

# POLÍTICAS DE PROTECCIÓN DE LA POBLACIÓN EN MATERIA DE JUEGO

**INFORME NACIONAL:  
ESPAÑA** (JULIO 2025)

AYUNTAMIENTO DE CEUTÍ  
AUTOR



Co-funded by  
the European Union



AYUNTAMIENTO DE  
**Ceutí**

# TABLA DE CONTENIDOS

Introducción.....	3
Marco General.....	4
Políticas de medición, investigación y transparencia de datos .....	5
Políticas de Protección a la Publicidad del Juego .....	6
Políticas de protección ante máquinas recreativas y salas de juego .....	8
Restricciones al juego online) .....	9
Tratamiento y apoyo ante adicciones al juego.....	10
Índice de políticas para proteger contra los daños sociales causados por el juego..... .....	12
Recomendaciones para mejorar las políticas destinadas a proteger a la población contra los comportamientos perjudiciales relacionados con el Juego.....	15
Referencias .....	18

# INTRODUCCIÓN

Las regulaciones para proteger contra los daños sociales causados por el juego no siempre han sido tan generalizadas ni tan significativas desde el punto de vista político como lo han sido en los últimos años. Hace veinte años, cuando la mayoría de los estados europeos comenzaron a liberalizar el juego, se crearon muy pocas restricciones y regulaciones para prevenir los comportamientos perjudiciales relacionados con el juego, ya que los daños asociados al juego no se comprendían bien. A medida que el juego se fue generalizando y su impacto se hizo más visible, las regulaciones para reducir los daños comenzaron a tomar forma gradualmente.

Nuestro informe comienza presentando una visión general de la situación en España en lo que respecta a la aplicación de una amplia gama de políticas destinadas a prevenir y reducir los daños individuales y sociales causados por el juego. El mapa de políticas, un enfoque descriptivo, permite a los responsables políticos y a las partes interesadas comprender toda la gama de opciones disponibles para proteger contra los daños sociales causados por el juego desde una perspectiva europea e identificar las lagunas existentes.

Además, seguimos evaluando este sistema para proteger la salud pública de los daños causados por el juego, utilizando el índice desarrollado en el marco de este proyecto. Este índice nos muestra dónde nos encontramos en la escala de implementación de medidas eficaces de reducción de daños.

El último capítulo está dedicado a las recomendaciones para mejorar el sistema de protección de la población frente a los daños causados por el juego.

Este informe nacional se ha elaborado en el marco del proyecto «Play Your Cards Right» (2023-1-RO01-KA220-VET-000160621), cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea y ejecutado por un consorcio liderado por Asociatia Educatie Pentru Viata Reala, en colaboración con Produções Fixe Unipessoal Lda, Asociatia Aliat pentru Sanatate Mintala, el Ayuntamiento de Ceutí y Klinika za psihijatriju Vrapce.

El apoyo de la Comisión Europea a la elaboración de esta publicación no implica la aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores. La Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí contenida.

# MARCO GENERAL



El juego tiene una larga tradición en España, y su regulación ha evolucionado a lo largo de la historia, siendo las instituciones estatales las primeras precursoras del juego legal (Lotería Real en 1763).

En 1977 se autorizaron los juegos de azar y las apuestas privadas, y en 1978 se estableció que las Comunidades Autónomas serían responsables de regular los juegos de azar en sus respectivos territorios, mientras que el Estado regularía las apuestas y las loterías a partir de ese momento. Sin embargo, a pesar de la existencia de multitud de normas y reglamentos sobre el juego en España, tanto a nivel estatal como regional, destaca por encima del resto la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego (en adelante, LRJ).

Dependiendo de la entidad que lo ofrezca, el juego puede ser público o privado. El juego público lo ofrece el Gobierno español y lo componen principalmente la Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas (SELAE) y la Organización Nacional de Ciegos de España (ONCE). Su cometido es ofrecer este tipo de juegos, mucho más sencillos de regular y gestionar, y en los que es más fácil mantener el concepto de juego seguro, recaudando fondos a través de la oferta pública de estos juegos. Por otro lado, existen los juegos de azar privados, que requieren una serie de licencias y concesiones para su oferta e incluyen todos los demás tipos de juegos.

Como norma general, cada comunidad autónoma regula de forma autónoma su propia legislación en materia de juegos de azar, siempre que estos se ofrezcan exclusivamente dentro del territorio de su comunidad autónoma. Esta decisión jurisprudencial se deriva de la falta de distribución expresa de competencias en la Constitución española. Por otra parte, el juego digital es aquel que se ofrece en línea, sin depender ni estar vinculado a un establecimiento físico, siendo práctica o totalmente independiente de ellos. Este tipo de juego ha experimentado el desarrollo más reciente, ya que los primeros proyectos legislativos comenzaron a redactarse a principios del siglo XXI. Sin embargo, la LRJ (Ley Orgánica de la Judicatura) fue la primera materialización real de la intención del legislador, ofreciendo una perspectiva reguladora sobre el juego online y, al mismo tiempo, creando la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) en la Disposición Transitoria Primera de la Ley para ejercer el control y la autorización de las competencias relativas al juego y sus licencias. El juego online está regulado exclusivamente por el Estado cuando el juego se ofrece en más de una comunidad autónoma (CCAA).

Por lo tanto, las principales leyes aplicables al sector del juego en España incluyen:

- **Ley 13/2011** – el objetivo de esta ley es regular la actividad del juego, en sus diferentes formas y modalidades, que se desarrolla a nivel estatal, con el fin de garantizar la protección del orden público, la lucha contra el fraude, la prevención de conductas adictivas, la protección de los derechos de los menores y la salvaguarda de los derechos

de los participantes en los juegos, sin perjuicio de lo dispuesto en los Estatutos de Autonomía. Regula, en particular, la actividad de juego cuando se realiza a través de canales electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos, en aquellos medios en los que la presencia física debe tener un carácter accesorio

- **Real Decreto 958/2020** sobre comunicaciones comerciales de actividades de juego: regula la publicidad. Sin embargo, ha sido recurrido judicialmente y, a principios de 2024, el Tribunal Supremo anuló varias de sus medidas.
- **17 normativas diferentes para el juego presencial:** el juego presencial está regulado principalmente por la autoridad competente de la comunidad autónoma correspondiente, de las cuales hay 17.
- Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre, por el que se regulan las máquinas recreativas y de juego.

El juego puede tener repercusiones significativas en la salud pública, especialmente cuando se asocia a comportamientos problemáticos. La adicción al juego se reconoce como un trastorno psicológico que puede acarrear dificultades económicas, problemas familiares y problemas de salud mental, incluyendo ansiedad y depresión. Para mitigar estos riesgos, España implementa medidas de juego responsable, como la autoexclusión. Sin embargo, los expertos señalan que aún es necesario invertir más en la prevención y el tratamiento de la adicción al juego.

Esto está totalmente en consonancia con los objetivos del proyecto Play your Cards Right, que busca sensibilizar sobre el problema de la adicción al juego.

## POLÍTICAS PARA LA MEDICIÓN, LA INVESTIGACIÓN Y LA TRANSPARENCIA DE LOS DATOS.

La Dirección General de Regulación del Juego (DGOJ), dependiente del Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030, publica informes periódicos sobre el rendimiento del mercado, así como sobre los diferentes tipos de jugadores: por edad, online frente a físico, lotería frente a otros tipos de juego, como forma de aportar transparencia:



Estos datos son de gran ayuda. Muestran, por ejemplo, que los niños de entre 15 y 17 años apuestan, cuando está prohibido hacerlo.

También se puede consultar un estudio y análisis de los factores de riesgo del trastorno por juego de 2017.

A pesar de estos esfuerzos, siguen existiendo retos en cuanto a la transparencia y accesibilidad de los datos para el público, y se recomienda una mayor estandarización y publicación de estudios en profundidad sobre los impactos sociales y económicos del juego.

## POLÍTICAS DE PROTECCIÓN A LA PUBLICIDAD DEL JUEGO

La producción publicitaria inunda los espacios públicos y privados, sin restricciones horarias, y en ocasiones los contenidos han sido diseñados expresamente para el público más joven. La proporción de adolescentes que ven a menudo publicidad sobre juegos de azar supera el 70 %. Y los estudios realizados entre la población menor de edad muestran que existe una relación significativa entre la exposición a la publicidad y el juego (Deans et al., 2016; Deans et al., 2017b; Lopez-Gonzalez et al., 2015; Lopez-Gonzalez et al., 2018; Thomas et al., 2012). Ante esta realidad, se hizo necesario limitar estas prácticas. Así, casi una década después de la entrada en vigor de

la ley española sobre juegos de azar, se publica el Real Decreto 958/2020 de 3 de noviembre, sobre comunicaciones comerciales de actividades de juego, que entraría plenamente en vigor en agosto de 2021. Esta normativa adopta medidas que restringen de forma concreta las actividades publicitarias relacionadas con el juego.

No obstante, aunque el Real Decreto 958/2020 fue una muy buena noticia, la industria del juego protestó y el Tribunal Supremo admitió algunas de sus alegaciones: anulando los apartados 1 y 3 del artículo 13, que se refieren a las actividades promocionales destinadas a atraer nuevos clientes; el artículo 15, relativo a la aparición de famosos en la publicidad del juego; el apartado 1 del artículo 23, que establece una «prohibición general de la difusión de comunicaciones comerciales a través de los servicios de la sociedad de la información»; el artículo 25.3 sobre la publicidad de juegos en plataformas de intercambio de vídeos; y los apartados 2 y 3 del artículo 26, que restringen la posibilidad de publicitar el juego a través de las redes sociales. Por ejemplo, el uso de personajes famosos en la publicidad de juegos de azar fue prohibido por el Real Decreto 958/2020, que prohíbe la participación de figuras públicas o personajes ficticios populares. Sin embargo, en 2024, el Tribunal Supremo anuló esta disposición, creando un vacío legal. Algunas comunidades autónomas, como Madrid, han mantenido la prohibición a nivel regional.

El uso casi universal de teléfonos inteligentes y ordenadores por parte de los adolescentes aumenta la accesibilidad al juego, así como su intensidad y el refuerzo inmediato del premio, lo que crea un nuevo perfil de usuario de los juegos de azar y, al mismo tiempo, dificulta el control por parte de tutores y padres. A esta disponibilidad, inmediatez y accesibilidad contribuye la modalidad de las apuestas deportivas y los juegos de azar en línea a través de cualquier dispositivo (Gainsbury, 2015; Griffiths, 2003) y, en el caso de los menores, el anonimato (McCormack y Griffiths, 2013). Así, el juego online no conoce límites de tiempo, restricciones físicas ni limitaciones geográficas. Estas estrategias facilitan la iniciación y el mantenimiento del juego entre los jóvenes y, en ocasiones, contribuyen al mantenimiento del trastorno del juego.

Además, como se ha establecido anteriormente, el juego está regulado de forma diferente en las 17 comunidades autónomas. En algunos casos, la forma en que está redactada la ley permite una promoción muy amplia. Por ejemplo, la ley de la Región de Murcia permite la publicidad a través de una oferta turística o cuando se patrocinan eventos. Por lo tanto, por ejemplo, las casas de apuestas tienen una gran visibilidad en el Entierro de la Sardina, un desfile al que asisten más de un millón de personas, muchas de ellas niños. Las carrozas que anuncian las casas de apuestas desfilan durante esa noche delante de los niños y reparten juguetes, como pelotas con el logotipo de la empresa de apuestas. Los niños juegan durante todo el año con una pelota con el logotipo de dicha empresa. Otro ejemplo fue el árbol de Navidad de Murcia, patrocinado por diferentes empresas, entre ellas casinos y empresas de apuestas. Un gran panel electrónico mostraba los logotipos de las empresas que financiaban el enorme árbol de Navidad.

# POLÍTICAS DE PROTECCIÓN ANTE MÁQUINAS RECREATIVAS Y SALAS DE JUEGO

España cuenta con aproximadamente 200 000 máquinas tragamonedas, lo que equivale a unas 4000 máquinas por cada millón de habitantes. Esto sitúa a España entre los países europeos con mayor densidad de máquinas de juego.

## **Restricciones sobre la ubicación de los establecimientos de apuestas**

Las comunidades autónomas establecen normas sobre la distribución y densidad de los locales de apuestas, aplicando medidas para limitar su proximidad a colegios y zonas vulnerables. Entre las normativas más destacadas se incluyen:

Castilla and León: Los locales de apuestas deben estar separados por una distancia mínima de 300 metros entre sí y de 150 metros de las instituciones educativas.

Islas Canarias: Se prohíbe la instalación de terminales de apuestas en bares, con un requisito de distancia mínima de 200 m. entre los locales de juego y 300 metros de las escuelas.

Murcia: Exige una distancia mínima de 400 metros entre los locales de juego entre sí y con las instituciones educativas, aunque esta norma no siempre se aplica en la práctica.

A pesar de estas restricciones, algunos informes indican que en ciertas regiones se han autorizado establecimientos de apuestas cerca de escuelas e institutos.

## **Requisitos de identificación para entrar en locales de juego**

La ley exige a los jugadores presentar su documento nacional de identidad o pasaporte para acceder a los establecimientos de juego. Sin embargo, la aplicación de estos controles varía según la comunidad autónoma y, en algunas regiones, no se aplican de forma estricta.

En el País Vasco, la normativa prohíbe el acceso a las personas que figuran en las listas de autoexclusión y a aquellas sancionadas por infracciones relacionadas con el juego. Además, los operadores pueden implementar sistemas de control de admisión para mejorar la seguridad.

## **Acceso de menores a locales de juego**



La legislación nacional prohíbe a los menores entrar en locales de apuestas y utilizar máquinas tragaperras. Sin embargo, los informes sugieren que los controles de acceso no se aplican de manera uniforme en todo el país y que, en algunas regiones, los menores pueden entrar en bares con máquinas de juego sin una supervisión eficaz.

Un caso preocupante es el de Murcia, donde estudios recientes muestran que el **25,6 % de los adolescentes ha apostado en línea en el último año, mientras que el 28,9 % ha participado en apuestas presenciales**. Se ha descubierto que algunos menores utilizan los documentos de identidad de sus padres para acceder a actividades de apuestas.

Por tanto, a pesar de los esfuerzos por regular la expansión de los juegos de azar presenciales, las diferencias entre CCAAs y la falta de una aplicación estricta de la ley han permitido la proliferación de establecimientos de apuestas y, en algunas regiones, el acceso de menores. A pesar de las restricciones de ubicación y requisitos de identificación, la alta densidad de máquinas y una aplicación desigual confluyen en un sistema más fragmentado, que presenta mayores retos a la hora de proteger a los jugadores más vulnerables.

## RESTRICCIONES AL JUEGO ONLINE

El juego online en España está regulado a nivel nacional por la Ley 13/2011, de Regulación del Juego, que establece los requisitos para el funcionamiento legal y las medidas de protección de los jugadores. La DGOJ supervisa este sector, concediendo licencias, garantizando el cumplimiento de la normativa y sancionando a los operadores que infringen la ley.

### **Acceso de menores a los juegos de azar en línea**

En España, las personas menores de 18 años tienen prohibido participar en juegos de azar en línea. Para hacer cumplir esta restricción, las plataformas de juego deben implementar sistemas de verificación de identidad, en los que los jugadores deben proporcionar su nombre, documento de identidad y un método de pago vinculado a su información personal. Además, los operadores tienen acceso en tiempo real a una base de datos gubernamental que verifica la edad y los datos personales de los usuarios. Sin embargo, a pesar de estas restricciones, los estudios indican que un porcentaje significativo de menores ha logrado acceder a las plataformas de apuestas utilizando documentos de familiares o cuentas de terceros.

### **Control de Operadores Sin Licencia**

España cuenta con un sistema para bloquear a los operadores ilegales, gestionado por la DGOJ. Las medidas para impedir el acceso a plataformas de apuestas no autorizadas incluyen:

- Un lista negra de operadores ilegales, publicada y actualizada por la DGOJ.
- El bloqueo de sitios web no autorizados, con envío de notificaciones a proveedores de servicios de internet para restringir el acceso.
- Sanciones económicas y legales contra los operadores que ofrezcan servicios de juego sin licencia.

### **Medidas de Autoexclusión**

España cuenta con un sistema de autoexclusión voluntaria, gestionado por la DGOJ, denominado Registro General de Inhabilitados para el Juego (RGIAJ). Cualquier persona que desee limitar su acceso al juego online puede inscribirse en este registro, lo que impedirá que los operadores con licencia le permitan registrarse o realizar apuestas.

Sin embargo, a diferencia de otros países como Portugal, donde el sistema de autoexclusión está centralizado y abarca tanto el juego online como el presencial, en España el acceso a los casinos físicos y salas de juego sigue dependiendo de la normativa regional, lo que da lugar a inconsistencias en la protección de los jugadores vulnerables.

## **TRATAMIENTO Y APOYO ANTE ADICCIONES AL JUEGO**

El problema del juego patológico en España ha llevado a la implementación de diversas estrategias para tratar y apoyar a las personas afectadas. Estas medidas incluyen programas de tratamiento dentro del sistema de salud pública, iniciativas de organizaciones privadas y mecanismos de autoexclusión. Sin embargo, el acceso y la calidad de los servicios varían según la comunidad autónoma.

### **Centros de tratamiento públicos y cobertura dentro del sistema sanitario**

El Sistema Nacional de Salud (SNS) reconoce la adicción al juego como un trastorno adictivo y ofrece tratamiento a través de servicios de psiquiatría, psicología y atención primaria. Sin embargo, la cobertura y la especialización en el tratamiento de la adicción al juego dependen de cada comunidad autónoma.

Las medidas clave incluyen:

- **Atención psicológica y psiquiátrica** en centros de salud mental.
- **Programas de rehabilitación** en hospitales públicos de algunas comunidades.
- **Derivación a asociaciones especializadas** para tratamientos complementarios.

El acceso a estos servicios es gratuito, pero existen listas de espera y una falta de unidades especializadas en muchas regiones, lo que dificulta un tratamiento eficaz y oportuno.

### **Programas privados y apoyo a ONG**

Debido a las limitaciones del sistema público, han surgido varias organizaciones privadas y asociaciones sin ánimo de lucro que ofrecen tratamiento para la adicción al juego. Algunas de las más reconocidas son:

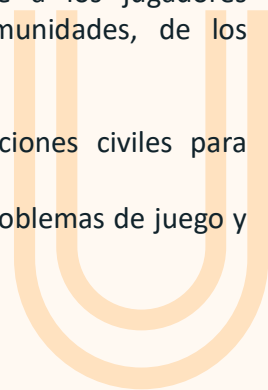
- **FEJAR** (Federación Española de Jugadores Rehabilitados): Ofrece terapia de grupo, apoyo psicológico y asesoramiento jurídico.
- Asociaciones regionales como **ACENCAS** en Cataluña y **APAL** en Andalucía, que se centran en la rehabilitación y la prevención de los problemas relacionados con el juego.
- **Clínicas privadas especializadas en adicciones**, que ofrecen tratamientos específicos, pero a un alto costo, lo que limita el acceso a las personas con menos recursos.

### **Estrategias de prevención y autoexclusión**

Además del tratamiento, España cuenta con herramientas para la prevención y el control de la adicción al juego, tales como:

**Registro General de Inhabilitados para el Juego (RGIAJ):** Permite a los jugadores autoexcluirse de las plataformas de juego online y, en algunas comunidades, de los establecimientos físicos.

- **Campañas de sensibilización** promovidas por la **DGOJ** y asociaciones civiles para concienciar sobre los riesgos del juego.
- **Líneas de ayuda y servicios de asesoramiento** para personas con problemas de juego y sus familias.



# ÍNDICE DE POLÍTICAS DE PROTECCIÓN CONTRA LOS DAÑOS SOCIALES CAUSADOS POR EL JUEGO

El Índice de **Protección contra el Juego (GPI)** es una herramienta que mide la eficacia de las políticas de reducción de daños en diferentes países, evaluando áreas clave como la transparencia de los datos, las restricciones publicitarias, la regulación del juego presencial y en línea, así como el acceso al tratamiento y el apoyo a los jugadores con adicciones.

Según este índice, España ha implementado medidas significativas, pero aún presenta deficiencias en la aplicación y eficacia de sus políticas en comparación con otros países europeos.

Indicador de Dominio	Indicador de Dominio		
<b>Medición, investigación, transparencia de datos</b>	Supervisión del juego problemático	¿Existe alguna estrategia para supervisar la prevalencia del juego problemático a nivel social?	Sí
	Financiación de la investigación sobre el juego	¿Se financian y organizan investigaciones para supervisar los problemas sociales generados por el juego?	Sí
	Transparencia de datos	¿Se recopilan y se publican datos sobre el comportamiento de los jugadores y los ingresos brutos?	Sí
<b>Marketing</b>	Restricciones televisivas durante el día	¿Se permite la publicidad de juegos de azar durante el día en los medios de comunicación audiovisuales (televisión, radio)?	No
	Restricciones diurnas al marketing en Internet	¿Se permite la publicidad en Internet durante el día?	Sí
	Restricciones de marketing en eventos deportivos	¿Se puede anunciar el juego en eventos deportivos?	Sí
	Sports sponsorship restrictions	¿Puede la industria del juego promocionarse a sí misma a través del patrocinio deportivo?	Sí
	Restricciones en el contenido publicitario	¿Existen restricciones de contenido para los anuncios? Por ejemplo, los anuncios no pueden exagerar las probabilidades de ganar ni presentar	Sí

		el juego como solución a problemas económicos, personales o de estatus social	
	Personajes famosos que promueven restricciones al juego	¿Pueden aparecer personas famosas en los productos de marketing de las organizaciones de juego?	No
	Restricciones a la publicidad exterior	¿Existen restricciones en las campañas de marketing para el uso de vallas publicitarias, murales o pinturas murales por parte de las organizaciones de juego?	Sí
<b>Apuestas en establecimientos físicos</b>	Penetración de EGM	¿Cuál es la disponibilidad general de los juegos de azar en establecimientos físicos, medida específicamente por el número de máquinas recreativas por habitante?	
	Densidad espacial EGM	¿Existen restricciones en cuanto a la densidad espacial de los establecimientos de juego físicos?	Alto
	Restricciones de ubicación de EGM	¿Cuáles son las normas que regulan la distribución espacial de los establecimientos de juego?	CCAA
	Locales Multiproducto	¿Se pueden encontrar máquinas recreativas y otros servicios de juego en el mismo local?	Sí
	Identificación obligatoria de los jugadores	¿Existe una identificación obligatoria de los jugadores para acceder a los servicios de juego en los locales físicos?	Sí
	Menores en locales de juego	¿Pueden los menores apostar en locales físicos?	No
	Autoexclusión de los locales de juego	¿Puede la gente autoexcluirse del acceso a los locales de juego físicos?	Sí
<b>Apuestas en Línea</b>	Menores de edad en los juegos de azar en línea	¿Pueden los niños participar en juegos de azar en línea? ¿Son objeto de anuncios de juegos de azar?	No
	Sin licencia	¿Se puede apostar en sitios web que no tienen licencia para ofrecer servicios de juego en tu país?	No
		¿Existe alguna opción para que las personas puedan excluirse	Sí

		voluntariamente del acceso a los juegos de azar en línea?	
<b>Tratamiento y apoyo</b>	Soluciones sanitarias públicas para los problemas relacionados con el juego	¿Los servicios públicos de salud ofrecen apoyo y opciones de tratamiento para los problemas relacionados con el juego?	Sí
	Soluciones sanitarias privadas para problemas de ludopatía	¿El sistema sanitario privado ofrece soluciones de tratamiento y asistencia?	Sí
	Financiación pública para el tratamiento	¿El tratamiento para los problemas de ludopatía se paga con fondos públicos?	Sí

Es necesario realizar algunas aclaraciones sobre las respuestas de arriba. No se permite la publicidad del juego en televisión en horario diurno, pero sí de loterías. No se permite la publicidad de famosos, pero sí de influencers y creadores de contenido. Se permiten los patrocinios, pero más discretos. Las empresas han encontrado la manera de llegar al público, por ejemplo, a través de un marketing más sutil por redes sociales: Estadísticas deportivas, predicciones, contenido "informativo", análisis de partidos...

# RECOMENDACIONES PARA MEJORAR LAS POLÍTICAS DE PROTECCIÓN DE LA POBLACIÓN CONTRA LOS COMPORTAMIENTOS NOCIVOS RELACIONADOS CON EL JUEGO

El presente informe tiene como objetivo contribuir a un debate informado sobre la situación del juego en España y sugerir mejoras para minimizar los impactos negativos en la sociedad.

A continuación se ofrecen algunas recomendaciones para mejorar las políticas destinadas a proteger a la población de los comportamientos perjudiciales relacionados con el juego:

## 1. Fortalecimiento de la supervisión y la aplicación de la ley

- ✓ Aumentar la vigilancia de los operadores ilegales y las plataformas sin licencia.
- ✓ Mejorar la aplicación de sanciones a las entidades que no cumplan las normas, especialmente en lo que se refiere a la publicidad, la protección de menores (como muestran las estadísticas, estos siguen jugando a pesar de estar prohibido) y la ubicación de los locales físicos (hay algunos muy cercanos a colegios).

## 2. Mejorar el Acceso a los datos y la Transparencia

- ✓ Publicar datos más detallados y accesibles sobre el impacto del juego en la sociedad.

- ✓ Fomentar estudios independientes sobre los efectos sociales y económicos del juego. Como se ha mencionado anteriormente, el último estudio incluido en la Dirección General de Regulación del Juego data de 2017.

### **3. Mejora de las políticas de autoexclusión**

- ✓ Difundir mejor los mecanismos de autoexclusión para que más jugadores conozcan esta opción.
- ✓ Mejor integración entre los operadores físicos y en línea para garantizar que la autoexclusión sea efectiva en todas las plataformas.

### **4. Normas publicitarias más estrictas**

- ✓ Restricciones más estrictas a la publicidad de juegos de azar: el hecho de que las redes sociales y los eventos turísticos permitan la publicidad de juegos de azar supone un peligro evidente, especialmente para los jóvenes.
- ✓ Prohibición de las estrategias de marketing agresivas que fomentan comportamientos de riesgo.

### **5. Fortalecimiento de los programas de educación y prevención**

- ✓ Introducción de programas educativos sobre el juego responsable en las escuelas y la población en general. «Qué te juegas» es una buena práctica que podría exportarse a otras regiones.
- ✓ Concienciar sobre los riesgos del juego y las formas de prevenirlo.

- ✓ Concienciar sobre el enorme peligro que suponen los youtubers y otras personas famosas cuando promocionan actividades de juego, con el fin de crear una opinión negativa sobre estas prácticas, de modo que las personas conocidas ya no quieran participar en ellas y esto pueda afectar a su imagen.

#### **6. Ampliar el acceso al tratamiento y el apoyo**

- ✓ Mayor inversión en servicios públicos de apoyo psicológico para jugadores problemáticos.
- ✓ Asociaciones con organizaciones y asociaciones privadas para ampliar las opciones de tratamiento y apoyo.
- ✓ Proporcionar competencias específicas sobre prevención e intervención en materia de juego a diferentes profesionales.



## REFERENCIAS

### Legislación y reglamentos oficiales

- ✓ **Ley 13/2011, del 27 de Mayo, 2011**, sobre la regulación de los juegos de azar.
- ✓ **Real Decreto 958/2020** – Comunicación comercial sobre Actividades de Juego
- ✓ **Real Decreto 2110/1998, del 2 de Octubre-** Máquinas recreativas y de juego.
- ✓ **Normativa autónoma para los juegos de azar en establecimientos físicos.**

### Estudios académicos e investigación científica

- ✓ **Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad de Comillas (Madrid)**
  - ANÁLISIS TÉCNICO DEL JUEGO EN ESPAÑA: EVOLUCIÓN, PREVISIONES Y CONSECUENCIAS
  - El juego patológico es, sin duda, un problema grave para la psique del jugador, y el consenso argumentativo de todo el sector de investigación sobre el juego es que el problema del juego patológico es un problema subestimado.
  - El juego en España es, sin duda, un problema latente, integrado en la sociedad, cuyo crecimiento es seguro, pero existe la posibilidad de influir en él y provocar cambios mediante una legislación más rígida y coherente, especialmente en el sector online.
- ✓ **Dirección General de Regulación del Juego, junto con Bellvitge, Hospital Universitari, Institut Catalá de la Salut y Generalitat de Catalunya. Departament de Salut.**
  - Estudio y análisis de los factores de riesgo del trastorno por juego en la población clínica española 2017.

### Otras fuentes relevantes

- ✓ **Manual del programa «¿Qué está en juego?»** – Programa preventivo para adolescentes, acreditado por la Conselleria de Sanitat Universal i Salut Pública de la Comunidad Valenciana y la Consejería de Salud de la Región de Murcia. Ha sido reconocido como Buena Práctica en Prevención por el Portal de Buenas Prácticas del Plan Nacional sobre Drogas.