

## Breve informe sobre los riesgos de juegos de azar o apuestas CCOO 2020.

**Juego de azar o apuesta** es la actividad en la que, con el fin de obtener premio, se arriesga dinero u otros objetos económicamente evaluables sobre resultados futuros e inciertos, dependientes en alguna medida del azar e independientes de la destreza o habilidad de quien juega.

Ligado a las apuestas hay siempre latente, en mayor o menor medida, un componente **adictivo** capaz de provocar un patrón de conducta conocido como trastorno por juego de azar o de **juego patológico** (antes ludopatía).

Dado el rápido aumento de problemas de salud (entendida en las esferas bio-psico-social), desde CCOO apostamos por abordar los juegos de azar desde una perspectiva que otorgue prioridad a las personas, sus necesidades y sus derechos sobre los intereses del sector económico correspondiente.

Invitamos al resto de los actores sociales (legislación, deportes, educación, comunicación) a optar por el mismo enfoque, renunciando con ello a participar del disfrute de las estupendas ganancias que proporciona el negocio de las apuestas.

### Uso de un lenguaje engañoso.

Desde el sector del negocio de las apuestas se habla de “**juego responsable**” como aquel que no provoca daño, no interfiere en la conducta de la persona y no genera problemas económicos. Pero **los juegos de azar no puede tener características humanas**: no puede ser responsables ni irresponsables. Son lo que son: actividades en las que se arriesga dinero.

Este truco de palabras elimina toda posibilidad de riesgo a su producto trasladándola a la persona. Es como si dijéramos tabaco responsable, estigmatizando a quien cae en la adicción.

Otros eufemismos empleados son “juego” o “juego social”, palabras que evocan propuestas agradables.

- “**Juego**” es actividad de disfrute y desenfado generalmente relacionada con los modos de aprendizaje y relación propios de la infancia.
- “**Juego social**” se relaciona con los tradicionales juegos de mesa que se disfrutaban en familia o amigos.

Proponemos utilizar las expresiones de **Juegos de Azar o Apuestas** sin más para esta actividad de arriesgar dinero o cosas de valor.

### **Debemos incorporar el componente adictivo en su definición.**

La combinación de la emoción que provoca el riesgo y la incertidumbre de una posible recompensa que escapa de nuestro control y es impredecible puede generar un reforzamiento en la conducta. Esto puede influir en el paso de un comportamiento lúdico sin más a una conducta adictiva que escapa del control del individuo y puede tener consecuencias graves sobre su salud mental y física.

La existencia de un componente adictivo por sí solo no genera el hábito. Son necesarios varios ítems relacionados:

- la oferta y sus características
- el acceso al juego,
- el tiempo transcurrido entre apuesta y premio,
- la repetición,
- la persona y sus circunstancias
- el entorno

### **A medida que crece el negocio de las apuestas aumenta también el número de personas que sufren esta patología**

#### **Algunos datos.**

- Un informe sobre locales de juegos de azar y apuestas en Aragón<sup>i</sup> elaborado en 2019 por CCOO recoge información sobre la ubicación de los locales y casas de apuestas: éstos se concentra sobre todo en los barrios obreros, barrios de rentas medias-bajas.
- En Aragón había en 2019 más de 135 locales de juegos y apuestas. Los aragoneses/as apostaron ese año más de 62 millones de euros. Entre 2013 y 2017 las apuestas han aumentado un 132%.

#### **Online.**

- El juego online es el de mayor potencial adictivo, dada la inmediatez de la recompensa, la fácil accesibilidad y el acceso las 24 horas del día.
- El número de jugadores que apuestan online en España han aumentado un 228% en los últimos 6 años.
- En 2019 las empresas ganaron 748 millones de euros gracias a los 972.724 jugadores que se dejaron allí su dinero.
- El juego online es el preferido por la gente joven dada la facilidad de acceso.
- En el juego presencial se tardan de 5 a 7 años en venir a consulta, mientras que la evolución del enganche online es muy rápida, en 1 o 2 años ya piden ayuda

23

#### **Jóvenes**

- La introducción a las apuestas en edades tempranas aumenta el riesgo de juego patológico en la persona.

- La **adicción al juego entre los más jóvenes** se ha convertido en un problema de tal calado que el debate ha llegado si no a casi todos los parlamentos autonómicos.
- En un reciente estudio multicéntrico de pacientes con adicción al juego, se detectó que más del 37% habían empezado a jugar antes de la edad legal<sup>iv</sup>

### **Barrios obreros**

- “Más del 90 % de los pacientes de entre 16 y 21 años con adicción al juego que se han tratado en los últimos años en Bellvitge tienen un nivel económico medio-bajo (41,8 %) y bajo (49,1 %)”

### **COVID19**

Según la encuesta online sobre Internet, videojuegos y juego con dinero durante la pandemia por COVID19 impulsada por el Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones:

- . un 16,5% de la población encuestada se inició en el juego de azar online
- . un 26% de afirma que ha aumentado su frecuencia de juego
- . un 45% afirma que ha jugado menos

En los primeros 6 meses de 2020, en comparación con los primeros 6 meses de 2019:

Según el Ministerio de Consumo, a partir de la declaración del estado de alarma en marzo de este 2020 se ha detectado un incremento del consumo de los juegos de azar y apuestas online.

Por un lado se han reducido las apuestas vinculadas a las competiciones deportivas, dado que han dejado de celebrarse durante varios meses este tipo de eventos.

En cambio ha subido el consumo de otro tipo de juegos como son el casino, el póker o similares. Son juegos de azar accesibles a través del móvil, el ordenador u otros dispositivos personales y el acceso se ha dado en gran medida desde las viviendas durante el confinamiento.

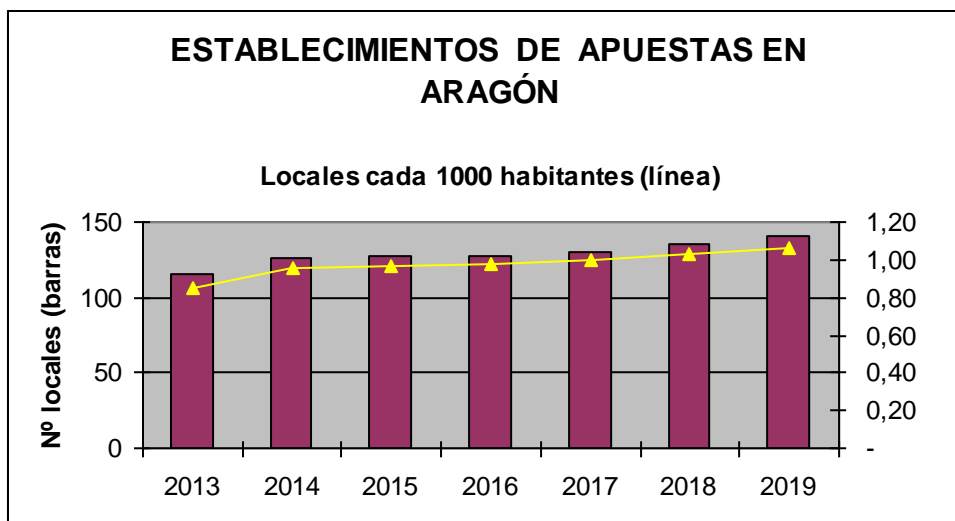
.....

## DATOS ARAGÓN

- En Aragón el número de establecimientos sigue aumentando,

Se observa un incumplimiento de la moratoria (aprobada en el Pleno del Ayuntamiento de Zaragoza del mes de diciembre de 2019) de no conceder durante seis meses licencias para salones de juego en la ciudad.

	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019
LOCALES CON APUESTAS DEPORTIVAS	115	126	127	128	130	135	141
RATIO nº locales cada 10000 habitantes	0,85	0,95	0,96	0,98	0,99	1,03	1,06



.....

...

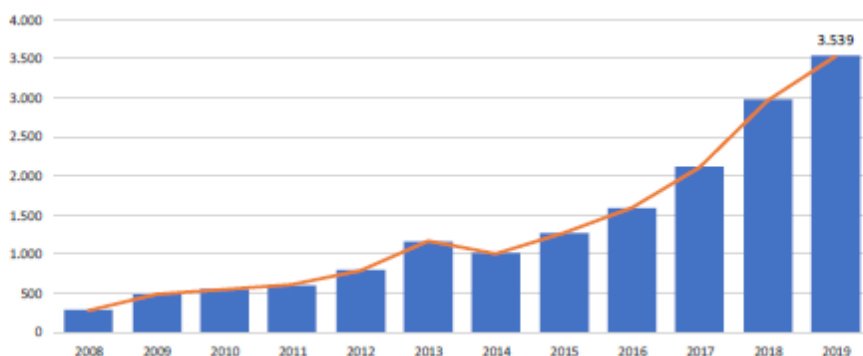
### Cifras de “autoprohibidos”

En el Registro del Juego de Prohibidos” REJUP figuran a 31 de diciembre de cada año las siguientes cifras.

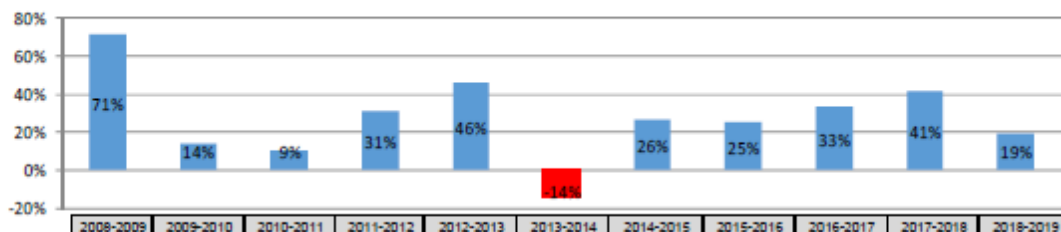
Han estado aumentando de manera constante y de manera notable en los últimos 3 años.

Así, entre 2016 y 2017, las cifras de prohibidos se vieron incrementadas en un 33%, mientras que a lo largo del período 2017-2018, ese incremento se situó en un 41%, situándose la cifra de prohibidos en un total de 2.980 personas.

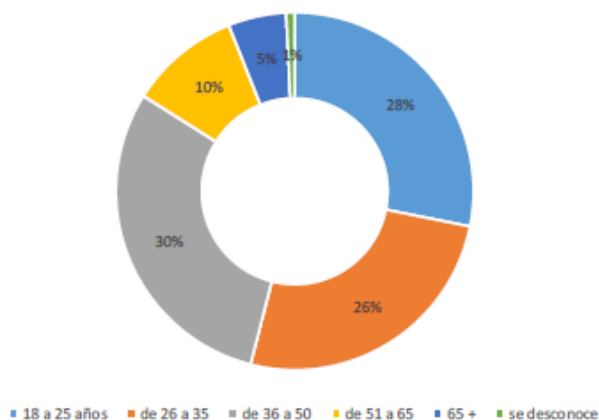
En el último período 2018-2019, el incremento se situó en un 19%, siendo de 3.539 el número total de personas prohibidas en la Comunidad Autónoma de Aragón a 31 de diciembre de 2019.



Evolución registro prohibidos Aragón (2008-2019)  
Variaciones porcentuales anuales



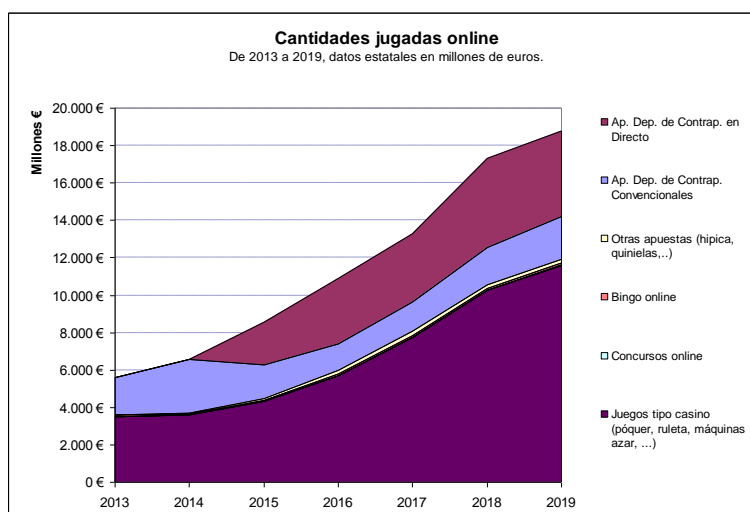
Autoprohibiciones 2019 - Distinción por edad



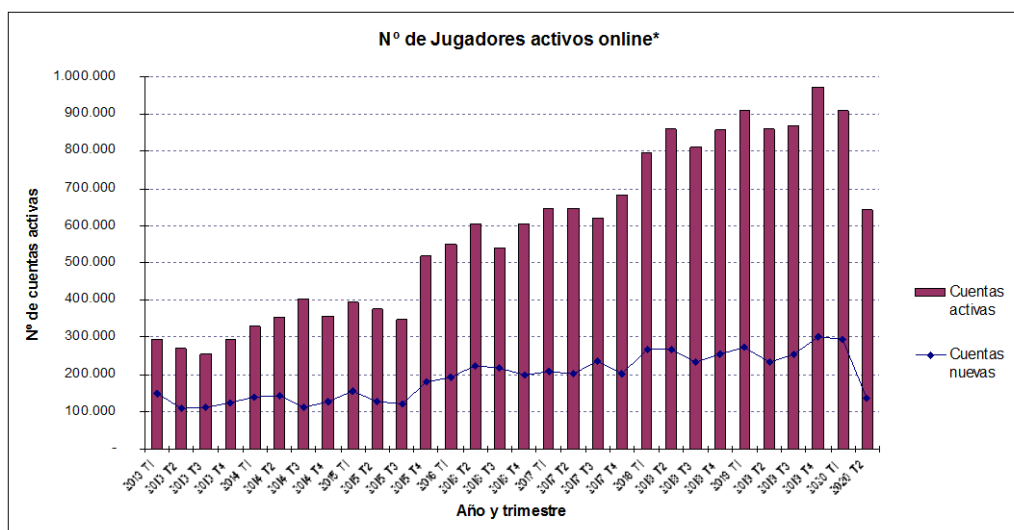
Fuente: Informe sobre el Juego en Aragón 2019

## Datos de los Juegos online ESPAÑA

En 2019 los españoles nos jugamos más de **18.000 millones de euros** sólo en apuestas online.



Elaboración propia a partir de datos facilitados por la Dirección General del Ordenación del Juego DOGT



Elaboración propia a partir de datos facilitados por la Dirección General del Ordenación del Juego DOGT

### Interpretación:

- **Jugadores activos.** Cantidad media de personas usuarias activas en el periodo. Se considera que un usuario ha estado activo si en el periodo de un mes natural ha realizado al menos una apuesta. Para obtener la cifra total de usuarios activos en un mes se toman los datos de todos los operadores sin considerar si un mismo usuario está dado de alta en más de un operador. La cifra de usuarios activos en un trimestre se calcula por la media de los usuarios activos en cada mes.
- **Jugadores nuevos.** La línea azul representa las personas que se han incorporado en el juego en ese trimestre. Si esta línea coincide con los activos, indica que todos los jugadores existentes son nuevos. Cuanto mayor es la diferencia entre activos y nuevos significa que son las mismas personas las que persisten mes tras mes, año tras año.

La línea azul indica que cada trimestre son más las personas que se incorporan al juego, salvo en 2020 que desciende. Se aprecia que aumenta de forma ligera y continuada el número de jugadores que se incorporan como nuevos.

Pero destaca la mayor distancia entre las gráficas de personas que juegan y personas nuevas >>

**Casi un 69% de las personas que apostaron online en 2019 venían practicando esta actividad en años anteriores, de manera continuada. Afecta a unas 622.381 personas.**

## CCOO propone

### Prevención

Son necesarias actuaciones preventivas y también de regulación normativa.

Tanto en lo relacionado con el juego on-line (cuya regulación es competencia estatal) como en la apuestas en locales y casas de apuestas (de competencia autonómica).

Entendemos que la regulación del juego es compleja. Por un lado es nocivo el prohibicionismo indiscriminado o excesivo. Por otro lado es importante la regulación debe ser eficaz para evitar la adicción, no solamente asistencial o centrada en atender a quienes ya la sufren (que también).

No obstante, la regulación de esta actividad puede ser equiparable a la de otras actividades que se ha demostrado su efecto adictivo y los daños a la salud relacionados. Por ello, y priorizando el derecho a la salud de las personas sobre las oportunidades de un negocio, exigimos se apliquen las siguientes medidas a las ya recogidas en la norma regulatoria:

- Impedir la ubicación de estos locales cerca de las zonas de ocio y juego infantil y juvenil. Eliminar o retirar las ya existentes.
- Evitar el uso de señuelos: alcohol barato, oferta de dinero para jugar, almuerzos gratis.
- Prohibir la publicidad o patrocinio en los eventos infantiles y deportivos
- Identificar y limitar las características estructurales de los dispositivos de juego que incrementan su potencial adictivo
- Destinar un 10% de lo recaudado a acciones preventivas y publicidad contra el juego.
- No a los influencers y deportistas en la publicidad.

Propuestas preventivas en el ámbito laboral:

- Cumplimiento de las obligaciones en prevención de riesgos laborales, especialmente en los aspectos básicos de evaluación de los puestos de trabajo, incluyendo la evaluación de riesgos psicosociales.
- Mejorar la formación y conocimiento sobre los riesgos, también a las personas que trabajan en el sector de los juegos de azar. Formación dirigida a comprender los procesos adictivos y a establecer mecanismos preventivos, tanto para los y las trabajadoras del sector como para clientes.

---

<sup>i</sup> <http://www.saludlaboralymedioambiente.ccooaron.com/drogodependencias/juegosdeazar>

<sup>2</sup> Susana Jiménez Murcia. Unidad del Juego Patológico del Hospital de Bellvitge, Artículo “El creciente trastorno de la adicción al juego” El Periódico, 6.01.2020.

<https://www.elperiodico.com/es/sanidad/20200106/el-creciente-trastorno-de-la-adiccion-al-juego-7792012>

3

<sup>iv</sup> Artículo “El creciente trastorno de la adicción al juego” El Periódico, 6.01.2020.

<https://www.elperiodico.com/es/sanidad/20200106/el-creciente-trastorno-de-la-adiccion-al-juego-7792012>

<sup>v</sup> Susana Jiménez Murcia. Unidad del Juego Patológico del Hospital de Bellvitge . Artículo “Los jóvenes adictos son de barrios pobres”. La Vanguardia. 13 Octubre 2019

<https://www.lavanguardia.com/ocio/20191013/47943945692/psiquiatra-experta-en-ludopatia-los-jovenes-adictos-son-de-barrios-pobres.html>