



Impacto de los factores socio-ambientales en la ludopatía y su relación con la necesidad de la prevención a través de normativas del juego. Consideraciones sobre el Anteproyecto de la Ley del Juego de la Comunidad Valenciana (España)

Impact of socio-environmental factors on compulsive gambling and the need for prevention through gambling regulations. Considerations of the Draft Law on Gambling by the Regional Valencian Government (Spain)

M.^a Consuelo Tomás Benlloch

Instituto Valenciano de Ludopatía y Adicciones No Tóxicas

Recibido: 10/11/2019 · Aceptado: 04/12/2019

Resumen

Desde que el juego se legalizara en España en 1977, bingos, casinos y máquinas tragaperras irrumpen con fuerza en nuestras ciudades y, en poco tiempo, aparecen los primeros casos de ludopatía en España. Lejos de tomar medidas para frenar esta situación, la fácil accesibilidad al mundo del juego, la proliferación de locales para jugar y aparición de nuevos juegos con el potencial adictivo más elevado (p. ej. juego online y apuestas deportivas) han contribuido, entre otros factores, a que la ludopatía se haya convertido en un grave problema en la sociedad, de la que no están exentos los menores de edad. En este artículo se exponen factores predisponentes en la ludopatía, siendo de especial relevancia, la necesidad de llevar a cabo por parte de las Administraciones medidas legales para proteger al ciudadano de la ludopatía y generar políticas de juego responsable. En este contexto se analiza el Anteproyecto de Ley que el Consell de la Generalitat Valenciana aprobó el pasado 25 de octubre de 2019 en relación a la Ley del Juego en la Comunidad Valenciana (España) y se detallan algunas consideraciones a tener en cuenta en la reglamentación del juego tanto por parte de las Cortes Valencianas como por parte de otras instituciones autonómicas o de ámbito estatal.

Palabras Clave

Ludopatía, Adicción al juego, Normativa, Anteproyecto de Ley de la Comunidad Valenciana.

— Correspondencia a: _____
M.^a Consuelo Tomás
e-mail: info@adiccionesvalencia.es



Abstract

Since gambling was legalized in Spain in 1977, bingos, casinos and slot machines underwent an enormous boom in our cities and, in a short time, the first cases of compulsive gambling in Spain appeared. Far from taking measures to curb this situation, easy accessibility to the gambling world, the proliferation of places to gamble and the appearance of new, more addictive gambling (pj, online gambling and sports betting) have contributed, among other factors, to gambling having become a serious problem in society, from which minors are not exempt. In this article, predisposing factors in compulsive gambling are described, with the need for the Administration to implement legal measures protect citizens from gambling and generate responsible gambling policies have become particularly relevant. In this context, the Draft Law that the Regional Valencian Government approved on October 25, 2019 in relation to the Gambling Law in the Region of Valencia (Spain) is analyzed and some considerations to be taken into account in the regulation of gambling are detailed by the Valencian Courts and also by other regional or state-level institutions.

Key Words

Compulsive gambling, Pathological gambling, Regulations, Draft Law of the Region of Valencia.

Es en 2013, el año en el que el juego patológico (ludopatía) ha sido reconocido como un trastorno adictivo por la Asociación Americana de Psiquiatría (A.P.A.) en el DSM V. Hasta ese momento, el juego se consideraba un trastorno de control de los impulsos por la A.P.A. que lo incluye por primer vez en 1980 como un trastorno en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (D.S.M. III). De igual forma, la consideración del juego como una categoría diagnóstica por parte de la Organización Mundial de la Salud (OMS) en su Clasificación Internacional de las Enfermedades (CIE10) se desarrolla en 1992. El hecho de que el juego patológico, bien como trastorno del control de los impulsos y, hace unos años, por la A.P.A. como trastorno adictivo, puede parecer que no tenga demasiada importancia. Sin embargo, el que tanto

la A.P.A. como la OMS lo incluyera en sus clasificaciones fue el primer paso para que dentro de la profesión y sociedad, se dejara de considerar la ludopatía como un vicio. Este reconocimiento del juego patológico como trastorno abre las puertas para que se crearan recursos asistenciales especializados en la prevención, investigación y tratamiento de la ludopatía.

En relación a la evolución del juego en España, éste se legaliza en 1977. Antes de esa fecha solo existía la lotería nacional, cupones de la O.N.C.E y quinielas de fútbol. El resto de juegos, como las timbas, se consideraban ilegales. A principios de los 80 a raíz de la legalización del juego, irrumpen con fuerza las máquinas tragaperras en los bares y salones, bingos en los barrios y casinos en las ciudades de nuestro país. En esos años no se hablaba de ludopatía. ¡Claro! Era un problema nue-



vo que se estaba gestando sin que fuéramos conscientes de las graves consecuencias que iba a tener en nuestra sociedad. Más tarde, surgen bonolotos, primitivas, euromillón... y, por si fuera poco, con las Nuevas Tecnologías, cobra especial protagonismo el juego *online*. Recordamos que cuando se legalizó el juego, en los salones de juego solo había máquinas tragaperras y recreativas, pero hace años las apuestas deportivas y ruleta electrónica han hecho su aparición en salones de juegos y, también las máquinas de apuestas deportivas se han incorporado en establecimientos de hostelería y similares. Pese a que el número de personas enganchadas al juego no ha parado de crecer desde que se autorizara el juego en España, nuevos juegos con un potencial adictivo más elevado se han permitido. Tal es el caso, como acabamos de mencionar, de las apuestas deportivas que ya, sea de forma presencial en bares y salones de juego u *online*, se han convertido en la lacra de muchas familias afectando sobre todo a los más jóvenes.

A finales de los 80 se crea el primer centro en España especializado en la prevención, diagnóstico, tratamiento e investigación del juego patológico en la Comunidad Valenciana: el Instituto Valenciano de Asistencia al Jugador Patológico, actualmente el Instituto Valenciano de Ludopatía y Adicciones No Tóxicas. El problema de la ludopatía en ese momento ya era patente en España y empiezan a aparecer las primeras publicaciones en relación a la problemática de la ludopatía (Robert, Tomás, Ridaura, Senent y Botella, 1991; Tomás, Robert, Ridaura, Senent, y Botella, 1991; Becoña, 1999, Sáiz e Ibáñez, 1999; Fernández-Montalvo, Báez y Echeburúa...). En cuestión de pocos años desde la aparición de las máquinas tragaperras,

bingos y casinos, personas de toda condición social y edades se estaban quedando “enganchadas” al mundo del juego. Eran las familias, sobre todo, las que desesperadas por las deudas, mentiras y conflictos originados por el problema de ludopatía que presentaban sus hijos –algunos menores de edad –, parejas, hermanos, padres... solicitaban ayuda para poder gestionar la situación o, cuando los propios afectados por la ludopatía buscaban solución a sus problemas cuando esta situación ya era límite. Aunque en esas fechas, las personas que acudían a consulta no utilizaban el término ludopatía, todos los profesionales desde diferentes ámbitos, fuimos conscientes de que la ludopatía se estaba convirtiendo en un gravísimo problema.

Actualmente se está haciendo mucho hincapié en la problemática de la ludopatía en la juventud. Sin embargo, el juego en los menores y jóvenes, no es un tema nuevo. Ya a finales de los 80, advertimos a las administraciones que el número de personas atrapadas en las redes de los juegos de azar, estaba creciendo de forma alarmante y que menores de edad estaban “enganchados” a las máquinas tragaperras. Lo que suponía un grave incumplimiento de la Ley porque solo podían jugar los mayores de 18 años. Por otra parte, en aquel momento en los salones de juego, también había máquinas de videojuegos, tipo ARCADE o billares, y de la misma forma, comunicamos a las administraciones que, pese a que había menores y jóvenes que solo accedían para jugar a los videojuegos o billares y no para meter dinero en las máquinas tragaperras, era inconcebible que solo una mampara separara el espacio de los videojuegos del espacio en el que estaban ubicadas las máquinas tragaperras. Pensemos que niños y adolescentes estaban a dos pasos



viendo cómo se jugaba a las máquinas tragaperras que les invitaban a jugar con sus luces, sonidos y mensajes transmitiendo la idea de conseguir dinero fácil si echaban monedas en las tragaperras. Es comprensible que esta realidad estaba favoreciendo el que los jóvenes se sintieran tentados a jugar.

Paulatinamente el juego *online* va adquiriendo protagonismo y la primera ley española para regularizar los juegos de azar por Internet fue publicada en el BOE en 2011 (Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego), pero no fue hasta 2012 cuando entra en vigor el régimen sancionador de ésta y se conceden las primeras licencias en España. En caso de no poseer autorización o licencia específica, las webs de juego *online* quedarían bloqueadas para los usuarios españoles. Tras la regulación de los casinos y casas de apuestas por Internet se creó la Dirección General de Ordenación del Juego (DGJO), entidad con la potestad para conceder las licencias de juego y de supervisar las actividades relacionadas con la explotación de los juegos de azar *online*. La DGJO junto con la Asociación para la Autorregulación de la Comunicación Comercial (AUTOCONTROL) establecieron un Código de Conducta sobre comunicaciones comerciales de las actividades relacionadas con los juegos de azar. Sin embargo, continúa siendo una asignatura pendiente el Reglamento sobre publicidad y juego.

Hasta aquí hemos expuesto brevemente algunos aspectos que nos ayudan a entender las raíces de los diferentes juegos en España y normativa que les acompaña. Otros aspectos que nos ayudan a comprender el problema de la ludopatía o adicción a los juegos de azar se relacionan con los factores predisponentes que favorecen el inicio

y mantenimiento de este trastorno adictivo. Tal y como ya expuse en el artículo sobre adicción al tarot publicado en esta misma revista (Tomás, 2019), al igual que ocurre en el resto de adicciones tóxicas o no tóxicas, no existe una relación causa-efecto sino que los factores de riesgo aumentan la vulnerabilidad y probabilidad de que una persona pueda desarrollar una adicción con o sin sustancia. Hay que tener en cuenta que no todos los factores se dan en todas las personas ni tienen el mismo impacto. Por supuesto, cuantos más factores confluyan en la misma persona, mayor será la probabilidad de desarrollar la adicción y, tal y como apuntan autores como Echeburúa (2005) el juego patológico no constituye un constructo unitario.

En líneas generales, los factores que favorecen el inicio y mantenimiento de las conductas de juego que acaban convirtiéndose en una adicción, se pueden agrupar en tres grandes bloques: *factores personales, familiares y socio-ambientales*.

Entre los primeros, los *factores personales*, destacan: a) Trastornos afectivos y del estado de ánimo, como ya apuntaron en 1987 Taber, McCormick y Ramírez, si bien es cierto que la depresión puede ser primaria (causa) o secundaria (consecuencia) al problema de la ludopatía b) Consumo de alcohol u otras sustancias (Jiménez-Murcia et ál., 2009; Lorains, Cowlshaw y Thomas, 2011...). c) Distorsiones cognitivas o pensamientos irracionales en relación al juego (Mañoso, Labrador y Fernández-Alba, 2004; Oropeza-Tena, Ávalos-Latorre, Herrera-Díaz y Varela-Ramírez, 2016...) d) Impulsividad (Bullock y Ponteza, 2012; De Sola, Rubio y Rodríguez de Fonseca, 2013) e) Otros trastornos psicológicos, etc. Sin olvidar la



importancia de los componentes biológicos, todos estos factores tienen relación con las conductas de juego que la persona experimenta como placenteras (refuerzo positivo) o con el escape o evitación de estados emocionales negativos (refuerzo negativo). Es importante señalar, como sucede con la depresión, que nuestra intervención terapéutica, deberá tener en cuenta si los factores de riesgo son causa, consecuencia o son concomitantes del problema de la ludopatía.

En el segundo bloque referido a los *factores familiares*, diferentes estudios demuestran que el juego de otros miembros de la familia y la poca cohesión familiar, el maltrato o abuso en la infancia... son elementos que favorecen tanto conductas de juego como un mayor riesgo de dependencia al juego (Estévez y Calvete, 2007; Domínguez Álvarez, 2009, Arcaya, Martina, Gutiérrez y Romero, 2012; Castaño, Calderón y Respreto, 2016, entre otros).

En cuanto a los *factores socio-ambientales* la proliferación de juegos, la fácil accesibilidad al mundo del juego, la irrupción de las Nuevas Tecnologías que permiten a través de nuestros dispositivos móviles jugar de forma discreta en cualquier lugar y momento del día, la aceptación social y permisividad en relación a las conductas de juego, la transmisión de valores centrados en la gratificación inmediata y la importancia del dinero, la difusión de expectativas poco realistas sobre la posibilidad de ganar en el juego junto con la necesidad de una normativa que favorezca políticas de juego responsable, controles para acceder al mundo del juego de forma presencial u *online* y restricción de la publicidad del juego, son elementos esenciales a tener en cuenta de cara a promover y llevar a cabo la prevención de la

ludopatía, tal y como los profesionales que trabajamos en este campo a través de publicaciones, en jornadas, en medios de comunicación, blogs, etc. ponemos de manifiesto (Sarabia, Estévez y Herrero, 2014; Chóliz; Sáiz-Ruiz, 2016...) no solo en España sino en otros países (Monaghan, Derevensky y Sklar, 2008; Parke, Harris, Parke, Rigbye, y Blaszczynski, 2014).

Llegados a este punto, entre otros, uno de los pilares para frenar la ludopatía es la necesidad de implementar medidas legales que nos ayuden a frenar la gran proliferación de juegos, la fácil accesibilidad al mundo del juego, su publicidad incontrolada, "ganchos" bonos para iniciarse en el juego, etc. Con esta finalidad el Consell de la Comunidad Valenciana aprobó el pasado 25 de octubre de 2019 una Anteproyecto de Ley del Juego de carácter autonómico. Como se dice "más vale tarde que nunca" pero pese que los profesionales que trabajamos en este campo, hemos denunciado públicamente a través de medios de comunicación, a las diferentes administraciones, la necesidad urgente de una normativa que garantizara el juego responsable y protegiera al ciudadano frente al juego, poco se ha hecho en este sentido desde que se legalizara el juego en España. Pensemos que la ludopatía es una adicción "silenciosa" que se queda en el seno de la familia y que, en apariencia, no tiene graves repercusiones en la salud física, ni representa un gran coste social o sanitario (tratamientos farmacológicos, consultas o ingresos en centros médicos, baja laboral, trasplantes o invalidez como los que puedan estar causados por ejemplo, por el tabaco y alcohol), ni genera problemas de inseguridad ciudadana y, por el contrario, contribuye a enriquecer a personas y em-



presas relacionadas con el juego y las arcas del Estado. Sin embargo, la ludopatía es un trastorno adictivo con repercusiones muy graves en todas las áreas de vida que precisa de un tratamiento especializado dirigido no solo a las personas afectadas con ludopatía, sino también a sus familiares. Tratamiento en el que la intervención terapéutica aborde todos aquellos factores, bien sean causa o consecuencia que de forma directa o indirecta, están relacionados con la conducta de juego de cada persona adaptando el tratamiento a sus necesidades.

Ha sido necesario que muchas familias estén sufriendo en sus hogares el problema de la ludopatía y se manifiesten en las calles para que en España se hayan llevado controles por parte de la Policía Nacional (operación “Action Day” “Two Action Days”) con la finalidad de comprobar si se había permitido entrar a menores en los salones de juego. ¡Por fin! Como hemos comentado hace más de 30 años ya advertimos del juego en los menores de edad y del incumplimiento de la normativa por parte de algunos bares y salones de juego que no controlaban que estaban jugando menores y de determinados salones de juego en los que se permitía el acceso a personas que se hallaban en las listas del Registro de Excluidos de Acceso al Juego pero, desgraciadamente, los controles eran escasos. “Más vale tarde que nunca” pero es lamentable, como pasa con otros muchos otros temas, que hasta que el problema no afecta a muchos ciudadanos y éstos junto con los profesionales, denuncian reiteradamente esta situación, las administraciones se demoren en implementar normas para “frenar” esta situación. De igual forma, es incomprensible la publicidad del juego sin que se haya tomado ninguna medida al res-

pecto. Basta con observar, como periodistas, deportistas de élite, famosos, equipos deportivos hacen publicidad del juego en los medios de comunicación, en sus camisetas, sin que se esté haciendo nada al respecto, incluso “regalando” bonos para incentivar a jugar. Es inadmisible que se prohíba la publicidad del tabaco y del alcohol en televisión, radio, eventos deportivos y se esté permitiendo con complacencia la publicidad del juego *online* y que, hasta hace algunos años, las adicciones no tóxicas o comportamentales, apenas tuvieran visibilidad en los planes de prevención y formación de profesionales en el campo de las adicciones.

En relación a las medidas del Anteproyecto de Ley del Juego que han sido aprobadas el pasado 25 de octubre de 2019 por el Consell de la Generalitat Valenciana pensamos que, pese a que en algunos aspectos representan un avance, continúan quedando puntos que habría que concretar o replantearse.

Lo primero que nos llama la atención es que se hayan autorizado licencias de salones de juego durante estos años, sin tener en cuenta que ya en Decretos anteriores se establecía una distancia mínima entre salones de juego. Por ejemplo, una distancia mínima de 700 metros en el último decreto de 2018 (Decreto 204/2018, de 16 de noviembre, del Consell, de modificación del Decreto 55/2015, de 30 de abril, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento de salones recreativos y salones de juego. [2018/11704])

El Capítulo V, Locales de juegos, Sección Primera. Establecimientos de juego en el Artículo 41.5, de este Anteproyecto indica lo siguiente: “Reglamentariamente se determinarán las condiciones de funcionamiento de los establecimientos, las prohibiciones de acceso,



así como, las distancias y las zonas de influencia, en las que no podrán ubicarse nuevos establecimientos para la práctica de las distintas modalidades de juegos”. Es conveniente aprovechar esta oportunidad cuando se apruebe el Ley para especificar la distancia mínima de los salones de juego respecto a los centros educativos. De la misma forma, pensamos que no solo habría que considerar la distancia mínima a los centros de enseñanza, sino a otros espacios donde confluyan menores para realizar cualquier actividad (polideportivos, bibliotecas, etc.) Por otra parte, entendemos que la Ley no debería contemplar solo la distancia de los salones de juego, sino también regular que se impida el juego (máquinas tragaperras y de apuestas deportivas o cualquier otro juego) en bares u otros tipos de establecimientos.

El Anteproyecto de Ley del Juego aprobada por el Consell en su Art. 4. en relación a las políticas de juego responsable señala que *“Las políticas de juego responsable suponen que el ejercicio de las actividades de juego se abordará desde una política integral de responsabilidad social corporativa que contemple el juego como un fenómeno complejo donde se han de combinar acciones preventivas, de sensibilización, de intervención y de control, así como de reparación de los efectos negativos producidos. Las acciones preventivas se dirigirán a la sensibilización, educación, información y difusión de las buenas prácticas del juego, así como a los posibles efectos que una práctica no adecuada del juego puede producir”*.

Pensamos que al igual que en otras ciudades como Barcelona, donde hace pocas semanas se ha aprobado que no se abrieran más salones de juego en la ciudad -aunque lamentablemente solo sea durante un año-, las medidas legales se tendrían que haber llevado

a cabo mucho antes. No obstante, es importante que las administraciones hayan tomado conciencia de la gravedad del problema y se planteen disposiciones legales que contribuyan a impedir el avance de la ludopatía.

Es necesario que la publicidad del juego desaparezca en cualquier medio de comunicación, incluso fuera del horario de protección infantil y que el juego no se incentive en camisetas de deportistas ni en eventos deportivos y, mucho menos “regalando” bonos para empezar a jugar. En relación a este punto, la publicidad del juego debería tener las mismas restricciones que se hacen conforme a ley con el tabaco y alcohol.

Siguiendo con el Anteproyecto de Ley del Juego, en su artículo 14. Prohibiciones del juego, se reitera como en leyes anteriores, la prohibición de jugar menores, excepto en las máquinas tipo A y de quienes figuren en el Registro de Personas Excluidas de Acceso al Juego de la Comunitat Valenciana o, en otros Registros equivalentes de ámbito nacional. En el Art 18 de la Sección Tercera que hace referencia al Control de admisión en locales de juego y en el juego realizado por medios electrónicos, informáticos, telemáticos o interactivos, se señala que *“Los establecimientos de juego a que se refiere el artículo 41.3 letras a, b, c y e) “dispondrán de un servicio de admisión que controlará el acceso al local de todos los jugadores o visitantes. Dicho sistema deberá permitir la conexión directa con el órgano competente en materia de juego, para la actualización de las personas incluidas en el Registro de Personas Excluidas de Acceso al Juego de la Comunitat Valenciana o en otros Registros equivalentes de ámbito nacional”*. Este mismo Anteproyecto permite en su Capítulo V referido a Locales de Juegos, Sección Primera, artículo 41. Punto 3, que las modalidades de



establecimientos donde se puede autorizar la práctica de los juegos sean, entre otros, los locales de hostelería y otros análogos habilitados para la instalación de máquinas de juego y los buques no inferiores a 15.000 toneladas dedicados al transporte de personas viajeras, cuando la compañía que los explote tenga el domicilio en la Comunitat Valenciana y el trayecto se inicie y termine en puertos de dicho territorio. En esta misma línea, en el artículo 48 se aprueban otros locales habilitados para la instalación de máquinas de juego como los establecimientos públicos de hostelería y similares, bajo las condiciones y limitaciones que se establezcan reglamentariamente y se podrá autorizar la instalación de un máximo de dos máquinas de tipo B o recreativas con premio y practicarse el juego de apuestas, excepto en terrazas o vías públicas y en el exterior de locales habilitados, así como bares o cafeterías ubicados en el interior de centros docentes con alumnos menores de edad. Respecto a los locales públicos de hostelería o similares, no se podrá hacer efectivo el pago de los premios obtenidos en el propio local.

Todo lo expuesto en el párrafo anterior merece que hagamos varias consideraciones. Si bien es cierto que el hecho de que el pago de los premios no se pueda hacer efectivo en los propios locales de hostelería o similares, es necesario que se establezcan e implanten nuevas medidas para controlar que cuando se cobren premios de cualquier cuantía se tenga que acreditar ser mayor de edad, condición de no autoexclusión en el Registro de Excluidos del Acceso al Juego o capacidad legal para poder jugar. ¿Cómo, por ejemplo, se van a controlar los premios de las máquinas tragaperras que la máquina da directamente? Es más, no solo hay que

proteger a las personas que ya tienen el problema de la ludopatía o menores porque si continuamos manteniendo el juego en salones de juego en nuestros barrios, debajo de nuestras casas o cuando entramos en un bar, juegos con un potencial adictivo muy elevado están al alcance de la mano de todas las personas y edades. ¿Es necesario que el juego esté a nuestro alcance en el interior de los bares, algunos de ellos, incluso al lado de los centros educativos? ¿Es necesario que el juego esté dentro de nuestras ciudades? ¿No sería mejor que, al menos, estuvieran fuera de ciudades y municipios de tal forma que fuera necesario desplazarse con un vehículo particular al establecimiento de juego? Muchos juegos están preparados para “atrapar” a personas de cualquier edad y condición social. Los juegos, sobre todo máquinas tragaperras, apuestas deportivas, ruleta, ya sea de forma presencial u *online*, a través de los principios del condicionamiento clásico y de operante, favorecen que las personas se inicien en el juego y que la conducta del juego persista pese todos los problemas que genera. ¿Estaríamos de acuerdo si los principios del aprendizaje los utilizara una secta para “captar” adeptos?

Uno de los aspectos de este Anteproyecto muy peligroso es el hecho de que en el artículo 47 se permita por primera vez que se habiliten zonas de apuestas en recintos deportivos, definiendo como recinto deportivo todas aquellas zonas o áreas determinadas al efecto dentro de los recintos donde se celebren acontecimientos. ¿Cómo es posible que se esté intentando llevar a cabo medidas que favorezcan el juego responsable, y se contemple que el acceso al juego se pueda hacer en un recinto deportivo? ¿Es incomprensible! Estamos desplazando



do el problema. Si ya es bastante grave que los jóvenes, actualmente, utilizan las apuestas y los locales de juego como una forma de socializarse y de pertenecer al grupo de iguales y acuden a los bares y salones de juego como punto de encuentro para relacionarse, con consumiciones gratis o a precio de coste o ver deporte con la posibilidad de realizar apuestas, habilitar zonas de apuestas en los recintos deportivos, agravará más el problema de la ludopatía en la población.

Es evidente que el juego es un gran negocio y mueve muchísimo dinero, no solo para los empresarios o personas relacionadas con el sector sino que también contribuye a llenar las arcas del Estado. Valoramos positivamente determinadas disposiciones por parte de las administraciones con la finalidad de promover políticas de juego responsable, pero las medidas, aunque necesarias, puede que no sean todo lo eficaces que cabría esperar. Las normativas del juego que se están llevando a cabo, aunque tarde, proporcionan un marco legal sobre todo en cuanto a la posibilidad de acceso al mundo del juego y la proliferación de establecimientos dedicados al mismo. No obstante, es difícil entender que se abra paso a la habilitación de zonas de apuestas deportivas en los recintos deportivos. Aunque estas zonas estén delimitadas y se controle su acceso, los menores en cualquier polideportivo de su pueblo o ciudad, en recintos donde se puede practicar cualquier deporte o celebrar una competición deportiva estarán aprendiendo que los adultos entran a realizar apuestas y aunque no lo vean directamente -sabrán leer carteles que indican que en esas zonas se realizan apuestas deportivas-. En este sentido, diversas investigaciones señalan la relación entre el desarrollo de conductas

y problemas del juego en los hijos y el juego patológico en uno de los progenitores (Vachon, Vitaro, Wanner y Tremblay, 2004).

No solo hay que centrarse, como ya hemos señalado, en el juego de los menores o personas que se han autoexcluido o con capacidades volitivas o intelectuales limitadas, sino en la población en general que también está expuesta al mundo del juego y puede quedarse “enganchada”. Acercar el juego a personas de cualquier edad y, más en recintos deportivos, agravará todavía, más si cabe, el número de personas con ludopatía. Es necesario que el deporte no se asocie con la “emoción” o activación que le acompaña si hay apuestas de por medio. El deporte (verlo o practicarlo) es un juego limpio que nada tendría que ver con el acto de apostar. Ganar o perder dinero no tendría que ir ligado al deporte. El deporte, es una cosa y el negocio de las apuestas, otro. Sin alejarnos del tema, un breve inciso en relación al deporte y las apuestas porque sería conveniente endurecer otras normativas que competen a otras administraciones encargadas de sancionar a personas o equipos que se “venden” porque no solo defraudan a su afición sino también a las personas que han apostado sin saber que el resultado ya estaba pactado de antemano y que se han dejado su dinero. No solo multas, inhabilitación o penas a las personas o equipos que “pactan” resultados bastarían ¿no sería también conveniente que devolvieran el dinero o indemnizaran a las personas que hicieron sus apuestas en esa competición deportiva confiando en un juego limpio?

En relación a las sanciones administrativas a cualquier establecimiento o páginas de juego *online* donde se practiquen juegos de azar que incumplan la normativa, las sanciones



umentan todavía más el dinero recaudado por el juego por parte de las administraciones. Quizá seamos demasiado estrictos pero si las sanciones, en un primer momento, contemplaran la posibilidad de cerrar el establecimiento o web, por ejemplo, durante un mes y si se reincide clausurarlo permanentemente, serían medidas probablemente más eficaces.

Lamentamos que las nuevas leyes o propuestas para regular el juego *online* o presencial en las diferentes Comunidades Autónomas o de ámbito Estatal hayan llegado tarde, pero bienvenidas sean. Asimismo, es necesario revisar la posibilidad de crear zonas de apuestas deportivas en recintos deportivos. Entendemos que estamos, por un lado, limitando la accesibilidad al mundo del juego y distancia entre locales de juego y de centros educativos, pero desplazando el problema. Se pueden limitar el número de salones de juego como se ha hecho en Barcelona pero, en concreto, en la Comunidad Valenciana no solo van a haber salones de juego, sino la posibilidad de apostar en recintos deportivos. Pese a todas las medidas, estamos acercando el juego a personas que solo acuden a ver una competición deportiva y se les estimula ante la idea de poder apostar allí mismo.

Es interesante destacar que estrategias muy sencillas ayudarían a prevenir y evitar que jóvenes y adultos desarrollen ludopatía. Una de ellas, es que solo se pueda jugar con una tarjeta de recarga. Recarga que se hará efectiva una vez se haya acreditado a través de la implantación de sistemas seguros y fiables de control para acceder al juego, tanto a nivel presencial como *online*, que la persona no es menor de edad, no está autoexcluida o no está incapacitada legalmente. Tarjeta o

D.N.I que se recargue mensualmente con una cantidad límite de dinero para jugar, en función, por ejemplo, del nivel adquisitivo, capacidad de ahorro, endeudamiento o declaración de renta y cuando se acabe dicha cantidad de dinero, ya no se pueda recargar hasta el mes siguiente. Pero, ¿realmente a quién le interesa que la gente no juegue? Es evidente: a la familia y persona afectada de ludopatía pero ¿realmente empresas y administraciones están dispuestas a renunciar a los pingües beneficios que les reporta el juego? Pese a que las empresas directa o indirectamente relacionadas con el sector del juego crean puestos de trabajo, no menos cierto es, que si el dinero que las personas se gastan jugando a nivel presencial y *online*, ya sea de su salario o pidiendo préstamos, lo invirtieran o se lo gastaran en otros sectores (alimentación, ropa, otras fuentes de ocio -cine, lectura, práctica de deportes, viajes-, etc.) también se generarían otros puestos de trabajo que aumentarían la riqueza del país sin necesidad de arruinar en todos los aspectos la vida de las personas “enganchadas” al juego.

Finalizamos, recordando una vez más, que la ludopatía es una adicción que genera graves problemas en todas las áreas de vida de la persona. Además de los factores de riesgo personales y familiares, la gran aceptación social y tolerancia hacia el juego, el fomento de creencias relacionadas con la obtención de dinero fácil y rápido si se juega, la publicidad del juego, la escasez de campañas de prevención, etc. hacen necesario que las administraciones lleven a cabo políticas de juego responsable, acompañadas de normativas para prevenir y proteger a todos los ciudadanos de la ludopatía. Es obvio que el juego a nivel presencial y *online* es una gran industria que aporta enormes beneficios a



todas las personas y empresas, incluyendo al Estado. Lamentablemente, ganancias que lucran al sector del juego a costa del dinero que pierden las personas que juegan.

A nadie se le obliga a jugar, pero es difícil que no se pierda el control si, entre otras circunstancias, los juegos, están preparados para “atrapar” (poniendo a sus servicio todos los principios de psicología del aprendizaje), si se facilita el acceso al mundo del juego, si hay una falta de concienciación por parte de la sociedad y si se favorecen actitudes permisivas que promueven que el juego se vea como algo normal. Por supuesto, la persona que juega también tiene su parte de responsabilidad y, no solo los factores socio-ambientales junto con legislaciones “laxas” en relación al juego, favorecen la aparición de la ludopatía. Alguien puede pensar que si se limita el acceso al mundo el juego, se coarta la libertad de las personas pero, en cualquier caso, todas las leyes limitan la libertad del individuo pero siempre en beneficio de un@ mism@ y de la sociedad. Es más, otro tema de interés es: ¿hasta qué punto se contempla, desde el ámbito del derecho, la atenuación de la responsabilidad penal de una persona con ludopatía? Sin extendernos mucho más en este último punto, las personas con ludopatía pueden llegar a cometer actos delictivos como por ejemplo, robos, fraudes, falsificación de firmas o suplantación de identidad. Por este motivo, los profesionales del derecho en función de nuestro Código Penal plantean la imputabilidad o no imputabilidad en los hechos delictivos de personas con ludopatía. Ya en nuestro país, pronunciamientos de la jurisprudencia, consideran en algunas sentencias, la ludopatía como circunstancia atenuante o una circunstancia eximente incompleta.

Esperamos que las observaciones expuestas en este artículo sirvan de reflexión y sean tenidas en cuenta por los miembros de las Cortes Valencianas de la Generalitat Valenciana en relación a la Nueva Ley del Juego de carácter autonómico, pendiente de aprobación. Entre tanto, podría ser interesante, al igual que en Barcelona, que no se concedan autorizaciones para crear más salones de juego. Por último, indicar que no compete exclusivamente a las administraciones y empresas relacionadas con el juego, sino a todos (padres, docentes, médicos, psicólogos, trabajadores sociales entrenadores, deportistas o famosos y cualquier persona o institución local, autonómica o estatal) a través de todos los canales de difusión (familia, centros educativos, medios de comunicación, publicidad, eventos deportivos, Internet, campañas de prevención, jornadas, conferencias, etc.) fomentar actitudes, valores, creencias, estilos de vida saludables para prevenir la ludopatía y aumentar el nivel de concienciación. No hay dinero fácil y nada se consigue sin esfuerzo ¡APOSTEMOS POR NOSOTR@S Y POR UNA SOCIEDAD MEJOR!

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- American Psychiatric Association (1980). *Diagnostic and St Statistical Manual of Mental Disorders, 3th. Edition (DSM-III)*. Washington, D.C.
- American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 5th. Edition (DSM-V)*. Washington, D.C.
- Arcaya, M., Martina, M., Gutiérrez, C., & Romero, Y. (2012). *Práctica de juegos*



- de azar y su relación con la integración familiar en la población peruana. *Revista Peruana de Epidemiología*, 16, (1), 1-7.
- Becoña, E. (1999). Epidemiología del juego patológico en España. *Anuario de Psicología*, 30, (4), 7-19.
- Bullock S.A. y Potenza, M.N. (2012). Pathological Gambling: Neuropsychopharmacology and Treatment. *Current Psychopharmacology*, 1, (1), 67-85.
- Castaño, G.A, Calderón, G.A y Respreto, S.M. (2016). Factores de riesgo para ludopatía en un grupo de jugadores de casinos de la ciudad de Medellín, Colombia. *Health and Adiccions*, 16, (2), 135-145.
- Chóliz, M y Sáiz-Ruiz, J. (2016). ¿Por qué (también) es tan difícil legislar sobre juego en España? Un 'dèjà vu' de lo ocurrido con el alcohol. *Adicciones*, 28, (4), 189-193.
- De Sola, J., Gutiérrez, Gabriel Rubio Valladolid. G y Fernando Rodríguez de Fonseca, F. (2013). Impulsividad: ¿Antesala de las adicciones comportamentales?. *Health and Addictions*, 13, (2), 145-155.
- Domínguez Álvarez, A. M. (2009). Epidemiología y factores implicados en el juego patológico. *Apuntes de psicología*, 27, (1), 3-20.
- Echeburúa, E. (2005). Retos en el tratamiento del juego patológico. *Adicciones*, 17, (1), 11-15.
- Estévez y Calvete (2007). Esquemas cognitivos en personas con conducta de juego patológico y su relación con experiencias de crianza. *Clínica y Salud*, 18, (1), 23-43.
- Fernández-Montalvo, Báez, C y Echeburúa, E. (2000). Ludopatía y trabajo: análisis de las repercusiones laborales de los jugadores patológicos de máquinas tragaperras. *Clínica y Salud*, 2000, 11, (1), 5-14.
- Jiménez-Murcia, S. et al. (2009). Comorbilidad del juego patológico: Variables clínicas, personalidad y respuesta al tratamiento. *Revista de Psiquiatría y Salud Mental*, 2, (4), 178-189.
- Lorains, F. K., Cowlishaw, S., y Thomas, S. A. (2011). Prevalence of comorbid disorders in problem and pathological gambling: systematic review and meta-analysis of population surveys. *Addiction*, 106, (3), 490-498.
- Mañoso, V., Labrador, F. J. y Fernández-Alba, A. (2004). Distorsiones cognitivas durante el juego en jugadores patológicos y no jugadores. *Psichotema* 10, (4), 576-581.
- Monaghan, S., Derevensky, J, y Sklar, A. (2008). Impact of gambling advertisements and marketing on children and adolescents: policy recommendations to minimise harm. *Journal of Gambling Issues*, 22, 252-274.
- Organización Panamericana de la Salud. Clasificación Estadística Internacional de Enfermedades y Problemas Relacionados con la Salud. Décima revisión. (CIE-10) Manual de instrucciones. Vol. 1, 2 y 3. Washington DC: OPS; 1995. 13. Instituto Nacional de Estadística. Descripción.
- Oropeza, R., Avalos, Mª. L., Herrera, A. y Varela, S. (2016). Distorsiones cognitivas y búsqueda de sensaciones en adultos con ludopatía. *Revista de Psicología (Santiago)*, 25(1), 01-15.



- Parke, A., Harris, A., Parke, J., Rigbye, J. y Blaszczynski, A. (2014). Responsible Marketing and Advertising in Gambling: A Critical Review. *The Journal of Gambling Business and Economics*, 8 (3), 21-35.
- Robert, C., Tomás, M^a C., Ridaura, M^a. A., Senent y Botella, C. (1991). El tratamiento del juego patológico. Una revisión. *Informació Psicológica*, 47, 27-37.
- Sáiz, J. y Ibañez, A. (1999). Las bases neurobiológicas del juego patológico. *Anuario de Psicología/The UB Journal o Psychology*, 3, (4), 46-65.
- Sarabia, I., Estévez, A. y Herrero, D. (2014). Situación actual del juego con dinero en jóvenes y adolescentes. *Revista Española de Drogodependencias*, 39, (3), 57-68.
- Taber, J. T., McCormick, R. A. y Ramírez, L. F. (1987). The Prevalence and Impact of Major Life Stressors among Pathological Gamblers. *The International Journal of the Addiction*. 22 (1), 71-79.
- Tomás, M^a C., Robert, C., Ridarura, M^a. A., Senent. E y Botella, C. (1991). Importancia de la evaluación en el tratamiento del juego patológico. *Revista Española de Drogodependencias*, 16, (4), 295,304.
- Tomás, M^a del C. (2019). Adicción al tarot; ¿Mito o Realidad? Consecuencias y factores de riesgo. *Revista Española de Drogodependencias*, 44, (2), 13-25.
- Vachon, J., Vitaro, F., Wanner, B. y Tremblay, R.E. (2004). Adolescent gambling: Relationship with parent. *Gambling and parenting practices. Psychology of Addictive Behaviors*, 18 (4), 398-401.