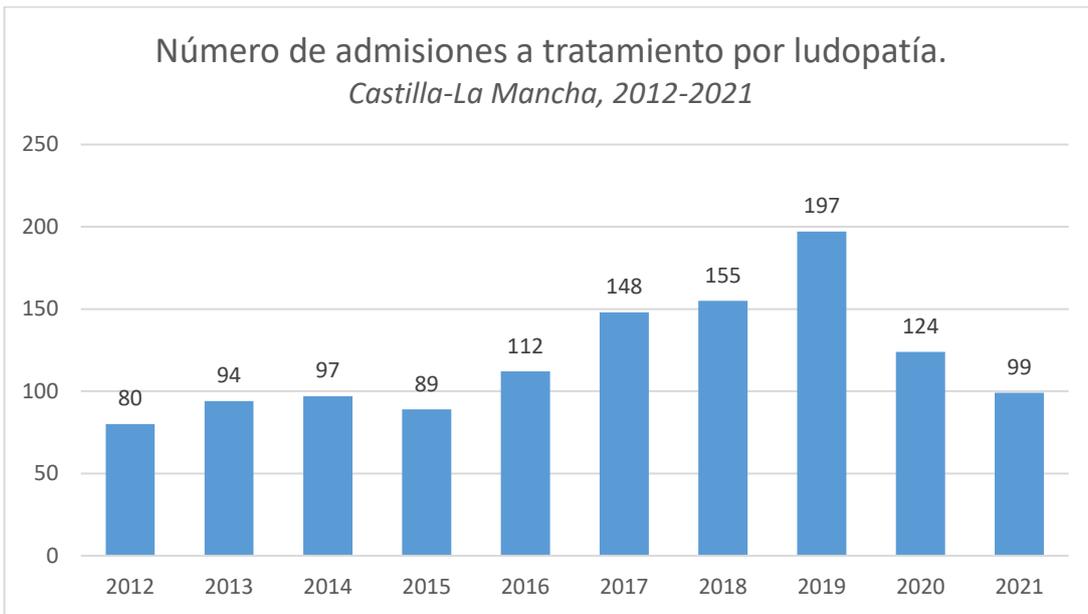
3.3.- EVOLUCIÓN DE LOS INICIOS DE TRATAMIENTO POR JUEGO PATOLÓGICO.

Atendiendo a los resultados obtenidos del análisis de este indicador, se ha producido un fuerte incremento de los casos relacionados con la adicción al juego, como se puede apreciar en el gráfico nº 9. El número de pacientes con ludopatía ha ido aumentando progresivamente, multiplicándose por 2,5 de 2012 a 2019, llegando a alcanzar casi 200 casos en ese año.

Durante los años 2020 y 2021 el número de admisiones a tratamiento desciende de manera importante debido a la pandemia por COVID-19. La crisis sanitaria supuso por una parte la restricción de la movilidad y por tanto de las posibilidades de juego presencial y por otro lado, la situación de estrés que hubo de afrontar el sistema sanitario y el miedo al contagio en los centros de tratamiento.

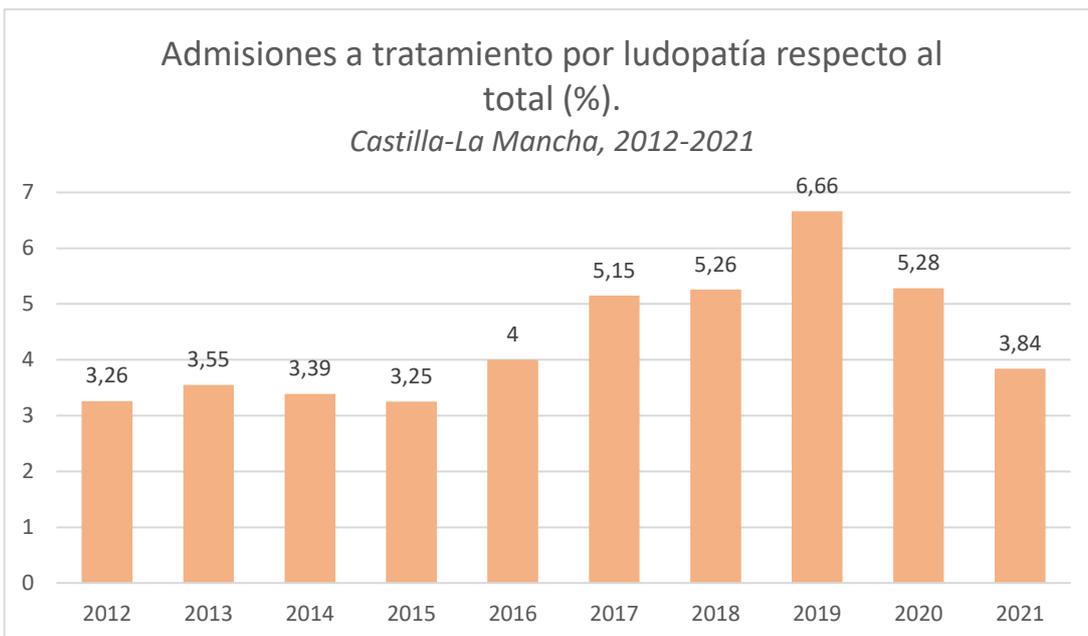
En 2020 se registraron 124 casos y en 2021 fueron 99 personas las que iniciaron tratamiento por ludopatía, lo que supone una disminución del 44,5% de media entre ambos años respecto a 2019. Hay que considerar, no obstante, que estas cifras son una muestra a la que habría que añadir los casos de ludopatía como adicción secundaria, y las personas tratadas en otros centros públicos o privados distintos a las UCA.

Gráfico nº 9: Evolución del número de admisiones a tratamiento por adicción al juego con dinero. Castilla-La Mancha 2012-2021.



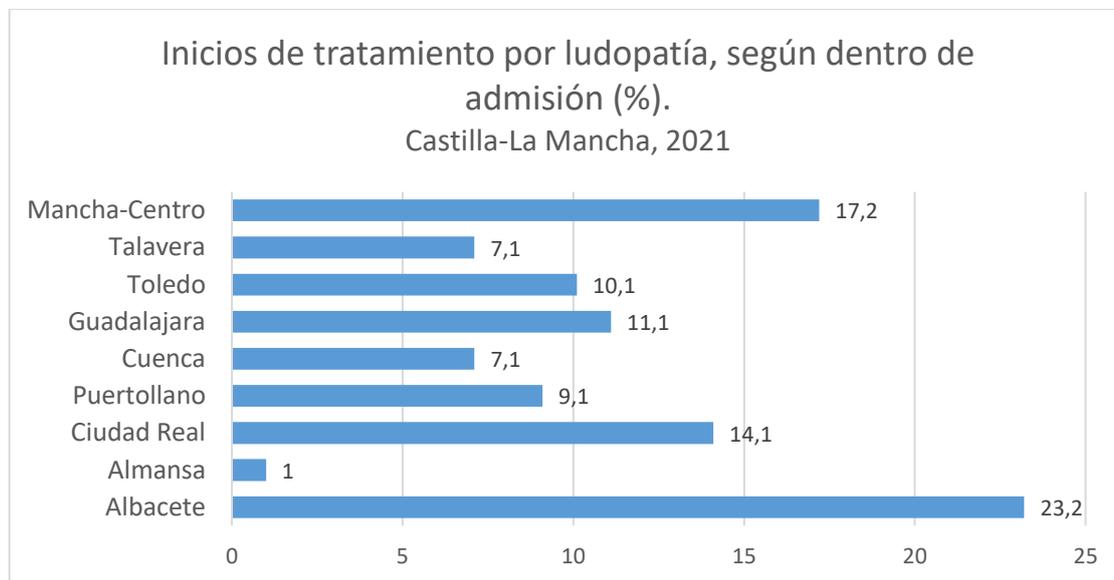
La ludopatía como motivo de inicio de tratamiento, ha ido creciendo hasta el año 2019 **porcentualmente** respecto al total de admisiones a tratamiento, tanto por abuso de drogas como comportamentales. En 2019 representaba el 6,7% del total de inicios de tratamiento por adicciones. En los años de pandemia se reduce el porcentaje, estando en 2021 en un 3,8%. La ludopatía es la adicción sin sustancia más prevalente, suponiendo más del 75% de los inicios de tratamiento por adicciones comportamentales.

Gráfico nº 10: Evolución de admisiones a tratamiento por adicción al juego con dinero respecto al total de inicios de tratamiento, con y sin sustancia (%). Castilla-La Mancha 2012-2021.



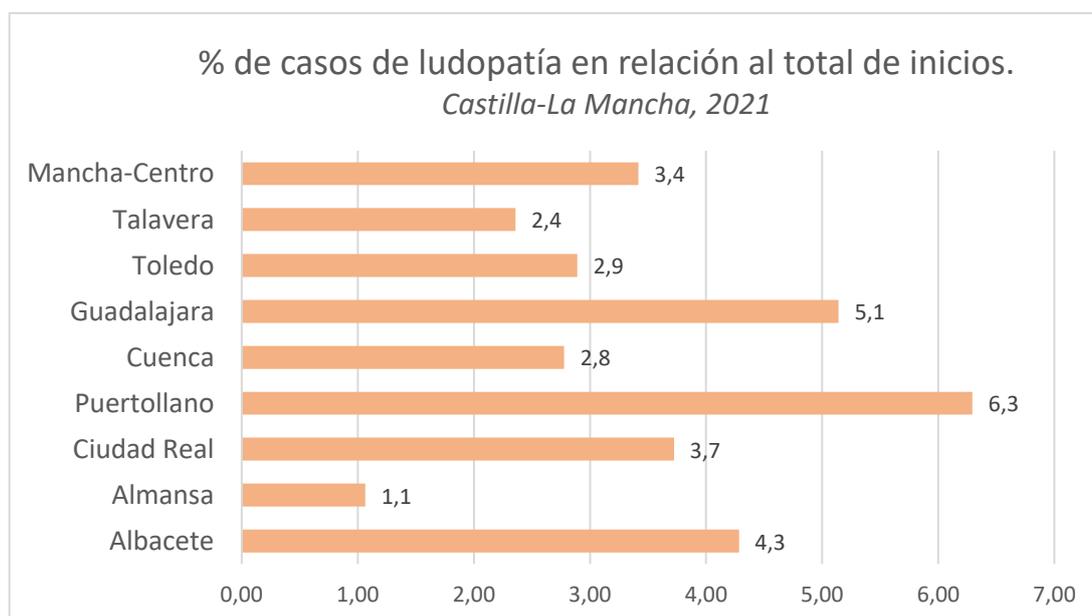
Del total de casos de admisiones a tratamiento por juego patológico, las **UCA** de Albacete (23,2%) y Mancha-Centro (17,2%) y Ciudad Real (14,1%), son las que atienden un mayor porcentaje de pacientes con esta patología. Hay que tener en cuenta, no obstante que son Centros de tratamiento grandes, con muchos pacientes. En sentido contrario nos encontramos con Almansa, Talavera y Cuenca.

Gráfico nº 11: Admisiones a tratamiento por adicción al juego con dinero según U.C.A. (%). Castilla-La Mancha 2021.



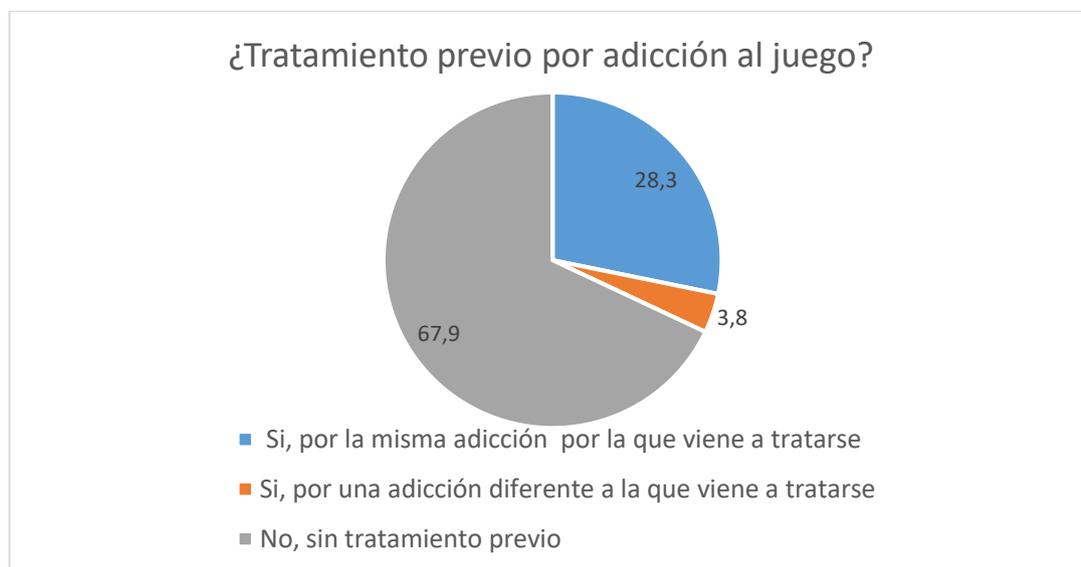
Por otro lado, Puertollano (6,3), Guadalajara (5,1) y Albacete (4,3%) destacan especialmente por el alto porcentaje de casos de ludopatía, en relación al porcentaje de pacientes por adicción con y sin sustancia que normalmente acuden para su tratamiento. En sentido opuesto, Almansa, Talavera y Cuenca son las UCA con menor proporción de casos de juego patológico en relación al total de sus pacientes.

Gráfico nº 12: Proporción de admisiones a tratamiento por ludopatía en relación al total de inicios con y sin sustancia, según U.C.A. (%). Castilla-La Mancha 2021.



Otros aspectos que también recoge el indicador y son de interés en este estudio se refieren a si han tenido o no **tratamiento previo** por juego y de qué instancia vienen derivados para su deshabituación. Respecto al primer punto, los resultados de 2021 confirman que la gran mayoría (67,9%) acuden por primera vez a tratamiento a la UCA, un 3,8% han recibido tratamiento por otra adicción distinta y el 28,2% son casos de reinicio de tratamiento por juego, bien porque abandonaron los tratamientos previos o bien por recaída.

Gráfico nº13: Tratamiento previo por adicción al juego con dinero (%). Castilla-La Mancha 2021.



En cuanto a la **derivación**, en la siguiente tabla se ha representado el porcentaje de personas que acuden a las UCA por distintos medios. Como se puede observar en 2021, la mayor parte son derivados/as desde atención primaria (34,7%), en segundo lugar desde atención especializada (22,4%) y una persona de cada cinco van directamente a los centros por iniciativa propia. Por otro lado el 12,2% van aconsejadas por familiares o amigos/as. Hay que destacar en este sentido, el importante porcentaje de pacientes que no son derivados/as directamente del sistema sanitario (43%), lo que “facilita” bastante el acceso a terapia en el momento en el que se sienten preparados/as para un proceso de deshabituación.

Tabla nº 3: Fuente de referencia principal o derivación de las personas que van a tratamiento por juego (%). Castilla-La Mancha 2021.

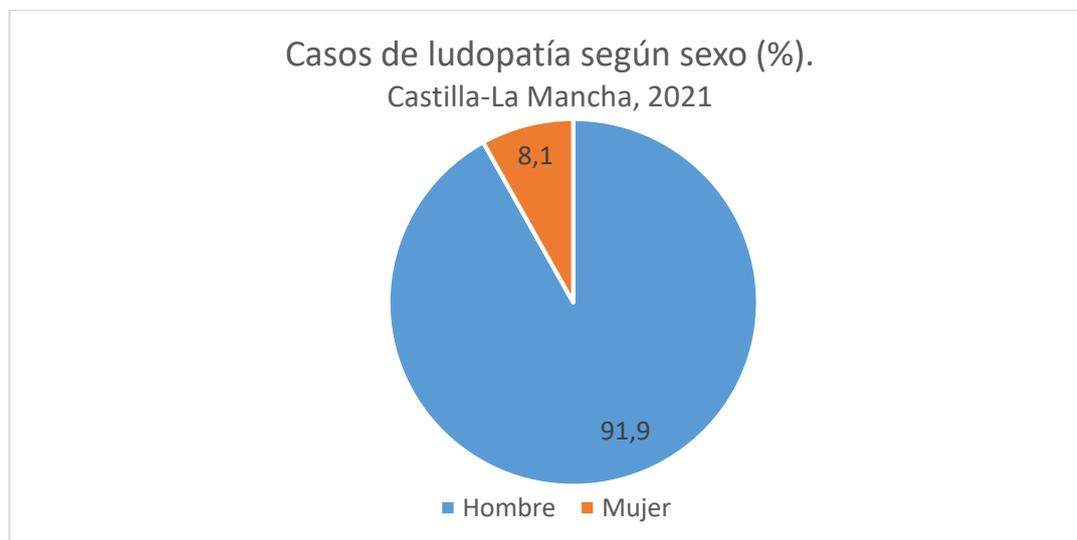
DERIVACIÓN (%).	
<i>Castilla-La Mancha, 2021</i>	
Otro servicio tto. drogas	1
Atención primaria	34,7
Hospital. Otros servicios de salud	22,4
Servicios sociales	3,1
Familiares o amigos	12,2
Iniciativa propia	20,4
Otras	6,1

3.4.- PERFIL DE LAS PERSONAS CON ADICCIÓN A LOS JUEGOS DE AZAR

En este apartado se tratan aspectos básicos de carácter sociodemográficos como la edad, sexo o formación, y también variables que tienen relación con su forma de vida familiar y habitacional, en la medida en que puede ser importante para entender las dificultades personales y familiares que pueden influir en la evolución del paciente ludópata.

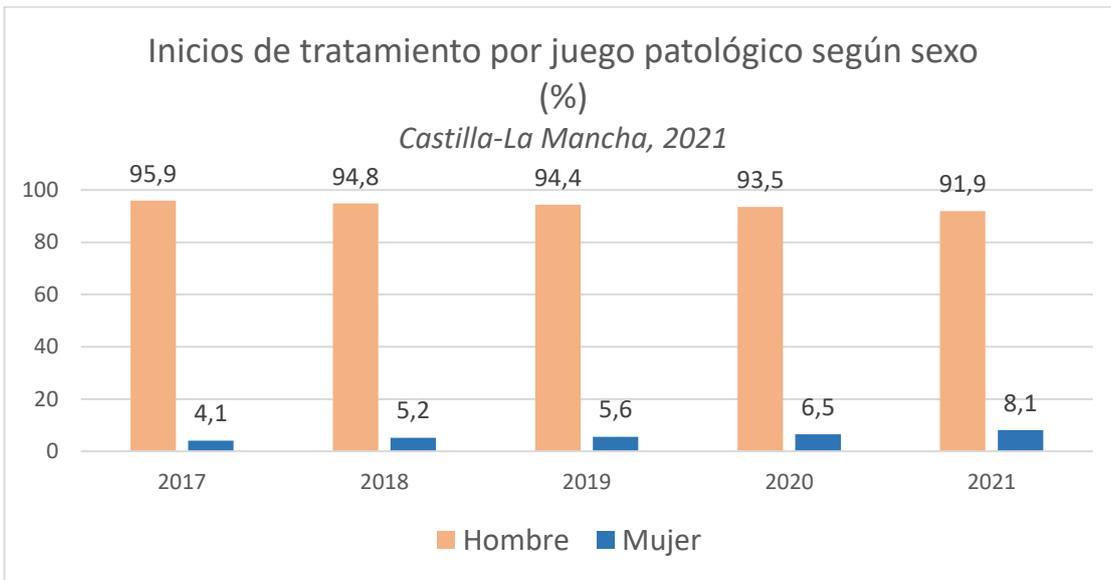
En cuanto al **sexo**, una gran mayoría de las personas que acuden a tratamiento son hombres. Concretamente en el año 2021, el 91,9% eran hombres y el 8,1% mujeres. Esta última cifra es muy inferior a la que representan las mujeres tratadas por adicción a drogas, que está en torno al 20%.

Gráfico nº 14: Admisiones a tratamiento por adicción al juego con dinero por sexo (%). Castilla-La Mancha., 2021.



No obstante, el seguimiento de este indicador a lo largo del tiempo nos permite valorar una clara tendencia al incremento de mujeres en tratamiento por ludopatía, ya que el porcentaje se ha multiplicado por 2 en los 5 años que llevamos registrando el dato.

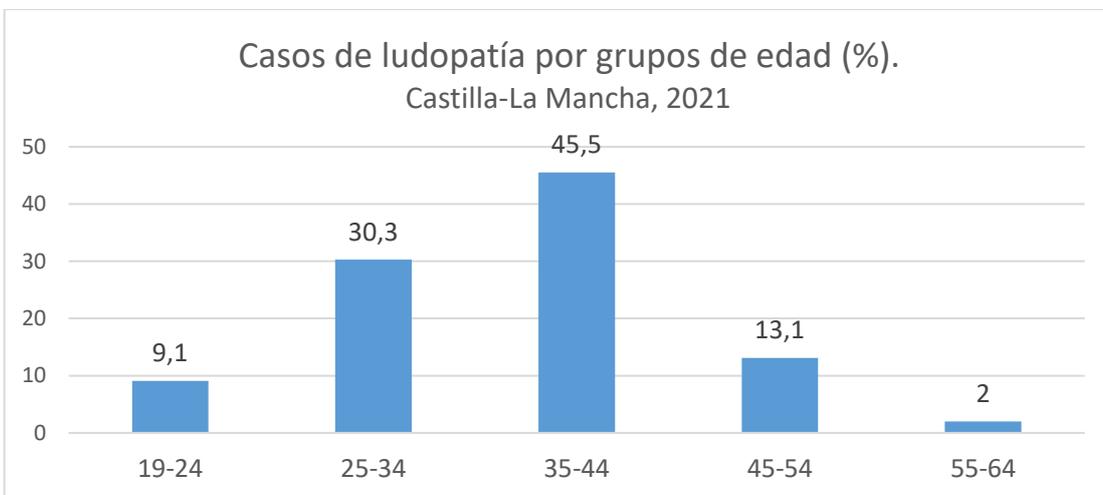
Gráfico nº 15: Evolución de las admisiones a tratamiento por adicción al juego con dinero por sexo (%). Castilla-La Mancha 2017-2021.



Por otro lado, la mayor parte de los/as pacientes, concretamente el 90,9% tienen **nacionalidad** española, y entre los extranjeros/as un 3% son de origen rumano, el 2% son pacientes de países iberoamericanos (Cuba, República Dominicana) y el 1% marroquí.

La **edad** media de inicio a tratamiento de las personas con adicción a los juegos de azar es de 38,9 años, algo mayor en las mujeres (39,3) que en los hombres (38,9). Por grupos de edad se observa que cerca del 85% de los/as adictos/as al juego tienen menos de 45 años y el 40% menos de 35. No se ha registrado ningún caso de menores, ni de mayores de 64 años.

Gráfico nº 16: Admisiones a tratamiento por adicción al juego con dinero por grupos de edad (%). Castilla-La Mancha 2021.



La **formación** de las personas que inician tratamiento por adicción a los juegos de azar es media-baja, ya que el 53% tiene estudios primarios o Educación Secundaria Obligatoria y cerca del 34% ha finalizado el bachillerato o ciclo de grado medio de formación profesional. Por otro lado son una minoría las que poseen estudios superiores (12,2%).

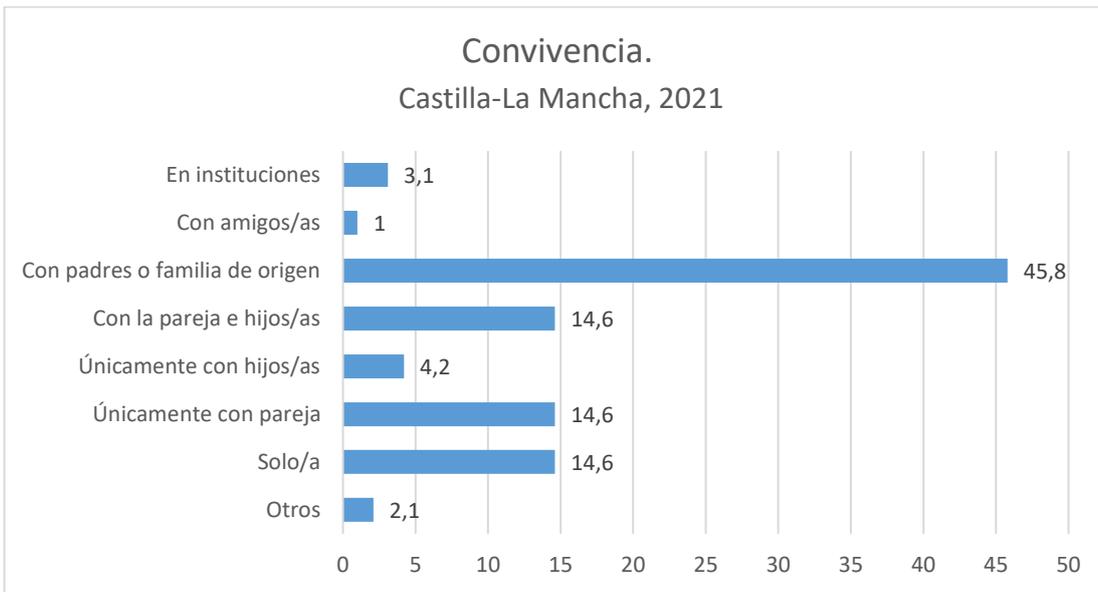
En lo que se refiere a su **situación laboral**, sólo el 48% está trabajando, 1 de cada 4 está parado habiendo trabajado antes, y hay una proporción importante (11,5%) de pensionistas. El porcentaje de estudiantes representa el 5,2% del total.

Tabla nº 4: Máximo nivel de estudios finalizado y situación laboral de las personas que inician tratamiento por ludopatía (%). Castilla-La Mancha 2021.

Castilla-La Mancha, 2021	
Máximo nivel de estudios completado.	%
Educación Primaria incompleta	11,2
Educación Primaria completa	21,4
Educación Secundaria obligatoria.	20,4
Bachillerato o ciclo FP grado medio.	33,7
Estudios superiores	12,2
Otros	1,1
Total	100
Situación laboral principal.	%
Con relación laboral, contrato indefinido o autónomo	30,3
Con contrato o relación laboral temporal	17,7
Parado, no habiendo trabajado antes	1,0
Parado, habiendo trabajado antes	26,0
Incapacitado permanente, pensionista	11,5
Estudiando u opositando	5,2
En otra situación	8,3
Total	100

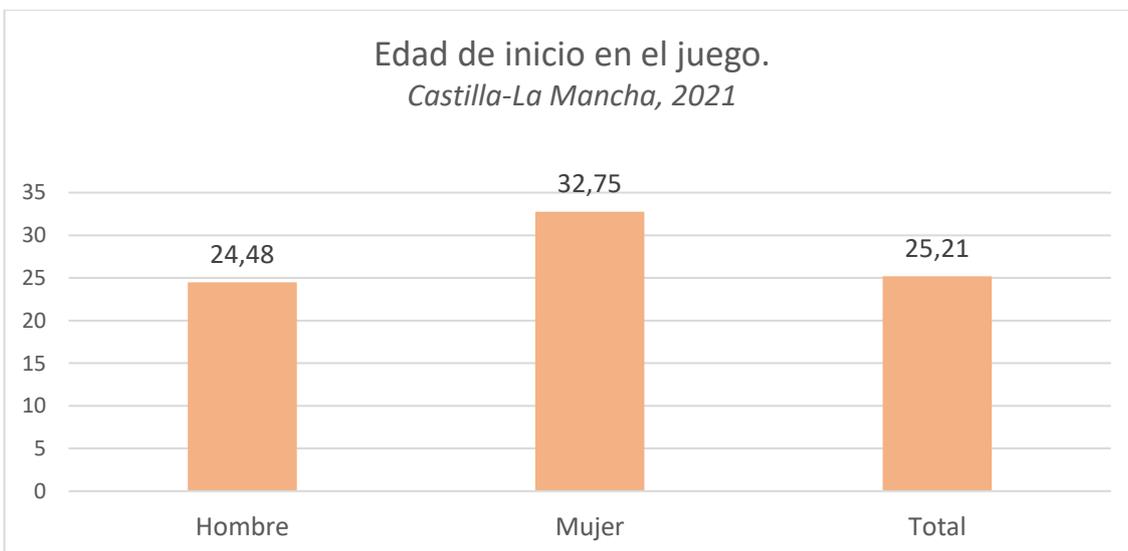
En cuanto a los **aspectos familiares**, decir que la gran mayoría (65,7%) de las personas que inician tratamiento por ludopatía no tienen hijos/as. Respecto a las/os que sí tienen, el número de hijos/as modal es de 2 (18,2%) y el 8,1% tiene un solo descendiente. Considerando ahora la forma de **Convivencia** en el último mes previo a la admisión a tratamiento, la mayor parte (45,8%) conviven con los padres o la familia de origen, con la pareja y los/as hijos/as convive cerca del 15% de los/as pacientes, y viven solos/as el 14,6%, un porcentaje bastante importante, según datos de 2021.

Gráfico nº 17: Convivencia en los 30 días previos a la admisión a tratamiento por ludopatía (%). Castilla-La Mancha 2021.



Importante cuestión es la **edad de inicio** en el juego con dinero. La media general está en 25,2 años y comenzaron más jóvenes los hombres (24,5) que las mujeres (32,8). Hay que tener en cuenta además, que cerca del 21% se inician en el juego siendo menores de edad, un 12% con 18 años y el 66% se iniciaron antes de los 30 años. La prevención en adolescentes y el control del juego en menores es fundamental para no derivar en futuras ludopatías.

Gráfico nº18: Edad de inicio en el juego con dinero. Castilla-La Mancha 2021.



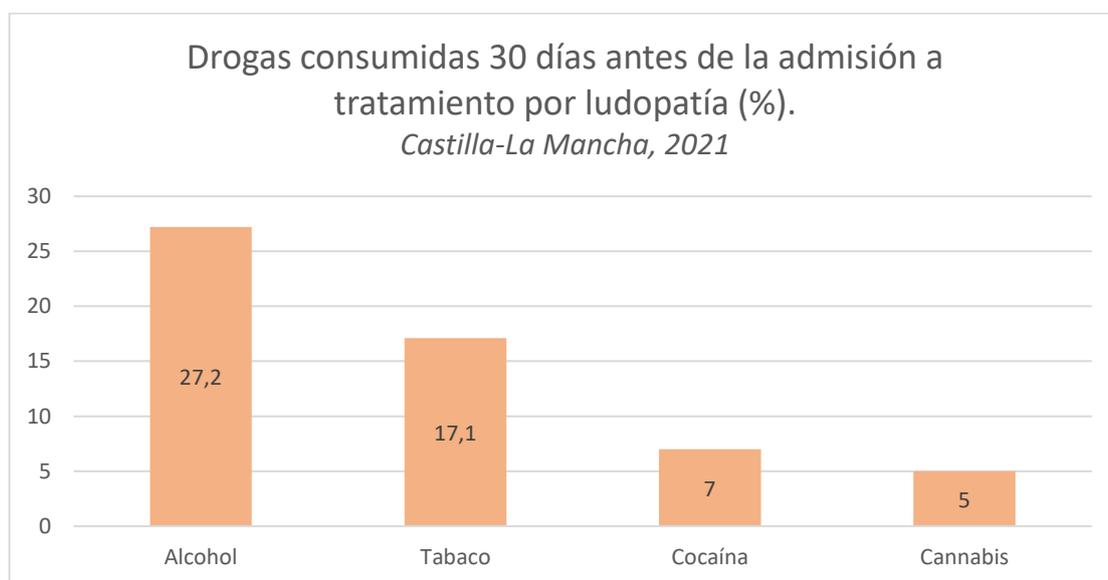
3.5.- LUDOPATÍA Y CONSUMO DE DROGAS

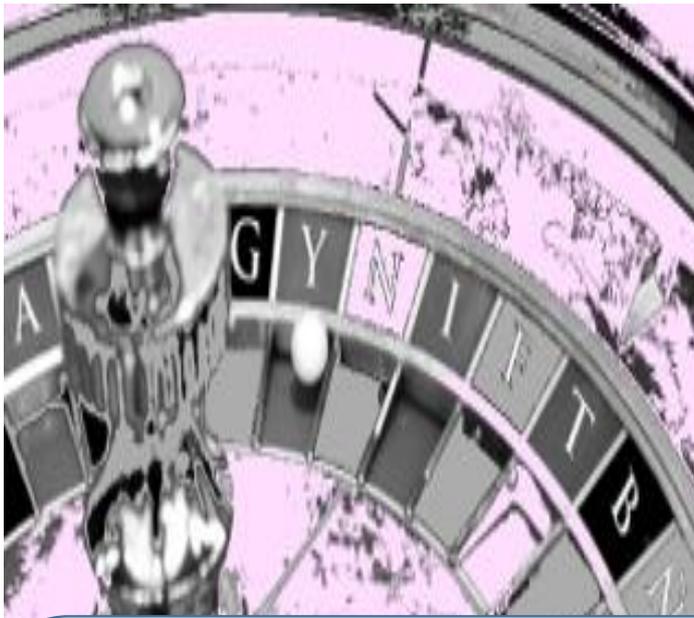
El consumo de drogas durante el juego o asociado al mismo es un elemento de riesgo añadido, ya que desinhibe y relaja el control personal por lo que puede favorecer las apuestas y el juego arriesgado. Esto sucede especialmente con el alcohol y en menor medida con la cocaína, que como veremos son dos de las sustancias psicoactivas asociadas al juego patológico.

De acuerdo con los datos obtenidos en 2021, el 43,4% de las personas admitidas a tratamiento por ludopatía han consumido al menos una droga en los 30 días previos al ingreso, el 21,1% dos sustancias y cerca del 3% tres drogas.

Las sustancias relacionadas con el juego patológico, son el primer lugar el alcohol, que lo han tomado el 27,2% de los pacientes, le sigue el tabaco con un 17,1%, la cocaína, el 7% y por último el cannabis con un 5%.

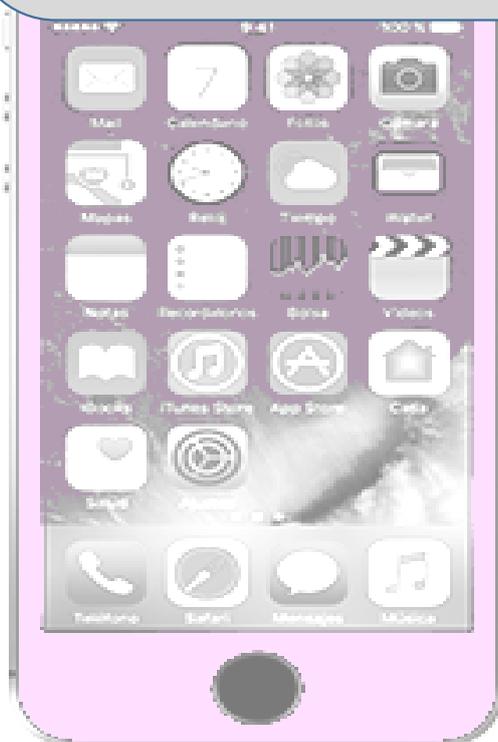
Gráfico nº19: Pacientes de juego patológico que han consumido drogas en los 30 días previos a la admisión a tratamiento (%). Castilla-La Mancha 2021.





Parte 4:

LO QUE DICEN LAS ENCUESTAS: EL JUEGO CON DINERO EN POBLACIÓN GENERAL Y ADOLESCENTE DE CASTILLA-LA MANCHA.



4.1.- EL JUEGO DE AZAR EN POBLACIÓN GENERAL. ENCUESTA EDADES

4.1.1.- Muestreo y metodología del estudio.

La encuesta sobre alcohol y drogas en España (EDADES), se lleva realizando desde el PNSD desde el año 1995 de forma bienal. Permite conocer las prevalencias de consumo de alcohol, tabaco, hipnosedantes, drogas psicoactivas de comercio ilegal y juego con dinero entre la población de 15 a 64 años. Adicionalmente, se extrae información sobre otros patrones de consumo, perfil de consumidores, percepciones sociales ante el problema de las drogas, etc.

En este informe se presentan los resultados obtenidos en las submuestras regionales de Castilla-La Mancha cuya ampliación muestral ha sido financiada por la Consejería de Sanidad, con objeto de mejorar la representatividad del estudio.

Universo y marco muestral: La población objeto de la encuesta son residentes en hogares familiares en España de 15 a 64 años, ambos inclusive.

Muestreo: Por conglomerados trietápicos, seleccionando dentro de las secciones censales, hogares e individuos sin sustitución.

Tamaño muestral (edición 2022): A nivel nacional se realizaron 26.344 entrevistas, de las que 1.506 correspondieron a Castilla-La Mancha.

Error muestral (edición 2022): En la muestra regional es de $\pm 2,5\%$ para un nivel de confianza del 95% para $p=q=0,5$ y de $\pm 0,6\%$ en la muestra nacional.

Trabajo de campo: Se realizó del 15 de febrero al 3 de junio de 2022.

Recogida de la información: Mediante cuestionario realizado en dos partes: una, relacionada con los consumos de drogas autocumplimentada y otra, referida a las variables sociodemográficas, mediante entrevistador.

Análisis de datos: El estudio es de tipo descriptivo, utilizando el programa estadístico IBM SPSS Statistics.

4.1.2- Juego de azar en la población general de Castilla-La Mancha: Prevalencias y evolución según modalidad de juego.

En la edición de la encuesta EDADES de 2017, se introduce por primera vez un módulo referido al uso de los juegos de azar en la población española de 15 a 64 años. La estructura básica de dicho módulo se ha repetido en las dos últimas ediciones, por lo que disponemos de información actualizada sobre la evolución y frecuencia de juego en la población general tanto española como de Castilla-La Mancha. Se recogen igualmente otras variables como la edad de inicio, modalidad y tipos de juego online y presencial, dinero gastado en apuestas, etc.

Según los resultados de la encuesta de 2022, en Castilla-la Mancha, cerca de la mitad de la población (45,9%) ha jugado dinero en alguna ocasión en los últimos 12 meses, el 25% ha jugado en el último mes y un 2,4% lo hace a diario.

Si atendemos a la modalidad de juego (dentro o fuera de Internet), queda claro, como se recoge en la tabla nº 5, que en general las personas encuestadas prefieren el juego fuera de Internet o presencial al juego online. Así tenemos que en el último año un 45,3% ha jugado de manera presencial frente al 5,1% en Internet, en el último mes un 23,5% presencial frente al 3,3% en Internet, y a diario un 2,3% y 0,1% respectivamente para cada modalidad de juego.

Tabla nº5: Prevalencia de juego con dinero online y presencial en el último año en población de 15 a 64 años (%). Castilla-La Mancha, 2022.

Prevalencia de juego con dinero. Castilla-La Mancha, 2022			
Ha jugado alguna vez	%		
	En Internet	Fuera de Internet	Dentro o fuera de Internet
En los últimos 12 meses.	5,1	45,3	45,9
En los últimos 30 días	3,3	23,5	25,1
A diario.	0,1	2,3	2,4

No obstante, lo apuntado anteriormente, el juego online cada vez es más corriente como se desprende del gráfico que muestra la **evolución** de las prevalencias de juego de cada modalidad desde el año 2017. Desde la primera encuesta en ese año, el juego online se ha multiplicado por 2. El presencial ha disminuido de forma importante en la edición de 2022, tanto en España como en Castilla-la Mancha, mientras el juego online se mantiene en niveles similares a los de la encuesta de 2019.

En cuanto a los **datos nacionales** y su comparativa con la Comunidad Autónoma, ambos territorios tienen cifras muy similares en relación a la prevalencia de juego con dinero a través de Internet, en torno al 5%. No sucede lo mismo si atendemos al juego presencial, cuyos porcentajes son más elevados a nivel nacional (57,4%) que en la región (45,3%).

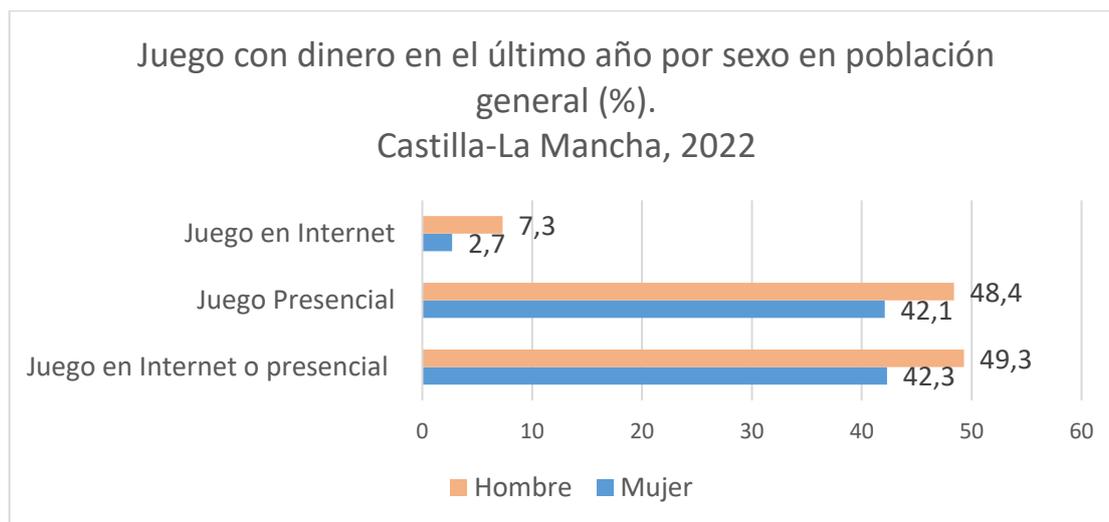
Tabla nº6: Evolución del juego con dinero online y presencial en población de 15 a 64 años (%). España-Castilla-La Mancha, 2017- 2022.

JUEGO CON DINERO ÚLTIMOS 12 MESES EN POBLACIÓN GENERAL (%).			
<i>España, Castilla-La Mancha 2017-2022</i>			
	2017	2020	2022
En Internet			
Castilla-La Mancha	2,4	5,3	5,1
España	3,5	6,7	5,3
Fuera de Internet			
Castilla-La Mancha	63,5	53,8	45,3
España	59,5	63,6	57,4

4.1.3.- Perfil de las personas jugadoras. Edad de inicio y tipos de Juego.

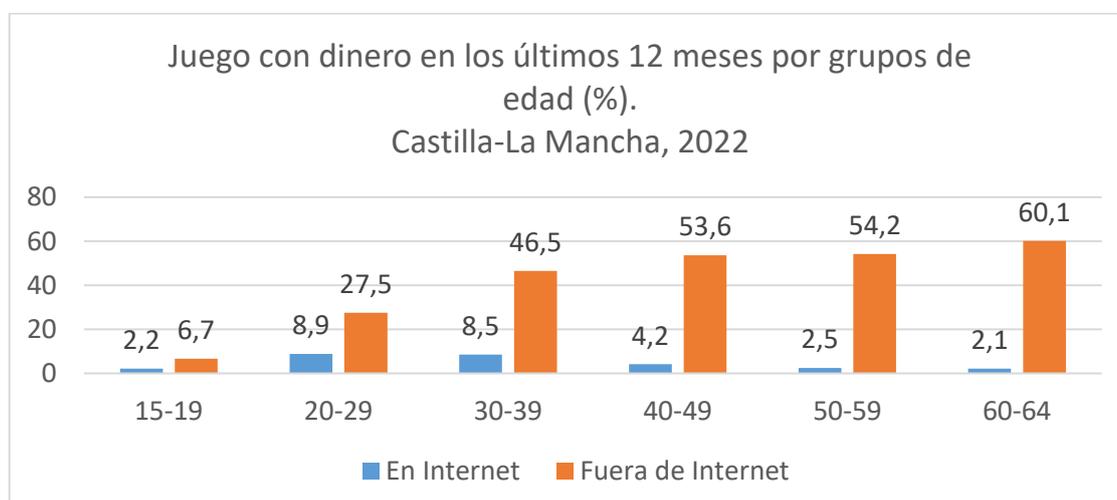
Los datos de la encuesta en relación al **género**, confirman que los hombres son los mayores usuarios del juego con dinero. Casi el 50% de los hombres han jugado alguna vez en los últimos 12 meses, frente al 42% de las mujeres, tanto fuera como dentro de Internet. Separando las cifras según modalidad de juego, vemos que las diferencias son mucho mayores entre sexos en lo que respecta al juego online, donde los hombres (7,3%) duplican las cifras de juego de las mujeres (2,7%).

Gráfico nº20: Prevalencia de juego con dinero según género en población de 15 a 64 años (%). Castilla-La Mancha, 2022.



Por **grupos de edad**, son las personas de mayor edad quienes juegan en mayor proporción de manera presencial. Así el 60% de las personas de 60 a 64 años han jugado con dinero alguna vez en los últimos 12 meses, frente al 6,7% de los y las jóvenes de 15 a 19 años. Observando el gráfico nº 21 vemos una relación directa entre el juego presencial y la edad: a mayor edad, mayor proporción de jugadores/as fuera de Internet.

Gráfico nº21: Prevalencia de juego con dinero por grupos de edad en el último año en población de 15 a 64 años (%). Castilla-La Mancha, 2022.



A las personas encuestadas se les pregunta también por la edad en que comenzaron a jugar, tanto de forma presencial como online. Los resultados desagregados según el género se muestran en la siguiente tabla. Destaca en primer lugar que la **edad media de inicio** en el juego, es mayor en la modalidad online (25 años) que en la presencial (22,3), a pesar de que como hemos visto son los más jóvenes los que juegan en mayor medida a través de Internet. Esto demuestra que es una práctica bastante novedosa.

En segundo lugar destaca también la mayor edad de las mujeres en el inicio de los juegos de azar, siendo la edad media de ellas de 23,4 y la de ellos de 21,5 considerando el juego global, es decir, tanto dentro como fuera de Internet.

Tabla nº7: Edad media de inicio en el juego con dinero dentro y fuera de Internet por género en población de 15 a 64 años. Castilla-La Mancha, 2022.

Edad media de inicio en el juego con dinero.			
Castilla-La Mancha 2022			
	En Internet	Fuera de Internet	Dentro o fuera de Internet
Hombre	24,4	21,5	21,5
Mujer	26,8	23,4	23,4
Total	25,0	22,3	22,3

En lo que se respecta a los **tipos de juego**, los más utilizados fuera de internet son las loterías, a las que juegan el 41,7% de la población general, las loterías instantáneas o rasca (9,2%) y las quinielas de fútbol (5,9%). En un segundo nivel se encuentra el bingo con un 3% de usuarios/as presenciales. Los juegos a través de Internet son más minoritarios, teniendo los porcentajes más elevados las apuestas deportivas (2,6%), loterías (1,5%) y juegos de casino (1,2%). Las apuestas a las carreras de caballos son los juegos menos populares, tanto dentro como fuera de la Red.

Por **sexo**, en general las mujeres juegan menos y como es lógico los porcentajes de mujeres para cada juego son menores. No obstante, hay una excepción, y es el bingo presencial con un 3,8% de mujeres frente al 2,6% de hombres. Las mayores diferencias en cuanto a las preferencias de juego se encuentran en las quinielas y apuestas deportivas online y presenciales, juegos muy masculinizados, donde el porcentaje por ejemplo de hombres de estas últimas es de 4,5% y 3,3% respectivamente, mientras que el número de mujeres supone el 0,5% para ambos tipos de apuestas deportivas.

Tabla nº8: Tipos de juego utilizados dentro y fuera de Internet en población de 15 a 64 años (%). Castilla-La Mancha, 2022.

Tipos de juego utilizados en los últimos 12 meses en Internet y fuera de Internet.		
2022	Online	Presencial
Loterías	1,5	41,7
Loterías instantáneas (rasca)	0,5	9,2
Quinielas de futbol	0,8	5,9
Apuestas deportivas	2,6	1,9
Carreras de caballos	0,2	0,1
Tragaperras, slots	0,3	1,6
Juegos de cartas (mus, póquer, ..)	1,1	1,2
Bingo	0,7	3,1
Juegos en casinos	1,2	0,8

4.1.4.- Frecuencia de juego, apuestas y juego problemático.

En este apartado hemos apuntado alguno de los factores de riesgo que pueden dar lugar a un juego problemático. La encuesta además hace un cribado a través de la escala DSM V para juego patológico, cuyos resultados también vamos a analizar.

Uno de los factores de riesgo a considerar, aparte por supuesto del tipo de juego que es un elemento crucial, es la frecuencia del mismo. En la siguiente tabla se recoge la frecuencia de juego online y presencial de las personas que han jugado alguna vez en el último año. Del análisis de dicha tabla podemos deducir que en la región la frecuencia de juego es mayor en los juegos online que en los presenciales, ya que un 18,4% ha jugado online 2 o más veces a la semana, mientras que en ese mismo indicador para el juego presencial se reduce al 13,5% (no obstante el juego diario es más prevalente en el juego presencial, 5,1%). Además los porcentajes de juego esporádico, un día al mes o menos, son mayores en el juego presencial (48%) que online (25%).

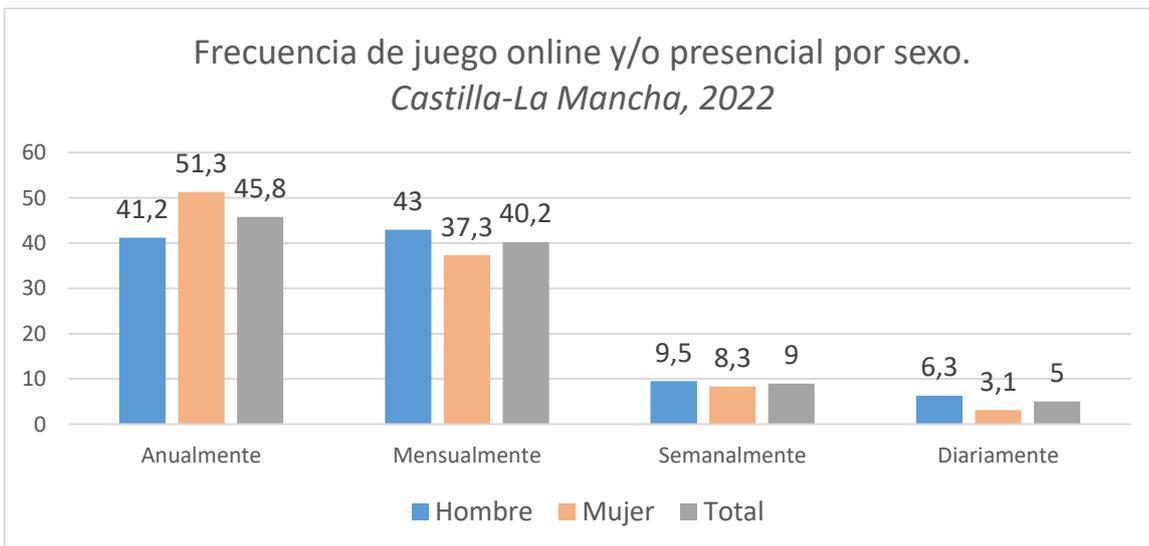
Comparando los datos de ambos territorios vemos que en general la frecuencia de juego es mayor en Castilla-La Mancha que en la media nacional, especialmente en lo que se refiere al juego a través de la Red.

Tabla nº9: Frecuencia de juego con dinero dentro y fuera de Internet en población de 15 a 64 años (%). España-Castilla-La Mancha, 2022.

Frecuencia de juego con dinero en población general en los últimos 12 meses de manera online y presencial (%). 2022				
	Castilla-La Mancha		Total Nacional	
	Online	Presencial	Online	Presencial
Anualmente (un día al mes o menos)	25	47,9	49,1	50,5
Mensualmente (2-4 días al mes)	56,7	38,7	37,8	37,6
Semanalmente (2-5 días a la semana)	16,8	8,4	10,1	10,6
Diariamente (6 o más días a la semana)	1,6	5,1	3	1,2

La frecuencia de juego, ya sea presencial u online, varía en función del **género**. En el siguiente gráfico se puede observar que las mujeres juegan con menos frecuencia que los hombres, ya que tienen menores porcentajes de juego en los indicadores más intensivos, sobre todo en el diario (3,1%), que supone la mitad que el de los hombres (6,3%) y en el mensual (43% de hombres frente al 37,3% de mujeres). Las diferencias se acortan en el indicador semanal.

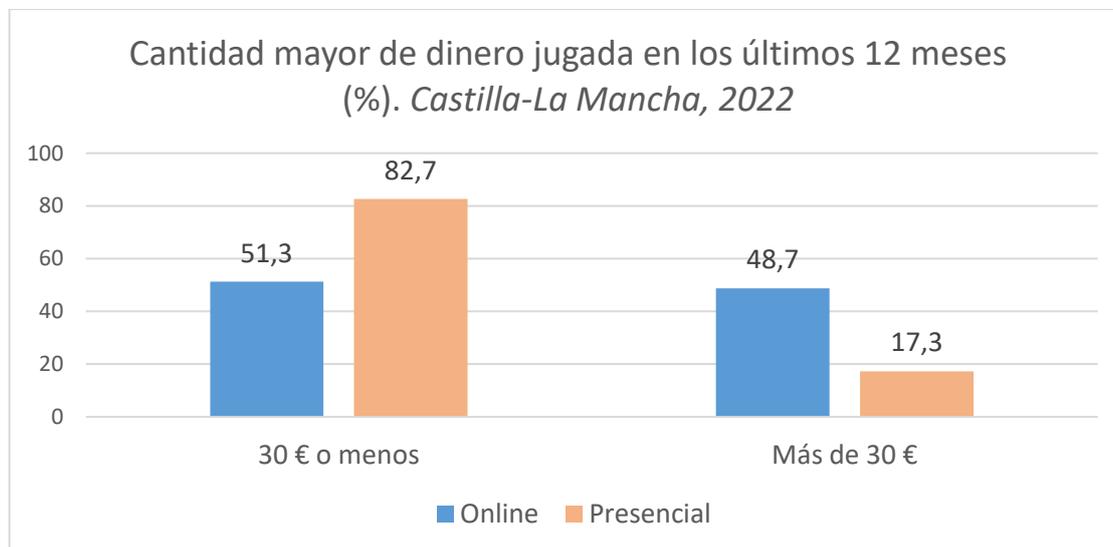
Gráfico nº21: Frecuencia de juego con dinero online y presencial según género en población de 15 a 64 años (%). Castilla-La Mancha, 2022.



En lo que respecta al **dinero jugado**, en general las personas encuestadas afirman haber realizado mayor gasto en Internet que en el juego presencial. Cerca del 50% (48,7%) de los/as que han jugado en el último año a través de la red, la cantidad mayor apostada ha sido de más de 30 €, mientras que en los jugadores/as presenciales ese porcentaje se reduce al 17,3%. Por otro lado el 9% de los jugadores/as online se han gastado más de 300 euros en su apuesta mayor, mientras que de las

personas que juegan de manera presencial, sólo el 1% ha realizado ese importante gasto. De esta variable se deduce también el mayor riesgo que supone el juego online respecto al presencial.

Gráfico nº22: Cantidad mayor de dinero jugada según modalidad de juego en población de 15 a 64 años (%). Castilla-La Mancha, 2022.



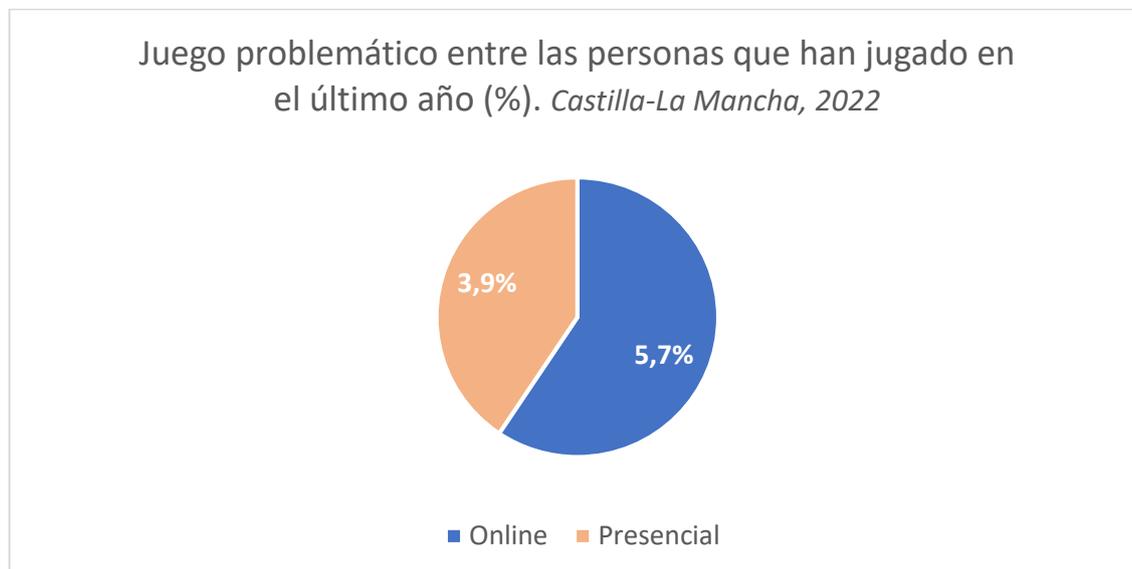
Si cruzamos la variable gasto por **sexo**, observamos que tanto en lo que se refiere al juego online como al presencial, las mujeres realizan un menor desembolso en sus apuestas. En el juego a través de Internet el 45,4% de las que han jugado se han apostado más de 30 Euros, frente al 50% de los hombres. En el juego presencial la diferencia incluso es algo mayor, ya que el 14% de las mujeres y el 20% de los hombres han gastado más de 30€. En ambos casos (hombres y mujeres) las apuestas en el juego online son mayores.

Tabla nº10: Cantidad de dinero mayor jugada según género dentro y fuera de Internet en población de 15 a 64 años (%). Castilla-La Mancha, 2022.

Cantidad mayor de dinero jugada en los últimos 12 meses, según sexo. Castilla-La Mancha, 2022				
	Online		Presencial	
	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer
Igual o menos de 30 €	50,0	54,6	79,8	86,1
Más de 30 €	50,0	45,4	20,2	13,9
TOTAL	100	100	100	100

A través de la puntuación en la encuesta DSM V para ludopatía se ha realizado una clasificación de las personas que han jugado alguna vez en los últimos 12 meses. De acuerdo con la puntuación obtenida el 4,1% de los/as encuestados/as que han jugado y el 1,1% de la población en general tienen un posible trastorno por juego. Por sexo, los porcentajes de **juego problemático** son algo mayores en las mujeres (4,8%) que en los hombres (3,7%).

Gráfico nº23: Juego problemático según modalidad de juego en población de 15 a 64 años (%). Castilla-La Mancha, 2022.



Es significativa la diferencia entre el juego online y el presencial en lo que respecta a las puntuaciones obtenidas en la escala de trastorno de juego. Como se puede ver en el gráfico nº23, donde se han representado los resultados para esta variable, casi el 6% de los jugadores/as online tiene un posible juego problemático frente al 4% de las personas que juegan presencialmente.

4.2.- JUEGO DE AZAR EN ESTUDIANTES DE CASTILLA-LA MANCHA. ENCUESTA ESTUDES.

4.2.1.- Muestreo y metodología del estudio.

La encuesta sobre uso de drogas en enseñanzas secundarias en España (ESTUDES), lleva realizándose de forma bienal desde el año 1994. Tiene como objetivo conocer la situación y los aspectos relacionados con el consumo de drogas y otras conductas potencialmente adictivas entre los estudiantes de 14 a 18 años que cursan Enseñanzas Secundarias.

Se trata de uno de los sistemas de información más potentes del PNSD que realiza en colaboración con el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte y los gobiernos regionales. La Consejería de Sanidad de Castilla-La Mancha, financia la ampliación de las submuestras regionales de la encuesta y la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, da soporte material a la misma.

Ámbito poblacional: El universo está compuesto por estudiantes de 14 a 18 años que cursan Enseñanzas Secundarias (3º y 4º de E.S.O, 1º y 2º de Bachillerato y Ciclos Formativos de Grado Medio de F.P.).

Ámbito temporal: El periodo de recogida de información (de la edición 2021) ha sido del 8 de marzo al 18 de mayo de 2021.

Tamaño de la muestra (edición 2021): En Castilla La Mancha la muestra final asciende a 1.195 alumnos pertenecientes a 30 centros y 63 aulas. A nivel nacional se obtienen resultados de una muestra valida final de 22.321 alumnos/as.

Error muestral: El error muestral máximo para un nivel de confianza del 95,5% y $p=q=0,5$ es de 2,9% para la muestra de Castilla-La Mancha y del 0,6% para la muestra nacional.

Cuestionario: Se ha empleado un cuestionario estandarizado y anónimo, de tipo “auto-administrado” cumplimentándose por escrito.

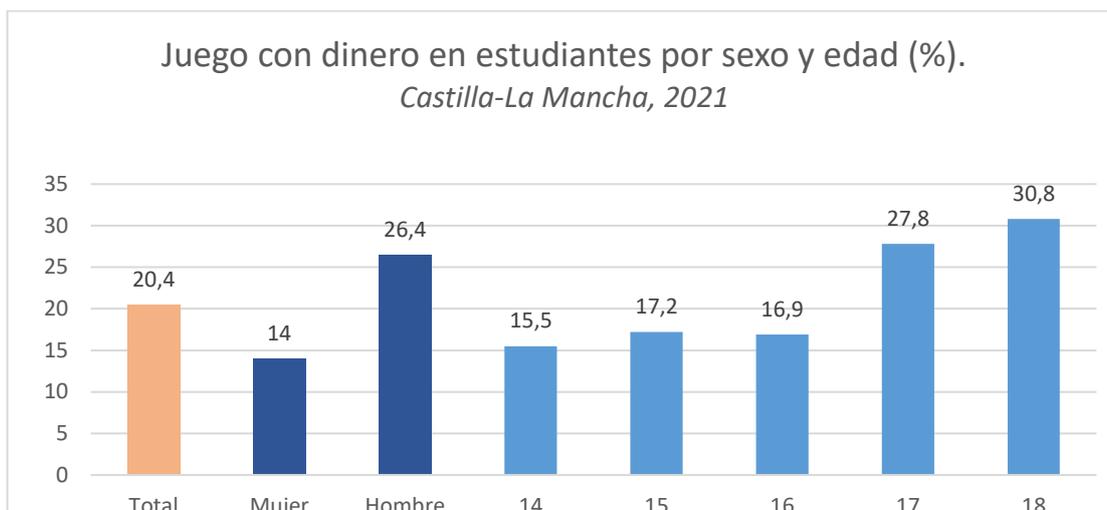
Análisis de datos: El estudio es de tipo descriptivo, utilizando el programa estadístico IBM SPSS Statistics.

4.2.2.- Evolución de los indicadores de juego con dinero en estudiantes de Castilla-La Mancha. Perfil de los jugadores y jugadoras.

El módulo sobre juego se incorporó en la encuesta EDADES en 2014. Dicho módulo se ha mantenido en las ediciones de 2016, 2019 y 2021, lo que permite hacer un seguimiento de la evolución de las formas y uso de los juegos de azar en adolescentes. A través de la encuesta, se indaga sobre las prevalencias de juego en el último año, la frecuencia, edad de inicio y tipos de juego tanto online como presenciales, entre otras variables. Además, por tratarse de un sistema de información de carácter estatal, nos permite realizar comparaciones con el resto del territorio nacional. Este punto nos da una visión más exacta de la problemática del juego con dinero en Castilla-La Mancha.

Según los resultados obtenidos en la edición de ESTUDES de 2021, el 20,4% de los y las estudiantes de 14 a 18 años de Castilla-La Mancha ha jugado con dinero en los últimos 12 meses. En el resto del territorio nacional la proporción de estudiantes que juegan es mayor suponiendo que 1 de cada 4 (25,5%) de los adolescentes ha apostado dinero en juegos de azar. Respecto al sexo, los chicos (26,4%) tienen mayores cifras de juego que las chicas (14%), suponiendo casi el doble frente al porcentaje de chicas. En cuanto a la edad los/as estudiantes de 17 y 18 años tienen las mayores prevalencias (en tono al 30%), los adolescentes de 14 a 16 años han jugado alguna vez entre un 15% y un 17%, cifras bastante significativas, teniendo en cuenta su juventud.

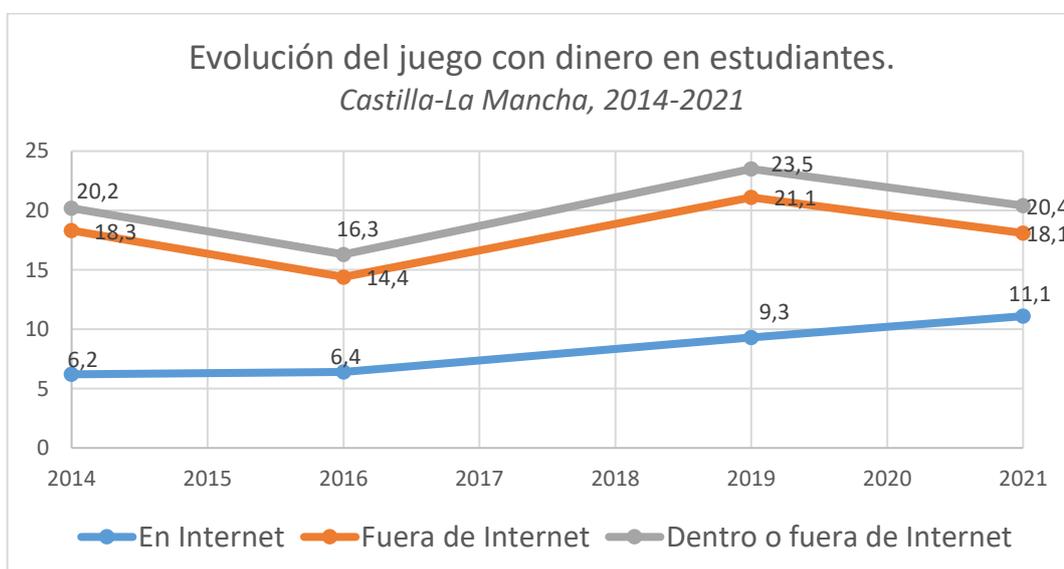
Gráfico nº24: Prevalencia de juego con dinero en los últimos 12 meses dentro y fuera de Internet en estudiantes de 14 a 18 años, según edad y sexo. (%). Castilla-La Mancha, 2021.



Si atendemos a la modalidad de juego, online o presencial, los/as adolescentes juegan en mayor medida de manera presencial que online. De acuerdo con los últimos resultados de la edición 2021 de la encuesta, el 18,1% de los/as estudiantes ha jugado en el último año fuera de internet y un 11,1% a través de la Red. Las diferencias entre un medio y otro son muy importantes, no obstante tienden a confluir. Los mayores porcentajes de juego presencial frente al online son igualmente secundados por los datos del resto de España.

Las **cifras de evolución** en Castilla-La Mancha, muestran un aumento importante del juego online, que prácticamente se ha multiplicado, pasando de un 6,2% en 2014 a un 11,1% en 2021, según se puede observar en el gráfico nº 25. Por el contrario, las cifras de juego presencial se mantienen más estables, con algunos picos de sierra como el descenso de 2016 (14,4%) o el repunte de 2019 (21,1%). Como hemos apuntado, los datos parecen confirmar que las diferencias entre juego presencial y online se están acortando, teniendo cada vez más peso los juegos de azar a través de la Red.

Gráfico nº25: Evolución del juego con dinero en el último año en estudiantes de 14-18 años (%). Castilla-La Mancha, 2014-2021.



Comparando los datos regionales con los del resto del Estado, vemos una evolución similar en cuanto al juego presencial en ambos territorios. La evolución respecto al juego online ha sido diferente, mientras en Castilla-La Mancha ha aumentado a lo largo del tiempo de análisis de forma lineal, en el resto del territorio las cifras se han mantenido más estables con algunos picos de sierra, siendo actualmente el porcentaje nacional de jugadores/as de 9,4%, inferior al de Castilla-La Mancha (11,1%).

Tabla nº11: Comparativa del uso de juego con dinero en el último año en estudiantes de 14-18 años (%). España-Castilla-La Mancha, 2014-2021.

Juego con dinero últimos 12 meses (%)				
	EDICIÓN ESTUDES			
	2014	2016	2019	2021
CASTILLA-LA MANCHA				
On line	6,2	6,4	9,3	11,1
Presencial	18,3	14,4	21,1	18,1
ESPAÑA				
On line	10,2	6,4	10,3	9,4
Presencial	20,6	13,6	22,7	17,2

Por **género**, los chicos son los mayores usuarios de los juegos de azar, tanto fuera como dentro de Internet, si bien las diferencias en el juego online son más acusadas entre ambos sexos que respecto al juego presencial. En concreto, el 17,3% de los chicos ha jugado dinero en el último año a través de la red, frente al 4,9% de las chicas, es decir el porcentaje masculino supone más del triple que el femenino. En el juego presencial hay un 22,2% de chicos y un 13,8% de chicas, diferencias mucho menos marcadas que en la otra modalidad de juego.

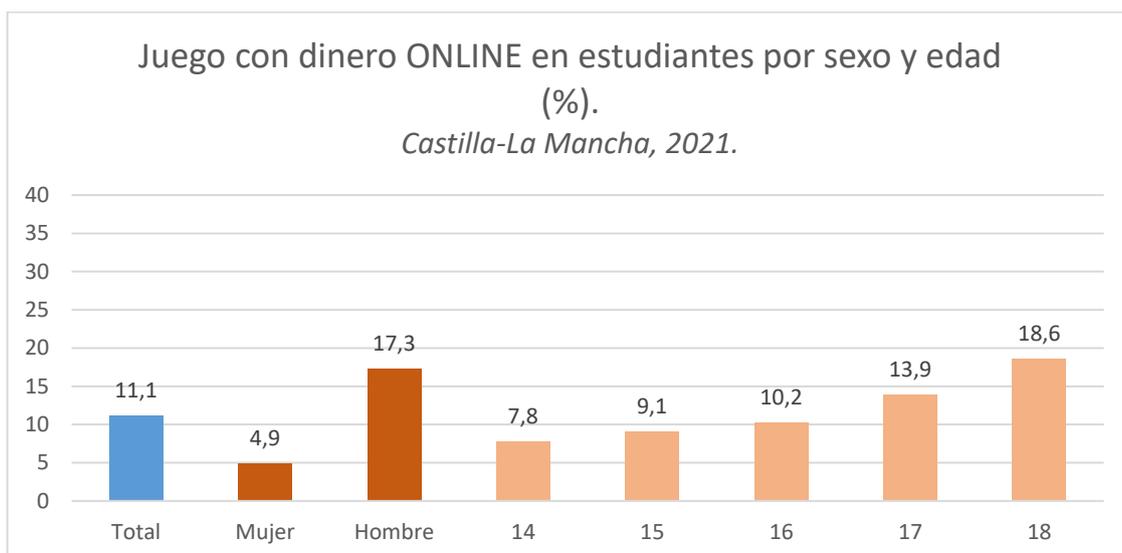
En cuanto a la evolución atendiendo al género, los mayores incrementos se han producido en el consumo de juego online por parte de las mujeres, con una clara curva ascendente donde pasa del 1,8% en 2014 a casi al 5% en 2021, multiplicándose por más de dos. En el juego presencial el aumento dentro del colectivo femenino también es importante, como se aprecia en la tabla nº12. Respecto a los chicos, se ha producido un incremento del juego online de forma significativa, aunque en menor medida que en el caso de las chicas, mientras el juego presencial no parece tener una tendencia clara, apreciándose una bajada importante en la última encuesta.

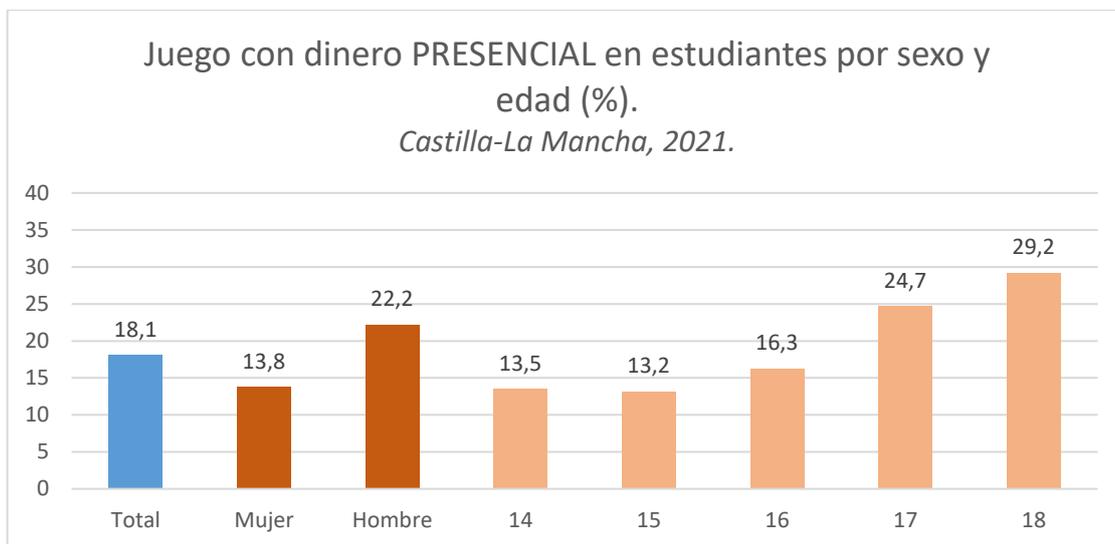
Tabla nº12: Evolución del juego con dinero online y presencial en el último año entre estudiantes de 14-18 años por sexo (%). España-Castilla-La Mancha, 2014-2021.

Juego con dinero en los últimos 12 meses, según género (%)				
	EDICIÓN ESTUDES			
	2014	2016	2019	2021
MUJER				
On line	1,8	1,5	4,3	4,9
Presencial	8,6	5,8	13,9	13,8
HOMBRE				
On line	11,6	11,2	14,6	17,3
Presencial	29,5	23,0	28,9	22,2

Por **edad** y en lógica progresión, son los alumnos de mayor edad, los que juegan en un porcentaje más elevado que los más pequeños, existiendo diferencias importantes al respecto. La proporción de alumnos de 18 años que han jugado a través de Internet en el último año supone el 18,6% de la muestra, más del doble que los alumnos de 14 años (7,8%), pero más cercana a la cifra de los de 17 (13,9%), a pesar de que también son menores de edad. Los porcentajes más elevados se dan en el juego presencial, donde el 29,2% los/as jóvenes de 18 años han apostados dinero alguna vez.

Gráfico nº27: Prevalencia de juego con dinero online y presencial, según sexo y edad en estudiantes de 14 a 18. (%). Castilla-La Mancha, 2021.

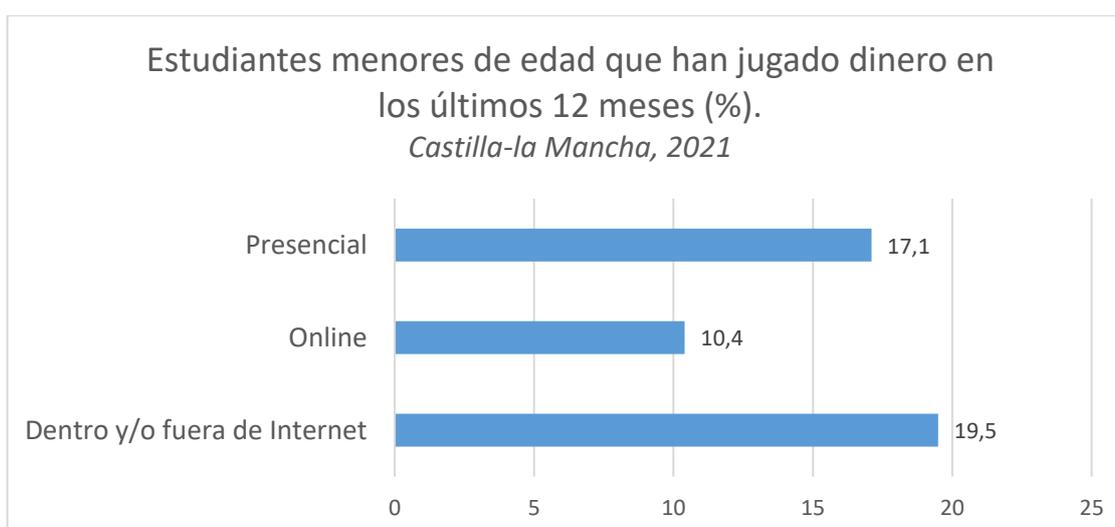




Es especialmente preocupante, el elevado porcentaje de **menores de edad** que consumen juegos de azar, cuando la posibilidad de realizar apuestas deportivas, o el acceso a loterías o tragaperras deberían estar vedado para este colectivo, de acuerdo con la legislación vigente. Los resultados de la encuesta ESTUDES 2021 nos confirma que casi 1 de cada 5 de los/as menores de edad han jugado alguna vez en el último año dentro y/o fuera de Internet. El 10,4% ha jugado online y el 17,1% apuesta dinero de manera presencial. Siendo los y las adolescentes de 16 y 17 años quienes hacen uso del juego en mayor proporción.

Hay evidencia de que los menores juegan, están en las puertas de los salones de juego apoyándose en amigos y familiares para hacer la apuesta y cobrar (*Megías et al. 2021*), o usurpan la identidad de adultos para acceder a las páginas de juego a través de Internet. Hay una clara necesidad de controlar el acceso tanto online como presencial de los/las menores al juego.

Gráfico nº28: Porcentaje de estudiantes menores de edad que han jugado dinero en los últimos 12 meses según modalidad de juego. (%). Castilla-La Mancha, 2021.



Por término medio, la **edad de inicio** en el uso de juego con dinero tanto online como presencial está en torno a los 15 años. Del análisis por sexo se desprende que comienzan a apostar ligeramente antes las chicas (14,7 años en el juego online y presencial) que los chicos, cuyas medias son 15 y 15,2 años respectivamente.

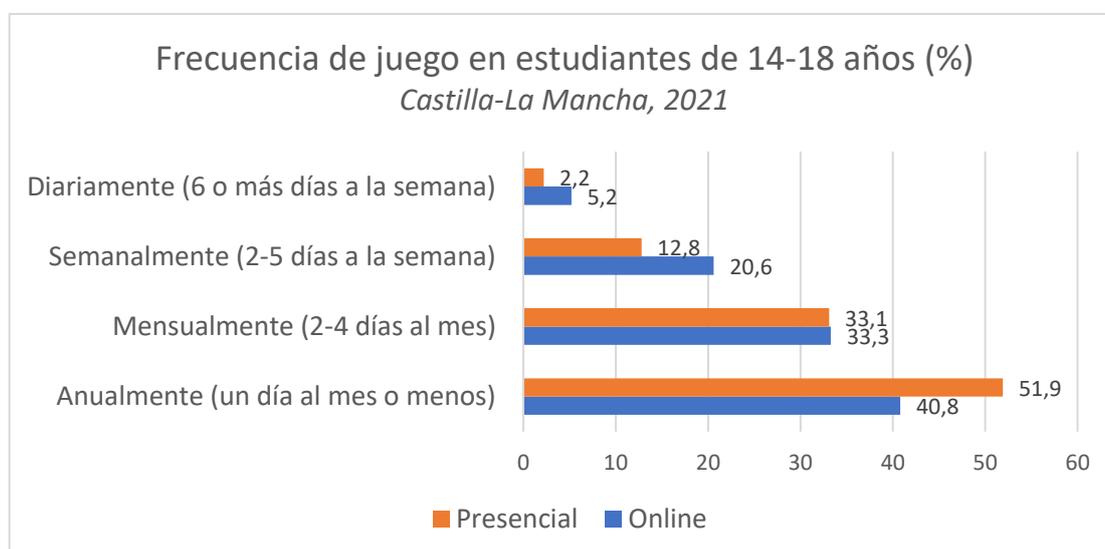
Tabla nº13: Edad media de inicio en el juego con dinero online y presencial en estudiantes de 14 a 18 años por sexo. Castilla-La Mancha 2021.

Edad media de inicio en el juego con dinero.			
	Chicas	Chicos	Total
Juego online	14,7	15	15
Juego presencial	14,7	15,2	15,1

4.2.3.- Frecuencia de juego y tipos de juego utilizados entre los estudiantes.

Como hemos apuntado más arriba, la **frecuencia de juego** puede ser uno de los indicadores de normalización del juego o incluso de juego problemático. Según los datos obtenidos en la encuesta ESTUDES-2021 entre los/as estudiantes que dicen haber jugado alguna vez en el último año de manera online, el 20,6% juega semanalmente y diariamente lo hace el 5,2%. Estas cifras se reducen al 12,8% y 2,2% respectivamente en el caso del juego presencial. Del análisis de estos datos podemos deducir, que entre los/as estudiantes, al igual que sucedía entre la población general, la frecuencia de juego es mayor en la modalidad online que en la presencial. Además los porcentajes de juego esporádico (un día al mes o menos) son mayores en el juego presencial (51,9%) que online (40,8%).

Gráfico nº29: Frecuencia de juego con dinero online y presencial entre estudiantes de 14 a 18 años. (%) Castilla-La Mancha, 2021.



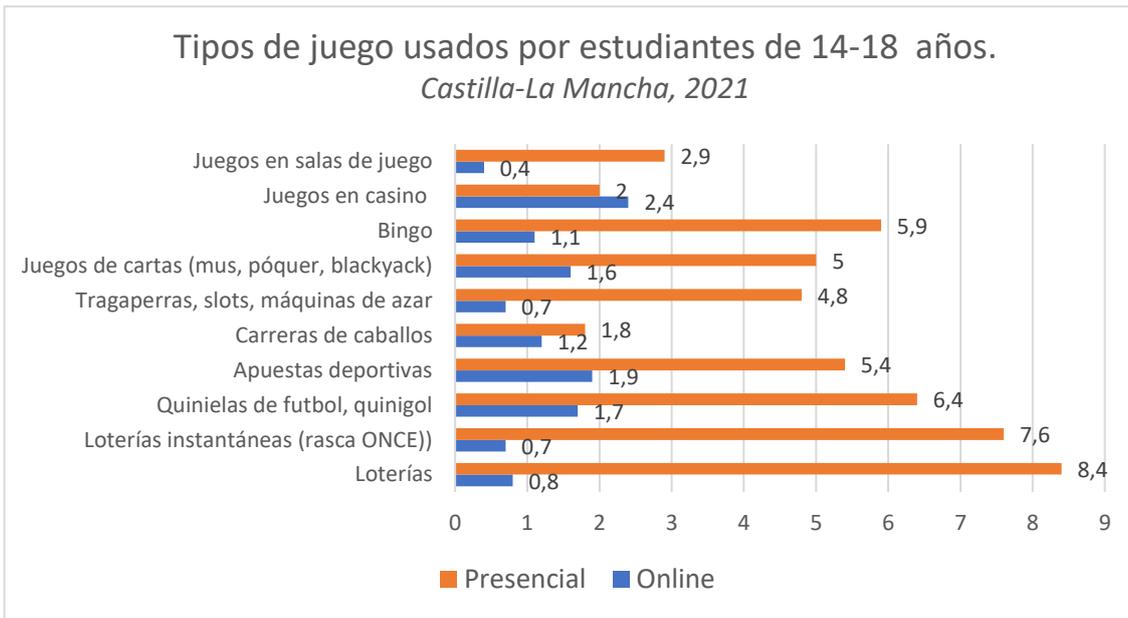
Atendiendo al **género** de los/as estudiantes, la frecuencia de juego, ya sea presencial u online, es mayor en los chicos que en las chicas, ya que estas últimas tienen menores porcentajes de juego en los indicadores más intensivos como son el diario y semanal. Así los porcentajes de ambos indicadores suponen de forma conjunta el 12,5% para ellas y el 28,1% para ellos, más del doble. Las diferencias entre sexos se acortan en el indicador mensual.

Tabla nº14: Frecuencia de juego con dinero online y presencial entre estudiantes de 14 a 18 años que han jugado en el último año, por sexo. Castilla-La Mancha 2021.

Frecuencia de juego con dinero en estudiantes de 14-18 años en los últimos 12 meses de manera online y presencial (%). 2021				
	Online		Presencial	
	Mujer	Hombre	Mujer	Hombre
Anualmente (un día al mes o menos)	50,0	38,5	57,1	49,2
Mensualmente (2-4 días al mes)	37,5	33,3	35,7	32,8
Semanalmente (2-5 días a la semana)	12,5	23,0	7,1	14,8
Diariamente (6 o más días a la semana)	0	5,1	0	3,3

En cuanto a los **tipos de juego**, los más corrientes son los ya clásicos juegos de loterías y quinielas fuera de Internet, a los que juegan el 8,4% y el 6,4% de los/as estudiantes respectivamente. También tiene importancia las loterías instantáneas tipo rasca, con un 7,6%, seguidos del bingo (5,9%) y las apuestas deportivas (5,4%). Dentro de Internet destacan especialmente los juegos en casino (2,4%), las apuestas deportivas (1,9%) y los juegos de cartas con dinero (1,6%). Respecto a las máquinas tragaperras, de gran poder adictivo, son utilizadas de manera presencial por un 5% de adolescentes, mientras que online sólo lo hace el 0,7%. Por otro lado los juegos presenciales menos populares son las carreras de caballos y los juegos en casino.

Gráfico nº30: Tipos de juego con dinero online y presencial jugados en el último año por estudiantes de 14 a 18 años. Castilla-La Mancha 2021.



Atendiendo a los **tipos de juego según género**, en general los chicos tienen las mayores prevalencias respecto con las chicas en juegos deportivos (apuestas deportivas y quinielas), tanto fuera como dentro de Internet. También superan con mucho a las chicas en el uso de tragaperras fuera de Internet (8% los chicos, frente al 1,5% de las chicas), juegos de cartas con dinero y juegos en casino (online). Por otro lado, se igualan bastante más en los juegos de lotería y lotería instantánea presencial, donde chicos y chicas tienen las mayores prevalencias en torno al 8%. El bingo presencial, es el único juego donde las mujeres (6,5%) presentan un porcentaje algo más elevado que los hombres (5,4%).

Tabla nº15: Tipos de juego con dinero online y presencial jugados en el último año por estudiantes de 14 a 18 años según género (%). Castilla-La Mancha 2021.

Tipos de juego jugados por estudiantes de 14-18 años en los últimos 12 meses de manera online y presencial según género. (%). 2021				
	Online		Presencial	
	Mujer	Hombre	Mujer	Hombre
Loterías	0,4	1,0	8,2	8,6
Loterías instantáneas (rasca ONCE))	0,9	0,6	7,1	8,2
Quinielas de futbol, quinigol	0,6	2,6	3,2	9,4
Apuestas deportivas	0,9	3,0	1,9	8,6
Carreras de caballos	1,1	1,2	0,6	2,8
Tragaperras, slots, máquinas de azar	0,6	0,8	1,5	8,0
Juegos de cartas (mus, póquer)	1,1	2,0	3,0	6,8
Bingo	0,4	1,6	6,5	5,4
Juegos en casino	0,9	4,0	1,3	2,6
Juegos en salas de juego	0,2	0,4	1,9	3,8

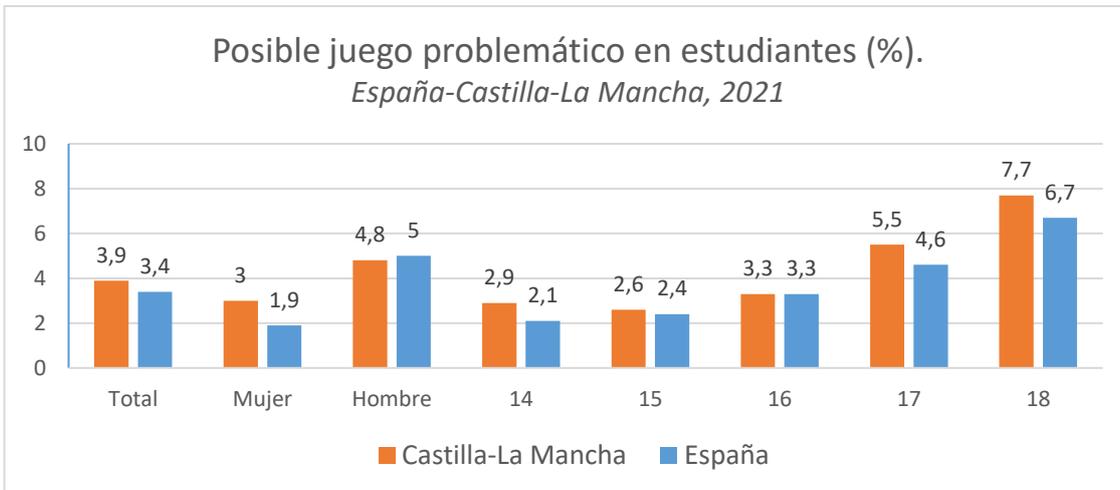
4.2.4.- Posible juego problemático, dinero y accesibilidad al juego

Para valorar en qué medida los adolescentes españoles pueden estar afectados por problemas de juego, en la encuesta ESTUDES de 2019 y 2021 se incluye el test de screening Lie/Bet, para detectar el posible **juego problemático**. Este instrumento de cribado está basado en criterios diagnósticos del DSM-IV y consta de dos ítems en los que se indaga si la persona ha sentido la necesidad de apostar cada vez más o como su nombre indica si han mentido a personas significativas sobre cuánto dinero gastan en juego. Se entiende que hay posible juego problemático cuando los resultados del test son ≥ 1 .

De acuerdo con los resultados de la escala Lie/Bet, en la edición de la encuesta de 2021, el 3,9% de los/as estudiantes de 14 a 18 años de Castilla-La Mancha pueden tener problemas con el juego. Dichos problemas están presentes en mayor medida en los chicos (4,8%) que en las chicas (3%) y por edades los de 18 años, con un 7,7% de posible juego problemático. Este último dato está por encima del resultado en el mismo grupo etario a nivel nacional que tiene un 6,7%. También las chicas de Castilla-La Mancha tienen un porcentaje mayor de posible juego problemático que a nivel nacional. El resto de indicadores son similares en ambos territorios como se puede observar en el gráfico nº31.

Analizando específicamente los/as **menores** de edad respecto a esta variable, obtenemos que el 3,6% de los/as menores de Castilla-La Mancha pueden tener un posible juego problemático. Este porcentaje aumenta significativamente para los mayores de edad (7,7%).

Gráfico nº31: Posible juego problemático entre estudiantes de 14 a 18 años, según edad y género. (%). España- Castilla-La Mancha 2021.



Si atendemos a las **modalidades de juego** y nos centramos sólo en aquellos estudiantes que han jugado en el último año, obtenemos que tanto en Castilla-La Mancha como en España, en la encuesta de 2019 hay un mayor porcentaje de juego problemático entre los/as estudiantes que han jugado online que de manera presencial. En concreto en Castilla-La Mancha un 27,4% online frente al 20,8% presencial. En la encuesta de 2021 a nivel nacional se mantiene este mayor porcentaje de juego problemático en la Red, pero no sucede así en la Región, como puede observarse en la siguiente tabla.

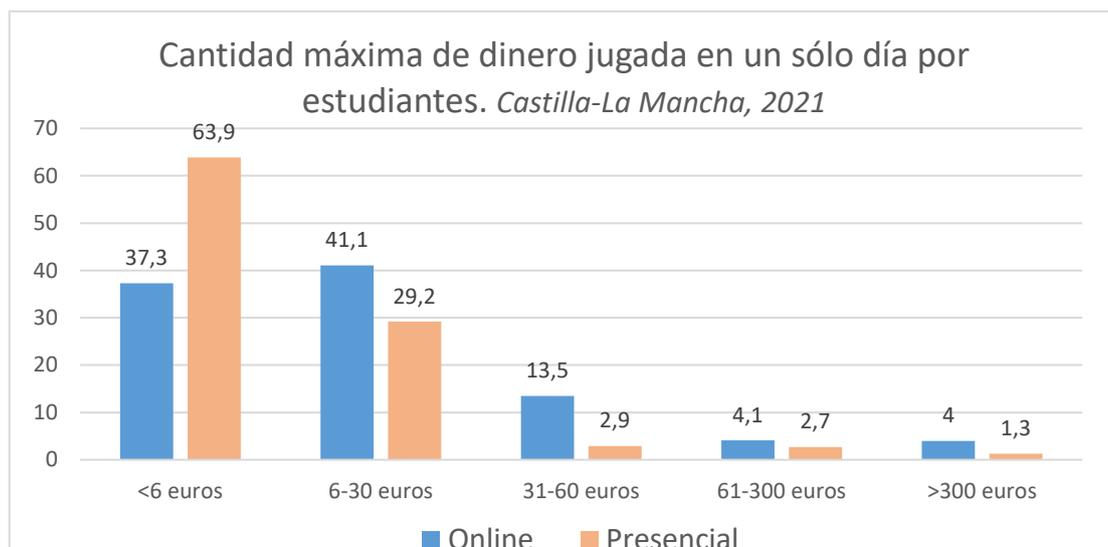
Tabla nº16: Estudiantes de 14 a 18 años con posible juego problemático según modalidad de juego online o presencial. España-Castilla-La Mancha, 2019, 2021.

Estudiantes con posible juego problemático (Lie/Bet \geq 1). (%)		
España-Castilla-La Mancha, 2019, 2021		
	2019	2021
CASTILLA-LA MANCHA		
Online	27,4	15
Presencial	20,8	21,1
ESPAÑA		
Online	26,4	23
Presencial	19,8	18,2

Uno de los aspectos centrales del juego tanto entre adolescentes como entre adultos, es el tema del **dinero**. La cantidad de dinero de que pueden disponer los estudiantes, es mucho menor que el de un adulto, ya que normalmente no trabajan y dependen económicamente de sus madres, padres o tutores.

Viendo los resultados de la encuesta a la pregunta de cuál es la cantidad máxima de dinero que han jugado los/as estudiantes en un solo día, es decir cuál ha sido su mayor apuesta, podemos afirmar que en general se gastan más dinero en el juego online que fuera de Internet. En el juego presencial lo más corriente es jugar menos de 6 euros (64%), mientras que el valor modal en el juego online está entre 6 y 30 euros (41,1%). Por otro lado las apuestas más fuertes se dan en el juego online, ya que 21,6% de los/as que juegan en esa modalidad se han gastado más de 30 euros, porcentaje que se reduce a 6,9% en el juego presencial.

Gráfico nº32: Cantidad máxima de dinero jugada en un solo día en estudiantes de 14-18 años en juego online y presencial. (%). Castilla-La Mancha, 2021.



Si consideramos el **género**, los hombres apuestan más dinero que las mujeres tanto en el juego presencial como en Internet. Respecto a este último, el 24,5% de los chicos se ha jugado más de 30 euros en un solo día frente al 9,1% de las chicas. En el juego presencial el 10,3% de los chicos se ha jugado más de 30 euros, cifra que triplica el porcentaje femenino (2,3%). En ambos casos, chicos y chicas apuestan más en Internet que fuera de la Red.

Tabla nº17: Cantidad máxima de dinero, de más de 30 euros, jugada en un solo día por estudiantes de 14-18 años, según género (%). Castilla-La Mancha, 2021.

Cantidad máxima (de más de 30 euros) gastada en juego en un solo día por estudiantes según sexo. Castilla-La Mancha, 2021			
	Mujer	Hombre	Total
Juego online (más de 30 euros)	9,1	24,5	21,6
Juego presencial (más de 30 euros)	2,3	10,3	6,9

Un problema importante en cuanto al juego con dinero entre los adolescentes, es la **accesibilidad** de los menores de edad a las páginas de Internet donde se puede apostar. En este sentido en el módulo de Internet y Juego de la encuesta ESTUDES 2015 plantea una serie de ítems para valorar el control y la accesibilidad a estas páginas de Internet. Esta variable no se ha vuelto a introducir en las nuevas ediciones de ESTUDES por lo que es el único, pero interesante dato, que tenemos al respecto.

La siguiente tabla expresa los resultados de dichos ítems. Como se puede observar, de los estudiantes que han intentado entrar en las páginas de Internet donde se apuesta dinero, a la mayor parte de ellos (un 3,8%), no les pidieron datos personales, ni de identificación y pudieron entrar sin problemas. Por otro lado un 2,3% accedieron dando una identidad falsa o usando la identificación de un adulto. Tan sólo una minoría (1,6%) no pudo entrar porque no cumplía los requisitos.

Estos resultados vienen a demostrar la falta de control que existía en esos momentos por parte de las plataformas de juego en cuanto a las características de sus usuarios y lo fácil que les puede resultar a los y las menores sortear los posibles obstáculos para acceder a las apuestas con dinero, especialmente utilizando una falsa identidad.

Tabla nº18: Distintas situaciones que les han ocurrido a los estudiantes de 14 a 18 años, jugando dinero por Internet. Castilla-La Mancha 2014/15.

En los últimos 12 meses, cuál de las siguientes situaciones te ha ocurrido cuando has jugado dinero en Internet:	
	%
No me pidieron datos personales, ni que me identificara para entrar en las páginas de juego de internet y entré sin problemas.	3,8
Me pidieron datos personales para entrar en las páginas de juego de internet y entré usando una identificación falsa.	1,2
Me pidieron datos personales para entrar en las páginas de juego de internet y entré usando la identificación de un adulto.	1,1
Me pidieron datos personales para entrar y como no cumplía los requisitos no pude entrar.	1,6
No he intentado entrar en las páginas en las que se juega dinero en internet en los últimos 12 meses.	92,3

Otro aspecto importante relacionada con la accesibilidad de los menores al juego a través de Internet es la cuestión del **dinero online**. Teniendo en cuenta que un menor no puede adquirir una tarjeta bancaria sin el permiso de un tutor o un adulto, una de las preguntas que implican el juego con dinero se refiere a los medios que utilizan para jugar a través de la Red.

En primer lugar está por supuesto la posibilidad de que los padres y tutores de los menores les permitan tener una tarjeta y con ella hacer pagos por Internet. Es probable que esta sea una situación bastante frecuente. Ya en el año 2016, según el informe realizado por la Fundación Junior Achievement, la Universidad de Murcia y Metlive, sobre educación financiera de la juventud, el 9% de los/as estudiantes de secundaria declara tener su propia tarjeta de crédito o débito, y se incrementa con la edad del estudiante hasta llegar al 43% de los/as jóvenes de 18 años de edad, con

tarjeta a su nombre. La edad media de acceso a la primera tarjeta se sitúa en torno a los 14 años y medio, tanto para los chicos como para las chicas.

Es probable que estos porcentajes hayan aumentado considerablemente debido al uso generalizado de la aplicación Bizum para realizar transferencias de pequeña cuantía a través del móvil. Algunos bancos españoles han incorporado recientemente actualizaciones para facilitar el uso de esta tecnología entre los menores de edad. El Bizum va asociado a la cuenta con tarjeta de débito para jóvenes. Según se recoge en la Web del BBVA, dichas adaptaciones han provocado que 8 de cada 10 clientes de 14 a 17 años utilicen diariamente Bizum, que les ha permitido realizar más de 10.700 operaciones en el primer mes en el que ha entrado en vigor esta política.

El uso generalizado de la banca online pueda dejar desprotegidos a los/as menores, ya que es difícil que los padres cuenten con un control total de las transacciones de sus hijos e hijas. La revisión del gasto a través de la tarjeta es fundamental para detectar el juego con dinero. No obstante, hay que considerar la posibilidad de asociar a una cuenta bancaria “tarjetas monedero”, cuyos movimientos no quedarían reflejados en la cuenta bancaria.

El “dinero” es un valor y una preocupación que parece estar muy presente en los jóvenes, como se desprende de los 21 millones de resultados obtenidos a través de Google cuando hemos preguntado sobre cómo ganar dinero si eres adolescente en Internet. Existen multitud de páginas dedicadas en exclusiva a ofrecer información y servicios a adolescentes para ganar regalos o dinero en efectivo a través de la red. Algunas de estas posibilidades son jugar a juegos de azar, hacer encuestas online pagadas, jugar a videojuegos y juegos online, la opción más utilizada, mirar anuncios publicitarios en línea, registrarse en sitios Web, entre otros. Los pagos se realizan normalmente a través de PayPal, Google Pay, criptomonedas, etc. Con independencia de la cuantía de las remuneraciones que pueden aportar estos “servicios” online, que probablemente sean muy pequeñas, es evidente que el objetivo es fidelizar y mantener durante el mayor tiempo posible a los jóvenes “enganchados” a su web.

4.2.5.- Juegos de azar y consumo de drogas

La asociación del consumo de sustancias psicoactivas con el juego de azar suele ser un tándem que implica riesgos, ya que el consumo de drogas desinhibe y se pierde la percepción de riesgo, facilitando apuestas onerosas que pueden estar por encima de las posibilidades económicas del jugador/a. Además el consumo abusivo de alcohol y/o habitual de drogas ilegales, junto con la normalización de un tipo de ocio asociado a los juegos de azar, nos acota un colectivo de adolescentes que puede ser susceptible de problemas futuros de adicción, pero también conflictos de carácter familiar, escolar o laboral.

Para realizar este análisis, hemos cruzado los consumos de drogas más prevalentes con la variable juego, es decir vamos a ver cuántos de los/as adolescentes que han jugado en el último año consumen drogas, qué tipo de drogas y si hay o no asociación entre ambas variables. Para ello hemos utilizado la prueba de correlación Chi-cuadrado.

Como se puede observar en la siguiente tabla, los/as adolescentes que han jugado con dinero en el último año, han consumido alcohol abusivo en mayor medida que quienes no han jugado. Así tenemos que el 36,7% de los/as que han jugado se han emborrachado en el último mes, frente al 16,9% de los no jugadores/as. Igualmente los/as que han jugado han tenido atracones de alcohol o binge drinking en un 51,6%, frente al 21,9% de los y las que no han apostado dinero.

Tabla nº19: Consumo de drogas entre los estudiantes de 14 a 18 años que han jugado en el último año online y/o presencial (%). Castilla-La Mancha, 2021.

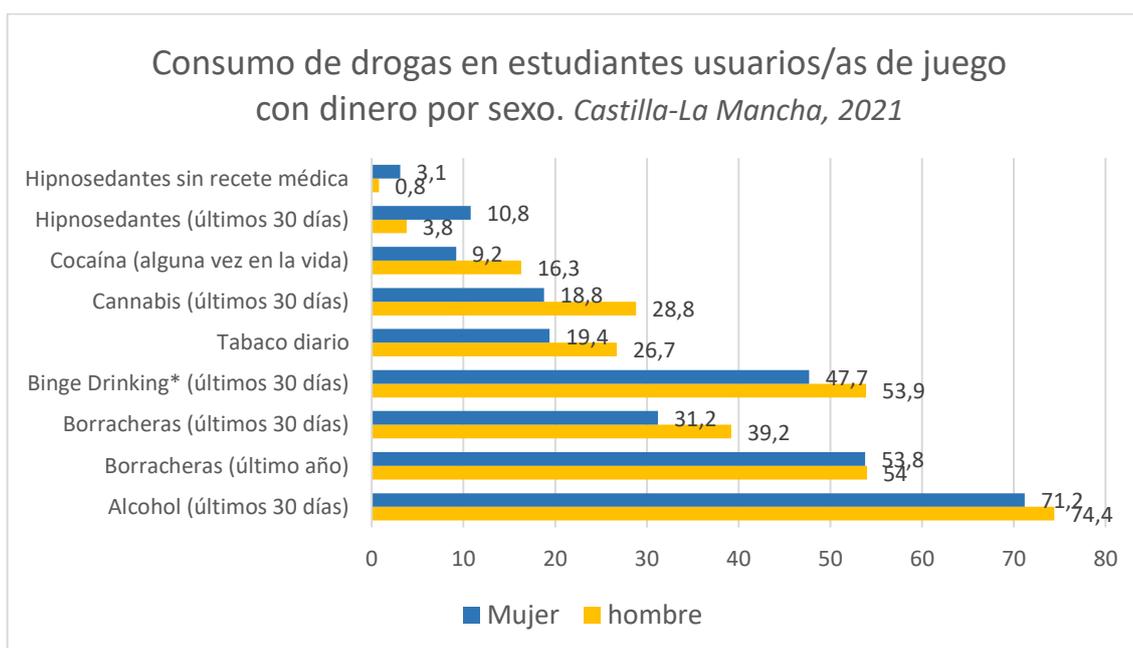
Consumo de drogas entre los/as estudiantes que han jugado con dinero en el último año online y/o presencial (%).			
<i>Castilla-La Mancha, 2021</i>			
	No ha jugado	Si ha jugado	Chi2
Alcohol (últimos 30 días)	46,3	73,6	0,000
Borracheras (último año)	34,7	53,4	0,000
Borracheras (últimos 30 días)	16,9	36,7	0,000
Binge Drinking* (últimos 30 días)	21,9	51,6	0,000
Tabaco diario	10,1	24,4	0,000
Cannabis (últimos 30 días)	11,8	21,1	0,000
Cocaína (alguna vez en la vida)	2,0	13,8	0,000
Hipnosedantes (últimos 30 días)	6,6	6,1	0,820
Hipnosedantes sin recete médica	3,4	3	0,799

* *Binge drinking* o *atracones de alcohol* es el consumo de cinco o más bebidas en el caso de los hombres y al menos cuatro por parte de las mujeres, en el plazo de dos horas.

Por otro lado, las personas jugadoras fuman en mayor proporción a diario y consumen cannabis y cocaína en mayor medida que las que no han usado juegos de azar. Especialmente relevante es el consumo de cocaína en este colectivo, que según los resultados la han probado el 13,8% de los/as que han jugado, frente al 2% de los/as que no han apostado dinero. En todos estos casos hay asociación perfecta como se puede ver en la columna con los valores del Chi-cuadrado. En definitiva, existe una clara relación entre el consumo abusivo de alcohol, consumo de tabaco, cocaína y cannabis y el juego con dinero.

No sucede lo mismo en el caso de los hipnosedantes que son sustancias muy utilizadas por los adolescentes, sobre todo por las chicas. En este caso, tanto en los hipnosedantes con o sin receta, como sin receta médica, la proporción entre los/as que han jugado con dinero y los/as que no lo han hecho es poco significativa, deduciendo al respecto que no hay correlación entre el consumo de estos fármacos y el uso de los juegos de azar.

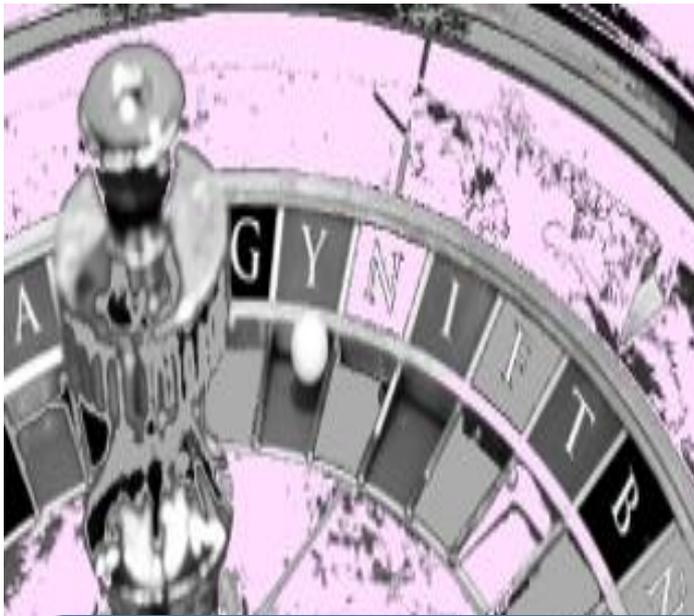
Gráfico nº33: Consumo de drogas entre los estudiantes de 14 a 18 años que han jugado en el último año online y/o presencial (%). Castilla-La Mancha 2021.



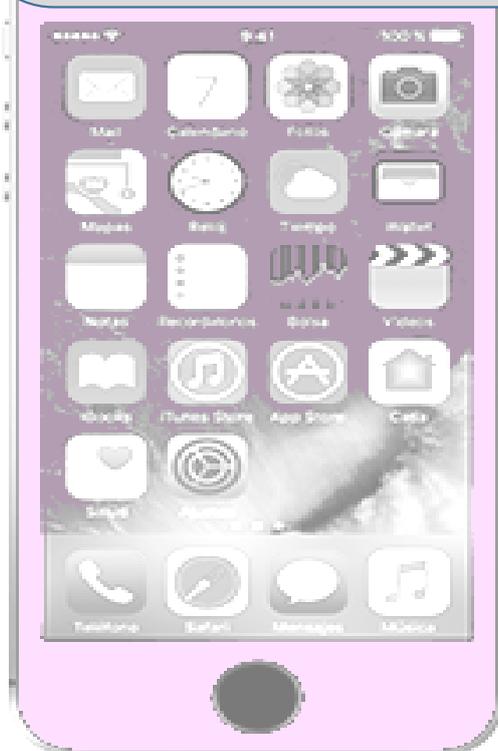
Con respecto al género, los chicos que dicen haber jugado dinero en el último año consumen en mayor proporción drogas que las chicas jugadoras en todas las sustancias, a excepción de los hipnosedantes. Las diferencias más importantes entre sexos se dan en el consumo de las drogas ilegales (cocaína y cannabis) y de tabaco y alcohol abusivo (binge drinking y borracheras en el último mes).

Tabla nº20: Consumo de drogas entre los estudiantes de 14 a 18 años que han jugado dinero en el último año online y/o presencial según género (%). Castilla-La Mancha, 2021.

Consumo de drogas entre los/as estudiantes que han jugado con dinero en el último año online y/o presencial por sexo (%).		
<i>Castilla-La Mancha, 2021</i>		
	hombre	Mujer
Alcohol (últimos 30 días)	74,4	71,2
Borracheras (último año)	54	53,8
Borracheras (últimos 30 días)	39,2	31,2
Binge Drinking* (últimos 30 días)	53,9	47,7
Tabaco diario	26,7	19,4
Cannabis (últimos 30 días)	28,8	18,8
Cocaína (alguna vez en la vida)	16,3	9,2
Hipnosedantes (últimos 30 días)	3,8	10,8
Hipnosedantes sin recete médica	0,8	3,1



CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES



CONCLUSIONES

En los últimos años se ha producido una explosión social del juego con dinero debido a la proliferación de salas de apuestas y salones de juego por todo el país, la multiplicación de distintos tipos de juego y especialmente el juego online. Esta amplia oferta y las implicaciones negativas que puede llegar a generar, como es la ludopatía, ha hecho saltar las alarmas entre las familias, las asociaciones de afectados/as por ludopatía y por supuesto entre las autoridades sanitarias.

El juego patológico es una de las adicciones sin sustancia o comportamentales contemplada en la clasificación internacional de enfermedades CIE-10 y DSM-5. Esta última la incluye dentro de la categoría de las adicciones, al mismo nivel que las drogodependencias y el tabaquismo. Se trata de una actividad que puede ser potencialmente adictiva porque activa los mismos circuitos cerebrales de recompensa que las drogas de abuso. También su sintomatología es similar: tolerancia, que supone la necesidad de jugar cantidades cada vez más importantes de dinero, craving o irritabilidad cuando se intenta dejar de jugar o abandonar el juego y dependencia o la imperiosa necesidad de continuar jugando para conseguir ganar o recuperar las pérdidas. Todo ello conduce al jugador/a patológico/a a una espiral de juego excesivo con pérdidas importantes de dinero y deudas que acaban afectando gravemente a su vida y a la de su familia.

En este apartado se concluye sobre cada uno de los bloques en que se ha dividido en informe. Por un lado los distintos factores legislativos, económicos, sociales y psicológicos que modulan e intervienen en el desarrollo del juego patológico. En segundo lugar, los problemas de ludopatía y su evolución en la población de Castilla-La Mancha. En tercer lugar los resultados de las encuestas en cuanto a las prevalencias y características de juego con dinero en población general y adolescente, y por último se proponen una serie de medidas para paliar o mejorar la situación actual.

FACTORES QUE ESTÁN AFECTANDO AL JUEGO CON DINERO:

FACTORES LEGISLATIVOS.

Si hay un factor clave que puede afectar a la implantación y características del juego en un territorio es la legislación al respecto. En nuestro país hay dos hitos importantes en lo que respecta a la regulación del juego y las implicaciones que han tenido en relación al juego problemático. El primero de ellos es la aprobación del Real Decreto Ley 16/1977, cuyo objetivo básico era despenalizar el juego privado, autorizando los juegos de casino y las salas de bingo. Posteriormente, en 1981, se autorizan las **máquinas tragaperras**, slots en inglés o máquina tipo B. Estas máquinas tenían una gran capacidad recaudatoria y adictiva, y fueron rápidamente implantadas en multitud de bares, cafeterías y restaurantes de todo el país. Las tragaperras se convirtieron en España en las responsables de la mayor parte de los casos de ludopatía.

El segundo, es la más reciente Ley 13/2011 de regulación del juego, cuyo objetivo fundamental era regular el juego online, que había proliferado de manera irregular durante la primera década del siglo XXI. En dicha norma no se aborda el problema de la publicidad y el patrocinio del juego, que por falta de regulación adquiere grandes proporciones. La regulación llegará cuando se aprueba el **Real Decreto 958/2020** de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego. Dicho R.D. entre otras medidas restringe la franja horaria de comunicaciones comerciales, prohíbe los bonos de bienvenida y apuestas gratis para las personas no registradas, y el uso de la imagen de personajes famosos como técnicas para fomentar el juego con dinero entre los/as más jóvenes.

Recientemente se ha aprobado el **Real Decreto 176/2023** de 14 de marzo, por el que se desarrollan entornos más seguros de juego, con el objetivo de reforzar la protección de las personas jugadoras más vulnerables, especialmente los/as jóvenes menores de 26 años, jugadores de riesgo y autoexcluidos/as, así como aumentar la supervisión de los operadores de juego sobre estos colectivos.

La filosofía de este Decreto es radicalmente distinta a la de la ley 13/2011. En tanto que ésta responsabiliza al jugador/a del llamado “juego responsable”, es decir es el autocontrol el medio para llegar a un juego seguro, cuando se conocen perfectamente las dificultades para dejar el juego que tiene un jugador compulsivo. El nuevo reglamento hace responsables de la protección de los/as usuarios/as más vulnerables a los propios operadores de juego. Se trata de medidas tales como disponer de un plan detallado y una persona encargada de las medidas de protección, enviar mensajes cada hora a los/as jugadores/as informándoles sobre su conducta de juego, como cantidades apostadas y pérdidas netas, fijar límites de tiempo y cantidad en determinadas apuestas, o excluir a jugadores/as vulnerables de actividades de promoción y de la lista de clientes VIP.

Las bondades de la norma para intentar controlar el juego problemático son evidentes. No obstante, llevar a cabo de manera efectiva los preceptos contenidos en este reglamento, pasa por la obligatoriedad de realizar acciones que van en contra de los propios intereses económicos de los operadores de juego, pues se estima que un 50% del gasto total en juego, lo realizan personas con un patrón de juego problemático (*Clotas, C. et al., 2020*). Requerirá por tanto, una eficaz supervisión e inspección por parte de la Administración, con la provisión de los oportunos recursos materiales y humanos para ejercerlas.

En cuanto a la legislación sobre el juego en Castilla-la Mancha, la **Ley 2/2013 de 25 de abril, del juego y las apuestas de Castilla-La Mancha** crea el marco para el desarrollo de las actividades de juego, con medidas como las renovaciones automáticas de licencias de juego o el silencio positivo en las resoluciones de solicitud de autorizaciones. En los años posteriores a la publicación de la ley, se produce una gran expansión de establecimientos de juego por la todo el territorio de la CCAA.

La Ley 5/2021 de 23 de julio, del Régimen Administrativo y fiscal del Juego en Castilla-La Mancha, deroga la norma anterior, siendo en general más proclive, al control de la oferta y a tomar medidas sobre juego responsable. En la citada Ley, la publicidad del juego se prohíbe de manera general, el silencio administrativo pasa a ser negativo, y se establecen distancias mínimas entre locales de juego y respecto a centros oficiales de enseñanza reglada. Si bien la norma se refiere únicamente a las enseñanzas de secundaria, dejando al margen los centros de primaria, universidades, centros juveniles o residencias universitarias.

Además la Ley permite a los Ayuntamientos declarar zona saturada de locales de juego áreas de su término municipal, respecto a la dispensación de licencias. Esa declaración en la práctica adolece de lentitud y rigidez al tener que aprobarse mediante figuras de planeamiento urbano de difícil tramitación.

FACTORES ECONÓMICOS

La actividad del juego tiene un fuerte impacto económico, con una importante capacidad para generar ingresos tanto directos, cuando la Administración actúa como operadora de juego, como a través de impuesto sobre el juego privado. En este sentido el sector del juego contribuye a los ingresos del Estado y de las CCAA, con los beneficios económicos y sociales que esto conlleva. En paralelo hay efectos negativos, entre otros, la ludopatía, cuya problemática se trataría de reducir y prevenir.

En España el desarrollo de actividades de juegos de azar y apuestas está sujeta a **dos diferentes ámbitos competenciales**, encargados de su regulación, supervisión y recaudación de impuestos. Por un lado la Administración General del Estado y por otra las CCAA. Los juegos de ámbito estatal serían las loterías y apuestas de la SELAE, los sorteos de la ONCE y CRUZ Roja y el juego online de ámbito estatal (la mayor parte del juego online). Las CCAA tienen competencias sobre el juego presencial privado (casinos, bingos, máquinas tipo B, salones de juego, etc.), juego online privado en su territorio, que lo tienen algunas CCAA como Castilla- La Mancha, con un volumen de actividad muy reducido, y la lotería autonómica, limitada sólo a Cataluña.

Hace aproximadamente 20 años (2002) los juegos privados eran los más importantes, representando el 61% del total. Hay que destacar que dentro de esta cifra se incluyen las máquinas tragaperras, que en esa fecha suponían el 40% de las cantidades totales de juego, muy por delante del bingo y casinos. Las loterías y apuestas del Estado representaban casi el 30% y el 9,2% los juegos de la ONCE. Por supuesto todo el juego en esos momentos era presencial.

Desde el año 2002, la situación del mercado del juego ha cambiado de manera importante en nuestro país. Algunas características del mercado nacional del juego en la actualidad son las siguientes:

1. El GGR (Gross Gaming Revenue o margen de juego) global de todos los operadores en España ha tenido un aumento muy significativo desde el año 2014 a 2019, pasando de 7.792 a 10.290 millones de euros respectivamente, lo que ha supuesto un incremento de casi un 25% en 5 años. Esta clara evolución ascendente, se ha visto mermada en 2020 como consecuencia de la pandemia por COVID 19, pero parece recuperarse en 2021.
2. El juego online ha adquirido un gran impulso, representando en el año 2021 el 9% del GGR. La evolución ha sido claramente ascendente durante la última década. Se han multiplicado por 3 las cifras de margen de juego de 2013 a 2021, así como el número de cuentas abiertas. Al mismo tiempo el juego presencial se ha reducido y han ocupado espacio las modalidades mixtas.
3. El peso relativo de las máquinas B de hostelería en el margen de juego global ha descendido por el aumento de otros sectores de juego. No obstante mientras disminuye la importancia de las tragaperras en bares y cafeterías, aumenta de manera significativa en salones de juego, bingos y casinos, multiplicándose por dos el GGR en 6 años. Las máquinas tipo B continúan siendo el sector más importante dentro del mercado del juego autonómico.
4. Han proliferado las salas y salones de juego por todo el territorio nacional. En el año 2021 se han registrado en España casi 5.000 locales de juego, (no se incluyen los establecimientos de hostelería con máquinas tipo B), de los cuales, la mayoría (76,5%) son salones de juego.
5. Los juegos de casino (ruleta, slots, póquer, blackjack, Bacará, etc.) y las apuestas, juegos especialmente problemáticos debido su capacidad de adicción sobre todo en su versión online, son los sectores de juego que más rápidamente han crecido en los últimos años. De 2017 a 2021 las cantidades apostadas en ambas modalidades se han multiplicado por dos.

Del mercado del juego en **Castilla-La Mancha**, destacamos los siguientes aspectos:

1. En el año 2022 el margen de juego de gestión autonómico era de 202,4 millones de euros, del cual el 86% pertenecía a las máquinas tipo B. Le sigue como sector más importante el de las apuestas, en segundo lugar los juegos de casino y por último el bingo.
2. Los datos de evolución muestran un aumento importante del margen de juego en la Región de 2017 a 2019 del 21,5%, siendo significativo el aumento del sector de las apuestas, pero especialmente el de las máquinas B. En 2020, las cifras se redujeron de manera importante debido a la pandemia por COVID-19 que afectó especialmente al juego presencial. No obstante, los datos de 2022 muestran una clara recuperación económica, con cifras de margen de juego cercanas a los años prepandemia.
3. Hay una tendencia a la disminución del número de máquinas tragaperras en hostelería. Actualmente existen en la Región 4.457 establecimientos de hostelería con un total de 6.427 máquinas tipo B. Aunque se trata de cifras muy elevadas, lo cierto es que en el año 2022 se han registrado en torno a 1.000 máquinas y establecimientos menos que en el año 2017. Al mismo tiempo se ha producido un importante aumento en la recaudación de máquinas B de salones de juego, bingos y casinos.

4. En cuanto al resto de casas de juego, en Castilla-La Mancha se han contabilizado en 2021 un total de 200 establecimientos: 9 casinos (en 2002 no había ninguno), 12 salas de apuestas, 7 bingos y 172 salones de juego. En los últimos 3 años se aprecia una cierta contención en cuanto al número de establecimientos de juego operativos.

Comparando las cifras disponibles de GGR y cantidades apostadas entre 2002 y 2021, observamos que mientras el volumen económico de las apuestas ha crecido de manera muy importante, multiplicándose claramente por dos, el margen de juego ha crecido en un porcentaje mucho menor, concretamente en un 10% en el total del Estado y en el mismo período. Teniendo en cuenta la inflación, los porcentajes relativos serían aún menores. Y todo ello además en un período de expansión del juego online y la proliferación de salones de juego por todo el territorio.

Estos datos dan cuenta de la estrategia seguida a largo plazo por los operadores de juego, que parece consistir en destinar una mayor cantidad a premios, para hacer más deseables los juegos y atraer al mayor número posible de jugadores/as, es decir socializar el juego. Por otro lado se han “democratizado” sectores antes destinados a las clases económicamente más favorecidas, como los juegos de casino. Esta estrategia no deja de ser negativa por incrementar las posibilidades de juego patológico al implicar a un mayor número de personas jugadoras, para obtener similares beneficios económicos. Además la publicidad y las fórmulas comerciales utilizadas, sobre todo por los operadores privados, evidencian que son los/as jóvenes y adolescentes el objetivo primordial del negocio del juego. En definitiva, se está haciendo una inversión de futuro.

FACTORES SOCIOLÓGICOS

Interacción entre los jóvenes y el juego con dinero.

En el estudio *Jóvenes, juegos de azar y apuestas* (Megías, 2020), se pone de manifiesto la normalización del juego y las apuestas como un modelo más de ocio, de carácter social y grupal. Según los resultados, los/as jóvenes y adolescentes acuden a las salas de juego en grupo y juegan en grupo. Lo hacen además como una escala previa a la realización de otras actividades de ocio posteriores, como son ir de bares o a las discotecas. En momentos de celebración también se incluye el juego, la ruleta o el bingo, o la realización de apuestas deportivas mientras se visualiza un partido con amigos o amigas.

La publicidad ligada a figuras icónicas del mundo del deporte, sobre todo del fútbol, es un elemento de normalización. Especialmente relevante es la estrategia de la venta de alcohol barato que sirve también como reclamo. Este modelo de ocio que se visualiza como el normal, el que hacen la mayor parte de los y las jóvenes se hace efectivo gracias al importante número de salas de juegos en los barrios, especialmente en los de renta más baja de las ciudades.

Los entornos de juego están muy masculinizados y con un trasfondo machista que se refiere a la procedencia del dinero de las mujeres (sobre todo de las más mayores): las mujeres se jugarían el dinero de su familia, mientras los hombres se juegan “su dinero”, el de su sueldo y por tanto pueden hacer lo que quieran con él.

Los/as jóvenes, se inician en el juego por diversión, por imitación del grupo o por simple curiosidad. El dinero en los inicios del juego no constituye la mayor motivación. Por eso, las estrategias de las empresas para captar jóvenes consisten en generar un hábito independiente de la disponibilidad de dinero a corto plazo. En una segunda etapa, cuando el hábito se ha consolidado, el dinero será la principal motivación y entonces desaparecerá la diversión. En estas circunstancias, cuando las empresas hablan de jugar con “responsabilidad” se refieren a no gastarse lo que no se tiene, pero la constante perspectiva de “recuperar” lo perdido puede demorar indefinidamente ese momento de responsabilidad, configurándose así uno de los graves problemas del juego: la deuda.

El **juego online** facilita el hábito del juego, a la vez que dificulta la capacidad de control de las personas jugadoras, ya que desde el móvil se puede estar jugando en cualquier momento y lugar. Por otro lado el uso de dinero “virtual” hace más difícil el control del gasto. Las empresas del sector del juego online disponen de estrategias para captar a los/as más jóvenes a sus páginas y fidelizarlos, así regalar jugadas con el primer depósito, dar puntos, juego simulado o el uso de la publicidad a través de los móviles, son algunas de sus técnicas publicitarias.

Por otro lado no parece haber una separación clara entre el juego online y el presencial. En los salones de juego, se hacen apuestas online, de tal forma que el hábito de juego juvenil se mueve en la permanente interacción entre lo online y offline, interacción que las empresas de juego buscan y promueve, ya que un modelo refuerza el otro.

Especial referencia merece el sector de los **videojuegos**, en el que también se está introduciendo el juego con dinero a través de las llamadas cajas recompensa, o loot boxes. Se trata de ofrecer a las personas jugadoras recompensas aleatorias de distinto valor (una vestimenta, un arma, un cosmético para el personaje) a cambio de una cantidad de dinero. Utilizan efectos visuales y acústicos similares a las máquinas tragaperras, lo que favorece el “enganche” al juego. Es una estrategia especialmente peligrosa si tenemos en cuenta que los usuarios/as de videojuegos son básicamente menores de edad y adolescentes.

Aspectos “ambientales” y geográficos en el juego, especial referencia a la ciudad del Albacete.

Utilizando técnicas metodológicas como la investigación participante y las derivas urbanas en Madrid y Vitoria-Gasteiz (*Megías et al., 2021*) se constató que las salas de juego son más numerosas en barrios con elevada densidad de población y empobrecidos. Los distritos de Madrid y Vitoria con más casas de apuestas son los centros de las ciudades, los barrios más turísticos y aquellos cuya renta per cápita está por debajo de la media. Lo que no deja de ser un “expolio” de las clases económicamente más desfavorecidas.

En cuanto al “ambiente” dentro de los salones de juego, los espacios están claramente delimitados, en función de la exposición al juego. En los locales donde hay barras de bar, ésta es la zona más visible y el centro de relaciones. Se convierte en un espacio de ocio más, formando parte de los recorridos nocturnos normalizados. En la antesala del salón principal de juego hay información sobre los distintos tipos de juego y tras esta antesala, se encuentra la sala principal donde se juega, oculta, en penumbra, sin ventanas, donde sólo hay máquinas, para que nada distraiga a los jugadores. Lo que la autora Natasha Schull (2014), llama “La Zona”, que es el espacio físico del juego, pero también un “estado psicológico”, donde las luces y el sonido de las máquinas, el consumo de alcohol y la falta de relojes, son elementos que incitan al jugador a permanecer en la zona o a desear volver a ella. Se trata de un lugar (tanto online como offline) diseñado para generar adicción al juego.

Se han detectado además otros problemas importantes en torno a algunas de estas salas de juego como las apuestas de menores de edad a través de personas intermediarias que si tienen el acceso permitido a las salas, la invitación al consumo de alcohol a los jugadores que se dejan mucho dinero en las máquinas, el trapicheo y consumo de drogas, prostitución juvenil homosexual o intercambio de bienes por dinero para apostar.

El mayor peligro que se observa es la integración y normalización social del juego, comparándolo con el caso del alcohol, que se ha constituido en la forma absolutamente normalizada de “ocio juvenil”. Las casas de apuestas se están convirtiendo en centros sociales mediados por el juego. El segundo peligro es la fantasía de la profesionalización, de hacer del juego un medio de vida, ser un “ganador”. Se trata de una fantasía especialmente relacionada con el póquer, refugio de jugadores problemáticos.

Por otro lado, la investigación “Estudio y diagnóstico sobre casas de apuestas en el municipio de Albacete (*Cuadros García, J., 2021*)”, ahonda en otro aspecto que es de crucial importancia en cuanto

a la normalización del juego. Se trata del **número y la disposición geográfica de los locales de juego en el territorio**. En la ciudad de Albacete se han contabilizado un total de 25 casas de apuestas, incluyendo el casino y el bingo. Estos locales se encuentran concentrados en 11 de los 25 barrios de la ciudad.

La mayor parte de los establecimientos de juego solicitaron licencia de apertura ante la Gerencia Municipal de Urbanismo entre los años 2014 y 2017. El elevado número de solicitudes de licencia en torno al año de publicación de la ley autonómica (2013) parece una clara reacción a las importantes posibilidades de negocio. No obstante, las fechas en que se dieron finalmente las licencias de apertura, se demoraron bastante, siendo así que 20 de los 25 establecimientos abrieron entre 2017 y 2020, es decir casi 3 años de desfase respecto a las fechas de solicitud. En cuanto a la actividad registrada, no existe una tipificación y la mayor parte de ellos se inscriben como salones de juego. Es relevante que casi la mitad tienen servicio de barra, cafetería o bar, lo que posibilita la integración de los espacios de juego en la oferta normalizada de bares de la ciudad.

Se han identificado aquellos distritos que tienen una densidad de establecimientos de juego superior a la media en relación a su población. Se trata de una información valiosa para evitar la autorización de futuras licencias de juego en los barrios de los distritos saturados, conforme se establece en la Disposición Adicional 4ª de la Ley 5/2021. Según los resultados de este análisis, la densidad de los establecimientos de juego en el municipio de Albacete es de 14 por 100.000 habitantes, y por tanto 8 de los 11 barrios en los que hay salas de juegos podrían ser declarados como zonas saturadas de establecimientos de juego.

Teniendo en cuenta la ubicación de cada salón de juegos, y una distancia de 500 metros en torno a él, la inmensa mayoría de la población del núcleo urbano de Albacete, tiene un muy fácil acceso a una casa de apuestas. Por otro lado, la Ley 5/2021 establece que la distancia mínima que ha de existir entre establecimientos de juego es de 150 metros, y a un centro educativo de secundaria 300 metros, ya que los centros escolares de primaria y otros centros juveniles quedan excluidos de dicha exigencia. Tras la investigación geográfica se concluye, que al menos 2 salones de juego no cumplirían con la distancia mínima entre ellos y 11 de los 25 no cumplirían con la distancia a centros educativos de secundaria, de acuerdo con la legislación actual, aunque respetaban la normativa anterior (Ley 2013) en el momento en que se expidieron las licencias de apertura de esos locales.

FACTORES PSICOLÓGICOS

No todas las personas que juegan desarrollan una adicción al juego. Existen aspectos socioculturales y personales que lo pueden estimular. La adicción al juego se consolida a través de un proceso en el que intervienen varios factores. En primer lugar hablaríamos de factores antecedentes, (aspectos socioculturales, familiares o personales) que son aquellos que favorecen el inicio en el juego, y en segundo lugar factores que consolidan la adicción (*Chóliz, 2006*).

Entre los primeros, es especialmente relevante la cultura del juego. España es un país con una importante cultura del juego, ya que se favorece socialmente y llega a ser una forma de interacción familiar y laboral. Los valores materialistas, el dinero, la riqueza que se puede comprar, ocupan una posición muy importante en los valores sociales. La publicidad es también un elemento de aprendizaje y de interiorización del mismo. La presión del grupo y emulación de las conductas de amigos/as y compañeros/as, y por último y no menos importante, la búsqueda de nuevas sensaciones.

Estarían por otro lado las características y circunstancias personales que pueden actuar como elementos de protección o como factores de riesgo. Respecto a estos últimos, la falta de habilidades personales para la resolución de problemas familiares, laborales o sociales, junto con la posibilidad de entender el juego como una fuente de alivio de tensiones y evasión de los problemas, podrían derivar en un juego patológico

En cuanto a los factores que consolidan la adicción estarían el reforzamiento positivo que tiene que ver con la necesidad de obtener alguna recompensa para consolidar la conducta. Los premios refuerzan la continuidad en el juego, sobre todo si son inmediatos. Los estímulos condicionados, que son factores ambientales como las luces de una máquina o el ruido de la ruleta y generan respuestas condicionadas a favor del juego. Finalmente el sesgo cognitivo, mediante el cual la persona jugadora tiende a pensar que su conocimiento y experiencia le permite controlar el juego. No deja de ser una ilusión, ya que los juegos de azar se rigen por las leyes de la probabilidad, y están diseñados para que la banca siempre gane, por lo que a la larga cuanto más se juega más se pierde. En este sentido, los investigadores advierten de que el **juego online** puede derivar más fácilmente hacia un juego patológico que el presencial, debido sobre todo a la elevada accesibilidad, ya que se puede jugar desde el móvil literalmente todo el día desde cualquier lugar y de forma privada, lo que dificulta el control.

Las **máquinas tragaperras** constituyen el paradigma de la adicción al juego por ser las responsables de un elevado número de casos de ludopatía en España. La presencia de los factores antes mencionados favorece su gran capacidad para generar adicción. Se trata de máquinas muy accesibles, las apuestas son pequeñas, asequibles para cualquier persona. La recompensa es inmediata, lo que refuerza la repetición de la conducta. Hay también una ilusión de control, en el ya que el jugador o jugadora ha de accionar una serie de dispositivos antes de que salga la combinación, que en realidad es fruto del azar. Por último hay una importante estimulación audiovisual, con sonidos y luces que provoca el deseo de jugar.

EPIDEMIOLOGÍA DEL JUEGO PATOLÓGICO EN CASTILLA-LA MANCHA

Mediante el indicador de admisiones a tratamiento, se registran todas las personas que inician tratamiento de deshabituación por abuso de drogas y adicciones comportamentales como la ludopatía. El tratamiento de esta patología psiquiátrica, la realizan profesionales cualificados en las 9 Unidades de Conductas Adictivas (UCA) del SESCAM, todos ellos centros ambulatorios de tratamiento.

Según la información obtenida a través de este importante indicador, en Castilla-La Mancha el número de pacientes con ludopatía ha ido aumentando progresivamente, multiplicándose por 2,5 de 2012 a 2019, llegando a alcanzar casi 200 casos en ese último año. Durante los años 2020 y 2021 el número de admisiones desciende de manera importante debido a la pandemia por COVID-19.

El juego patológico es la adicción sin sustancia más prevalente, suponiendo más del 75% de los inicios de tratamiento por adicciones comportamentales. Porcentualmente ha ido creciendo, respecto al total de admisiones a tratamiento, tanto por abuso de drogas como comportamentales. En 2019 representaba el 6,7% del total de inicios de tratamiento por adicciones.

Los/as pacientes llegan mayoritariamente derivados desde los servicios sanitarios de atención primaria y especializada, no obstante hay un número importante de personas (43%) que van a tratamiento a través de otros servicios o por iniciativa propia o de familiares. Esta posibilidad facilita bastante el acceso a terapia para iniciar el proceso de deshabituación.

En su mayor parte se trata de nuevos/as pacientes, pues sólo en torno al 30% ha tenido tratamientos previos para deshabituación por juego patológico u otras adicciones. Las UCA de Puertollano, Guadalajara y Albacete destacan especialmente por la elevada proporción de casos de ludopatía que atienden, en relación al número total de pacientes tratados por adicción con y sin sustancia.

Respecto a las características sociodemográficas de esta población, lo primero que destaca es el elevado número de hombres (92%), en relación a las mujeres (8%) que inician tratamiento por juego compulsivo. Esta última cifra es muy inferior a la que representan las mujeres tratadas por adicción a drogas, que está en torno al 20%. No obstante se aprecia una clara tendencia al incremento de mujeres en tratamiento, pues el porcentaje se ha multiplicado por 2 en los 5 años que llevamos

registrando esta información. La edad media en la que inician el tratamiento está cerca de los 40 años, edad muy similar a la media de los/as pacientes que van a tratamiento por adicción a drogas.

El consumo de sustancias psicoactivas es bastante corriente en las personas que inician tratamiento por ludopatía, el 43% ha consumido alguna en los 30 días previos al inicio de tratamiento. Las drogas relacionadas con el juego patológico son en primer lugar el alcohol, el tabaco, la cocaína y en último término el cannabis.

En cuanto a las fórmulas de convivencia, la mayor parte (46%) viven con la familia de origen, lo que demuestra la dificultad de este colectivo para mantener una familia propia. Especialmente significativa es la edad en la que se iniciaron en el juego con dinero. La media general está en 25 años y comenzaron a jugar más jóvenes los hombres que las mujeres. Hay que destacar que una persona de cada 5 se inició en los juegos de azar siendo menor de edad y el 12% con 18 años. La prevención en adolescentes y el control del juego en menores es fundamental para no derivar en futuras ludopatías.

PREVALENCIAS DE JUEGO ENTRE LA POBLACIÓN DE CASTILLA-LA MANCHA, SEGÚN LAS ENCUESTAS.

POBLACIÓN GENERAL

En Castilla-La Mancha, una parte muy importante de la población de 15 a 64 años, casi la mitad (46%) ha jugado en el último año, el 25% lo hace en el último mes y un 2,4% a diario. En cuanto a la modalidad de juego, en general las personas encuestadas prefieren el juego presencial al juego online. No obstante, el juego a través de Internet cada vez es más corriente y se ha multiplicado por 2 en los último cinco años, mientras el juego presencial ha disminuido de forma importante a partir de 2020, debido en parte a la pandemia por COVID-19. Los datos de prevalencia de la Región respecto a España son similares en el juego online y menores que la media nacional respecto al presencial.

Los tipos de juego más utilizados son las loterías, a las que juegan más del 40% de la población, las loterías instantáneas o rasca y las quinielas de fútbol, fuera de Internet. A través de la red, son más corrientes las apuestas deportivas, loterías y juegos de casino. Por otro lado la frecuencia de juego, que es un factor de riesgo a considerar, es mayor en el juego online que en el presencial. Las personas usuarias del juego online apuestan más a menudo mensual y semanalmente. También la frecuencia de juego es mayor en la Región que a nivel nacional.

Las apuestas realizadas por los/as jugadores/as son de mayor cuantía en el juego online que en el presencial. Así tenemos que casi la mitad de la población encuestada que ha jugado en el último año online, su apuesta mayor ha sido de más de 30 euros, mientras que en el juego presencial sólo se han apostado esa cantidad el 17%.

Los resultados de la escala sobre juego problemático nos indica que 1,1% de la población de 15 a 64 años de Castilla-La Mancha tienen un posible trastorno por juego, y ese porcentaje se multiplica por 4, entre las personas jugadoras. El mayor riesgo de juego problemático lo encontramos en el juego online frente al presencial.

Las diferencias por género encontradas en el estudio son bastante significativas. Los hombres juegan en mayor proporción que las mujeres, especialmente a través de Internet, donde los porcentajes masculinos duplican a los femeninos. El colectivo de mujeres juega menos frecuentemente que los hombres, y sus apuestas máximas son menos cuantiosas. En cuanto a tipo de juego, encontramos diferencias importantes en las quinielas y apuestas deportivas tanto online como presenciales, juegos muy masculinizados. Sólo en el bingo presencial el porcentaje de mujeres supera al del colectivo masculino. En cuanto a la edad, son los mayores quienes juegan en mayor proporción, y los más jóvenes (20-39 años) los que apuestan en mayor medida a través de Internet.

ESTUDIANTES

El estudio realizado a los adolescentes través de la encuesta ESTUDES, demuestra la importancia del juego con dinero entre los/as más jóvenes. Uno de cada 5 estudiantes de 14 a 18 años de Castilla-La Mancha, ha apostado dinero en los juegos de azar en los últimos 12 meses. En el territorio nacional el porcentaje es aún mayor, suponiendo un 25% de la muestra.

Si atendemos a la modalidad de juego, los/as adolescentes juegan en mayor medida de manera presencial que online. No obstante, las diferencias entre un medio y otro tienden a confluir, ya que las cifras de evolución muestran un aumento importante del juego online, multiplicándose casi por dos desde 2014 a 2021. Las cifras de juego presencial se mantienen más estables, con algunos picos de sierra. Además nos encontramos con que los porcentajes de juego a través de Internet entre los/as adolescentes son mayores que en población general.

Según el género, los chicos son los mayores usuarios de los juegos de azar, tanto de forma presencial como a través de la Red. Las diferencias en el juego por Internet son más acusadas entre ambos sexos que respecto al juego presencial, suponiendo el porcentaje masculino más del triple que el femenino. No obstante la evolución en el consumo de juego por parte de las chicas es claramente ascendente, sobre todo en lo que respecta al juego online, cuyas cifras se han multiplicado por más de dos según los datos de las últimas encuestas.

Considerando los **tipos de juego**, los más corrientes son los juegos de loterías, loterías tipo “rasca” y quinielas fuera de Internet. Dentro de Internet destacan sobre todo los juegos en casino, las apuestas deportivas y los juegos de cartas con dinero. Según el género los chicos tienen las mayores prevalencias respecto a las chicas en juegos deportivos, uso de tragaperras, juegos de cartas con dinero y juegos en casino online. Por otro lado, se igualan bastante más en los juegos de lotería y lotería instantánea presencial. El bingo presencial, es el único juego donde las chicas presentan un porcentaje algo más elevado que los chicos.

Especialmente preocupante, resulta el elevado número de **menores** de edad que consumen juegos de azar, cuando la posibilidad de realizar apuestas deportivas, o el acceso a loterías o tragaperras deberían estar vedado para este colectivo, según la legislación vigente. Los resultados de la encuesta ESTUDES 2021 nos confirma que casi 1 de cada 5 menores de edad han jugado alguna vez en el último año dentro y/o fuera de Internet. Además la edad de inicio en el juego es muy temprana, por término medio está en torno a los 15 años, comenzando ligeramente antes las chicas que los chicos.

En cuanto al acceso al juego por internet, los datos de encuesta nos indican que los operadores de juego no pidieron datos personales ni de identificación a una parte importante de las personas encuestadas. Otros menores pudieron entrar dando una identidad falsa o usando la identificación de personas adultas. La necesidad de controlar el acceso tanto online como presencial de los/las menores al juego es evidente.

Según los resultados de la escala Lie/Bet, casi el 4% de los/as estudiantes de 14 a 18 años pueden tener problemas con el juego, cifra mucho mayor que la encontrada en población general. Los chicos presentarían mayores problemas que las chicas según esta escala, y también las cifras regionales de juego problemático serían algo mayores que las nacionales. Por otro lado, una mayor frecuencia de uso puede ser un indicador de normalización del juego o incluso de juego problemático. Entre la población escolar, 1 de cada 5 juegan semanalmente a través de la red. La frecuencia de juego es mayor entre los/as estudiantes que en la población general en lo que respecta al juego online. Por sexo, la frecuencia de juego, ya sea fuera o dentro de Internet, es más relevante en los chicos que en las chicas.

La asociación del **consumo de sustancias psicoactivas** con el juego de azar suele ser un tándem que implica riesgos, ya que el consumo de drogas desinhibe y se pierde la percepción de riesgo, facilitando apuestas onerosas. Del estudio realizado en este sentido, se desprende que los/as adolescentes que han jugado con dinero en el último año, han consumido alcohol abusivo (borracheras y atracones de alcohol) en mayor medida que quienes no han jugado, además han consumido en mayor proporción drogas ilegales como cocaína y cannabis. En cuanto al género, los

chicos que dicen haber jugado dinero hacen mayor uso de drogas que las chicas jugadoras en todas las sustancias, a excepción de los hipnosedantes.

El **dinero** es un valor y una preocupación que parece estar muy presente en los y las jóvenes, como se desprende de los 21 millones de resultados obtenidos a través de Google cuando hemos preguntado sobre cómo ganar dinero si eres adolescente en Internet. Por otro lado es uno de los aspectos centrales del juego. En este sentido nos planteamos dos problemas, el primero sobre cuál ha sido la apuesta máxima que han realizado los/as estudiantes en un solo día. El resultado es que en el juego presencial lo más corriente es jugar menos de 6 euros, mientras que el valor modal en el juego online está entre 6 y 30 euros. Podemos afirmar pues, que los/as estudiantes, como sucede entre la población general, arriesgan más dinero dentro que fuera de Internet. También realizan apuestas más onerosas los chicos que las chicas.

Respecto al segundo punto, cuales son los medios económicos de los menores para apostar a través de Internet, es bastante factible que en la mayor parte de los casos los padres o tutores les permitan tener una tarjeta bancaria, ya que se está extendiendo el uso de la aplicación Bizum para realizar transferencias de pequeña cuantía a través del móvil. El uso generalizado de la banca online pueda dejar desprotegidos a los/as menores, ya que es difícil que los padres cuenten con un control total de las transacciones de sus hijas e hijos.

RECOMENDACIONES

Visto:

- La extensión social y económica de los juegos de azar en Castilla-La Mancha.
- Las importantes prevalencias de juego en la población, especialmente entre los escolares.
- La elevada accesibilidad del juego por la proliferación de salas de apuestas y el juego online, muy adictivo y utilizado sobre todo por los/as más jóvenes.
- La estrategia de socialización del juego seguida a largo plazo por los operadores de juego y la evidencia de que son los/as jóvenes y adolescentes el objetivo primordial del negocio del juego.
- La creciente normalización del juego dentro del ocio juvenil.
- Y el significativo aumento de los casos de ludopatía.

Se propone una intervención ya “clásica” para atajar cualquier tipo de adicción:

1. Control de la oferta.
2. Medidas preventivas, especialmente entre la población más vulnerable.
3. Tratamiento adecuado de las personas afectadas por ludopatía.

1.- CONTROL DE LA OFERTA.

Se plantean medidas básicamente legislativas y de inspección en el cumplimiento de la legalidad vigente.

- Se propone ampliar la distancia mínima de 300 metros entre los establecimientos de juego y un centro escolar, no sólo a centros de enseñanza secundaria, sino a centros de infantil y primaria y otros normalmente frecuentados por jóvenes, como centros universitarios, bibliotecas, centros juveniles o residencias universitarias.

- Facilitar a los Ayuntamientos la declaración de zonas o barrios saturados de establecimientos de juego a través de fórmulas menos complejas que las establecidas actualmente mediante el planeamiento urbano, como pueden ser las ordenanzas municipales o la aprobación del Pleno.
- Asegurar un mayor control del cumplimiento de la legalidad vigente en materia de juego presencial, adecuando los medios humanos para ejercerla. En Castilla-La Mancha se dotaron 3 plazas de inspectores de juego para las 5 provincias. Teniendo en cuenta que actualmente hay 4.657 establecimientos de juego, incluyendo los de hostelería con máquinas tipo B y la gran extensión geográfica de la región, se ha de plantear la suficiencia de las 3 plazas actuales.
- Regular, las llamadas cajas de recompensa y en general el sector de los videojuegos con dinero, con el objetivo de proteger a los/as adolescentes y menores, que son los/as mayores usuarios/as de estos juegos.
- En el ámbito de aplicación de la Ley 13/2011, y especialmente en lo que se refiere al juego online estatal, dotar de suficientes medios económicos y humanos para vigilar el cumplimiento de las medidas de protección a jóvenes, jugadores de riesgo y personas autoexcluidas contempladas en el R.D. 176/2023.
- Hemos comprobado que 1 de cada 5 menores juega en Castilla-La Mancha, por ello es imprescindible el control de acceso de este colectivo a los salones y establecimientos de juego presencial. La misma prevención se hace en lo que respecta a las personas autoexcluidas, mediante las medidas antes apuntadas de una adecuada acción inspectora.
- En cuanto al juego online, es importante la búsqueda de fórmulas que impidan el acceso de los menores y las personas autoexcluidas por suplantación de identidad de un adulto o con identidad falsa. Actualmente se disponen de medios electrónicos efectivos para asegurar la identificación de personas, como la firma electrónica, DNI electrónico, Clave electrónica, etc. Todos ellos vinculados a una autorización administrativa o policial, de tal forma que con su aplicación los menores y otros colectivos de riesgo quedarían automáticamente excluidos del juego por Internet.

2.- MEDIDAS PREVENTIVAS, ESPECIALMENTE ENTRE LA POBLACIÓN MÁS VULNERABLE

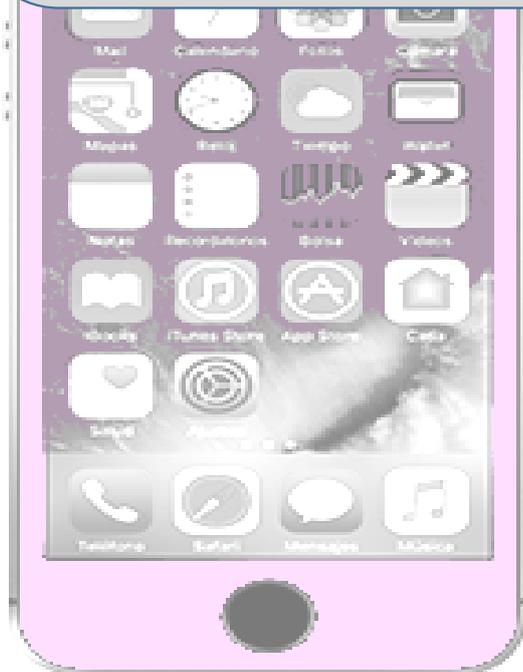
- Uno de los mayores peligros observados es la integración y normalización social de los juegos de azar en las fórmulas de ocio de jóvenes y adolescentes. Se plantea como una posible medida preventiva, que la administración más cercana a la ciudadanía, los Ayuntamientos, puedan ofrecer programas de ocio juvenil alternativos a los bares y las casas de apuestas, priorizando los barrios más empobrecidos y con menores equipamientos.
- Realización de programas informativos a los/as adolescentes sobre la problemática en torno a los juegos de azar, con la intención de contrarrestar la publicidad de los operadores de juego sobre las bondades del mismo.
- En el uso del dinero electrónico, los padres y madres, deberán considerar la idoneidad de ofrecer a sus hijos e hijas menores el uso generalizado de tarjetas de crédito o débito y la aplicación Bizum, por cuanto pueden quedar desprotegidos/as frente a los riesgos de los juegos de azar, entre otros. Sería conveniente ofrecer información adecuada a las familias respecto a este punto.
- De forma general, e implicando a distintos sectores sociales, medios de comunicación, redes sociales, familia y escuela, promover una educación en valores no materialistas entre los/as adolescentes, poniendo en tela de juicio la cultura del dinero fácil y del “pelotazo”.

4.- TRATAMIENTO ADECUADO DE LAS PERSONAS AFECTADAS POR LUDOPATÍA.

- Actualmente existen 9 UCA en el SESCAM con equipos multidisciplinares expertos en el tratamiento de las adicciones. Se hace imprescindible mantener estos centros y equipos, dotándolos del personal suficiente y la formación necesaria para llevar a cabo su labor en el tratamiento de las ludopatías, considerando el aumento del número de pacientes con esta patología.



BIBLIOGRAFÍA



BIBLIOGRAFÍA

- Banco Bilbao-Vizcaya -BBVA (2023). La 'app' de BBVA en España para menores registra más de 300 operaciones al día a través de Bizum. Disponible en: <https://www.bbva.com/es/es/innovacion/la-app-de-bbva-en-espana-para-menores-registra-mas-de-300-operaciones-al-dia-a-traves-de-bizum/>
- Bueno-Sáiz, O. (2021). El controvertido diagnóstico del trastorno de adicción a los videojuegos y la evolución del mismo durante la pandemia COVID-19: a propósito de un caso clínico. *Psiquiatría Biológica*, sep-dic 28(3): 100335.
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26(2), 91-95.
- Carbonell, X, Montiel, I. (2013). *El juego de azar online en los nativos digitales*. Valencia: Tirant Humanidades.
- Chóliz, M. (2006). Adicción al juego de azar. Valencia: Universitat de València. Disponible en: <http://www.uv.es/choliz>
- Chóliz, M. (2014). Propuesta de regulación del juego en España como sistema de prevención de la adicción al juego. *Informe presentado en la Ponencia Mixta Congreso-Senado para el estudio del Problema de las Drogas. Madrid: Congreso de los Diputados, julio 2014.*
- Chóliz, M (2017). Apuestas y juego online. *Proyecto Hombre*, 93, 12-14.
- Chóliz, M. (2014). "Juego Ético": un compromiso en la prevención de la adicción al juego desde el ámbito político y social. *Revista Española de Drogodependencias*, 39 (4) 5-9.
- Chóliz M, Sáiz J. (2016). ¿Por qué (también) es tan difícil legislar sobre juego en España? Un 'déjà vu' de lo ocurrido con el alcohol. *Adicciones*, vol. 28, nº4, 189-194.
- Clotas C.; Bartroli M.; Caballé M.; Pasarín MI.; Villalbí JR. (2020). El negocio de los juegos de azar: una perspectiva desde la salud pública. *Revista Española de Salud Pública*, 94, 15 junio, 1-10.
- Cuadros García, J. (2021). Estudio y diagnóstico sobre casas de apuestas en el municipio de Albacete. Albacete: Ayuntamiento de Albacete.
- De la Fuente, A. (2022). La evolución de la financiación de las Comunidades Autónomas de régimen común, 2002-2020. Estudios sobre la Economía Española 2022/22. Fedea. Disponible en: <https://documentos.fedea.net/#year/2022>
- DGOJ. Dirección General de Ordenación del Juego (2023). Informe Anual. Datos del Mercado Español del Juego 2021. Disponible en: <https://www.ordenacionjuego.es/es/datos-mercado-espanol-juego>
- DGOJ. Dirección General de Ordenación del Juego (2023). Informe anual. Mercado de juego online estatal 2021. Disponible en: <https://www.ordenacionjuego.es/es/mercado-juego-online-estatal>
- DGOJ. Dirección General de Ordenación del Juego (2023). Memoria anual (2002-2020). Disponible en: <https://www.ordenacionjuego.es/es/memorias-informe-anual>
- Dirección General de Tributos y Ordenación del Juego. JCCM. (2023). Estudio planificación máquinas de juego tipo B y establecimientos de juego.

Fundación Junior Achievement, Universidad de Murcia, MetLife, (2016). Informe Educación financiera. ¿Qué debemos hacer?. Estudio y diseño de un marco educativo de formación financiera según las necesidades de los jóvenes en las distintas edades. Disponible en: <https://fundacionjaes.org/wp-content/uploads/2016/06/Estudio-de-Educaci%c3%b3n-financiera-JA.pdf>

Gómez Yañez, J.A. Anuario del Juego en España (2019-2022). CEJUEGO.

La Información (2023). El control parental se queda corto en Bizum tras su éxito entre adolescentes. Disponible en: <https://www.lainformacion.com/empresas/bizum-control-parental-adolescentes/2880002/>

Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego. Disponible en: <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2011-9280>

Ley 2/2013 de 25 de abril, del juego y las apuestas de Castilla-La Mancha. Disponible en: <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2013-10413>

Ley 5/2021 de 23 de julio, del Régimen Administrativo y fiscal del Juego en Castilla-La Mancha. Disponible en: https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2021-18039

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

Megías, I. (coord.); Orgaz, C.; García, M.C.; Amézaga, A. y Carrasco, C.L. (2021). ¿Qué nos jugamos? Análisis del juego off y online a partir de las experiencias y las autorrepresentaciones de las personas jóvenes dentro de contextos socioeconómicos, culturales y relacionales. Estudio comparado en Madrid y Vitoria-Gasteiz. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad.

Observatorio de Drogodependencias de Castilla-La Mancha (2022). Admisiones a tratamiento por consumo de sustancias psicoactivas. (Datos 2020-2021). Toledo: Consejería de Sanidad. Disponible en: https://sanidad.castillalamancha.es/sites/sescam.castillalamancha.es/files/documentos/paginas/arcivos/admisiones_a_tratamiento_datos_2020-2021.pdf

Observatorio de Drogodependencias de Castilla-La Mancha (2022). Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias. ESTUDES 2021. Principales Resultados. Toledo: Consejería de Sanidad. Disponible en: https://sanidad.castillalamancha.es/sites/sescam.castillalamancha.es/files/documentos/paginas/arcivos/principales_resultados_encuesta_estudes_2021.pdf

Observatorio de Drogodependencias de Castilla-La Mancha (2023). Informe Ejecutivo EDADES 2022. Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España. Castilla-La Mancha. Toledo: Consejería de Sanidad. Disponible en: https://sanidad.castillalamancha.es/sites/sescam.castillalamancha.es/files/documentos/paginas/arcivos/informe_ejecutivo_edades_2022_clm.pdf

Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones – OEDA (2022). *Informe sobre adicciones comportamentales. Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en España. EDADES y ESTUDES*. Madrid: Ministerio de Sanidad. Disponible en: https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2022_Informe_Trastornos_Comportamentales.pdf

Pérez Camarero, S. (dir.) (2018). *Juventud y juegos de azar. Una visión general del juego en los jóvenes*. Madrid: INJUVE. Plan Nacional sobre Drogas – PNSD (2022). Encuesta sobre uso de drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES 1994-20121). Madrid: Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e igualdad. Disponible en:

https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/ESTUDES_2022_Informe.pdf

Plan Nacional sobre Drogas – PNSD (2022). *Encuesta sobre alcohol y otras drogas en España (EDADES 1995-2022)*. Madrid: Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e igualdad. Disponible en:

https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2022_Informe_EDADES.pdf

Real Decreto 958/2020 de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego. Disponible en: <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2020-13495>

Real Decreto 176/2023 de 14 de marzo, por el que se desarrollan entornos más seguros de juego. Disponible en: https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2023-6735

SELAE. Loterías y Apuestas del Estado (2023). Historia. Disponible en:

<https://www.selae.es/es/web-corporativa/quienes-somos/la-empresa/historia>

Wikipedia (2018). Videojuegos. Caja de recompensas. Disponible en:

https://es.wikipedia.org/wiki/Caja_de_recompensas
