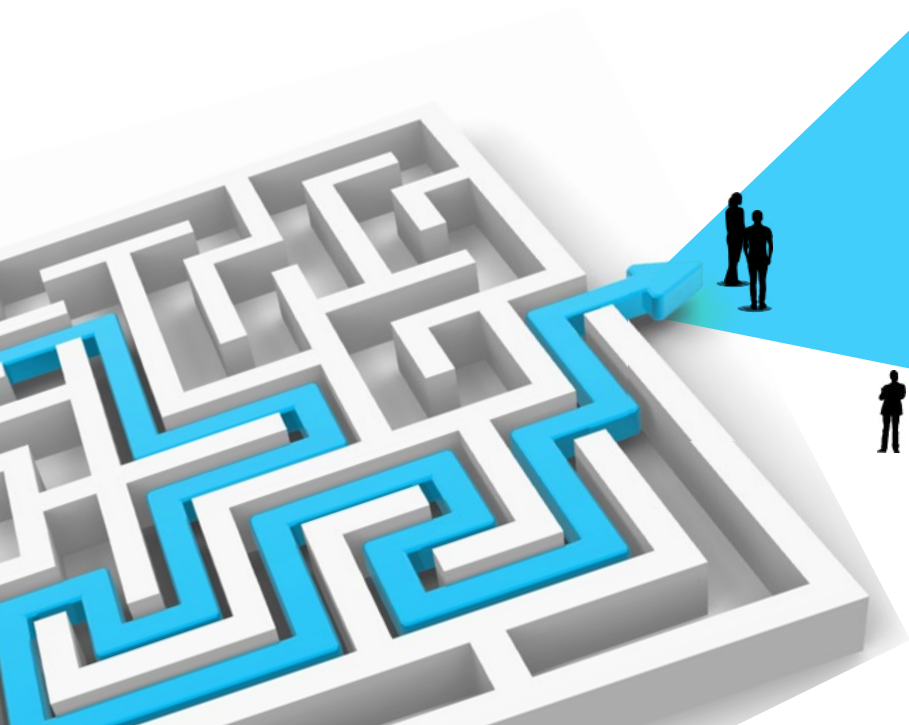


VII JORNADA

El JUEGO y su nuevo ESCENARIO JURIDÍCO en la Comunitat Valenciana





COMITÉ ORGANIZADOR DE LA JORNADA

Presidentes:

D. Francisco-Jesús Bueno Cañigral
D. José Francisco López y Segarra

Secretaría:

D.ª Inmaculada Galmés Monferrer
D.ª Carolina de Mingo López

Vocales:

D. Javier Grau Palomar
D. Ricardo Pérez Gerada
D. Vicent G. Ferrer i Marco

Editores:

D. Francisco-Jesús Bueno Cañigral
D. Vicent Escorihuela Roig
D. Javier Grau Palomar
D.ª Carolina de Mingo López

Edita:

Servicio de Adicciones
Regidoria de Bienestar Social
Ayuntamiento de Valencia

ISBN:

978-84-9089-500-9

D.L.:

V-175-2024

Maquetación y edición:

Comunica+



ÍNDICE DE CONTENIDOS

Mesa inaugural

7 - Dr. D. Francisco J. Bueno Cañigral

Jefe de Servicio de Adicciones. Concejalía de Servicios Sociales
Ajuntament de València.

11 - D.ª Marta Torrado de Castro

Concejala de Servicios Sociales
Ayuntamiento de Valencia.

15 - D. José Francisco López y Segarra

Presidente de la Fundación Patim de la Comunidad
Valenciana.

Conferencia de apertura

19 - D. Francisco Javier Ortega Escós

Subdirector General del Juego de la Comunidad Valenciana

Mesa debate: Realidades de la ley del juego

31 - D.^a Lydia Cervera Ortiz

Personal Investigador. Universitat Pública de València.

D. Antonio Castaños Monreal

Psicólogo y director de Vida Libre.

Enfoque jurídico durante el tratamiento

41 - D.^a Carolina de Mingo López

Asesora jurídica. Coordinadora UVAD. Patim

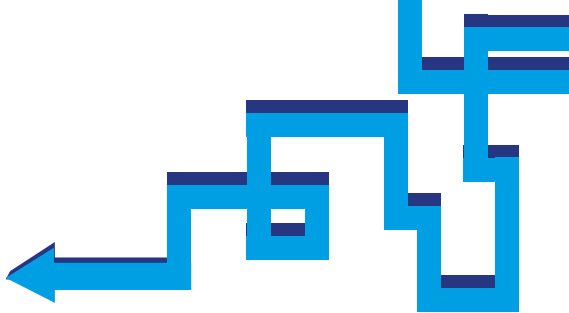
Conclusiones

49 - Fundación Patim





**Dr. D. Francisco J.
Bueno Cañigral**



*Jefe de Servicio de Adicciones. Concejalía de Servicios Sociales
Ajuntament de València.*

Inauguración oficial

JUEGO, SALUD MENTAL E IDEACION SUICIDA



Bienvenidos y bienvenidas a esta VII Jornada de PATIM, titulada “El Juego y su nuevo escenario jurídico en la Comunitat Valenciana”, que como viene siendo tradicional organizamos conjuntamente la Fundación PATIM y el Servicio de Adicciones del Ajuntament de València. Muchas gracias a Dña. Carolina de Mingo López, Asesora jurídica y Coordinadora UVAD de la Fundación Patim y a D. José Francisco López y Segarra, Presidente de la Fundación Patim de la Comunidad Valenciana, por su excelente trabajo y dedicación entusiasta.

Como todos saben los registros oficiales que se realizan so-

bre el juego, no incluyen a los menores de 18 años por no alcanzar estos la edad legal para apostar. Sin embargo, es una realidad y cada vez está más presente en nuestra sociedad, que los menores cada año juegan más con apuestas.

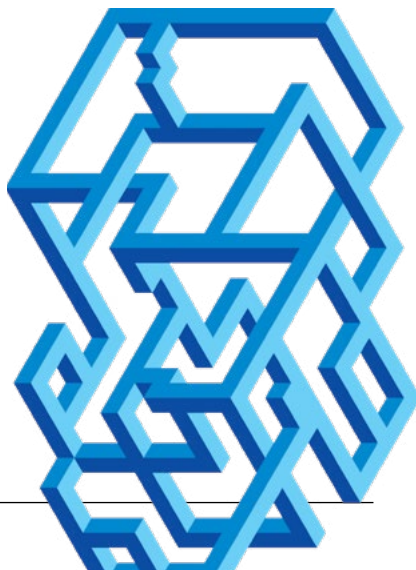
En el “Informe sobre trastornos comportamentales 2022 Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en España EDADES y ESTUDES” del Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones de la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, se recoge que entre el 2 y el

2,9 % de los y las adolescentes cumplen criterios de juego patológico, lo que equivaldría en España a una población de 58 800 menores en riesgo de ludopatía. Siendo especialmente preocupante la relación entre el inicio al juego de apuestas en la adolescencia y la aparición de problemas con el juego cuando se es adulto, por lo que la edad de inicio sigue siendo un buen predictor de una futura conducta problemática frente al juego. De ahí la importancia de centrar todas las actividades preventivas en el control del acceso al juego de las personas más vulnerables que son los jóvenes.

Voy a retroceder en el tiempo para hablar de la pertinencia de la Jornada de hoy. El 29 de octubre de 2019 celebramos en el palacio de la Exposición de Valencia la III Jornada de la Fundación Patim, con el título “¿Te la juegas? Las ludopatías irrumpen el tratamiento”. Como siempre hubo mesas redondas, mucha participación y un amplio debate, que tuvo un apartado muy importante sobre el anteproyecto de la Ley de Juego de la Comunidad Valenciana, tal es así que la Conclusión Primera de la Jornada fue: “Existe un marco legal sobre el juego en el ámbito estatal y se ha avanzado en el antepro-

yecto de ley de la Comunidad Valenciana. No obstante, queda pendiente poner en marcha los mecanismos necesarios para controlar de forma real el acceso de menores al juego on line y a las salas de juego presencial”.

Tanto la Ley 1/2020, de 11 de junio, de regulación del juego y de prevención de la ludopatía en la Comunitat Valenciana. Generalitat Valenciana. (BOE núm. 253, de 23 de septiembre de 2020), como el Decreto 97/2021, de 16 de julio, del Consell, de medidas urgentes para la aplicación de la Ley 1/2020, de 11 de junio, de la Generalitat, de regulación del juego y de prevención de la ludopatía en la Comunitat Valenciana. Generalitat Valenciana. (DOGV núm. 9143 de 4 de agosto de 2021), han supuesto unos pa-



Los aspectos más importantes para regular el sector del juego en la Comunidad Valenciana de forma general y específicamente para fomentar el juego responsable, para prevenir las ludopatías, limitar la publicidad, regular las autorizaciones, las distancias y las inspecciones, entre otras muchas medidas.

Por eso en octubre del año 2023, es fundamental saber en qué situación estamos con este tema. Y que mejor que para empezar esta VII Jornada con una Conferencia de Apertura, impartida por un gran experto que conoce todos los aspectos de la Ley.

Esta persona, a quien me honro en presentar y agradezco su aceptación para participar en esta Jornada, es D. Francisco Javier Ortega Escós, que es Licenciado en Derecho por la Universidad Complutense de Madrid y M.B.A. Dirección General de Empresas en la Escuela Superior de Negocios de Madrid (ESDEN). Y que tiene una amplia experiencia profesional, ocupando diferentes puestos en la Administración:

- Funcionario de Carrera del Cuerpo Superior de Administración General de la Generalitat Valenciana.
- Jefe de Sección de Sancio-

nes y Recursos. Alicante. Conselleria de Sanidad.

- Secretario Territorial de Alicante. Conselleria de Sanidad.
- Jefe de Servicio Personal. Alicante. Servicio Valenciano de Salud.
- Jefe de Servicio de Gestión Administrativa y Estudios. Conselleria de Agricultura.
- Director General de VACICO S.A.
- Servicios Jurídicos de la Generalitat: Sanidad y Administración Pública.
- Jefe de Servicio Entidades Jurídicas: Conselleria de Justicia.
- Técnico de Apoyo de la Delegación del Consell en Madrid.
- Director de la Oficina de Control de Conflictos de Intereses de la Generalitat.

Y lo más importante para nosotros, hoy está aquí por ser el Subdirector General de Juego de la Conselleria de Hacienda de la Generalitat Valenciana.

Reitero nuestro agradecimiento por su participación en esta VII Jornada de la Fundación Patim, porque contar con un representante de la Administración Autonómica tan cualificado como usted, en un tema tan importante para nosotros, es una gran satisfacción.



**D.^a Marta
Torrado de Castro**

*Concejala de Servicios Sociales
Ayuntamiento de Valencia.*



Inauguración oficial



Buenos días a todos y a todas y bienvenidos/as a esta VII Jornada de la Fundación Patim.

Mis primeras palabras son de agradecimiento, en primer lugar, al Dr. Francisco J. Bueno, Jefe de Servicio de Adicciones por sus palabras de presentación, que si no supiera que están dichas desde la confianza y el afecto, diría que son muy exageradas. Muchas gracias Paco. También agradezco a todos los profesionales de la Fundación Patim de la Comunidad Valencia la labor desarrollada en tantos años de existencia, y en particular a su Presidente D. Francisco López por seguir impulsando todas las actividades en sus centros terapéuticos y

por la realización desde hace siete años estas Jornadas.

Cada año el día 29 de octubre se celebra el “Día Nacional Sin Juego de Azar”, por lo que es de suma importancia, continuar difundiendo, exponiendo e informando sobre todo lo relacionado con la adicción al juego, incluyendo las actividades preventivas y favoreciendo de esta manera la detección precoz en jóvenes afectados, ayudándoles a buscar un tratamiento adecuado que solucione su problema y les aporte bienestar físico y psíquico.

Debido a ello y como viene siendo habitual, organizamos desde el Servicio de Adiccio-

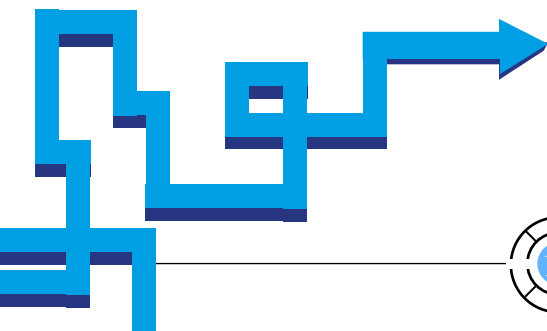
nes de la Concejalía de Servicios Sociales del Ayuntamiento de Valencia conjuntamente con PATIM esta JORNADA, que hemos titulado “El juego y su nuevo escenario jurídico en la Comunidad Valenciana” que es la séptima y que consideramos que es muy oportuna y es una muestra más de la continua colaboración que realizamos con las diferentes asociaciones profesionales, entidades ciudadanas, etc., en la ciudad de Valencia. Porque debemos seguir manteniendo un debate abierto con los profesionales, las asociaciones y la comunidad para abordar soluciones ante las adicciones sin sustancia, que avanza sin freno al amparo de la revolución tecnológica, aunque como patología han existido siempre.

Como todos saben el juego en España, desde siempre, ha sido y es una realidad socialmente admitida como actividad lúdica o recreativa, antes muy desarrollada de forma presencial y con posterioridad por delegación o en formato online, cada vez más ampliada y presente

en un mundo globalizado. Pero también ha sido y es un gran negocio que mueve más de 3.500 millones de euros anuales solamente en el ámbito autonómico.

En los últimos años se han promulgado tres normas muy importantes:

- * La Ley 1/2020, de 11 de junio, de regulación del juego y de prevención de la ludopatía en la Comunitat Valenciana. Generalitat Valenciana. (BOE núm. 253, de 23 de septiembre de 2020) Esta ley fue un paso importante en la Comunidad Valenciana, con sus 104 artículos y sus disposiciones, reguló modificó y derogó normativas desde el año 1988 hasta el año 2011.
- * El Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de Comunicaciones comerciales de las actividades de juego. Ministerio de la Presidencia, Relaciones con las Cortes y Memoria Democrática. (BOE núm. 291, de 4 de noviembre de 2020).
- * El Decreto 97/2021, de 16 de julio, del Consell, de medidas urgentes para la aplicación de la Ley 1/2020, de 11 de junio, de la Generalitat,



de regulación del juego y de prevención de la ludopatía en la Comunitat Valenciana. Generalitat Valenciana. (DOGV núm. 9143 de 4 de agosto de 2021).

Estas normas actualizaron diversos aspectos relacionados con el juego y su publicidad, que eran muy necesarios y supusieron un gran paso sobre todo ante el impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en los hábitos y conductas de la ciudadanía. Se introdujeron otras consideraciones y medidas, que ya en su día generaron controversia y que algunas fueron motivo de recursos judiciales, y que en la actualidad siguen en el Tribunal Superior de Justicia de la Comunidad Valenciana su estudio.

A fecha de hoy, desconocemos el impacto que ha tenido o está teniendo la aplicación de toda esta legislación sobre el juego en la Comunidad Valenciana.

Es por tanto muy pertinente que en esta Jornada se revise este nuevo marco normativo, sus referentes, analizando su aplicación, desarrollo e impacto en el ámbito autonómico. Conocer la repercusión en la sociedad de las normas y de los límites puestos al juego es

de extraordinaria importancia en el presente y sobre todo de cara al futuro.

En la Conferencia de Apertura de D. Francisco Javier Ortega Escós, Subdirector General del Juego de la Comunidad Valenciana, ya se han aclarado muchos aspectos respecto a la Ley 1/2020 y a los Decretos y Resoluciones posteriores. Los/las siguientes ponentes seguro que aportarán más luz sobre este tema tan apasionante y actual.

La prevención y el abordaje terapéutico de las adicciones conductuales, son cada vez más complejas, en una sociedad muy dinámica, con cambios constantes y grandes esfuerzos individuales de adaptación a los mismos. Requieren el concurso de todas las instituciones implicadas en estas tareas, con compromisos profesionales crecientes y adaptación constante a los cambios sociales.

Nosotros, como sabéis, desde el Servicio de Adicciones de la Concejalía de Servicios Sociales del Ayuntamiento de Valencia, seguimos realizando actividades de Prevención Comunitaria, Escolar, Familiar y de Alternativas de Ocio y Tiempo Libre.

Desde Prevención Escolar realizamos actividades dirigidas

tanto a la prevención de la adicción a los juegos de azar como al buen uso de las tecnologías y de los videojuegos. Entre estas actividades referidas al juego tenemos:

* El Taller Ludens que es una actividad informativa que pretende profundizar en el uso que actualmente hacen los y las jóvenes de los juegos de azar online y en los posibles problemas derivados de su utilización. Siendo específico para la prevención de la adicción a los juegos de azar. El programa se inició en el curso escolar 2013-2014. En el pasado curso escolar 2022-2023, participaron 2591 alumnos/as de 26 Centros Escolares, desde 3º de ESO a 1º de Bachiller y Ciclos Formativos.

* El Taller Gamer que es el nombre de la actualización del contenido del módulo de videojuegos del PrevTec o AdiTec que se realizó en el año 2022. Siendo específico para la prevención de la adicción a los videojuegos.

En el pasado curso escolar 2022-2023, participaron 1162 alumnos/as de 19 Centros Escolares, desde 5º de Educación Primaria hasta 2º de la ESO.

Para este curso escolar 2023-2024 el calendario del Taller Gamer ya está completo, y existe una lista de espera de once Centros Escolares. Para el Taller Ludens el calendario está ya casi completo.

Estos Talleres han sido creados por el profesor Dr. Mariano Chóliz Montañés, catedrático de psicología de la Facultad de Psicología de la Universitat de València, con el que el Ayuntamiento de Valencia tiene un convenio de colaboración. Dña. Lydia Cervera Ortiz, Personal Investigador de Universitat de València e integrante del equipo de Juego y Adicciones Tecnológicas, participa en la Jornada de hoy. Muchas gracias por vuestro trabajo.

Aprovecho esta ocasión para agradecer a todo el profesorado y al alumnado que colaboran cada curso escolar con los profesionales del Servicio de Adicciones (PMD/UPC-CA-València), en la realización de estos programas de prevención. También agradezco a los/las excelentes ponentes de esta Jornada su participación en la misma, con la seguridad de que sus exposiciones serán tan interesantes como las de las Jornadas realizadas en años anteriores.

D. José Francisco López y Segarra

Presidente Fundación Patim de la Comunitat Valenciana.



Inauguración oficial



Gracias por respaldar con vuestra participación estas jornadas que ya llevamos siete años organizando junto al Ayuntamiento de Valencia. Nuestro objetivo sigue siendo el mismo que nos acompañó desde el primer día: aportar nuestro granito de arena a la prevención de las adicciones sin sustancia.

En Patim comenzamos el estudio de la llamada “ludopatía”, en década de los años noventa, abordando las consecuencias de los juegos de azar en las personas que, por aquel entonces, eran “inquilinos habituales” de casinos y bingos o se jugaban el sueldo en las máquinas tragaperras.

Entre finales del siglo pasado y principios de este, a través de UNAD Comunidad Valenciana, nos centramos en el estudio de este fenómeno social. Y, a partir de 2003, por medio del Grupo Valenciano de Drogodependencias (GVDA), empezamos a organizar cursos en la Universidad Jaume I de Castelló.

Hoy compartimos estas jornadas con personas que también colaboraron entonces: Antonio Castaño (Vida Libre), Gabi López (Proyecto Vida) y el equipo de Patim, tanto de Castellón como de Valencia. Así que, bien podemos decir, que abarcamos toda la Comunidad Valenciana. En este largo recorrido, hemos sido testigos de cómo ha varia-

do la 'geografía del juego' en la Comunidad Valenciana. De forma especial, por el avance del impacto de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), que lo han transformado todo en los últimos años.

En esta edición de las jornadas, nos centramos en el Juego y su nuevo escenario Jurídico en la Comunidad Valenciana.

Legislar es organizar. El propio concepto de ley no existiría si no tuviéramos claro que es necesario convivir. En el antiguo Egipto ya existían códigos basados en la diosa de la verdad y la justicia. De la mítica Babilonia nos queda su Código de Hammurabi, acunado por Grecia y su democracia; dimos un paso más con la Ley de las Doce Tablas de la Antigua Roma, y avanzamos hasta la Edad Media, junto a Carlomagno, Justiniano y Enrique II, que contribuyeron a perfilar los sistemas legislativos. La propia sociología interpretativa hace un recorrido a través de ellos. Y, así llegamos a los estados modernos, donde las leyes empiezan a hacerse universales. Bien es cierto, que eran normas que favorecían más a unos estamentos que a otros.

En la actualidad, y sin querer extenderme más en este bre-

ve recorrido por la historia, resumiría que la ley tiene como principal función que la ciudadanía sea toda igual, en cualquier circunstancia, sin importar clase social, raza, género o religión.



En el centro de nuestra legislación autonómica está la defensa de la persona que rompe el uso del juego para convertirlo en una adicción. Y ese es el verdadero drama. Queda mucho por legislar y también por saber tratar

J. Francisco López y Segarra

En 2020, se estrenó la Ley de regulación del juego y prevención de la ludopatía de la Comunitat Valenciana. Nuestra Generalitat se suma así a otras autonomías y al marco estatal con una legislación que, bajo mi punto de vista, es todo un referente en todo el estado, especialmente porque en el proceso de construcción hemos

participado todos los agentes implicados. Y que seguimos velando por su desarrollo. Quizás necesitaríamos un enfoque más globalista, para poder hacer frente a las adicciones sin sustancia que rompen las fronteras que pretendíamos establecer con nuestras pioneras leyes.

Pero todo este entramado legislativo tiene en esencia un objetivo principal, que va más allá de las críticas sobre su presunto enfoque recaudatorio o sancionador. En el centro de nuestra legislación autonómica está la defensa de la persona que rompe el uso del juego para convertirlo en una adicción. Y ese es el verdadero drama.

Queda mucho por legislar y también por saber tratar. Hoy se hablará de las realidades del

juego cara al paciente; de su enfoque jurídico, psicológico; de las investigaciones que realizan las universidades... pero siento de veras que hoy no esté en estas mesas, acompañándonos, la voz de los operadores del juego. Tenemos que romper también esas barreras, no podemos ser con nuestro silencio cómplices de lo que ocurre alrededor.

Debemos, entre todos, buscar la rentabilidad sin dañar a nada ni a nadie. Y esa es la balanza que hoy quiero que todo el público asistente visualice como símbolo de la ley. Un imagen que todos tenemos en nuestro recuerdo, y que posiblemente, su origen fueran las deidades helénicas Temis y Dice. La justicia –legislativa y social- es responsabilidad de todos.







D. Francisco Javier Ortega Escós

Subdirector General del Juego de la Comunidad Valenciana.

Conferencia de apertura



La Ley 1/2020 de regulación del juego y prevención de la ludopatía en la Comunitat Valenciana: avances y desafíos

La Comunitat Valenciana aprobó la ley 1/2020, de 11 de junio, de regulación del juego y de prevención de la ludopatía (en adelante, la ley 1/2020), con la ambición de dar respuesta a los cambios que el juego, -pero sobre todo a la percepción sobre él - había sufrido en los últimos años, con posterioridad a la entrada en vigor de la, desde ese momento, derogada Ley 4/1988, del Juego, de la Generalidad Valenciana.

El proceso de gestación normativo fue largo y complejo, dando como resultado una norma que se puede calificar como ambiciosa, en cuanto a los objetivos que trazó.

Sin embargo, debido a alguna de sus medidas, esta ley ha sido objeto de intensas y continuadas críticas por parte del sector empresarial, encontrándose pendiente de pronunciamientos jurisdiccionales, incluso de ámbito europeo.

En consecuencia, resulta importante reseñar algunas novedades que incorpora y los avances que se han producido a partir de sus mandatos.

Principales novedades de la Ley 1/2020

Principios rectores

Variación en el objeto de la norma

Existe una variación de calado en el objeto de la norma, al haberse incorporado la prevención del juego patológico. Que no es sino la muestra de un cambio de paradigma en lo que respecta a la visión tradicional que, desde la administración, se venía teniendo, pues, aunque no se ha abandonado el objeto de la primera ley del juego de la Comunitat Valenciana -que solo perseguía un único afán regulador- se han incorporado dos aspectos íntimamente relacionados.

El primero de los mismos radica en la necesaria mención a la práctica del juego por medios electrónicos, telemáticos o de comunicación a distancia, que, por una mera cuestión del momento en que se dictó, aquella no recogió. Y, el segundo, ha consistido en la inclusión de la prevención del juego patológico o ludopatía, como uno de los objetivos de la norma, siendo el legislador autonómico valenciano el primero en España en incorporar la prevención de la ludopatía, si bien luego ha sido seguido en estos pasos en Aragón, Galicia y La Rioja.

El legislador decide en el marco de la técnica legislativa incorporar unos principios rectores que darán luz en los grises que el legislador pueda dejar para el momento de aplicar la norma. Entre estos principios el legislador precisó que las actuaciones en materia de juego atenderán al principio de prevención del juego patológico y de los perjuicios a las personas usuarias y, en especial, de los colectivos sociales más vulnerables.

Medidas de prevención a la Ludopatía

La Ley 1/2020, en respuesta a ese nuevo objetivo fijado por el legislador, establece nuevas medidas de carácter general para la prevención de la ludopatía, disponiendo que el Consell, en el ámbito de sus competencias, deberá llevar a cabo, un conjunto de actividades con el objetivo de prevenir y atender situaciones de juego patológico, poniendo especial énfasis en las personas menores de edad y jóvenes. Es de destacar entre estas medidas previstas por el legislador, la tarea de concienciación que encarga a la administración, materializándose en la realiza-

ción de talleres y actividades formativas de educación para la salud, información sanitaria y prevención del juego patológico en los ámbitos educativos, sanitario, deportivo y sociolaboral. En esa misma línea, se ha planteado, igualmente, como una medida de prevención el establecimiento, por parte de la administración, de protocolos de detección precoz y control de la ludopatía en el ámbito educativo y sociosanitario.

De acuerdo con el recientemente publicado Estudio de Prevalencia de Juego 2022-2023, elaborado por la Dirección General de Ordenación del Juego del Ministerio de Consumo, los jóvenes de entre 18 y 25 años son quienes corren más riesgo de padecer trastornos del juego, y este es un dato que viene siendo corroborado por diversos estudios científicos. Y, aunque este estudio es posterior, no resulta extremo aventurar que el legislador consideró necesario contemplar, como medida de prevención, el fomento del ocio alternativo y el ocio educativo especialmente dirigido a las personas adolescentes y jóvenes.

Para que estas medidas se pudieran ver concretadas a través de políticas públicas integradas en un documento que hi-

cieran más eficaz la acción de la administración, el legislador requirió del ejecutivo la elaboración de una Estrategia Valenciana Integral de Prevención y Tratamiento del Juego Patológico de carácter plurianual, la cual debería ir acompañada de un plan de acción bianual en el que se abordarían las acciones coordinadas de prevención y tratamiento de la ludopatía entre las diversas administraciones públicas valencianas. Pero lo que realmente resulta fundamental radica en tener en consideración que el legislador quiso que el contenido de este instrumento contuviera una visión multidisciplinar, por lo cual dispuso que la elaboración y seguimiento de estos instrumentos deberá contar con la participación de las administraciones públicas, organizaciones, entidades y asociaciones vinculadas o afectadas por la actividad de juego en la Comunitat Valenciana.

Finalmente, completando sus previsiones respecto al objetivo de prevención, el legislador estableció entre las medidas a tomar, un conjunto de limitaciones de la publicidad, promoción, patrocinio e información comercial, entre las que cabe destacar la prohibición de la publicidad y la promoción del juego en el exterior de los

locales de juego, así como la publicidad estática del juego en la vía pública o medios de transporte, en el ámbito de la Comunitat Valenciana.

Nuevos actores y nuevas funciones en la Comisión de Juego de la CV

Antes de la entrada en vigor de la Ley 1/2020, la Comisión del Juego se encontraba regulada por el Decreto 141/1988. Con la Ley 1/2020, y el posterior Decreto 94/2022, de 15 de julio, del Consell, por el que se aprueba la composición, organización y funcionamiento de la Comisión de Juego de la Comunitat Valenciana, la nueva composición formulada por el legislador, incorpora nuevos actores de la sociedad civil que hasta el momento no habían sido tenidos en cuenta, tales como las asociaciones dedicadas a la prevención y rehabilitación de la ludopatía, asociaciones de defensa de las personas consumidoras y usuarias, asociaciones de vecinos y vecinas con ámbito territorial de la Comunitat Valenciana, el Consejo de la Juventud de la Comunitat Valenciana, y unidades de investigación o centros de investigación universitarios especializados en la investigación, prevención y tratamiento de la ludopatía.

También es de mencionar que, entre las voces de la administración, se han incorporado por primera vez, como vocales representantes, a los órganos competentes en las materias de salud, educación, infancia y adolescencia, atención primaria y autonomía personal, administración local, economía sostenible y coordinación del diálogo social, respondiendo a la configuración marcada por la Ley 1/2020.

Dichas modificaciones previstas por el legislador responden a su directa vinculación con la nueva visión de esta ley, para lo que asienta la incorporación, entre las funciones de la Comisión de Juego, de la lucha contra el juego patológico que es, como ya se ha señalado, la principal novedad de la Ley 1/2020.

La Comisión Técnica de Coordinación Interadministrativa en Materia de Juego

Otra de las novedades de la Ley 1/2020, es la creación de la Comisión Técnica de Coordinación Interadministrativa en Materia de Juego, como órgano de coordinación técnica y administrativa interdepartamental de la administración valenciana, recogiendo entre

sus funciones la de coordinar las actuaciones relacionadas con la aplicación de la ley y las normas que las desarrollan, en particular por lo que respecta al fomento de las políticas de juego responsable y la prevención y lucha contra el juego patológico.

La Comisión Técnica será también la encargada elaborar y realizar el seguimiento de la Estrategia Valenciana Integral de Prevención y Tratamiento del Juego Patológico y los planes de acción correspondientes, bajo la coordinación, y ello es fundamental, de la conselleria competente en materia de sanidad y salud pública.

Otras medidas novedosas

La Ley 1/2020 ha incorporado una serie de medidas que no han estado exentas de controversias en el sector

Sistema de activación-desactivación.

El conjunto del parque de máquinas tipo B se encuentra mayoritariamente en Hostelería, representando el 76% del mismo. En este escenario, se ha apuntado que esta situación supone uno de los factores que han contribuido a la normaliza-

ción del juego, considerándole como un factor determinante para la iniciación en los juegos de azar por parte de los jóvenes y menores de edad. Es por este motivo, que el legislador decidió disponer que cada máquina de tipo B deba contar con un sistema de activación-desactivación por control remoto del personal encargado del local, de manera que se evite el acceso al juego a las personas incursas en prohibiciones del juego, entre las que están las personas menores de edad y las personas que figuren en el Registro de Personas Excluidas de Acceso al Juego de la Comunitat Valenciana.

En esa línea, una vez finalizadas las partidas de juego y durante el tiempo en que la máquina de juego no esté siendo utilizada, deberá permanecer desactivada sin emitir estímulos sonoros, visuales o lumínicos, correspondiendo al local en que la máquina está instalada la asunción de responsabilidad de hacer cumplir las prohibiciones establecidas en la ley. Idénticamente, las máquinas auxiliares de apuestas instaladas en los locales de hostelería y similares y en recintos deportivos pueden continuar instaladas durante el período de vigencia de su autorización, si bien, en tanto estén instaladas,

deben contar con el sistema de activación-desactivación previsto para las máquinas tipo B o recreativas con premio instaladas en ese tipo de locales. Y, una vez finalizado el período de vigencia de la autorización, no se podrá proceder a su renovación.

Distancias de los establecimientos de juego.

Una de las demandas de los sectores afectados o sensibilizados con el trastorno de juego, es la previsión de unas distancias mínimas de los establecimientos de juego de aquellos espacios frecuentados por las personas consideradas como vulnerables en lo que respecta al trastorno de juego.

En ese sentido la Ley 1/2020 dispuso que los salones y juegos y los locales específicos de juego no puedan situarse a una distancia inferior a 850 metros de centro educativo acreditado por la conselleria competente en materia de educación para impartir educación secundaria obligatoria, bachillerato, ciclo de formación profesional básica y enseñanzas artísticas profesionales. Esta restricción de distancia no se aplica a los establecimientos de juego situados fuera de suelo residencial. Ni, tampoco, de 500 metros de

otro establecimiento que pertenezca a las modalidades de bingos, salones de juegos o locales específicos de apuesta.

Moratoria de nuevas autorizaciones.

Debido al aumento de número de establecimientos de juego y el número de autorizaciones de explotación de las máquinas de tipo B destinadas a locales de hostelería, el legislador optó por disponer la suspensión temporal por un plazo de 5 años de la concesión de autorizaciones, así como de apertura de nuevos establecimientos de juego.

Los retos reglamentarios marcados por la norma

Unos de los retos que se desprenden de la norma es la necesidad de desarrollar un importante desarrollo reglamentario, para regular aquellas áreas que venían regidas por los objetivos de la derogada ley del juego. En ese sentido, el Consell ya ha comenzado a aprobar algunos decretos, como los que se detallan sucintamente a continuación:

La primera norma que se dictó por el Consell, fue el Decreto 97/2021, de 16 de julio, de medi-

das urgentes para la aplicación de la Ley 1/2020, de 11 de junio, de la Generalitat, de regulación del juego y de prevención de la ludopatía en la Comunitat Valenciana. En este decreto se dispusieron los criterios para poder llevar a cabo la medición de distancias entre los establecimientos de juego y los centros escolares. Asimismo, se establecieron precisiones, a partir de la prohibición y limitaciones de publicidad de la ley, para determinar cuál es la información comercial que cabe hacerse visible en el exterior de los establecimientos de juego.

En segundo lugar, el Decreto 86/2022, de 1 de julio, del Consell, por el que se aprobó la composición, organización y funcionamiento de la Comisión Técnica de Coordinación Interadministrativa en Materia de Juego, mediante el que se precisaron algunas cuestiones sobre la composición y el funcionamiento de dicha Comisión Técnica, tales como su carácter o el órgano competente para hacer el nombramiento de sus miembros, funciones de presidencia y secretaría, etc. Y una novedad incorporada por esta norma es que recoge la posibilidad de que pueda constituirse, con vocación de durabilidad y estabilidad, un Comité Asesor Permanente, de carácter no

administrativo, sin sujetarlo a dependencia orgánica o funcional de las consellerías o de la propia Comisión Técnica.

Y finalmente, por ahora, ha sido aprobada, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 14 de la Ley 1/2020, la composición, organización y funcionamiento de la Comisión de Juego de la Comunitat Valenciana, mediante el Decreto 94/2022, de 15 de julio, derogando al Decreto 141/1988.

La composición de esta Comisión se ha querido configurar de manera paritaria, acogiendo representación sindical, empresarial, de entidades sociales, de investigación del ámbito universitario y de la propia administración del Consell. Es importante mencionar la incorporación, también, de nuevos actores sociales, como representantes de asociaciones dedicadas a la prevención y rehabilitación de la ludopatía, asociaciones de defensa de las personas consumidoras, asociaciones de vecinos, representantes de unidades o centros de investigación universitarios especializados en ludopatía e, incluso, el Consell Valencià de la Joventut; todo ello con la finalidad de que la Comisión sea un órgano en el cual puedan confluir los diferentes intereses

que se ven afectados por la actividad de los juegos de azar.

Puede mencionarse hoy que, según el Portal de Transparencia de la Generalitat, actualmente se encuentran en proceso de elaboración otros proyectos normativos que se desprenden de lo dispuesto por la ley: proyecto de decreto, del Consell, por el que se regulan los requisitos y condiciones de las apuestas de las partidas de pilota valenciana; proyecto de decreto, del Consell, por el que se regula el control de admisión en los establecimientos de juego y el Registro de Personas Excluidas de Acceso al Juego de la Comunitat Valenciana, el proyecto de decreto, del Consell, sobre régimen sancionador y actuaciones inspectoras en materia de juego y, también, el proyecto de decreto, del Consell, por el que se aprueba el reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego.

Ley 1/2020: ¿incompatibilidad de la Estrategia y el juego responsable? Todo lo relacionado con el sector del juego se encuentra en constante cambio y sometido al escrutinio de la administración, de la opinión pública, de los expertos y de los operadores, sin que pueda tenerse en cuenta, si se busca su perdurabilidad, la pretensión

de que pueda efectuarse cualquier clase de regulación de espaldas a los estudios científicos sobre el impacto de los juegos, pero tampoco con olvido o exclusión de los intereses legítimos del sector, porque resultaría equivocado e infructuosa.

La evidencia de que el juego produce efectos nocivos en una parte de la sociedad ha generado una profunda controversia que no es posible, ni socialmente justo, eludir, sino que debe conducir a un profundo análisis y debate. Pero, ¿ello implica que deba ignorarse el que se ha dado en llamar “juego responsable”? Pese a las enormes críticas formuladas desde el sector, la ley 1/2020 ha sido razonable y ha contemplado, por una parte, una interesante aproximación al dibujo y encaje de ese “juego responsable”; así como ha hecho, otro tanto, respecto a las previsiones para la prevención de la ludopatía, sin perjuicio del mayor o menor hincapié en cada una de ellas. Pero, a estos efectos, lo realmente relevante es que se ha pronunciado sobre ambas y que le ha encomendado a la administración un papel diferente para la ejecución de las mismas.

A pesar de que no existan demasiados datos previos que

alcancen solo a la Comunitat Valenciana, poca duda puede caber de que resulta necesaria – o más bien, imprescindible – una Estrategia Integral de Prevención y analizar el impacto – social, económico, sanitario y jurídico – que, en aquella, están teniendo medidas como la suspensión de nuevas autorizaciones de establecimientos de juego – respecto de locales de hotelería - y de explotación de máquinas de tipos B o recreativas con premio, o de máquinas auxiliares de apuestas destinadas a ser instaladas en este tipo de locales, y, si fuera posible también, el derivado de las limitaciones de la publicidad y promoción del juego. Por su parte, los operadores no pueden permanecer pasivos, para lo que habrán de adoptar el papel activo que la ley les ha asignado, con la elaboración de un plan de medidas, como parte del plan operativo al que quedará sometido su actividad con su permanente puesta a disposición de la autoridad reguladora; o la designación de una persona responsable del juego seguro que actuará como punto de contacto con dicha autoridad y a la que deberá dotarse de los recursos materiales, humanos y técnicos necesarios.

Todo ello con la finalidad, de que, en un proceso de diálogo

difícil y constante, se puedan extraer datos y conclusiones realistas y convincentes, basados en criterios científicos y con la mínima incidencia de prejuicios u opiniones escoradas o interesadas.

Tareas pendientes

Todavía ha de hacerse frente un notable recorrido para atender a todo lo dispuesto por la Ley 1/2020, de 11 de junio, pudiendo resaltarse:

- Artículo 3.2: regulación de la Ordenación del Juego en la Comunitat Valenciana.
- Artículo 8.7: promoción de líneas de ayuda, subvenciones y/o incentivos fiscales para entidades deportivas, asociaciones o medios de comunicación (especialmente en línea) que realicen campañas vinculadas a la prevención y lucha contra la ludopatía
- Artículo 21: coordinación con el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego, y/o con otros registros oficiales equivalentes existentes en el Estado español.
- Artículo 32: términos y requisitos para que los juegos

de las máquinas B puedan ser suministrados desde un servidor de juego; o para que las máquinas de tipo B y C puedan interconectarse entre sí dentro del mismo establecimiento o entre máquinas instaladas en varios establecimientos de la Comunitat Valenciana.

- Artículo 34.5: desarrollo de las disposiciones normativas que regulan las condiciones técnicas y los protocolos de comunicación y accesibilidad por parte de la administración competente en materia de juego a los registros de jugadas efectuadas por las máquinas tipo B y C, con finalidades estadísticas y fiscales.
- Artículos 37 a 44: regulación del juego practicado a través de medios electrónicos, informáticos, telemáticos o interactivos.
- Artículo 51.2: características técnicas y condiciones de funcionamiento del sistema de activación y desactivación incluyendo un sistema de identificación fehaciente de la persona jugadora para evitar la práctica de juego a las personas que la tienen prohibida.
- Artículo 54: regulación del Registro General de Juego de la Comunitat Valenciana.
- Artículo 55: mejora de la inspección, vigilancia y control de las actividades de juego, conforme a la D.A. Cuarta y la D. A. Octava, en cuanto a la prohibición de comercialización de cualquier forma de juego en establecimientos no específicos de juego; y al control del cumplimiento de las obligaciones de las empresas operadoras.
- Disposición Transitoria Décima: la conselleria competente en materia de juego debe coordinar un estudio que analice el impacto social y sobre la salud pública de las instalaciones de juego existentes (locales específicos de juego y máquinas de juego en locales de hostelería). A partir del resultado de tal estudio, deberá proponer las limitaciones del número y la distribución admisible de locales de juego y de máquinas de tipo B o recreativas con premio para locales de hostelería o similares, teniendo en cuenta criterios de salud pública, poblacionales, socioeconómicos y territoriales.
- Disposición Transitoria Undécima: aprobación de la

Estrategia valenciana integral de prevención y tratamiento del juego patológico.

- Disposición Adicional Segunda: elaboración de posibles criterios orientadores para que los ayuntamientos pueden decretar zonas saturadas de establecimientos de juego en las que no podrán darse nuevas licencias a este tipo de actividad.
- Disposición Adicional Décima: regulación reglamentaria del bingo electrónico mixto.

Para responder a la interroga-

Ley 1/2020 ¿pionera?

ción ha de repararse en dos detalles: uno, la incorporación entre los objetivos de la norma de la prevención de la ludopatía (posteriormente seguida por Aragón, Galicia y La Rioja). Y, el otro, la incorporación de la distancia de 850 metros con centros educativos acreditados por la conselleria competente en materia de educación para impartir educación secundaria obligatoria, bachillerato, ciclo de formación profesional básica y enseñanzas artísticas profesionales (si bien cada comunidad autónoma ha reco-

gido las clases de centros que ha considerado pertinentes). Tal medida si bien es, en estos momentos, es prácticamente la más rigurosa a nivel estatal, responde a una tendencia que ya se había mostrado en las normas regulatorias del juego comunitarias, aunque en las leyes promulgadas con posterioridad a la Ley 1/2020 están contemplado - alguna de ella por primera vez - la distancia mínima entre establecimientos de juego y tales centros u otros a los que suelen acudir personas consideradas como vulnerables ante la problemática del trastorno de juego.

Eso sí, al respecto de las distancias ha de apuntarse que los últimos criterios de los tribunales de justicia autonómicos están cuestionando seriamente una parte de tal planteamiento, centrándose, especialmente, en las que se refieren a las configuradas entre los propios establecimientos de juego

Debido a su carácter parcialmente innovador, la Ley 1/2020 parece haber sido bien recibida por los colectivos vinculados a la defensa de los intereses de las personas afectadas por el trastorno de juego, y se pone en valor que la ley ha permitido iniciar un cambio de visión de los juegos de azar, al vincular-

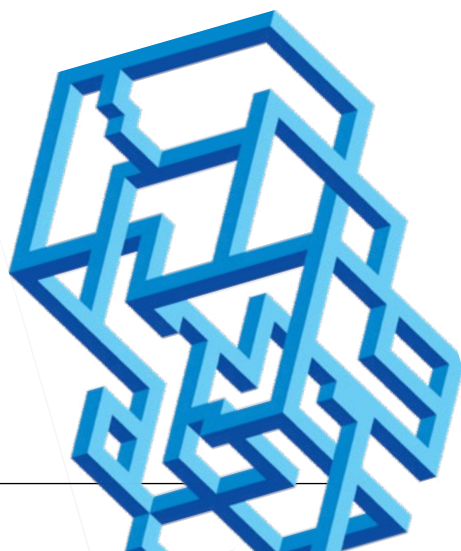
los directamente con sus posibles efectos adversos y generar una serie de compromisos para todos los actores involucrados.

Sin embargo, ello ha supuesto que, desde el sector profesional del juego, la ley haya sido objeto de duras críticas, considerándola una norma excesivamente restrictiva y desproporcionada, hasta el punto de que, a la fecha, se esté a la espera de diversos pronunciamientos de los tribunales de justicia, incluyendo cuestiones prejudiciales ante el Tribunal de Justicia de la Unión Europea. En cualquier caso, a pesar de estas lógicas posiciones contrapuestas, puede ser un buen punto de partida que la ley haya generado un espacio de diálogo donde los actores involucrados interactúen y puedan valorarse las posturas de todos ellos, a pesar de la enorme desproporción y capacidad de influencia que les caracteriza.

Conclusiones sobre Ley 1/2020

- ¿Es una ley realmente novedosa?
- ¿Se convierte en extravagante al haber añadido la prevención ante los efectos adversos del juego?

- ¿Debería abandonarse el nuevo enfoque y volverse al contenido y tratamiento de las leyes de juego “tradicionales”?
- ¿Supone una evolución, una agresión o una transgresión del ordenamiento?
- ¿Afronta problemas complejos o, por el contrario, de fácil solución?
- ¿Sus soluciones resultan de implantación sencilla?
- ¿La prevención del trastorno de juego y el juego responsable responden a una antítesis absoluta?
- ¿Es posible conciliar los dispares intereses enmarañados?





**D.^a Lydia
Cervera Ortiz**

*Personal Investigador.
Universitat Pública de València.*

**D. Antonio
Castaños Monreal**

*Psicólogo y director de Vida
Libre.*

REALIDADES DE LA LEY DEL JUEGO



Hace tres años que se ha aprobado la Ley, ¿notáis algún impacto a nivel de tratamiento y a nivel de prevención?



**Lydia
Cervera**

Respecto del tratamiento no hay ningún cambio, ya que la ley no contempla medidas que modifiquen la reorganización de los servicios sociosanitarios, el incremento de los puntos asistenciales o la elaboración de protocolos de tratamiento basados en la evidencia.

En lo que se refiere a la prevención, que es uno de los princi-

pales objetivos de la Ley 1/2020, según indica en el título, habrá que esperar a que lleguen a aplicarse algunas de las principales medidas como que saquen las máquinas de apuesta de los bares y se apliquen de distancia entre salones de juego y centros educativos y sociosanitarios, así como entre salones de juego entre sí. No obstante, son medidas que están recurridas ante la justicia y no sabemos qué recorrido van a tener. En cualquier caso, son medidas muy a largo plazo que deben ser acompañadas de campañas de sensibilización en la sociedad.

Una de las medidas propuestas que podría tener efecto es el

control de acceso a los salones y salas de apuesta, pero esta debe ir acompañada de unas buenas medidas de autoexclusión.

Las condiciones ambientales en las que se presenta el juego, disponibilidad (oferta de juego) y accesibilidad (facilidad en el acceso y en el uso del juego), son factores que influyen de forma muy relevante en el comportamiento colectivo o social.

El control de la accesibilidad y la disponibilidad son consideradas medidas universales, sirven para toda la población. Por eso, creo que se perdió una oportunidad única cuando no se limitó el juego a los salones de juego, lo que obligaría a sacar las máquinas de los bares, tal y como se propuso desde la Universitat de València.

Pero estas medidas no son las únicas que inciden sobre el consumo total, debemos tener en cuenta que otros fenómenos de diversa índole pueden estar influyendo. Es decir, pese a que sabemos que algunos de los cambios van en una dirección correcta en la protección de la población creo que es pronto para valorar el impacto y, además, dependerá de si finalmente se llevan a cabo.



Es pronto para detectar cambios, dado que desde que comienza el riesgo o el juego de apuesta problemático y aparece la adicción suelen transcurrir años.

No obstante, es de destacar la reducción del juego de apuesta en menores entre 14 y 18 años identificada por la encuesta ESTUDES. En 2021 se observa una disminución de la prevalencia de juego presencial en todas las edades y la cantidad de dinero gastada en un solo día es menor que en 2019.

En ese mismo año el 3,4% de los estudiantes serían candidatos para descartar un posible juego problemático, resultando significativamente inferior a los resultados de la encuesta en el 2019, tanto en juego online como en presencial.

En cualquier caso, los datos apuntados deben tomarse con cautela por el importante sesgo producido por la pandemia COVID-19.

Lo que, por otra parte resulta destacable son la promoción de las actividades preventivas por las diferentes Instituciones de nuestra Comunitat y Municipio, promoviendo y facilitando la implementación en las

aulas de los Institutos de Enseñanza Media programas como el “¡Qué te juegas!”, de prevención universal, acreditado por la Conselleria de Sanitat, así como el Servicio de Orientación a Familiares, para la prevención selectiva e indicada, instaurado por el Ayuntamiento de Alicante y que atiende “Vida Libre”.

¿Se ha frenado el acceso al jugador patológico y al problemático?



Antonio
Castaños

En relación a la autoprohibición y autoexclusión del juego online de ámbito nacional, habrá que evaluar la eficacia de las medidas preventivas y disuasorias de detección temprana, asignadas a los operadores de juego en la Ley Garzón, así como el cumplimiento de control de acceso planteado por la Ley Valenciana en el presencial en los salones de juego, resultando incumplible en los locales de hostelería, por cuanto carecen de los medios telemáticos necesarios para comprobar la autoexclusión o autoprohibición de las personas afectadas. Si sería posible, en cambio, la identificación previa de los menores en dichos establecimientos de cumplirse la conexión de los dispositivos de apuesta.

¿Los jugadores son cada vez más jóvenes?



Lydia
Cervera

Siempre ha habido problema con el juego en adolescentes, aunque cuanto más oferta haya y más fácil sea el acceso, más problemas nos vamos a encontrar.

Respecto a esto, más que a la Ley 1/2020 debemos atender a la ley 13/2011 que legalizó el juego online. Desde la legalización del juego online en España en 2011 se ha observado un cambio en el perfil de los jugadores problemáticos. Si bien se mantiene el predominio de hombres en el juego, desde entonces el juego online se ha convertido en la segunda causa de adicción en la población general, y la primera en menores de 26 años (Chóliz, 2016).

La edad temprana es un factor de riesgo identificados para los problemas de juego, particularmente en entornos en línea. Además, los menores sufren más que la población general los problemas derivados (Chóliz & Marcos, 2022).

Los estudios epidemiológicos internacionales concluyen que las primeras experiencias de juego, presencial y online, tie-

nen lugar en la adolescencia (Derevensky & Gupta, 2004). En España unas de las principales encuestas de adicciones comportamentales de las que disponemos, EDADES y ESTUDES, reflejan la situación general del juego con dinero en la población de 15-64 años, (EDADES), y de 14 a 18 (ESTUDES). En esta última, la edad de inicio es similar en el juego online y en el juego presencial, siendo de 15 años y 14,6 años, respectivamente. Del mismo modo, las encuestas que se realizan desde la Universitat de València mediante el convenio con el PMD recogen datos a partir de los 14 años.

La adolescencia es precisamente el momento evolutivo donde existe mayor riesgo de adicción y de otras conductas de riesgo, además está ampliamente documentado que las experiencias tempranas con el juego se relacionan con una mayor gravedad de los problemas de juego (Jiménez-Murcia et al., 2010).



Progresivamente en las personas atendidas por adicción en Vida Libre Alicante, observamos año tras año una reducción progresiva de la edad, resultando mayor-

tario el grupo comprendido entre los 15 y los 35 años de edad.

Además, como sucede en otros recursos asistenciales un tercio de las personas atendidas comenzaron a apostar siendo menores.

¿Es efectiva la autoexclusión?



La autoexclusión es una medida muy importante y habría que ampliarla y favorecer que haya una coordinación entre la estatal (acceso a salas de bingo, casinos y juego online) y las autonómicas (salones de juego y salas de apuesta). Además, deben ir en consonancia con otras medidas, puesto que la autoexclusión no impide acceder a los juegos presentes en locales de hostelería.



Es muy conveniente, pero no suficiente ya que depende de la decisión de la persona solicitante mantenerla o eliminarla. Por tanto, será su nivel de motivación y compromiso el que deba complementarla, desde ahí la necesidad de que se efectúe de manera conjunta con el proceso terapéutico que deberá

incluir la contribución de los familiares para que sea posible la recuperación de las personas afectadas.

¿Dónde está siendo más eficaz la ley en el control del juego online o presencial?



Los entornos tradicionales de juego presencial difieren de los de juego online donde muchos factores de riesgo se encuentran aumentados (mayor intensidad y velocidad, facilidad de acceso, sin limitación horaria, etc.).

Este contexto es crucial en la eficacia de las medidas, y es necesario saber si los datos existentes sobre prevención son equiparables en ambos entornos.

Las competencias sobre el juego online no recaen en las comunidades por lo que la Ley 1/2020 no tiene competencias en juego online, a excepción de las máquinas de apuesta que hay en salones de juego y salas de apuesta.

Pese a que el entorno online plantea mayores dificultades de control, en las últimas modificaciones el Real Decreto

1614/2011, de 14 de noviembre, en el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, se propone un sistema aunado de identificación y pago (sistema de límites de depósito conjuntos por jugador) que no encontramos en la Ley 1/2020 de juego presencial y que entendemos que sería una medida a imitar, igual que la identificación mediante certificado o DNI, en el juego presencial.



Hablemos de los videojuegos como puerta de entrada a las apuestas. En cuanto a las medidas legislativas restrictivas de la publicidad, bonos...etc relacionados con las apuestas, ambas normativas facilitan dicho control.

Respecto a que son los operadores de juego los que desde la responsabilidad social corporativa tienen que aplicarlas en el online y los propietarios de los locales de hostelería tienen que identificar la edad de los que deseen apostar, tenemos serias dudas de su eficacia si no vienen acompañadas de las inspecciones frecuentes correspondientes.

Por lo que respecta a los videojuegos. Es generalizable su uso

y, en ocasiones abuso entre las personas menores y adolescentes, con un riesgo añadido al suyo propio: Las denominadas “cajas botín” que reuniendo las características de potencial adictivo de los juegos de apuesta, pueden servir de puerta de entrada al trastorno por juego.

Estamos a la espera de la legislación que permita regularlo desde la última publicación del Anteproyecto de la futura Ley.

Hablemos de Bitcoin. ¿Es una realidad en auge relacionada con el juego?



En lo que se refiere a adicción, es todavía prematuro calificar a las criptomonedas como tal porque todavía no hay suficiente evidencia, investigación o consenso científico. Pese a ello, en los últimos años están surgiendo diferentes trabajos que relacionan la actividad con las criptomonedas con la adicción al juego.

Esta relación entre el juego de azar o de apuestas y las operaciones con criptomonedas va más allá de las consecuencias que pueden suponer a quienes se impliquen en estas actividades o de la posibilidad de desa-

rollar una conducta adictiva. La correspondencia se encuentra también en las variables estructurales (las propias de la actividad) como en las ambientales (la forma como se regulan o presentan en la sociedad). Ambas comparten características como la corta duración de eventos, fórmulas de pago electrónico, posibilidad de reinvertir de inmediato, presencia de sesgos cognitivos o la elevada oferta.



Tanto el Bitcoin como la inversión en Bolsa, presenta en algunos de sus inversores conductas compulsivas equiparables a los criterios establecidos por el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, en su quinta edición con los del diagnóstico del trastorno por juego. No obstante, su aparición en los centros asistenciales sigue siendo muy reducida.

¿Qué pasa con la hostelería?



Desde mi punto de vista, es la gran deuda pendiente, la accesibilidad y disponibilidad es prácticamente absoluta y los medios telemáticos para la autoexclusión y prohibición

inexistentes. Nunca debió permitirse en un país de gran tradición en este tipo de establecimientos, que tienen que basar su rentabilidad en la instalación de dispositivos de apuesta.

La Ley del Juego limita la apertura de locales del juego a 850 metros de centros educativos, pero es habitual ver a un menor en un carrito al que sus padres le han dado un móvil o una Tablet. ¿Qué riesgos vemos en este tipo de conducta? ¿Hacia dónde vamos, a prohibir o a educar?



No podemos comparar ambas situaciones ya que plantean problemáticas y fenómenos bien diferenciados. Por un lado encontramos los problemas que puede generar un mal uso del móvil, que desde luego merecen atención, y por otro la distancia entre salones y centros educativos. En ambos casos habrá que tomar medidas preventivas, pero el que no se apliquen de forma pertinente para el uso del móvil u otro tipo de dispositivos electrónicos no debe ser excusa para no hacerlo en juego de azar, en este caso presencial.

Respecto a la disyuntiva de prohibir o educar, no hay tal disyuntiva: siempre hay que educar. Incluso cuando una sustancia o actividad ya ha sido prohibida hay que educar para prevenir. Pensemos, por ejemplo, en las drogas ilegales, aún estando prohibidas es necesario educar y realizar acciones preventivas. Pero también es imprescindible restringir legalmente el acceso al juego y prohibir algunos de ellos, al menos en determinadas condiciones.

Las medidas educativas de prevención son necesarias, pero no suficientes, por eso deben de ir acompañadas de otras acciones. La prevención tiene efectos limitados y tampoco se puede educar a toda la sociedad. Sin embargo, las medidas de regulación sí que van dirigidas a todo el mundo y, por lo tanto, son imprescindibles. Eso le toca hacerlo a la administración.



La educación preventiva tiene que producirse como mínimo en dos necesarios ámbitos: La familia y los centros académicos. En los segundos ya se está produciendo, si bien la sobrecarga curricular dificulta el desarrollo amplio y los programas

de prevención universal en el aula, por lo que sería importante incorporar una asignatura de promoción de la salud, que la impartiera de manera amplia, incluyendo la que nos ocupa.

Con respecto a las escuelas de madres y padres, lamentablemente la respuesta, desde nuestra experiencia, no es la necesaria, suelen acudir pocas personas, las que lo hacen

suelen ser mayoritariamente madres y no don las que más lo necesitan.

Por otra parte, cuando aparecen los primeros síntomas preocupantes, frecuentemente el fracaso o absentismo escolar es cuando suelen solicitar ayuda en nuestro Servicio de Orientación a Familiares de menores en riesgo de adicción.

Creo que debemos ir en ambas direcciones, pues son compatibles y necesarias.

Bajo tu visión profesional, ¿Qué añadirías o quitarías a la ley?

La Generalitat tiene retos muy importantes como la modificación de los parámetros del juego: magnitud de los premios, rapidez con la que se da la recompensa, porcentaje de “casi ganancias” de las máquinas... que están diseñadas para favorecer un juego intensivo y el desarrollo de un trastorno adictivo

Lydia Cervera



La Generalitat Valenciana tiene retos muy importantes por delante en la prevención de la adicción al juego en la sociedad. La inclusión de cambios y medidas apoyadas en datos científicos deberían ser algunas de las acciones a considerar. Entre otros plantearía:

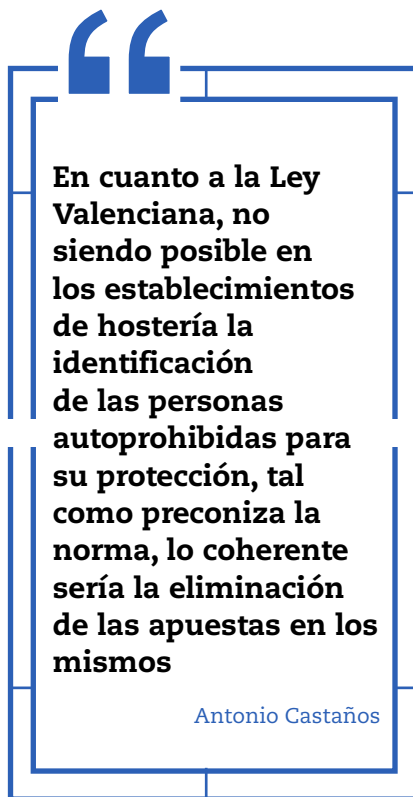
- La modificación de los parámetros del juego: magnitud de los premios, rapidez con la que se da la recompensa, porcentaje de “casi ganancias” de las máquinas, etc. que están diseñadas

das para favorecer un juego intensivo y el desarrollo de un trastorno adictivo.

- En el juego presencial sería adecuada la fijación de un sistema de control de los límites, de depósito conjunto, cuya gestión del sistema sea de naturaleza centralizado similar al propuesto desde DGOJ. En esta línea, desde la Universitat de València, el catedrático Mariano Chóliz, ha planteado la emisión de autorizaciones para jugar mediante la creación de una tarjeta personal e intrasferible en la que se controle el dinero que cada persona está jugando.
- Retirar las máquinas tipo B y máquinas de apuestas en bares.
- Restringir el consumo de alcohol y tabaco en el juego.



Desde mi punto de vista, respecto a la Ley Garzón, sería conveniente que fuera el Estado el que implementara las medidas atribuidas a los operadores de juego. Está por verse el cumplimiento de las a estos asignadas, teniendo



en cuenta que su objetivo es claramente económico y lo socio-sanitario.

En cuanto a la Ley Valenciana del juego, no siendo posible en los establecimientos de hostelería la identificación de las personas auto prohibidas para su protección, tal como preconiza la norma, lo más coherente sería la eliminación de las apuestas en los mismos locales de juego.



D.^a Carolina de Mingo López

Asesora jurídica. Coordinadora UVAD Patim



Enfoque jurídico durante el tratamiento



A lo largo de la vida, la adicción al juego ha ido evolucionando al son de los avances tecnológicos y los cambios sociales. Antaño, los juegos de azar se realizaban en lugares físicos como casinos, bingos y carreras de caballos. Hoy, con el auge de Internet y los dispositivos móviles, los juegos de azar en línea han ganado popularidad y se han vuelto más accesibles.

La evolución de la adicción al juego ha sido influenciada por varios factores:

1. Tecnología: La facilidad de acceso a los juegos de azar a través de Internet y los dispositivos móviles ha conllevado un aumento de la disponibilidad y la accesibilidad.

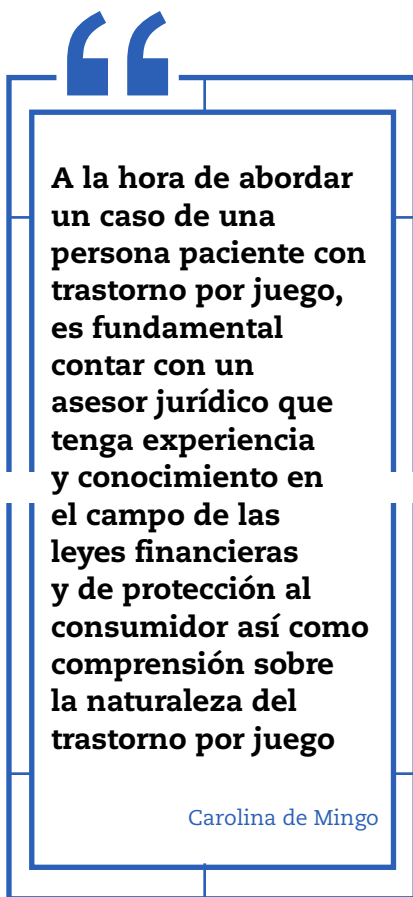
Se han roto algunas barreras. Ahora, se puede jugar en cualquier momento y en cualquier lugar, lo que puede conducir a un mayor riesgo de desarrollar adicción.

2. Publicidad y promoción: La publicidad y promoción de los juegos de azar se ha intensificado en los últimos años, con campañas dirigidas a atraer a nuevos jugadores y fidelizar a los existentes. Esto puede llevar a una mayor exposición y tentación para las personas susceptibles a desarrollar adicción.
3. Juegos de azar en línea: Los juegos de azar en línea ofrecen

cen una amplia variedad de opciones y formatos, que van desde las tradicionales máquinas tragamonedas hasta apuestas deportivas y póker en línea. La disponibilidad instantánea y la posibilidad de jugar de forma anónima pueden aumentar el riesgo de adicción.

4. Gamificación: La incorporación de elementos de juego, como recompensas, niveles y logros, en aplicaciones y plataformas no relacionadas con los juegos de azar, también ha contribuido a la evolución de la adicción al juego. Estos elementos pueden fomentar conductas adictivas y crear una mayor dependencia.
5. La facilidad de acceso a microcréditos rápidos de pago inmediato: permiten no poner freno a la jugada y seguir apostando de una forma descontrolada. Hay que remarcar que la deuda es uno de los negocios principales del siglo XXI y que las entidades financieras están dispuestas a correr el riesgo de impago por parte de este colectivo vulnerable.

A la hora de abordar un caso de una persona paciente con trastorno por juego, es funda-



A la hora de abordar un caso de una persona paciente con trastorno por juego, es fundamental contar con un asesor jurídico que tenga experiencia y conocimiento en el campo de las leyes financieras y de protección al consumidor así como comprensión sobre la naturaleza del trastorno por juego

Carolina de Mingo

mental contar con un asesor jurídico que tenga experiencia y conocimiento en el campo de las leyes financieras y de protección al consumidor, así como comprensión sobre la naturaleza del trastorno por juego. Su función principal es proteger los derechos e intereses de la persona afectada y brindar soluciones legales para resolver las deudas y re-

cuperarse financieramente. De lo que no hay duda es que no tiene sentido abordar el tratamiento poniendo el foco en la conducta de la adicción y dejar de lado sus consecuencias jurídicas y económicas.

La necesidad de asesorar jurídicamente a una persona con trastorno por juego y con deudas se basa en las siguientes razones:

1. Protección legal: Algunos países cuentan con legislación para proteger a las personas con trastorno por juego de caer en situaciones de abuso financiero y de endeudamiento. Un asesor jurídico puede guiar a la persona en temas legales como la declaración de insolvencia, la negociación de acuerdos de pago o la búsqueda de apoyo legal para enfrentar problemas financieros derivados de la adicción al juego.
2. Derechos y obligaciones: Un asesor jurídico puede ayudar a la persona afectada a comprender sus derechos y obligaciones en relación con las deudas y sus acreedores. Puede asesorar sobre cómo responder a las demandas, qué opciones existen

para resolver sus deudas y cómo proteger los activos personales.

3. Reestructuración financiera: Puede ayudar a la persona a analizar su situación financiera, evaluar las deudas existentes y diseñar un plan de reestructuración financiera que se ajuste a sus posibilidades económicas. Esto puede incluir la negociación de acuerdos de pago, la búsqueda de consolidación de deudas u otras soluciones legales para resolver las obligaciones financieras.
4. Defensa legal: En algunos casos, la adicción al juego puede llevar a situaciones legales más complejas, como fraudes financieros, usurpación de identidad, robo o lavado de dinero. Un asesor jurídico especializado en derecho penal puede brindar defensa legal y representación en casos de este tipo, asegurándose de que la persona afectada reciba un trato justo en el sistema judicial, así como poner en valor la necesidad de complementar la sentencia con la obligación de realizar tratamiento de adicciones para prevenir posibles recaídas.

5. Referencias a servicios de tratamiento: Además de la asesoría legal, un asesor jurídico puede colaborar con los servicios de tratamiento y apoyo adecuados para la recuperación de la adicción al juego. Puede proporcionar información sobre programas terapéuticos, grupos de apoyo y recursos especializados en adicciones, garantizando un enfoque integral.

El asesoramiento jurídico debe ir acompañado de una terapia para conseguir un compromiso con el paciente así como una mayor conciencia de los hechos, de sus consecuencias para lograr una prevención en la recaída.

El trastorno por juego puede afectar significativamente la vida de una persona. Sin embargo, es importante destacar que el hecho de padecerlo no necesariamente se considera una discapacidad en sí misma. La legislación y los sistemas de clasificación de enfermedades y discapacidades pueden variar según el país y la jurisdicción.

En algunos lugares, el trastorno relacionado con el juego patológico es reconocido como una enfermedad mental, mientras que en otros pue-

de clasificarse dentro de los trastornos adictivos.

En general, para que una condición o enfermedad sea considerada una discapacidad, debe cumplir ciertos criterios. Por lo general, se requiere que la afección ocasione limitaciones significativas en una o más áreas de la vida de la persona, como la movilidad, la comunicación, el aprendizaje, etc.

En el caso del trastorno por juego, aunque puede tener graves consecuencias para la persona y su entorno, por lo general no se considera una discapacidad en el sentido tradicional del término. Sin embargo, es posible que algunas jurisdicciones lo reconozcan como una discapacidad y brinden apoyo o recursos específicos para las personas que lo padecen.

La prodigalidad se refiere a la situación en la que una persona gasta, dilapida o malversa sus bienes de manera desproporcionada o irresponsable, lo que puede llevar a poner en riesgo su patrimonio y sus intereses. Anteriormente, la figura de la prodigalidad se utilizaba como causa de incapacitación total o parcial de una persona.

La Ley 8/2021, de 2 de junio, por la que se reforma la legislación

civil y procesal para el apoyo a las personas con discapacidad, elimina el concepto de prodigalidad como causa de incapacitación. Se considera que la prodigalidad es una cuestión relacionada con la gestión adecuada de los bienes y no con la capacidad jurídica en sí misma. En cambio, la ley establece mecanismos de apoyo y salvaguardia para aquellas personas que, debido a una discapacidad, necesiten ayuda en la gestión de sus bienes.

En España, para proteger el patrimonio de una persona con ludopatía, existen diferentes medidas legales y recursos disponibles. Algunas de las medidas que puedes tomar son:

1. Limitación de acceso a las cuentas bancarias: Es posible establecer restricciones en las cuentas bancarias de la persona con ludopatía para evitar que gaste su patrimonio en juegos de azar. Esto puede incluir la designación de un tutor o administrador de los fondos, mancomunar cuentas.
2. Registro de autoexclusión: Las personas con ludopatía pueden solicitar su inscripción voluntaria en un registro de autoexclusión, que impide su entrada a

establecimientos de juego físicos y online ubicados en un territorio.

3. Terapia y tratamiento especializado: Es fundamental obtener tratamiento específico para la ludopatía mediante profesionales de la salud mental, que pueden ayudar a la persona a controlar y superar su adicción al juego.
4. Apoyo de asociaciones y servicios sociales: Existen organizaciones y servicios sociales en España que brindan apoyo y orientación a personas con ludopatía y a sus familias. Estos pueden proporcionar información, asesoramiento y recursos para proteger el patrimonio y superar la adicción al juego.

Es importante tener en cuenta que cada situación es única y que las medidas pueden variar según las leyes y regulaciones específicas de cada comunidad autónoma o municipio en España.

La declaración de prodigalidad para aquellas personas que dilapidan de forma continuada su patrimonio a causa de su trastorno por juego supone una protección del riesgo de ruina, la cual tiene

un efecto de exclusión no solo para la persona que sufre el trastorno sino para su núcleo familiar. Por ello, que la Ley 8/2021 elimine el concepto de prodigalidad como causa de incapacitación supone dejar sin protección a este colectivo que se queda a merced de entidades financieras, intereses abusivos y usura.

Dentro del ámbito jurídico, las intervenciones de asesoramiento más habituales en las personas que atendemos, dentro de la patología de juego son:

- Acuerdos Extrajudiciales de Pago: Se resuelven a través de la negociación con financieras en los que pueden solicitarse quitas de intereses o rebajas por pago completo de la deuda. También pueden surgir AEP con la Ley de la Segunda Oportunidad, una ampliación de la Ley Concursal a la que pueden acogerse personas físicas que se encuentren en situación de insolvencia actual o inminente, así como personas jurídicas cuyo caso no revista de especial complejidad.
- Autoprohibición o autoexclusión: Personas inscritas

en estos ficheros de autoexclusión que consiguen entrar en Casinos sin impedimento, recaen y vienen en busca de indemnización. Se les explica el recorrido legal de su pretensión dentro de la Comunidad Valenciana. A nivel de Administración pueden poner una denuncia en la Unidad de Policía Nacional destinada al cumplimiento de la Ley del Juego que podrá corroborar los hechos y sancionar al local de juego con una sanción administrativa muy grave consistente en:

- Multa entre 6.001 y 600.000 euros.
- Suspensión de la autorización y cierre del local por un plazo de hasta cinco años.
- Revocación de la autorización y cierre definitivo del local.
- Inhabilitación para ser titular de la autorización por plazo máximo de cinco años para actividades de juego.

Es importante remarcar que lo que se recaude a través de la multa no reper-

cutirá en la persona afectada sino que formará parte del erario público. A nivel civil o penal no hay recorrido ya que la capacidad de obrar de la persona no se ve afectada con la autoprobibición o la autoexclusión.

- Publicidad: Para frenar la publicidad a la que se ven sometidos nuestros pacientes se les explica la Ley de Protección de Datos y se les enseña a hacer uso de sus derechos ARCO (acceso, rectificación, cancelación y omisión de datos). También se les facilita herramientas como la Lista Robinson que es un servicio gratuito de exclusión publicitaria, a disposición de los consumidores, que tiene como objetivo disminuir la publicidad que éstos reciben.
- Ficheros de morosidad: Se explica el funcionamiento de los mismos y cómo quitar sus datos que estén incluidos.
- Búsqueda de deuda: Muchos de las personas afectadas no saben quién ha comprado su deuda y no encuentran el modo de pagarla. A través de una solicitud al Banco de España,

podemos hacer una averiguación de deuda.

- Embargos
- Divorcios
- Tutelas
- Herencias

Es importante tener en cuenta que cada caso es único y hay que tener en cuenta las leyes y regulaciones de cada región de nuestro país. Cada caso es único y no podemos generalizar.

Debemos lograr una especialización en el tratamiento de las adicciones, buscando profesionales en continua formación que sepan dar respuesta al fenómeno cambiante de las adicciones sin dejar fuera del tratamiento ninguna de las esferas de la persona. El ámbito jurídico tiene un gran impacto en la estabilidad de la persona, pues en la mayoría de casos, las presiones provocadas por estos temas, son el desencadenante de una recaída.







Conclusiones



Tomando como referencia la Ley 1/2020, de 11 de junio, de Regulación del Juego y Prevención de la ludopatía en la Comunitat Valenciana, se han extraído las siguientes conclusiones en las jornadas “El Juego y su nuevo escenario jurídico en la Comunitat Valenciana”:

- La ley supone una evolución del marco jurídico en cuyo proceso de elaboración han participado todos los sectores implicados y afronta problemas complejos con soluciones de implantación no sencillas.
- Es posible y necesario conciliar los dispares intereses involucrados con el desarrollo de la actividad del juego de azar.
- La principal responsabilidad de las consecuencias del juego está en manos de los reguladores -las administraciones públicas- y los proveedores del juego, no se puede minimizar este deber de cuidado que tienen ambos agentes sociales y trasladar el peso en exclusiva a los consumidores.
- Las actuaciones informativas y los programas de prevención son medidas necesarias, pero no suficientes para prevenir los problemas derivados del juego como el trastorno por juego. Para prevenir a nivel poblacional estos daños se debe actuar desde varios frentes, incluyendo medidas regulatorias que

reflejen el saber científico. Entre ellas destacan aspectos que la literatura ha demostrado como la disponibilidad y la accesibilidad y otras, más específicas, que aluden a las variables estructurales de los propios juegos.

- Hay que poner de relevancia el olvido de los familiares afectados por el trastorno que padece la persona adicta.
- Más de la mitad de las personas atendidas en tratamiento tienen problemas jurídicos derivados del juego. Es preciso dotar del protagonismo que merece el enfoque jurídico dentro de la intervención terapéutica para asegurar una protección adecuada de la persona usuaria durante el tratamiento.
- Las dificultades económicas generadas por los microcréditos y los préstamos instantáneos se han consolidado como un problema adicional que presentan muchos casos que acuden a tratamiento. La deuda acumulada puede convertirse en un factor de mantenimiento de la conducta de juego por lo que

debemos recuperar la declaración de prodigalidad, como herramienta de protección para las personas con trastorno por juego.

- La presión ejercida por las empresas que asumen el cobro de la deuda es un estresor y un factor de riesgo añadido que se mantiene durante el tratamiento. Por este motivo sería deseable una mayor protección legal para frenar este tipo de prácticas -agresivas e intrusivas- que interfieren la intervención.
- El perfil del jugador patológico es cada vez más complejo y en muchos casos aparece también un consumo asociado de sustancias tóxicas.
- Estamos en un punto en el que debemos reflexionar sobre el papel de los videojuegos como puerta de entrada a las apuestas.
- La amplia oferta de juegos sumada a las facilidades de acceso a entornos digitales por parte de la población más joven -nativos digitales- obliga a redoblar esfuerzos con el objetivo de generar entornos más seguros.

