



# BOLETÍN OFICIAL DE LAS **CORTES DE ARAGÓN**

---

Número 101  
Año XXXIX  
Legislatura X  
12 de enero de 2021

## **Sumario**

10. JUSTICIA DE ARAGÓN  
10.2. INFORMES ESPECIALES

Informe especial del Justicia de Aragón sobre  
el juego y los menores en Aragón. . . . . 6522



## 10. JUSTICIA DE ARAGÓN

### 10.2. INFORMES ESPECIALES

#### **Informe especial del Justicia de Aragón sobre el juego y los menores en Aragón.**

PRESIDENCIA DE LAS CORTES DE ARAGÓN

La Mesa de las Cortes de Aragón, en sesión celebrada el día 16 de diciembre de 2020, ha conocido el Informe especial presentado por el Justicia de Aragón sobre el juego y los menores en Aragón.

De conformidad con lo establecido en el artículo 9 del Reglamento de organización y funcionamiento del Justicia de Aragón, ha ordenado su publicación en el Boletín Oficial de las Cortes de Aragón.

Zaragoza, 16 de diciembre de 2020.

El Presidente de las Cortes  
JAVIER SADA BELTRÁN

## INFORME ESPECIAL SOBRE EL JUEGO Y LOS MENORES EN ARAGÓN

### PRESENTACIÓN DEL JUSTICIA

Cuando comenzamos la elaboración de este Informe hace más de un año, era nuestro deseo conocer en profundidad las características de las nuevas modalidades de juego, y especialmente las afecciones entre los aragoneses más jóvenes.

Saber si, efectivamente, debía preocuparnos el aumento exponencial de casas de apuestas en nuestros pueblos y barrios, y analizar si las técnicas de marketing de las empresas de juego se circunscribían a ámbitos en los que no fuera accesible para los menores, o internet limitaba la protección de estos.

Agentes sociales, que trabajan en el entorno de las adicciones, nos alertaban de la importancia de prevenir con mayor ahínco ante un problema que, si lamentablemente ha existido siempre, las nuevas tecnologías lo hacen más accesible y peligroso en determinados colectivos vulnerables.

La ludopatía es un trastorno reconocido por la Organización Mundial de la Salud (OMS) y sus consecuencias son alarmantes no sólo para la persona que lo padece, sino para su entorno familiar y profesional: depresión, aislamiento social, absentismo laboral, disminución del rendimiento, hurtos en la familia o en el trabajo, despidos... hasta el propio suicidio.

Esta enfermedad, además de un problema de salud mental, supone un añadido más, pues suele generar graves consecuencias económicas para muchas familias que se ven obligadas a asumir las deudas contraídas por el afectado.

Desde la Institución no somos ajenos a que la existencia del juego en la sociedad es casi tan antigua como la misma, y que su recorrido a través de la historia ha estado siempre ligado a una doble actitud de los poderes públicos.

Doble, porque éstos han sido impulsores del juego, directamente a través de organismos públicos o mediante la concesión de licencias para su desarrollo a entidades benéficas, culturales o deportivas, que además de dotar de una aparente labor social a éste, ha obligado a estas entidades a depender de los beneficios de un sector que nada tiene ver con sus objetivos, y que deberían ser apoyadas por las áreas administrativas competentes en cada materia.

Y al mismo tiempo, estos mismos poderes públicos han puesto en marcha programas de prevención de la ludopatía, apoyados muy especialmente por las asociaciones de afectados, verdaderos conocedores de las consecuencias de esta.

Se impone, por tanto, una necesaria coherencia a la hora de abordar el juego y sus consecuencias.

Somos conscientes de que resulta complicado conjugar la libertad individual de los ciudadanos, la del mercado actuando dentro de la legalidad, con la imprescindible prevención de un problema de salud que afecta a miles de ciudadanos cada año.

Pero lamentablemente, si algo hemos aprendido en los últimos meses es que el derecho a la salud debe primar, porque sin él, difícilmente podremos ejercer aquellos otros que consideramos esenciales.

Por ello, y ante la pregunta de cómo proteger a menores y otros grupos vulnerables y mantener el sector económico que genera el juego, hemos encontrado respuestas como la de nuestro aragonés, el profesor Mariano Chóliz, quien ejerce como docente e investigador en la Universidad de Valencia y que defiende el cambio de paradigma desde el concepto de "Juego responsable" hacia lo que se ha venido en denominar "Juego ético".

En las conclusiones del presente Informe esperamos encuentren respuestas y propuestas que además puedan ser útiles en la reforma de la ley del Juego que Gobierno y Cortes de Aragón van a acometer en los próximos meses.

La importancia de la temática abordada y esta reforma inminente han hecho que a pesar de la situación actual no hayamos aplazado la ejecución de este Estudio, y al contrario hayamos buscado un enfoque más amplio.

Como en tantos otros aspectos, la realidad de internet ha superado la capacidad de respuesta de la sociedad frente a peligros ya existentes que crecen sin mesura al entrar en el mundo online. Pero igual de cierto es que podemos usar esas mismas tecnologías para proteger a nuestros menores, establecer medidas eficaces que impidan que el juego pase de ser una elección individual a una patología, o a analizar con innovación los problemas, como, por ejemplo, que mapas digitales nos muestren donde coexisten espacios de apuestas con entornos donde se encuentran los centros educativos y sociales de nuestros menores.

No quiero ocultar que llevar a cabo este trabajo en las actuales circunstancias ha supuesto un desafío para mi equipo; que ha tenido que sumar a la actividad ordinaria de la Institución, las necesidades extraordinarias derivadas de la crisis, y la culminación de este Informe que iniciamos hace más de un año y que entendíamos solo era útil si se presentaba en tiempo y forma para ser tenido en cuenta en la citada reforma legislativa.

Mi reconocimiento a todos ellos, y especialmente a mi Lugarteniente, que ha coordinado los trabajos de todos los asesores de área implicados, y mi agradecimiento a cuantos nos han facilitado información y han colaborado en la elaboración del Informe con sus Anexos.

Entre todos lograremos una sociedad que nunca deje en manos del azar el porvenir de las nuevas generaciones.

El Justicia de Aragón  
ÁNGEL DOLADO

**ÍNDICE**

- 1.INTRODUCCIÓN
- 1.1MOTIVACIÓN Y ANTECEDENTES
- 1.2METODOLOGÍA
- 2.MARCO JURÍDICO
- 2.1 PLANTEAMIENTO
- 2.2LEGISLACIÓN ESTATAL
- 2.2.1. Precedentes Normativos
- 2.2.2. La Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del Juego y normativa complementaria
- 2.2.3. La publicidad del juego durante el estado de alarma
- 2.2.4. Referencia al Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre
- 2.3REFERENCIA A LA SITUACIÓN DE LA NORMATIVA ARAGONESA
- 2.3.1. Planteamiento
- 2.3.2. Relación de normas aragonesas en materia de juego
- 2.4 ANTEPROYECTO DE LA LEY DE MODIFICACIÓN DE LA LEY 2/2000, DE 28 DE JUNIO DEL JUEGO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ARAGÓN
- 2.4.1. Previo
- 2.4.2. La justificación de la norma en la Exposición de Motivos
- 2.4.3. Las medidas del Anteproyecto a la luz de la Exposición de Motivos
- 2.4.4. Algunas aportaciones al articulado desde el Justiciazgo
- 2.4.5. Valoraciones de la norma
- 3.DATOS APLICABLES A ARAGÓN
- 4.ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN
- 4.1EN EL ÁMBITO SANITARIO
- 4.1.1. Introducción
- 4.1.2. La Estrategia Nacional sobre Adicciones
- 4.1.3. El III Plan de Adicciones de la Comunidad Autónoma de Aragón 2018-2024
- 4.1.4. La encuesta ESTUDES
- 4.1.5. Los recursos y actuaciones en Aragón
- 4.2 EN EL ÁMBITO EDUCATIVO
- 4.2.1. Introducción
- 4.2.2. El Juego en Educación: juego versus apuestas
- 4.2.3. La respuesta y actuaciones del Departamento de Educación
- 4.2.4. Acciones de futuro
- 4.3.EN EL ÁMBITO DE INTERIOR
- 4.3.1. Introducción
- 4.3.2. Tipos de establecimientos
- 4.3.3. Unidad de Policía Adscrita en Aragón
- 4.3.4. Sanciones e inspecciones
- 4.3.5. Juego público y semipúblico
- 4.4 EN EL ÁMBITO SOCIAL
- 4.4.1. Departamento de Ciudadanía y Derechos Sociales
- 4.4.2. Entidades locales
- 4.5 EN EL ÁMBITO ECONÓMICO Y DE HACIENDA
- 4.5.1. Introducción
- 4.5.2 Ingresos tributarios y afección económica
- 4.5.3.Gastos a las arcas públicas fruto de la adicción
- 4.6 EN EL ÁMBITO DE LA PUBLICIDAD
- 4.6.1. Introducción
- 4.6.2. Información de la CARTV
- 4.6.3. Publicidad en el ámbito deportivo
- 4.6.4. La publicidad del juego en la doctrina
- 5.LOS TRABAJOS DE CAMPO REALIZADOS DESDE EL JUSTICIAZGO
- 5.1VISITAS DEL JUSTICIA A LOCALES de juego
- 5.1.1. Introducción

- 5.1.2 Participantes
- 5.1.3. Instrumentos de evaluación
- 5.1.4 Procedimiento
- 5.1.5 Resultado
- 5.1.6 Estudio de máquinas tipo A
- 5.1.7 Uso de redes sociales por locales de juego ubicados en Aragón
- 5.1.8. Aplicaciones gratuitas de juego on line
- 6.CONCLUSIONES Y PROPUESTAS
- 6.1.CONCLUSIONES
- 6.2PROPUESTAS DEL JUSTICIA DE ARAGÓN
- 7.ANEXOS
- ANEXO I
- ANEXO II
- ANEXO III
- ANEXO IV
- ANEXO V
- 8.BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS WEB

## 1. INTRODUCCIÓN

### 1.1 MOTIVACIÓN Y ANTECEDENTES

Entre las misiones que estatutaria y legamente se asignan al Justicia de Aragón destaca la defensa de los derechos individuales y colectivos de los aragoneses. En concreción de dicho mandato respecto al colectivo de aragoneses menores de edad, la Ley de la infancia y la adolescencia de Aragón establece en su artículo 8.4 que:

*“El Justicia de Aragón defenderá los derechos de la infancia y la adolescencia, velará por el respeto de la legislación vigente en materia de protección de la infancia y la adolescencia, propondrá medidas susceptibles de mejorar la protección de la infancia y la adolescencia y promoverá la información sobre los derechos de la infancia y la adolescencia y sobre las medidas que es necesario tomar para su mejor atención y cuidado”.*

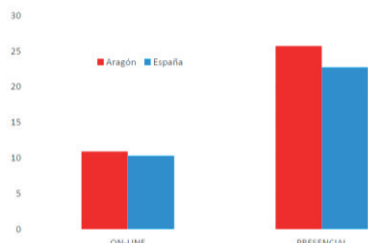
Con base en dicho precepto legal a lo largo de los últimos meses, desde el ya lejano noviembre de 2019, y con la adaptación del trabajo ordinario del Justiciazgo por mor de la pandemia del COVID, el personal de la Institución ha venido trabajando en la elaboración de este informe especial que tiene sus antecedentes en las diversas quejas y expedientes de oficio tramitados en los últimos años, y en las noticias que sobre la cuestión, día sí y día también, vemos en los distintos medios de comunicación.

Se viene manifestando por las autoridades competentes en la materia, tanto de ámbito estatal como autonómico, el problema existente en la regulación del acercamiento e introducción de los menores al juego, tanto presencial como on line, así como las propuestas de modificaciones del marco normativo a fin de evitarlo, o cuando menos controlarlo que se vienen desarrollando en los últimos meses por las distintas Administraciones.

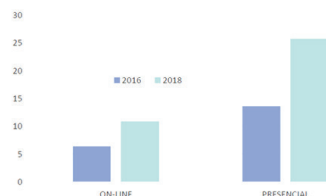
Formalmente cabría pensar que nuestros menores no pueden tener acceso a los juegos de azar y apuestas, ya sea de forma presencial en establecimientos legalmente abiertos al público o por la vía, muchas veces incontrolable, de participación online, que incluso ha llevado a que en la denominada “Operación Arcade” llevada a cabo durante 2019 en toda España por la Policía Nacional y otros cuerpos policiales no se constatará la presencia de ningún menor en los establecimientos sitios en Aragón (en el conjunto de España de 1881 intervenciones se detectó la únicamente la presencia de 28 menores en el interior de locales de juegos o apuestas). Pero dichos datos, chocan frontalmente con lo plasmado en el amplio estudio realizado por el Gobierno de España dentro de la “Encuesta sobre de Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES) 1994-2018/2019”

([https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/ESTUDES\\_2020\\_Informe.pdf](https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/ESTUDES_2020_Informe.pdf)), que en el caso de Aragón, en su relación con el conjunto del estado, arroja los siguientes datos:

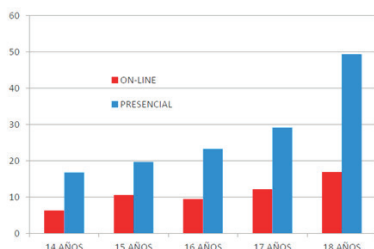
PREVALENCIA DE JUEGO CON DINERO (ONLINE Y PRESENCIAL). ESTUDIANTES DE 14-18 AÑOS. ARAGÓN Y ESPAÑA, 2018



PREVALENCIA DE JUEGO CON DINERO (ONLINE Y PRESENCIAL). ESTUDIANTES DE 14-18 AÑOS. ARAGÓN 2016-2018.

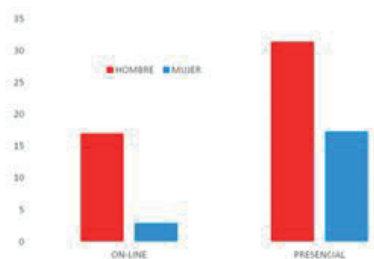


PREVALENCIA\* DE JUEGO CON DINERO (ONLINE Y PRESENCIAL). ESTUDIANTES DE 14-18 AÑOS, SEGÚN EDAD. ARAGÓN, 2018



\*Porcentaje. Últimos 12 meses.

PREVALENCIA\* DE JUEGO CON DINERO (ONLINE Y PRESENCIAL). ESTUDIANTES DE 14-18 AÑOS, SEGÚN SEXO. ARAGÓN, 2018



\*Porcentaje. Últimos 12 meses.

Sin lugar a dudas esta discordancia entre la actuación administrativa de policía y control, así como lo constatado en los resultados del citado informe oficial ESTUDES, constituye una razón, junto a otras muchas, de la necesidad que desde el Justiciazgo, en el ejercicio de sus misiones, se afrontará este trabajo.

No obstante desde el primer momento el equipo del Justiciazgo se planteó cual era realmente el colectivo de menores al que el juego de azar y las apuestas afectaba, constatando en aquel momento inicial, y luego a lo largo del desarrollo del trabajo, que se carecía de una real estadística que pudiera objetivamente determinar el alcance de los sujetos afectados por la problemática. No obstante, y gracias a la labor de investigación del equipo de la profesora de la Universidad de Zaragoza, Yolanda López del Hoyo, que será citada en diversas ocasiones a lo largo de este informe especial, podemos avanzar que la prevalencia de juego con dinero on line y presencial, en los últimos doce meses, en Aragón en menores entre los 14 y los 18 años sería:

Edad población	14 años	15 años	16 años	17 años	TOTAL
Nº población	12.835	12.598	12.130	12.383	49.946
Jugador on line %	6%	10,2%	9,8%	12%	9,4%
Nº población	770	1.284	1.188	1.485	4727
Jugador presencial %	17%	20%	23%	29%	18,9%
	<b>2.181</b>	<b>2.519</b>	<b>1.188</b>	<b>3.591</b>	<b>9.479</b>

Datos investigación Unizar*	38,4 % estudiantes instituto apostado alguna vez	6% podría tener problemas de juego	3,3% podría tener adicción ya
	19.179	2.996	1.649

\*"JUEGO DE AZAR Y APUESTAS EN JÓVENES Y ADOLESCENTES EN ARAGÓN" Unizar. Equipo investigación Juego, Universidad de Zaragoza. Alumnado Practicum de Investigación.

En este informe especial, se ha querido contar con la participación de las distintas administraciones aragonesas, las entidades privadas relacionadas con el juego, así como las empresas del sector. Todas ellas necesarias para ahondar en la participación de los menores en los juegos de azar y que puede llegar a desembocar, en algunos casos, en el denominado "juego problemático". Es por ello, que resulta apropiado realizar una revisión tanto desde el aspecto normativo, como las medidas llevadas a cabo por las partes afectadas, teniendo como objetivo el interés superior del menor, el cual debe prevalecer frente a otros intereses como los económicos.

A lo largo de este trabajo se dejará constancia de la discrepancia, según las fuentes, en los datos e incluso los conceptos sobre la cuestión principal objeto del mismo, y en especial sobre si realmente es un problema social la adicción al juego y apuestas, y más concretamente, si lo es en el colectivo de nuestros menores. Será la lectura total del informe lo que deberá llevar a establecer conclusiones en cada caso, pero debemos ya adelantar que sin lugar a duda el problema existe, que requiere su identificación y, en su caso, búsqueda de soluciones. Todo ello siendo conscientes de que en nuestra sociedad existente otras adicciones socialmente aceptadas, como pueden ser el alcohol y el tabaco, con una gran incidencia en el ámbito sanitario, pero que en muchas ocasiones se "justifica" dada su importancia económica vía impuestos y tejido empresarial y laboral. Pues bien, en relación con el juego de azar y apuestas, y en especial su incidencia en nuestros menores, deberemos plantearnos distintas alternativas: por un lado, y optar por una regulación liberadora del sector a la vista de su repercusión económica, tanto pública como privada, por el contrario, su limitación e incluso prohibición ante el perjuicio que en una determinada parte de la sociedad causa, y con mayor importancia cuando ese colectivo es el de nuestros menores.

No podemos concluir esta introducción sin dejar constancia de la dificultad añadida que ha supuesto la aparición de la pandemia provocada por el Covid19 en pleno desarrollo de los trabajos iniciales de este informe, que como se dirá más adelante ha supuesto desechar o modificar parte de las actuaciones inicialmente planteadas. Tal fue la afección al trabajo de esta Institución, que llevó a que en algún momento se

cuestionara el poder seguir con el mismo ante el volumen de trabajos ordinarios y extraordinarios que desde el Justiciazgo se tuvieron que acometer. No obstante, valorando el trabajo inicialmente realizado, la importante información ya trasladada de una u otra forma por administraciones y entidades, el Justicia Dolado acordó el proseguir y finalizar este que debe ser el informe especial de la Institución en el complicado año 2020. Este informe ha sido objeto de constantes modificaciones, ya que varias actuaciones en el ámbito normativo producidas en los últimos meses, e incluso semanas, han requerido incluso la adaptación de parte de este trabajo ya finalizado, como son el anteproyecto de ley de la Ley del Juego aragonesa, en fase de exposición pública a fecha de cierre del informe, y el Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego que dictado desde el Ministerio de Consumo ha venido a implementar un nuevo y radicalmente distinto, marco normativo en esta materia.

## 1.2 METODOLOGÍA

En el presente trabajo se ha pretendido analizar de forma transversal y multidisciplinar la incidencia que las nuevas formas de juego, de azar o no, pueden tener en el desarrollo de los jóvenes aragoneses.

El estudio nació con una gran vocación de exhaustividad, por lo que se decidió que el mismo fuera desarrollado en equipo por el total de los asesores de la Institución, cada uno de ellos especializado en el área de su competencia, y bajo la coordinación del Lugarteniente del Justicia.

No se ha reproducido en este caso una metodología como la llevada a cabo en el último informe especial del Justicia, el relativo a los mayores en soledad no elegida, que conjugo un plenario en el que intervinieron hasta 38 entidades sociales y administraciones, con una división en ocho grupos de trabajo. Para este caso se optó por contar con la presencia de los posibles agentes con capacidad de aportar una visión total del objeto del expediente, manteniendo contactos o solicitando información, lo que desde un primer momento se consideró imprescindible, con las administraciones y entidades dedicadas a la materia del informe de forma más particular.

El área jurídica del Justiciazgo ha analizado el marco normativo aplicable en nuestra comunidad, sus antecedentes y un estudio en derecho comparado autonómico y estatal, con especial detalle en el anteproyecto de ley de modificación de la norma aragonesa de juego, hoy en fase de exposición pública y que en unos meses deberá ser objeto de debate en Cortes.

Igualmente se ha considerado de vital trascendencia tener una visión de la materia en el ámbito educativo, en cuanto a prevención y detección de posibles malas prácticas y conductas, así como en el ámbito sanitario desde la prevención y tratamiento de adicciones, mediante el estudio de los correspondientes planes

El área de la hacienda pública y economía, ha procedido, con sus propios medios y colaboraciones de terceros, a analizar la incidencia de la fiscalidad del juego y su importancia en la economía aragonesa, principalmente en cuanto a creación de empleo o aportación a la riqueza de la Comunidad Autónoma, que una actividad mercantil que hoy por hoy es lícita y ejercida por un sector empresarial que reúne y se adapta a cuantas premisas le son dictadas desde los poderes públicos.

Analizar qué actuaciones y planes se están llevando adelante o tienen previsión de futuro los servicios sociales de la comunidad, las entidades locales, especialmente las comarcas, e incluso el actuar independiente de las muchas entidades de la sociedad civil que vienen actuando en la materia, ocupará gran parte de este trabajo. Igualmente, se han mantenido reuniones presenciales con asociaciones de protección de los menores, de protección de jugadores patológicos y con las asociaciones empresariales del sector.

Se ha realizado, igualmente, un análisis de la publicidad en este ámbito, en especial a la que tienen acceso los menores aún de forma indirecta, no como una mera y lícita

comunicación y puesta a disposición de un producto o servicio, sino como un medio de entrada en circuitos adictivos para nuestra infancia y juventud.

Entre los aspectos estudiados, se encuentra la relación de los menores con los juegos de azar y apuestas, que como queda dicho es en principio algo que no debería existir dada su prohibición. Ello supone tener que adentrarse en la regulación normativa y en la realidad material del juego y apuestas en general en nuestra Comunidad Autónoma, pues será en muchos casos el análisis del juego permitido a los mayores de edad, el que nos plasme la relación con el de los menores, y cómo se ven por dichas actividades afectados. Es por ello que, reiterando que este trabajo pretende analizar el ámbito del juego en los menores aragoneses, en muchos momentos se hará desde análisis generales aplicable a todo "jugador", sin importar su edad, resultando en ocasiones imposible la discriminación de una determinada cuestión únicamente para este grupo de edad, por carecer de datos disgregados para ello.

Significativo ha sido el apoyo tanto del Instituto Aragonés de Estadística, como del Instituto Geográfico de Aragón, que han aportado datos objetivos que permitan tener una visión clara y amplia de conjunto, con estadísticas ya realizadas o estudios de campo concretos a realizar dentro del proyecto. Trabajo de campo que también deberá incluir el análisis de la situación física de locales de juego, analizados desde el instrumento urbanístico de la zonificación para el adecuado desarrollo de nuestras ciudades.

Durante los trabajos de recogida de información se constató la existencia de muchos y grandes trabajos, de mayor o menor especialización, ya realizados en la materia. Muchos de los cuales quedarán aquí plasmados y referenciados, al igual que múltiples proyectos de investigación en la materia, los cuales se ha intentado queden también reflejados en este informe del Justiciazgo. Debemos indicar que en un principio se proyectó un trabajo específico de investigación prospectiva a realizar por el grupo de investigación de la profesora de la Universidad de Zaragoza, Dña. Yolanda López del Hoyo, que incluía un trabajo de campo a realizar entre los escolares aragoneses, y que la situación de pandemia truncó. No obstante, se indicará el planteamiento inicialmente previsto, junto a otras actuaciones directas en el ámbito de la investigación de la real situación del sector de dicho grupo de investigación.

De igual forma el también proyectado trabajo de campo a realizar por el propio personal de la Institución mediante visitas presenciales en locales de juego de nuestra comunidad, quedó en gran medida cercenado por el cierre de los mismos que el estado de alarma conllevó, habiéndose decidido sin embargo dejar constancia de las visitas realizadas, aún como pequeña muestra de la situación de este tipo de establecimientos desde la realidad constatada in situ.

## 2. MARCO JURÍDICO

### 2.1 PLANTEAMIENTO

La exposición de los elementos básicos de la regulación aplicable a la actividad del juego en su relación con los menores resulta imposible de acometer con exhaustividad, habida cuenta de las muy numerosas normas de distintos ámbitos materiales que pueden tener incidencia en la cuestión (juego, publicidad, protección de menores, deporte, sanidad, educación, urbanismo, etc.); normas que, además, pueden ser dictadas por múltiples centros de producción normativa.

De ahí que, al objeto de centrar un análisis jurídico realista del estado de la cuestión, se haya optado por elegir algunos de los problemas que consideramos de mayor interés e importancia.

En primer lugar, se ha pensado que sería oportuno realizar una crónica de la evolución de la normativa estatal en materia de juego, en la que se percibe un progresivo afán por limitar la incidencia del juego en los menores.

En segundo término, se han relacionado las principales normas aragonesas en materia de juego tanto legales como reglamentarias. Asimismo, se han formulado una serie de observaciones sobre el Anteproyecto de reforma de la Ley aragonesa del Juego y se ha procurado comparar algunas de sus previsiones con la reciente Ley valenciana en la materia, que es posiblemente la más novedosa.

Con todo, con carácter previo a ulteriores explicaciones, resulta de interés dejar constancia ahora de la influencia que algunos textos provenientes de la Unión Europea pueden tener en la cuestión objeto de estudio. En concreto, debe reseñarse la Recomendación de la Comisión de 14 de julio de 2014, relativa a principios para la protección de los consumidores y los usuarios de servicios de juego en línea y la prevención del juego en línea entre los menores. Sin duda, esta Recomendación marca una directriz u objetivo a tener en cuenta por los poderes públicos españoles a la hora de regular el juego de azar en su relación con los menores en dos ámbitos -el de los juegos en línea y el de la publicidad-, sin que se pretenda tampoco anular la competencia en materia de juego de los Estados miembros. De este modo, vale la pena hacer referencia al apartado relativo a los menores, en el que se dice lo que sigue:

*“8. Ningún menor debería poder participar en actividades de juego en un sitio web o ser titular de una cuenta de usuario.*

*9. Los Estados miembros deberían velar por que el operador disponga de procedimientos para impedir que los menores participen en actividades de juego, como los controles de verificación de la edad durante el procedimiento de registro a que se refiere el Capítulo V.*

*10. Para evitar que los menores accedan a sitios web de juego, los Estados miembros deberían procurar que estos contengan enlaces a programas de control parental.*

*11. Los Estados miembros deberían velar por que las comunicaciones comerciales relativas a los servicios de juego en línea no resulten perniciosas para los menores o les induzcan a considerar el juego como un elemento natural de sus actividades de ocio.*

*12. Las comunicaciones comerciales deberían contener un mensaje claro de límite de edad, en el que se indique la edad mínima por debajo de la cual no está permitido el juego.*

*13. Los Estados miembros deberían procurar que las comunicaciones comerciales no sean transmitidas, exhibidas ni facilitadas:*

- a) en medios de comunicación o en torno a programas en los que se prevea que los menores sean la audiencia principal;*
- b) en sitio web cuyo perfil de público esté compuesto por menores;*

c) muy cerca de lugares en los que los menores pasen habitualmente tiempo y en los que quepa esperar que sean el público principal, incluidos, como mínimo, los colegios.

14. Las comunicaciones comerciales no deberían:

- a) aprovechar la inexperiencia o la falta de conocimientos de los menores.
- b) utilizar imágenes de menores o jóvenes ni campañas que sean especialmente atractivas para los menores.
- c) atraer a menores o a jóvenes por reflejar actividades propias de la cultura juvenil o asociar el juego con ellas.
- d) sugerir que el juego marca la transición entre la adolescencia y la edad adulta".

La Recomendación parte de la necesidad de un previo registro de todo usuario -que ha de ser titular de una cuenta con el operador- para participar en el juego on line. Dicho registro está orientado a garantizar la identidad y edad de la persona que interviene en este tipo de juegos, ya que debe prohibirse el acceso de los menores a esta actividad para lo cual deben adoptarse los controles precisos a tal fin.

Por otro lado, se contienen en el apartado transcrito de la Recomendación una serie de sugerencias que, a juicio de las Instituciones europeas, deberían inspirar la regulación de los Estados miembros en materia de publicidad con potencial incidencia en los menores.

Estas directrices han servido, sin duda, de antecedente de las nuevas regulaciones españolas en la materia, como puede verse, por ejemplo, en el propio preámbulo del Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales en las actividades de juego.

## 2.2 LEGISLACIÓN ESTATAL

### 2.2.1. Precedentes Normativos

Una de las primeras normas dictadas en el período de la transición política fue la legalización del juego a través del Real Decreto-Ley 16/1977, de 25 de febrero, por el que se regularon los aspectos penales, administrativos y fiscales de los juegos de suerte, envite o azar; norma que se inscribió dentro de un "fenómeno de mayor envergadura de desvinculación de las ataduras de la pseudo moral franquista, de un auténtico espíritu de libertad que terminó por derribar el muro de las prohibiciones de la época pasada" (en expresión de Francisco HERNÁNDEZ GONZÁLEZ, autor de la muy relevante monografía titulada *La regulación de los juegos de azar*, Tecnos, Madrid, 1996, p. 33). Varias razones contribuyeron a esta liberalización, como fueron las ansias sociales de mayor libertad, las razones económicas y financieras e, incluso, las ventajas de contar con una ordenación del sector que daría protección a los mismos jugadores.

Con todo, las insuficiencias de esta regulación en el ámbito sancionador llevaron, andando el tiempo, a la aprobación del Real Decreto-Ley 2/1987, de 3 de julio, de la potestad sancionadora de la Administración Pública en materia de juegos de suerte, envite o azar, que dio lugar a la Ley 34/1987, de 26 de diciembre, del mismo nombre. Esta regulación trajo causa de la Sentencia del Tribunal Constitucional 42/1987, de 7 de abril, asunto Casino de Mallorca, que consideró contraria a la Constitución la amplia habilitación conferida por la legislación preconstitucional para definir el régimen sancionador en la materia, lo que implicó, en palabras de Francisco HERNÁNDEZ GONZÁLEZ (*La regulación, cit.*, p. 63), "dejar en el más completo caos la mayor parte de la práctica de los juegos de azar, al no tener la Administración soporte legal con que reprimir su ilicitud, dando lugar a un aluvión de Sentencias del Tribunal Supremo que, unas tras otras, reiterando la misma doctrina, declaraban la nulidad de las sanciones impuestas en virtud de los respectivos reglamentos, por infracción del principio de reserva de ley".

En todo caso, y como no podía ser de otro modo, esta regulación "de urgencia" en materia sancionadora incluyó algunas previsiones referentes a los menores más o menos explícitas.

Según el art. 4. 2º constituía infracción muy grave:

*“j) Permitir el acceso al juego de las personas que lo tienen prohibido de acuerdo con las normas vigentes”.*

Al ser infracción muy grave, según el 5.1., esta conducta sería castigada:

*“con multa de hasta 25.000.000 de pesetas, y por el Consejo de Ministros, a propuesta del Ministro del Interior, con multa de hasta 100.000.000 de pesetas, y además:*

*a) O con suspensión de la autorización concedida, o clausura temporal del local donde se juegue, o inhabilitación temporal del mismo para actividades de juego, por el Ministro del Interior, por un plazo de hasta cinco años.*

*b) O con revocación definitiva de la autorización concedida, o clausura definitiva del local donde se juegue, o inhabilitación definitiva del mismo para actividades de juego, por el Consejo de Ministros, a propuesta del Ministro del Interior y previo informe de la Comisión Nacional del Juego”.*

### **2.2.2. La Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del Juego y normativa complementaria**

Tras la mencionada Ley 34/1987, el elemento normativo más relevante -y todavía vigente- está representado por la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego (Ley 13/2011).

Ya el art. 1, en su párrafo primero, al definir el objeto de la norma establece que uno de los fines de la regulación es la protección de los menores, por lo que interesa recoger su apartado primero:

*“el objeto de esta Ley es la regulación de la actividad de juego, en sus distintas modalidades, que se desarrolle con ámbito estatal con el fin de garantizar la protección del orden público, luchar contra el fraude, prevenir las conductas adictivas, proteger los derechos de los menores y salvaguardar los derechos de los participantes en los juegos, sin perjuicio de lo establecido en los Estatutos de Autonomía”.*

En consecuencia, a la vista de este precepto, uno de los objetivos de la norma estatal se vincula con la protección de los menores. Tal protección debe proyectarse, de acuerdo con los arts. 1 y 2 de la Ley 13/2011, sobre los ámbitos de competencia de las Instituciones centrales del Estado, esto es, en el juego de ámbito estatal y en las actividades de juego transfronterizo.

Por lo demás, a la hora de identificar lo que puede entenderse como juego a efectos de esta norma (esto es, lo que se conocía esencialmente como “juego de azar”), deberá tenerse presente esta finalidad tuitiva del menor. Así, debe valorarse este elemento teleológico cuando deba verificarse si nos encontramos ante simples juegos permitidos por los usos sociales, ya que el art. 2.2 a) excluye del ámbito de aplicación de la Ley:

*“Los juegos o competiciones de puro ocio, pasatiempo o recreo que constituyan usos sociales y se desarrollen en el ámbito estatal, siempre que éstas no produzcan transferencias económicamente evaluables, salvo el precio por la utilización de los medios precisos para su desarrollo y cuando éste no constituya en medida alguna beneficio económico para el promotor o los operadores”.*

El constante objetivo de tutela de los menores está presente, también, en lo que se refiere a los juegos reservados al Estado. Así, el artículo 4 dispone que “las loterías de ámbito estatal quedarán reservadas a los operadores designados por la Ley”, correspondiendo al titular del Ministerio competente la autorización para la comercialización de loterías de ámbito estatal” (art. 4.2), autorización en la que vendrán fijadas “las medidas de protección a los menores, personas dependientes y para la prevención del fraude y del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo en los términos de lo dispuesto en la Ley 10/2010, de 28 de abril” [art. 4.2 e)].

Asimismo, según el art. 5.1 es el Ministerio competente por razón de la materia el que establece la reglamentación básica para el desarrollo de cada juego o, en el caso de juegos esporádicos, las bases generales para la aprobación de su práctica o desarrollo y, tanto en uno como en otro caso como dispone el art. 5.4, se preverán los requisitos para evitar su acceso a los menores.

El art. 6 define las prohibiciones de diferente naturaleza aplicables al juego, tanto desde el punto de vista objetivo como subjetivo. Obviamente, en ambos tipos de prohibiciones está presente la tutela de los menores.

De este modo, desde el punto de vista objetivo, se declara prohibida "toda actividad relacionada con la organización, explotación y desarrollo de los juegos que, por su naturaleza o por razón del objeto sobre el que versen: a) atenten contra la dignidad de las personas, el derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen, contra los derechos de la juventud y de la infancia o contra cualquier derecho o libertad reconocido constitucionalmente".

Por su parte, el art. 6.2 establece que "desde un punto de vista subjetivo, se prohíbe la participación en los juegos objeto de esta Ley a: a) Los menores de edad y los incapacitados legalmente o por resolución judicial, de acuerdo con lo que establezca la normativa civil".

El artículo 8 -dedicado a "la protección de los consumidores y políticas de juego responsable"- dispone en el tercer párrafo de su apartado primero lo que sigue:

*"Los operadores de juego deberán elaborar un plan de medidas en relación con la mitigación de los posibles efectos perjudiciales que pueda producir el juego sobre las personas e incorporarán las reglas básicas de política del juego responsable. Por lo que se refiere a la protección de los consumidores: (...)*

*c) Informar de acuerdo con la naturaleza y medios utilizados en cada juego de la prohibición de participar a los menores de edad o a las personas incluidas en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego o en el Registro de Personas Vinculadas a Operadores de Juego".*

Para el desarrollo de actividades de juego no ocasional se deberá obtener, "con carácter previo al desarrollo de cualquier tipo de juego, una licencia de carácter general por cada modalidad de juego definida en el artículo 3, letras c), d), e) y f), en función del tipo de juego que pretendan comercializar" (art. 10.1 primer párrafo). Tales licencias las otorgará la Administración, previa convocatoria de un procedimiento de otorgamiento de licencias generales, salvo que estime "motivadamente que existen razones de salvaguarda del interés público, de protección de menores o de prevención de fenómenos de adicción al juego que justifiquen que no se proceda a la convocatoria solicitada". (art. 10.1 segundo y tercer párrafo).

Las bases que rijan esa convocatoria no limitarán el número de licencias a conceder, salvo que "se considere necesario dimensionar la oferta del juego objeto de la convocatoria y limitar el número de operadores. La limitación del número de operadores se fundará exclusivamente en razones de protección del interés público, de protección de menores y de prevención de fenómenos de adicción al juego".

El artículo 11.1 expone que "la explotación de cada uno de los tipos de juego incluidos en el ámbito de cada licencia general requerirá el otorgamiento de una licencia singular de explotación". A continuación, el 11.4 señala que reglamentariamente se desarrollará el procedimiento de otorgamiento de licencias singulares en el que se establecerán como requisitos el respeto a "los principios de transparencia, objetividad y no discriminación, y serán proporcionales a los fines de protección de la salud pública, los menores y personas dependientes y a los de la prevención del fraude y del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo".

La preocupación por los menores aparece también en el art. 35, al establecer las competencias del Consejo de Políticas del Juego, un órgano participativo y de cooperación interadministrativa, entre las que se encuentra la "coordinación de la normativa sobre las medidas de protección a los menores y personas dependientes".

Obviamente, presenta especial trascendencia el régimen sancionador dispuesto en la Ley 13/2011, siendo destacable en este sentido la infracción grave tipificada en el art. 40 b) del siguiente modo:

*“Permitir el acceso a la actividad de juego a las personas que lo tienen prohibido, de conformidad con el art. 6 de esta Ley, siempre que la entidad explotadora de juegos conozca o deba conocer la concurrencia de tales prohibiciones”.*

Las infracciones graves están castigadas con las siguientes sanciones:

*“a) Multa de cien mil a un millón de euros.  
b) Suspensión de la actividad en España por un plazo máximo de seis meses”.*

Por último, constituye infracción leve a la luz del artículo 41 d):

*“No informar debidamente al público de la prohibición de participar a los menores de edad y a las personas incluidas en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego”.*

En tanto que leve, según el art. 42.1 la Administración sancionará con:

*“a) Apercibimiento por escrito;  
b) Multa de hasta cien mil euros”*

Presentado el marco legal, debe darse noticia de algunas previsiones de la normativa reglamentaria que pueden presentar incidencia en el objeto de este informe.

-Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

El art. 4 de esta norma, aplicable en principio a los territorios de Ceuta y Melilla, contiene la siguiente prohibición:

*“No se podrán homologar ni inscribir en el Registro las máquinas cuya utilización implique el uso de imágenes o la realización de actividades propias de locales no autorizados para menores o que de cualquier manera puedan herir la sensibilidad o perjudicar la formación de la infancia y de la juventud”.*

En el artículo 6.11 segundo párrafo figura como requisito de las máquinas tipo B -que deberá constar, asimismo, en el tablero frontal y de una forma visible- la indicación de prohibición de utilización a menores de dieciocho años y el aviso de que su uso puede producir ludopatía.

El artículo 44 (“Régimen de salones de tipo B”) establece en el apartado 1 que estos salones deberán tener obligatoriamente un servicio de recepción que impedirá la entrada a los menores de edad y podrá exigir la identificación de cuantos usuarios acudan al establecimiento.

El artículo 54 dispone en su apartado 2 que los titulares o responsables de los establecimientos donde se hallen instaladas las máquinas impedirán el uso de las de los tipos “B” y “C” a los menores de edad, debiendo figurar en ellas, en su parte frontal y de forma visible, la prohibición de uso a los mismos. Podrán, asimismo, impedir el uso o acceso a quienes maltraten las máquinas en su manejo o existan sospechas fundadas de que así pudieran hacerlo.

En el artículo 60.4 b) se constituye como infracción muy grave no impedir el uso de las máquinas recreativas con premio o de azar a los menores de edad, o permitir la entrada de los mismos a los salones de tipo «B» por los titulares de la explotación de los locales donde se instalen aquéllas.

Las infracciones muy graves, como esta, según el artículo 64.1 c) llevarán aparejadas multas de hasta 100.000.000 de pesetas y, además, con:

1. Suspensión temporal o revocación de la autorización contenida en el Boletín de Situación o de la inscripción en el correspondiente Registro.
2. Cierre temporal o definitivo del local donde se juegue.
3. Inhabilitación temporal o definitiva del local para actividades de juego.

Por su parte, el art. 64.2 indica que la utilización de máquinas de tipo “B” o “C” por menores de edad se sancionará, en todo caso, con la prohibición de explotar

máquinas de dichos tipos al titular de la actividad desarrollada en el local donde se haya producido tal utilización.

-. Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.

Se establece en el art. 15.3 que, para las actividades de juego realizadas a través de sitio web, el operador notificará a la Administración el nombre de dominio y las informaciones y datos relevantes del sitio web que emplee para el desarrollo de su actividad, así como cualquier alteración de los mismos.

La Administración podrá establecer, en los supuestos que lo estime necesario para la protección del interés público y de los menores, que la comercialización y el desarrollo de determinados tipos de juego se realice desde un sitio web exclusivo creado a estos efectos por el operador.

-. Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.

El artículo 25 (relativo al "procedimiento para la autorización de la comercialización no ocasional de juegos de lotería") establece, en su apartado primero, que, a la solicitud de concesión de la autorización de los juegos de lotería el operador legalmente designado, deberá acompañar entre otras cuestiones los instrumentos y medidas propuestos para la protección de los menores y personas dependientes.

El artículo 25.3 indica que la autorización fijará las condiciones de gestión de los juegos e incluirán, al menos, las medidas de protección a los menores, personas dependientes y para la prevención del fraude y del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo en los términos de los dispuesto en la Ley 10/2010, de 28 de abril.

El artículo 26 (relativo a la "autorización para la comercialización de juegos de lotería de ámbito superior al estatal") indica en su apartado 2 lo mismo que el art. 25.1: que la solicitud de autorización irá acompañada de una memoria justificativa en la que se recojan, entre otras cuestiones "los instrumentos y medidas para (...) la protección de los menores y personas dependientes".

La autorización correspondiente, según el art. 26.5 e igual que el 25.3, "fijará su duración y las condiciones de gestión de los juegos de lotería e incluirán, al menos: Las medidas de protección a los menores, personas dependientes y para la prevención del fraude y del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo en los términos de los dispuesto en la Ley 10/2010, de 28 de abril".

El artículo 27 ("Autorización excepcional para la comercialización ocasional de juegos de lotería") apartado 5 señala, de nuevo, que la autorización "fijará las condiciones de gestión del juego al menos en: g) Las medidas de protección a los menores, personas dependientes y para la prevención del fraude y del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo en los términos de los dispuesto en la Ley 10/2010, de 28 de abril".

-. Resolución de 11 de julio de 2019, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se prohíbe ofrecer apuestas sobre eventos que sean protagonizados exclusiva o mayoritariamente por menores de edad

La Resolución de 11 de julio de 2019, cuya habilitación se encuentra en la posibilidad de dictar instrucciones a los operadores de juego y que no constituye en puridad una norma jurídica, recuerda en su preámbulo que uno de los objetivos de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, es la protección de los menores de edad, que tienen prohibido participar en las actividades de juego en ella reguladas.

En el inciso primero se indica que los operadores de juego no podrán ofrecer eventos que sean protagonizados exclusiva o mayoritariamente por menores de edad, entendiéndose por estos todos los eventos que se desarrollen en el marco de una competición deportiva o de otro tipo que, de forma generalizada, sólo permita que participen personas con edades de 18 años o menos (definición prevista en el inciso segundo).

Finalmente, deben tenerse en cuenta los acuerdos de corregulación y sistemas de autorregulación de comunicaciones comerciales impulsados al amparo del artículo

24.5 de la Ley 13/2011, habiéndose aprobado en 2012 un Código de Conducta sobre Comunicaciones Comerciales que ha sido suscrito por la práctica totalidad de los operadores de juego de ámbito estatal, según se refleja en el Dictamen del Consejo de Estado nº518/2020, de 22 de octubre de 2020.

### **2.2.3. La publicidad del juego durante el estado de alarma**

El Real Decreto-Ley 11/2020, de 31 de marzo, por el que se adoptan medidas urgentes complementarias en el ámbito social y económico para hacer frente al COVID-19 adelantó algunas de las prevenciones que se han incorporado con vocación de permanencia en el Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, al que luego se hará referencia, haciendo siempre hincapié en la protección a los menores.

El precepto dedicado al problema que nos ocupa era el art. 37, que llevaba el siguiente título: "Medidas de restricción a las comunicaciones comerciales de las entidades que realicen una actividad de juego regulada en la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del Juego". Dicho precepto decía así:

*"1. Las medidas previstas en este artículo se aplican a todas las entidades que desarrollen una actividad de juego incluida en el ámbito de aplicación de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.*

*2. A efectos de lo previsto en este artículo, se entiende por comunicaciones comerciales cualquier forma de actividad publicitaria difundida por cualquier medio o soporte, destinada a promocionar, de manera directa o indirecta, las actividades de juego definidas en el ámbito de aplicación de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, o las entidades que las realizan.*

*3. Se prohíben las comunicaciones comerciales que, de forma implícita o expresa, hagan referencia a la situación de excepcionalidad que deriva de la enfermedad COVID-19 o interpielen al consumo de actividades de juego en este contexto.*

*4. Durante el tiempo de vigencia de la declaración del estado de alarma realizada por el Real Decreto 463/2020, de 14 de marzo, las entidades referidas en el apartado 1 no podrán realizar las siguientes actuaciones:*

*a) Actividades de promoción dirigidas a la captación de nuevos clientes o de fidelización de clientes existentes que recojan cuantías económicas, bonos, bonificaciones, descuentos, regalos de apuestas o partidas, multiplicadores de cuotas o premios o cualquier otro mecanismo similar.*

*b) Emisión de comunicaciones comerciales en los servicios de comunicación audiovisual referidos en el artículo 2.2 de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual, incluidos los servicios a petición cuando aquellas sean distinguibles y separables, excepto en la franja horaria comprendida entre la 1 y las 5 de la mañana.*

*c) Emisión de comunicaciones comerciales que se comercialicen, vendan u organicen por prestadores de servicios de intercambio de vídeos a través de plataformas definidos como tales en la Directiva (UE) 2018/1808 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 14 de noviembre de 2018, por la que se modifica la Directiva 2010/13/UE sobre la coordinación de determinadas disposiciones legales, reglamentarias y administrativas de los Estados miembros relativas a la prestación de servicios de comunicación audiovisual, excepto en la franja horaria comprendida entre la 1 y las 5 de la mañana.*

*d) Emisión de comunicaciones comerciales en servicios de la sociedad de la información (incluidas comunicaciones individualizadas en correos electrónicos o medios equivalentes y redes sociales).»*

*5. El incumplimiento de cualquiera de las obligaciones establecidas en este artículo tendrá la consideración de infracción grave a los efectos de lo dispuesto la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego”.*

Esta regulación fue derogada por el Real Decreto-Ley 21/2020, de 9 de junio, según su preámbulo “por coherencia con la mayor flexibilización en materia de juego establecida en las fases II y III del Plan para la transición hacia una nueva normalidad”.

#### **2.2.4. Referencia al Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre**

En el “Boletín Oficial del Estado” de 4 de noviembre de 2020, se ha publicado el Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego que pretende ser un desarrollo de los arts. 4, 7 y 8 de la Ley 13/2011. En este sentido, su art. 1.1 define un doble objeto de la regulación, a saber: a) las condiciones de las actividades de publicidad, patrocinio, promoción o cualquier otra forma de comunicación comercial de su actividad; y b) las condiciones aplicables a las políticas de juego responsable o seguro y de protección de las personas consumidoras.

En cuanto al primero de los contenidos de la norma, las comunicaciones comerciales son definidas, según el precitado Dictamen del Consejo de Estado nº518/2020, como *“toda forma de comunicación dirigida a la promoción, directa o indirecta, de la imagen o de los bienes y servicios de una empresa, organización o persona que realice una actividad comercial, industrial, artesanal o profesional (concepto legal contenido, por ejemplo, en el anexo de la Ley 34/2002, de 11 de julio, de servicios de la sociedad de la información y de comercio electrónico)”*.

En este sentido, cabe destacar la existencia de una serie de principios que han de regir las comunicaciones comerciales del sector, entre los que se encuentra el principio de protección de menores en el art. 11, en el que, de entrada, se prohíbe que las comunicaciones de los operadores de juego puedan ir dirigidas, directa o indirectamente, a menores, así como tampoco puedan estar destinadas a la persuasión o a la incitación al juego de este colectivo.

En el art. 11.2 se delimitan -y prohíben- una serie de comunicaciones que se consideran contrarias al principio de protección de menores, que son aquellas que:

*“a) Inciten directa o indirectamente a menores de edad a la práctica del juego, por sí mismos o mediante terceras personas.*

*b) Resulten, por su contenido o diseño, racional y objetivamente aptas para atraer la atención o el interés particular de las personas menores de edad, incluyendo las mascotas de marca o sintonías destinadas específica o principalmente a menores de edad.*

*c) Exploten la especial relación de confianza que las personas menores de edad depositan en sus padres, profesores, u otras personas.*

*d) Utilicen la imagen, voz u otras características inherentes a las personas menores de edad o a personas caracterizadas para parecer menores de edad.*

*e) Presenten la práctica del juego como una señal de madurez o indicativa del paso a la edad adulta.*

*f) Se difundan o emplacen en medios, programas o soportes, cualquiera que éstos sean destinados específica o principalmente a menores de edad.*

*g) Se inserten en aplicaciones, páginas web, o contenidos digitales dirigidos específica o principalmente a menores de edad, o bien junto a vínculos de páginas web destinadas a ese mismo público.*

*h) Se difundan o emplacen en el interior o exterior de salas u otros espacios destinados al público, cuando en los mismos se desarrollen proyecciones de obras cinematográficas o representaciones teatrales o musicales a los que pueden acceder menores de edad.*

*i) Se difundan o emplacen en el interior o exterior de estadios, salas o recintos deportivos, cuando en los mismos se celebren acontecimientos o*

*competiciones cuya participación esté restringida en exclusiva a menores de edad.*

*j) Se refieran a apuestas sobre eventos cuya participación esté restringida en exclusiva a menores de edad".*

Asimismo, interesa destacar que, de acuerdo con el art. 11.3, las comunicaciones comerciales tendrán que incluir una advertencia en la que se indique que las personas menores de edad no pueden participar en actividades de juego, tipo "menores no", "+18" o similar. Dicha advertencia deberá observar unos requisitos diferentes, en función de que la comunicación comercial sea verbal o gráfica.

También, la actividad de patrocinio sufre una serie de importantes restricciones en el art. 12, algunas de las cuales están dirigidas a proteger a los menores. Así, en su apartado primero, se dispone que "no se utilizará la imagen de marca, nombre comercial, denominación social, material o mensajes promocionales del patrocinador en eventos, bienes o servicios diseñados para personas menores de edad o destinadas principalmente a ellas". Tampoco, será admisible "el patrocinio de actividades, acontecimientos deportivos, o retransmisiones de los mismos, dirigidos específicamente o cuya participación esté restringida en exclusiva a menores de edad".

En este mismo precepto, se contemplan una serie de prohibiciones y limitaciones respecto al patrocinio de actividades, equipamientos e instalaciones deportivas. De este modo, existen unas prohibiciones absolutas respecto a las siguientes cuestiones: el patrocinio en camisetas y equipaciones deportivas; la utilización del nombre, marca o denominación comercial de un operador para identificar una instalación deportiva; y la sustitución o adición al nombre de un equipo o competición deportiva (o cualquier otra entidad ajena al sector de los juegos de azar y las apuestas) en virtud de una actividad de patrocinio de esta actividad.

Más matizadas son las restricciones a la emisión, emplazamiento o difusión del patrocinio mediante comunicaciones comerciales a través de medios presenciales en estadios, instalaciones o recintos deportivos, ya que se establece, no un veto radical, sino su sujeción -ciertamente relevante- a las limitaciones horarias y requisitos establecidos en el Real Decreto para las modalidades de servicios de comunicación audiovisual, lo que supone, entre otras cosas, una remisión a las franjas horarias contempladas en los arts. 18 y 19.

Como se puede apreciar en este examen sumario, el Real Decreto 958/2020 consagra unas mayores limitaciones en la actividad publicitaria y de patrocinio del juego que las existentes hasta la fecha. El futuro dirá si se ha encontrado un adecuado equilibrio entre una regulación que afecta a sectores económicos importantes (entre ellos, la actividad económica vinculada con el deporte profesional) y la protección de aquellos sectores especialmente vulnerables, como son los menores.

## **2.3 REFERENCIA A LA SITUACIÓN DE LA NORMATIVA ARAGONESA**

### **2.3.1. Planteamiento**

Como se ha expuesto con anterioridad, tras presentar las normas aragonesas en materia de juego, se hará especial mención a la polémica competencial existente con la publicidad del juego en el deporte. Posteriormente, se expondrán algunas reflexiones sobre el Anteproyecto de reforma de la Ley del Juego de Aragón.

### **2.3.2. Relación de normas aragonesas en materia de juego**

Como se acaba de especificar, se mencionan las regulaciones aragonesas más importantes en la materia.

1.- Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón (Ley 2/2000), que ha sido reformada, al menos, en tres ocasiones (Leyes 4/2003, de 24 de febrero; 3/2004, de 22 de junio; y 4/2011, de 10 de marzo).

La Ley 2/2000, en su preámbulo, considera que la regulación en la materia debe partir del hecho de considerar al juego como "una realidad social lícita, al suponer una

manifestación más del principio de libertad individual", que, no obstante lo anterior, precisa de una regulación autonómica que permita desarrollar una política en el sector adecuada a las circunstancias sociales, económicas y administrativas de nuestra Comunidad Autónoma.

En la Ley 2/2000 la protección de los menores descansa esencialmente en la previsión de una prohibición en el art. 7.2, en el que se veta a los menores de edad -entre otras personas- la práctica de juegos de azar, el uso de máquinas recreativas con premio y la participación en apuestas, así como la entrada a los locales dedicados específicamente a dichas actividades. Esta prohibición vuelve a reiterarse -por remisión al anterior precepto- en el art. 33 de la Ley 2/2000.

Las anteriores restricciones tienen lógicamente su correspondencia en el régimen sancionador, ya que se tipifica como infracción muy grave, en el art. 39 I), "permitir o tolerar el acceso a locales de juego a los menores de edad, a las personas incluidas en el Registro de Prohibidos y a quienes lo tengan prohibido en virtud de la presente Ley y de las disposiciones que la desarrollen, así como el incumplimiento de las obligaciones de control de acceso e identificación de los usuarios".

En materia de publicidad, el art. 12 de la Ley 2/2000 contiene esencialmente una remisión a la potestad reglamentaria del Gobierno de Aragón para regular la publicidad en el interior y en el exterior de los locales de juego, así como para garantizar a los usuarios determinadas informaciones sobre las reglas y condiciones de cada juego.

Finalmente, es destacable la previsión de un plan de prevención de la ludopatía en la Disposición adicional sexta, que, aunque dirigido a la población en general, debe atender con especial atención a los sectores más vulnerables. Entre las medidas a adoptar, se encuentra la limitación de la publicidad del juego y fomentar el celo de la Inspección en lo que se refiere al cumplimiento de las normas sobre limitación de acceso a los locales de juego.

#### 2.- Ley 6/2009, de 6 de julio, de Centros de Ocio de Alta Capacidad de Aragón.

Con rango legal, sigue en vigor una norma que pretendía regular complejos de ocio, en el que el juego de azar tendría un papel importante, lo que se justificaba por el impacto económico que supondrían este conjunto de actividades, a tenor de su preámbulo:

*"Estos Centros, configurados como conjuntos que integran, de modo coherente y sujeto a una planificación global, actividades de ocio, recreativas, deportivas, culturales, de juego, comerciales y hoteleras constituyen la respuesta espontánea que diversos países han diseñado para hacer frente al turismo masivo que busca, con un mínimo de desplazamientos, el disfrute de un amplio conjunto de actividades de ocio de la más variada naturaleza.*

*La concentración espacial de todas estas actividades, frente a su dispersión en el ámbito de una gran ciudad, evita los inconvenientes que para ésta supone el acceso de un elevado número de visitantes, la congestión derivada de su transporte y las molestias que de todo ello se derivan para los residentes. Y, correlativamente, tal concentración permite una planificación racional de las infraestructuras y dotaciones públicas necesarias, que asegura también una mayor economía en su ejecución y mantenimiento.*

*Por lo demás, es necesario resaltar el papel de motor económico que estos Centros desempeñan: no sólo por el elevado nivel de inversión y el empleo que crean, sino por la fuerte incidencia económica que tienen en el entorno inmediato. Un Centro de esta naturaleza exige la implantación de un elevado número de actividades de apoyo y asistencia que han de situarse en las proximidades del mismo, lo que contribuye a la revitalización de amplias zonas contiguas a la de ubicación del Centro. De ahí que la ley exija fijar la localización de los Centros de Ocio de Alta Capacidad en comarcas que necesiten*

*impulsar su desarrollo económico, lo cual contribuye a corregir los desequilibrios territoriales existentes en Aragón”.*

### 3.- Normativa reglamentaria.

Entre la normativa reglamentaria, puede citarse la siguiente:

- . Decreto 183/2000, de 24 de octubre, del Gobierno de Aragón, por el que se regula la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.
- . Decreto 173/2001, de 4 de septiembre, del Gobierno de Aragón, por el que se regulan las condiciones para la autorización de instalación de casinos de juego en la Comunidad Autónoma de Aragón.
- . Decreto 159/2002, de 30 de abril, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas.
- . Decreto 198/2002, de 11 de junio, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego.
- . Decreto 3/2004, de 13 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se crea el Registro General del Juego y se aprueba su Reglamento.
- . Decreto 166/2006 de 18 de julio, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Publicidad del Juego y Apuestas.
- . Decreto 142/2008, de 22 de julio, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento del juego del bingo.
- . Decreto 108/2009, del 23 de junio, por el que se suprime el Fichero de datos de carácter personal “Registro de Prohibidos” y se crea el fichero de datos de carácter personal ‘Registro de Juegos Prohibidos’.
- . Decreto 2/2011, de 11 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas Deportivas, de Competición o de otra índole.
- . Decreto 39/2014, de 18 de marzo, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de los locales de juego.
- . Decreto 22/2015, de 24 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego.
- . Decreto 160/2018, de 18 de septiembre, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento que regula la inspección técnica de las máquinas de juego de tipo B y de tipo C y sus condiciones de funcionamiento.
- . Decreto 56/2019, de 9 de abril, por el que se aprueba el Reglamento por el que se regulan las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

En lo que respecta al desarrollo reglamentario, vale la pena reflejar algunas cuestiones de interés:

De entrada, debe notarse que se han dictado algunas Sentencias anulando reglamentaciones autonómicas del sector al prescindir durante su elaboración de trámites esenciales (como es el del dictamen del órgano equivalente autonómico al Consejo de Estado), como sucede en las Sentencias del Tribunal Superior de Justicia de Aragón de 16 de abril de 2019 o de 17 de julio de 2019 (en relación con el Decreto 35/2017, de 14 de marzo, por el que se modifica el Decreto 108/2009, de 23 de junio, por el que se crea el fichero de datos de carácter personal “Registro de juego prohibidos”, REJUP).

Asimismo, debe dejarse constancia de que la posibilidad de contar con una zona de hostelería anterior al control de acceso de los locales de juego, que se permitía en el art. 20.4 del Decreto 39/2014, de 18 de marzo, llevó a los Juzgados de lo Contencioso-Administrativo a anular algunas sanciones impuestas (Sentencias de 2 de junio de 2017, del Juzgado nº 3 y de 4 de julio de 2017, del Juzgado nº 2), como consecuencia de la presencia de menores en la zona de bar previa al local de juego en sentido estricto. Resulta de interés recoger alguno de los razonamientos de la Sentencia del Juzgado nº 2 de Zaragoza (Ilmo. Sr. Magistrado D. Javier Albar García):

*“(…) la redacción del D 39/2014 genera una confusión, una duda, que no puede interpretarse contra el ciudadano o particular, y es que si bien en la ley, como se ha visto, la prohibición de acceso a menores de edad debe estar a la entrada y ser total, en el D. 39/2014 se prevé que el control sea entre la zona de bar y el salón propiamente dicho, con lo*

*cual, la duda de si debía operar o no la prohibición en el bar justifica cuando menos la no imposición de la sanción en virtud del principio in dubio pro reo".*

Precisamente, el Decreto 160/2018, de 18 de septiembre, vino a eliminar esta zona de hostelería previa al control de acceso, lo que ha hecho desaparecer las dudas jurídicas a que se referían los Juzgados precitados con sede en Zaragoza. Dicho Decreto 160/2018 ha sido por cierto ratificado judicialmente en la Sentencia del Tribunal Superior de Justicia de Aragón de 4 de junio de 2020.

Finalmente, interesa dejar constancia de que fue la ausencia del necesario desarrollo reglamentario lo que llevó al Tribunal Superior de Justicia de Aragón a suspender y, luego, a anular una comunicación de la Dirección General competente que tenía como objeto "poner en marcha" con fecha 18 de agosto de 2016 una actualización del fichero del registro de autoprohibidos, al calificarlo como una vía de hecho (Sentencias de 7 y 18 de mayo de 2018 y de 19 de marzo de 2019).

## **2.4 ANTEPROYECTO DE LA LEY DE MODIFICACIÓN DE LA LEY 2/2000, DE 28 DE JUNIO DEL JUEGO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ARAGÓN**

### **2.4.1. Previo**

Se trata de una propuesta de reforma de la norma legal vigente, es decir, de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón (que venimos llamando Ley 2/2000).

En concreto, esta Institución ha manejado la versión del Anteproyecto de ley de modificación de la Ley 2/2000 (en lo que sigue "Anteproyecto"), fechada a 17 de noviembre de 2020, hoy en fase de exposición pública, según hay confirmado a esta Institución el Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales del Gobierno de Aragón, que, en general, supone una mejora de técnica normativa del Anteproyecto precedente, datado el día 7 de julio de 2020.

El Anteproyecto no implica la sustitución total de la Ley 2/2000, como, por ejemplo, ha hecho recientemente la Comunidad Valenciana, al aprobar una regulación general sobre el tema (a través de la Ley 1/2020, de 11 de junio, de regulación del juego y de prevención de la ludopatía en la Comunitat Valenciana, Ley 1/2020), sino que representa una reforma parcial y limitada.

En cualquier caso, para abordar su contenido, conviene seguir la propia sistemática de la Exposición de Motivos, habida cuenta de su virtualidad, según el art. 129.1 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas:

*"1.- En el ejercicio de la iniciativa legislativa y la potestad reglamentaria, las Administraciones Públicas actuarán de acuerdo con los principios de necesidad, eficacia, proporcionalidad, seguridad jurídica, transparencia y eficiencia. En la exposición de motivos o en el preámbulo, según se trate, respectivamente, de anteproyectos de ley o de proyectos de reglamento, quedará suficientemente justificada su adecuación a dichos principios".*

Con todo, debe adelantarse ya que la estructura y, especialmente, redacción de la Exposición de Motivos podría, quizá, ser mejorable, por lo que, si se depurase, se cumplirían mejor los requerimientos de la legislación básica en los términos previstos en el mencionado art. 129. 1 de la Ley 39/2015.

Asimismo, se tendrán en cuenta las disparidades o coincidencias con algunas previsiones de la Ley valenciana 1/2020, que, junto con la Ley 2/2020 de 14 de octubre, de suspensión de títulos habilitantes de nuevos locales y otras medidas complementarias en materia de juego y apuestas de Canarias constituye, salvo error u omisión, la última de las normas aprobadas en las Asambleas Legislativas autonómicas sobre el tema.

### **2.4.2. La justificación de la norma en la Exposición de Motivos**

La Exposición de Motivos presenta una primera parte, que está formada por una serie de párrafos en los que se contiene un conjunto de manifestaciones que parecen estar

orientadas a presentar el objetivo de la reforma normativa y que no están del todo hilvanadas; todo ello, de acuerdo con lo que sigue:

-. Dicha Exposición de Motivos comienza, de modo correcto, con una referencia al Estatuto de Autonomía de Aragón y, por consiguiente, a la fundamentación del bloque de constitucionalidad que justifica la aprobación de la regulación.

Tampoco puede objetarse que, acto seguido, se haga mención a la norma vigente que, es además, la afectada directamente por la normativa propuesta; norma vigente a la que se califica como “una herramienta útil para la ordenación de la oferta de juego, su regulación y adecuada protección de las jugadoras y jugadores en Aragón”.

-. La actividad del juego se califica como una actividad intervenida por los poderes públicos.

-. Se define la actividad del juego en Aragón como una actividad económica “reglada”, mediante una redacción que merecería ser más clara, para lo cual sería aconsejable evitar el uso de un gerundio y la reiteración de la palabra “protección”.

-. Se informa de la inclusión de la Ludopatía en la Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024 y en el III Plan de Adicciones de Aragón como “adicciones comportamentales”.

-. Se afirma que, para la mayoría de la población, la “práctica de juego con dinero constituye una oferta de ocio y de entretenimiento, practicada de manera informada, consciente y responsable”.

Esta declaración –que posiblemente debería evitar las expresiones “práctica (...) practicada”- supone una desviación de la tendencia existente de considerar al juego (de azar) como algo negativo en sí mismo, lo que, al margen del valor objetivo de esta declaración, indica que la posición del ejecutivo aragonés no es totalmente contraria al juego de azar, sino que más bien pretende perfeccionar su régimen jurídico.

Se añade un párrafo en cierto modo coincidente con el anterior con la siguiente redacción:

*“El juego responsable no interfiere en las obligaciones familiares, profesionales o sociales de las jugadoras y jugadores, porque las personas no pierden el control volitivo sobre su proceder”.*

En efecto, para el autor de la Exposición de Motivos, es posible un juego responsable por lo que, de acuerdo con este criterio, no toda actividad de juego es por sí reprobable. Nuevamente, nos encontramos –y esto es un dato destacable- con una manifestación que se sitúa al margen de algunas de las orientaciones presentes en este tema, lo que, conlleva que, si se aceptan estos planteamientos, deberán influir a la hora de interpretar las medidas prohibitivas o limitativas que quieren establecerse en el articulado.

-. Sentado lo anterior, en la Exposición de Motivos se hace visible lo que parece la primera justificación de la reforma legislativa, que consistiría en la percepción de una preocupación en “el acceso al juego de la juventud y el incremento de personas jugadoras que solicitan su inscripción en el Registro de Personas Prohibidas del Juego en Aragón (REJUP) y en el Registro de Interdicciones de acceso al juego (RGI AJ) del Ministerio de Consumo”.

-. En el siguiente párrafo, se parte, según se dice, de la prohibición de acceso al “juego con dinero” a ciertos grupos de población (entre ellos, los menores de edad), para después señalar que el juego es un “fenómeno complejo” que exige “combinar acciones multidireccionales”.

-. En el párrafo ulterior se recoge, con mayor claridad, uno de los objetivos de la norma que pasaría por regular el juego “on-line” o “en línea”, pero otra vez se acuña una redacción un tanto compleja que, en todo caso, debería eliminar una “coma” antes de la expresión “han facilitado”:

*“La generalización de los servicios de la sociedad de la información y de los servicios de la comunicación, han facilitado nuevos canales de comercialización, como ha sucedido en la actividad de juego, y ha provocado la proliferación de las comunicaciones comerciales, especialmente, en el juego on-line, que unido a los avances electrónicos,*

*informáticos y tecnológicos, implementados en los diversos materiales, elementos, dispositivos, sistemas de juego y sistema integrales de gestión de los locales de juego y de fidelización de clientes y a la comercialización de nuevos tipos de juegos, como las apuestas deportivas o el bingo electrónico, nos sitúa en un nuevo escenario, que debe concretarse, mediante una modificación legal”.*

-. Se concluye esta primera parte de la Exposición de Motivos, cuando se señala que, tras veinte años transcurridos desde la aprobación de la Ley 2/2000, resulta adecuada la aprobación de unas medidas normativas que “permitan generar un entorno de juego sostenible, seguro, consciente y responsable”.

### **2.4.3. Las medidas del Anteproyecto a la luz de la Exposición de Motivos**

Presentada la justificación de la reforma, se pasa a exponer el planteamiento de lo que se llama en la Exposición de Motivos “producción normativa” (expresión nada habitual en el lenguaje de tipo legislativo), que incluiría, según se dice, dieciséis modificaciones del articulado de la Ley 2/2000, una disposición adicional única, seis disposiciones transitorias, una disposición derogatoria y una disposición final.

En el párrafo siguiente se describe el contenido de la norma mediante tres tipos de medidas: normativas de planificación y ordenación de la oferta de locales de juego; medidas de prevención e información, para minimizar los riesgos de practicar “juego en exceso”; y medidas de intervención, control e inspección, orientadas a reforzar la protección integral de menores y de las personas con prohibición de acceso al juego y a los locales de juego, la mayor protección e información a los jugadores y jugadoras, erradicando comportamientos y actividades que pueden desembocar en problemas de adicción al juego.

Para la eficacia de estas medidas se quiere implicar a quienes intervienen profesionalmente en el juego (fabricantes, operadores de juego, titulares y empleadas y empleados) en virtud de protocolos de juego responsable, códigos de buenas prácticas, etcétera, que complementarían las obligaciones legales en sentido estricto. Las características de los tres tipos de medidas antes señaladas se describen en la Exposición de Motivos, de acuerdo con lo que se expone a continuación.

Respecto a las medidas normativas de planificación y ordenación, en la Exposición de Motivos se menciona la prohibición definida en el art. 15.4, según la cual, se veta la apertura o ampliación de locales de juego a 300 metros de las áreas de influencia de centros escolares y otros lugares. Dicho art. 15.4 presenta la siguiente literalidad:

*“4.- No podrán concederse nuevas autorizaciones de apertura o de ampliación de locales de juego a 300 metros de las áreas de influencia de centros escolares y otros lugares de afluencia juvenil, tales como casas de juventud, ludotecas, centros municipales de tiempo libre y similares, medidos desde el centro de la entrada principal del establecimiento de juego autorizado y siguiendo el eje del vial más corto de dominio público”.*

Sin embargo, a partir de la lectura del preámbulo y del precepto en cuestión, resulta dudoso que las expresiones “área de influencia de centros escolares y otros lugares de afluencia juvenil” sean plenamente compatibles con la seguridad jurídica, a la hora de efectuar la correspondiente medición. Nótese que, en principio, no se definen las expresiones “área de influencia” y “centros escolares” y, por otro lado, los “lugares de afluencia juvenil” solo se delimitan a partir de un listado no exhaustivo de espacios físicos.

En lo que afecta a las medidas preventivas y de información, la Exposición de Motivos efectúa, sucesivamente, las siguientes referencias:

.- Se modifica la denominación del “Registro de Prohibidos al Juego” (REJUP) que se venía manteniendo incluso en el Anteproyecto de 7 de julio de 2020, por la de “Registro de personas prohibidas al juego”.

.- Se impone la existencia en las puertas de acceso de diferentes carteles y rótulos –no solo del relativo a la prohibición de la práctica del juego por menores- en el art. 12. 3,

lo que contrasta con el art. 12 en vigor, en el que se contiene esencialmente una remisión normativa al Gobierno de Aragón para regular determinados aspectos de la publicidad en el juego.

.- Se obliga a disponer, además de la información ya preceptiva, de folletos informativos de prevención y tratamiento de la ludopatía; y de la práctica de juego responsable, que incluirán "autotest" para conocer el tipo de comportamiento ante el juego: responsable o descontrolado.

En todo caso, el párrafo de la Exposición de Motivos es un tanto farragoso, reitera verbos (disponer), etc., por lo que sería deseable su depuración gramatical.

.- Se prohíbe que los juegos autorizados sean visibles desde el exterior (art. 15.6). Con ello, según la Exposición de Motivos, se evitarían "reclamos al juego" y se impediría "la práctica de apuestas a los colectivos sensibles". Parece que no resulta adecuado usar el verbo "impedir" (que aparece en gerundio) y sería más exacto hablar de "dificultar".

.- La Exposición de Motivos vuelve a citar el art. 12, esta vez en su apartado segundo, según el cual, se prohíbe en las fachadas y en el exterior de los locales de juego la existencia de carteles o imágenes con determinados contenidos prohibidos: los que induzcan a error en la actividad autorizada; supongan incitación o estímulo para la entrada en el establecimiento y la práctica del juego; e incluyan información sobre el importe de premios o coeficientes de las apuestas. Matizar que el artículo 12.2 del Anteproyecto ha sido modificado en su versión de 7 de julio tras los talleres de participación ciudadana, incluyéndose, junto a las fachadas y el exterior de los locales, las páginas webs de las empresas de juego autorizadas en el registro de Juego de Aragón, modificación no trasladada a la Exposición de Motivos.

Aunque no lo dice la Exposición de Motivos, el art. 12 también prohíbe en general los carteles o imágenes de juegos sin autorización, lo que, quizá, debiera recogerse también en el texto que podría convertirse en preámbulo de la ley proyectada.

.- Se deja constancia de la imposición de un rótulo en las máquinas con varios tipos de prohibiciones e informaciones (art. 22.3).

.- En la Exposición de Motivos, sin citar el precepto concreto, también se contempla la previsión de una advertencia, cada 15 minutos de sesión ininterrumpida de juego, consistente en el siguiente mensaje: "El juego en exceso puede producir ludopatía".

.- Se modifica la disposición adicional sexta de la Ley 2/2000, para incidir, según refiere la exposición de motivos, en las actividades de prevención de la ludopatía.

En realidad, la comparación entre la redacciones de la disposición adicional sexta (la vigente y la que se propone) permite comprobar que la principal diferencia consiste en que el apartado segundo de la disposición adicional sexta en vigor se refiere a un programa de prevención de la ludopatía, mientras que la norma propuesta encarga al Departamento con responsabilidades en materia de juego colaborar en la elaboración del llamado Plan de Adicciones de la Comunidad Autónoma de Aragón con programas para la prevención universal y selectiva. El apartado tercero incluye las medidas que debían integrarse en los planes referidos, sin que existan diferencias sustanciales entre las previsiones normativas derogadas y proyectadas, a pesar de que, eso sí, se intenta ampliar el conjunto de medidas en la norma propuesta.

Por lo que se refiere a las medidas de intervención, control e inspección, cabe recoger las que siguen:

.- Se dice en la Exposición de Motivos que "se modifica el artículo 33 y la disposición adicional única para mejorar la eficacia en el control de acceso a los locales de juego, e impedir la entrada de menores y de personas jugadoras inscritas en los Registros de Prohibición al Juego".

En puridad, no se modifica, en principio, ninguna disposición adicional única, sino que se trata de una disposición adicional de la nueva norma proyectada dirigida a propiciar la inscripción en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego de los datos contenidos en el Registro personas prohibidas al juego de Aragón, la agilización de los procesos de comunicación de datos y, en su caso, la interconexión de los registros de interdicciones de acceso al juego.

Resulta aconsejable que, en su caso, esta disposición adicional pase a ser una disposición adicional de la Ley 2/2000 para conseguir con ello unir en el mismo texto legal toda la regulación.

Por su parte, el art. 33 de la norma proyectada regula las siguientes cuestiones: a) el servicio de control de acceso y registro de visitantes que debe existir en todo local de juego para impedir la entrada de menores y de personas inscritas en el Registro de personas prohibidas al juego; b) necesidad de exhibir el DNI o NIE. Igualmente, se añade la obligatoriedad, por parte del personal del local, de comprobar la similitud de los rasgos físicos del portador con el documento presentado c) inscripción en el Registro de personas prohibidas al juego; d) Libro de visitantes; y e) deber de colaboración de los trabajadores con la inspección de juego

Algunas de estas previsiones son positivas, como la definición del servicio de control de acceso o respecto a la necesidad de exhibir un documento oficial (lo que se relaciona con la tipificación de las infracciones muy graves respecto al incumplimiento del deber de exhibición de una documentación de identidad oficial, que, al no existir en la legislación vigente, dio lugar a la anulación de algunas sanciones por los Juzgados de lo Contencioso-Administrativo).

Con todo, la Exposición de Motivos tampoco acierta al describir estas novedades desde el punto de vista de la redacción (se usan verbos en singular con varios sujetos, faltan artículos antes de "consulta" e "inscripción", posible uso de la palabra "a" en vez de "en" antes de locales de juego, etc.):

*"El servicio de control de acceso y el registro de visitantes proporciona mayor seguridad jurídica a sus destinatarios y unifica los criterios de identificación, consulta en el Registro de personas prohibidas al juego en Aragón e inscripción en el Libro de visitantes a todos los locales de juego, excepto salones recreativos (...)"*.

Finalmente, debe indicarse que el art. 33 en la versión del Anteproyecto de 17 de noviembre de 2020 ha separado varios párrafos en apartados, sin que se haya procedido a su reenumeración, lo que también afecta al artículo 40.g.

- En la Exposición de Motivos, se cita la exigencia, en el art. 21.7, de un dispositivo remoto de encendido y apagado en los puestos de juego emplazados en hostelería, similar al existente en las máquinas de tabaco. A este respecto, en el art. 21. 8 se establece una remisión normativa para que, por el Gobierno de Aragón, se aprueben "las condiciones técnicas de las máquinas de juego para garantizar la efectividad de no acceso al juego de las personas inscritas en los Registros de personas prohibidas al juego".

Este art. 21 debe interpretarse conjuntamente con el art. 22, en la medida que aborda los "requisitos de las máquinas de juego", entre los que destaca "disponer de un dispositivo de control de acceso remoto para la administración mediante monitorización, que permita conocer en tiempo real, el sistema de juego, las cantidades jugadas y los premios entregados en las máquinas de juego instaladas en los locales de juego".

- Se adapta el régimen sancionador a las novedades legislativas.

Además de los tres tipos de medidas que se han expuesto, se añaden, siempre según la Exposición de motivos, otro grupo de contenidos, a saber: se adecua la normativa en la materia al nuevo mercado del juego en el art. 15.2, al permitir el funcionamiento de los locales de apuestas y las zonas de apuestas en los casinos de juego, salas de bingo y salones de juego; se eliminan cargas burocráticas innecesarias (como la exigencia de un documento profesional de las personas que presten servicios en las empresas de juego y locales de juego, ex art. 31); y se adoptan unos aspectos que se califican como mejora normativa.

Finalmente, la Exposición de Motivos declara que el "calado de las modificaciones legales" impone la previsión de disposiciones transitorias en las siguientes cuestiones: régimen transitorio de los expedientes de apertura y ampliación de locales de juego iniciados al entrada en vigor de la ley en lo que respecta a las distancias exigidas en el art. 15.4; servicio de control de acceso y llevanza de libro de visitantes (art. 33); adecuación de fachadas, exterior de los locales de juego, y las páginas web de las

empresas de juego autorizadas en Aragón (art. 12.2); dispositivos de encendido de las máquinas de juego en hostelería (art. 21.7); dispositivo de avisos y de control remoto de máquinas de juego [art. 22. 1 d)]; y régimen sancionador del servicio de control de acceso, Registro de personas prohibidas al juego y llevanza del Libro Registro de Visitantes.

#### **2.4.4. Algunas aportaciones al articulado desde el Justiciazgo**

Desde las competencias que la Ley del Justicia otorga a esta Institución, y con respeto a las competencias que ostentan las Cortes de Aragón, como principal órgano legislativo de la Comunidad Autónoma, fruto del trabajo y del estudio para este Informe, se ha entendido procedente realizar una serie de aportaciones al Anteproyecto de Ley.

En primer lugar, comenzaremos por el artículo 6.5 al establecer la monitorización de los sistemas en tiempo real y en todo momento por parte de la Administración de la información registrada en el sistema. Dicho acceso expresa que debe estar disponible "en todo momento", si bien no establece ningún estímulo a la diligencia del empresario para reponer la conexión en caso de avería, más allá de la infracción genérica del art. 40.b. Es por ello que se considera oportuno que en caso de fallo del sistema de acceso remoto de algún terminal, se debería de bloquear de forma automática hasta su reconexión, o bien establecer un periodo para hacerlo, con independencia del posterior desarrollo reglamentario expuesto.

El artículo 15.5, establece que "*En el local de juego deberá figurar, en lugar visible, de forma clara y a disposición de los clientes...*" una serie de documentación sobre precios, apuestas, reglamentación técnica, así como folletos informativos de prevención y de tratamiento de la ludopatía, folletos de la práctica de juego responsable y folletos informativos de la posibilidad de solicitar autoprohibición del juego.

En la redacción actual del anteproyecto, esta documentación debe estar a "*disposición de los clientes*", de lo que se infiere que es necesario la intervención de un tercero para tener acceso a la misma, tal como sucede con las hojas de reclamaciones. De estos documentos, guardan especial interés aquellos que informan sobre los problemas derivados del juego y formas de prevención y tratamiento. Es por ello que, en la redacción de la norma, se debería de especificar que deben estar a "*disposición directa de los clientes*", de modo que puedan acceder a la información sin la intervención de terceras personas.

El artículo 21.4, párrafo segundo, establece la posibilidad de autorizar la instalación de un aparato auxiliar de expedición de apuestas en los establecimientos de hostelería, bares, cafeterías, restaurantes, clubes y otros análogos. En Aragón existen 141 locales en los que es posible realizar cualquier tipo de apuesta, a ello se debe añadir la posibilidad de realizarlas por medio del teléfono móvil en cualquiera de las aplicaciones existentes en el mercado. En caso de permitirse su uso en los establecimientos de hostelería, los cuales ya pueden instalar máquinas de tipo A y B, podría llevar a la "salonización" de los establecimientos de hostelería al ir incorporando progresivamente un mayor número de máquinas propias de locales de juego. Es por ello que se debería de valorar la instalación de este tipo de aparatos en los establecimientos de hostelería.

El artículo 21.7 establece que las máquinas de tipo B1 dispondrán de un dispositivo remoto para poder activarla por el titular del establecimiento a petición de los jugadores. Dicho precepto ha sufrido una modificación sustancial con respecto a su redacción dada en el Anteproyecto de 7 de julio -y que consta en la actual Exposición de Motivos-, el cual recogía que "las máquinas de tipo B dispondrán de un dispositivo remoto de encendido y apagado para impedir el acceso al juego a los menores de edad y a las personas inscritas en el Registro de Prohibidos al juego".

La modificación de limitar el dispositivo a las máquinas tipo B1, guarda relación con el art. 48.2 del Decreto 22/2015, de 24 de febrero, del Gobierno de Aragón, por el que se

aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego, al tratarse de máquinas que únicamente se pueden instalar en los locales de juego, los cuáles ya disponen de control de acceso. En lo que respecta a la función del dispositivo, ya no se encuentra el encendido y apagado, sino únicamente a su activación, dicho matiz, puede adaptarse mejor al funcionamiento de la máquina. Empero, no informa cómo ni cuándo se realiza el apagado o desactivación, ya sea por el mismo sistema de control remoto o tras un tiempo de inactividad de la máquina.

Igualmente, la nueva redacción se pierde la finalidad del precepto, pues ya no informa que es evitar el acceso al juego a los menores de edad y a las personas inscritas en el Registro, sino que, únicamente informa que es la de activarla a petición de los jugadores. Con la citada redacción parece limitarse la eficacia del dispositivo a la comprobación por parte del establecimiento a la mayoría de edad del jugador, pero ninguna solución aporta a las personas inscritas en el Registro, a pesar de que la práctica ha demostrado que es el lugar al que acuden aquellas personas que se encuentran inscritas y sienten la necesidad de volver a jugar. Se podría defender que es un sistema similar al utilizado en las máquinas de tabaco, si bien con la diferencia de que en dicho sector no existe un registro de autoprohibidos en el que verificar los datos del futuro usuario. Es por ello, que se debería de volver a incluir la finalidad de verificar la no inscripción en el Registro del jugador y preferiblemente estableciendo dicho sistema en la propia máquina, actuando de forma autónoma y sin la intervención de terceras personas.

Un método seguro de autenticación sería mediante la introducción del DNI o NIE en la máquina, la cual se encargará de verificar la identidad del usuario, así como que el mismo no se encuentra inscrito como autoprohibido. La máquina se desactivaría en el momento en que se retirara el documento. A su vez, el uso de un documento público y personal otorgaría mayor seguridad al sistema, además de poder aportar otros datos de interés.

La digitalización y conexión de las máquinas con la Administración puede servir para aportar una serie de datos, de forma anonimizada, que sirva para poder dirigir las políticas públicas. Concretamente el uso de este tipo de sistemas podría permitir conocer el tiempo de uso de las máquinas por parte de los jugadores, las zonas en las que más se juega, en que horarios es más habitual acudir a este tipo de locales y su tiempo de permanencia, la edad de las personas, el género y las máquinas a las que se juega. No cabe duda que este tipo de información, debidamente analizada, puede contribuir a elaborar una visión más global sobre el juego problemático y puede redundar en mejores medidas para la prevención de la ludopatía. Resulta evidente que el acceso a dicha información debe estar vetada a las empresas operadoras de juego.

El artículo 33 incorpora la obligación de un servicio de control y acceso situado en la entrada de cada una de las puertas del local. De las visitas realizadas por el personal de la Institución a los locales de juego, se apreció que en ocasiones no había nadie en los puestos de control y acceso, siendo con posterioridad cuando solicitaban la documentación. Por ello se considera que el sistema de acceso y control se debería de realizar mediante un sistema de tornos o similar, de modo que se impida el acceso al local hasta la correcta identificación de la persona. Preferiblemente dicha identificación se podría hacer mediante la lectura del DNI o NIE, tal como se ha expuesto para el caso de las máquinas de tipo B.

En el campo de las infracciones, la mayoría de ellas van dirigidas a los operadores de juego, pero no se puede obviar que, en determinadas ocasiones, es el propio usuario quien infringe las normas para poder acceder al juego. Es por ello, y con base en el apartado anterior, que se debería de incluir un tipo infractor que recogiera el uso indebido o fraudulento de documentos públicos o de los sistemas habilitados, con la finalidad de acceder a los locales o hacer uso de los sistemas de juego, así como quienes colaboren y siempre que no sea constitutivo de infracción penal.

La disposición derogatoria Única, establece una cláusula general de derogación. Dicha técnica no resulta la más apropiada, ya que obliga a los operadores jurídicos a

acudir a diferentes normas para verificar si existe contradicción y por ende derogación de dichos preceptos.

A este respecto, la ORDEN de 31 de mayo de 2013, del Consejero de Presidencia y Justicia, por la que se publican las Directrices de Técnica Normativa del Gobierno de Aragón y aplicable a los anteproyectos de ley, establece en el punto 38 de su anexo que:

*“Las disposiciones derogatorias deben indicar, de manera clara y expresa, las normas completas o los preceptos concretos (o sus fragmentos) que pierden su vigencia con la nueva disposición, así como aquéllos que se mantienen en vigor. En el caso de que se precisen las normas que mantienen su vigencia, deberá hacerse en un nuevo apartado de la misma disposición derogatoria. Deben evitarse las cláusulas genéricas de derogación del derecho vigente, que no sustituyen a las menciones expresas de las normas derogadas.”*

Igualmente se debería de incluir una disposición final que incluyera un plazo para elaborar la normativa de desarrollo. De este modo se establecería un calendario que permitiera a Administración y empresas del sector conocer el plazo en el que la norma será desarrollada.

#### **2.4.5. Valoraciones de la norma**

En lo referente a la valoración del texto en general, de entrada, como se ha advertido con anterioridad, es destacable que la Exposición de Motivos del Anteproyecto incluya manifestaciones ponderadas y no categóricas sobre la actividad del juego. Sin duda, estas consideraciones están en la base de la no inclusión de intervenciones más radicales, como las contempladas en la Ley valenciana 1/2020.

En segundo lugar también se ha hecho notar que la redacción del Anteproyecto es en algún aspecto mejorable, especialmente, en su Exposición de Motivos. Su perfeccionamiento supondría, además de un avance en la técnica legislativa, una mayor claridad en los propósitos, razones y disposiciones de la norma proyectada.

Como tercera idea, hay que destacar que uno de los aspectos más relevantes de la reforma consiste en la imposición de un régimen de distancias contemplado en el art. 15.4, que, como ya se ha expuesto con anterioridad, contempla varias imprecisiones que pueden provocar problemas desde el punto de vista de la seguridad jurídica.

Ya se hizo referencia a que las expresiones “área de influencia de centros escolares y otros lugares de afluencia juvenil” no resultan precisas, lo que puede suscitar importantes problemas interpretativos y complicar un eventual desarrollo reglamentario de estos conceptos. En efecto, no se definen las expresiones “área de influencia”, “centros escolares” y “lugares de afluencia juvenil” (aunque en este último caso se ha incorporado una enumeración no exhaustiva de espacios físicos susceptibles de ser considerados como tales). Incluso, la mención que puede resultar más concreta, la relativa a los “centros escolares”, resulta vaga y problemática y puede dar lugar a que se aplique esta regla de distancia a todo tipo de centros docentes (incluso de enseñanza infantil, academias de diverso signo, etc.). En este sentido, la Ley valenciana 1/2020, aunque es muy rigurosa al definir la distancia (de 850 metros), no incluye a todo tipo de centros docentes a la hora de imponer esta limitación, sino que la constriñe, en su art. 45.5, a los centros educativos acreditados “para impartir educación secundaria obligatoria, bachillerato, ciclo de formación profesional básica y enseñanzas artísticas profesionales” (con la excepción relativa a los establecimientos de juego situadas fuera de suelo residencial) y además solo respecto a concretos establecimientos de juego.

Tampoco se concreta en la norma proyectada cómo ha de medirse la distancia a los centros escolares y a los lugares de afluencia juvenil, a diferencia de lo que sucede con el establecimiento de juego autorizado, en el que sí que se contiene una indicación al respecto (“medidos desde el centro de la entrada principal del

establecimiento de juego autorizado y siguiendo el eje del vial más corto de dominio público").

El Anteproyecto tampoco acoge la distancia de 500 metros existente entre determinados establecimientos de juego ni tampoco una moratoria para la actividad de juego de un máximo de cinco años para la concesión de determinadas autorizaciones de establecimientos de juego y de máquinas tipo B, tal y como hacen el art. 45.6 y la Disposición transitoria décima de la Ley valenciana 1/2020.

De ahí que la proyectada norma aragonesa pueda considerarse como no totalmente coincidente con la recientemente aprobada por la Comunidad Valenciana, cuya regulación reglamentaria sobre el tema fue, por cierto, objeto de anulación en la Sentencia del Tribunal Supremo de 22 de octubre de 2019, al infringir su régimen de distancias entre salones de juego el principio de unidad de mercado.

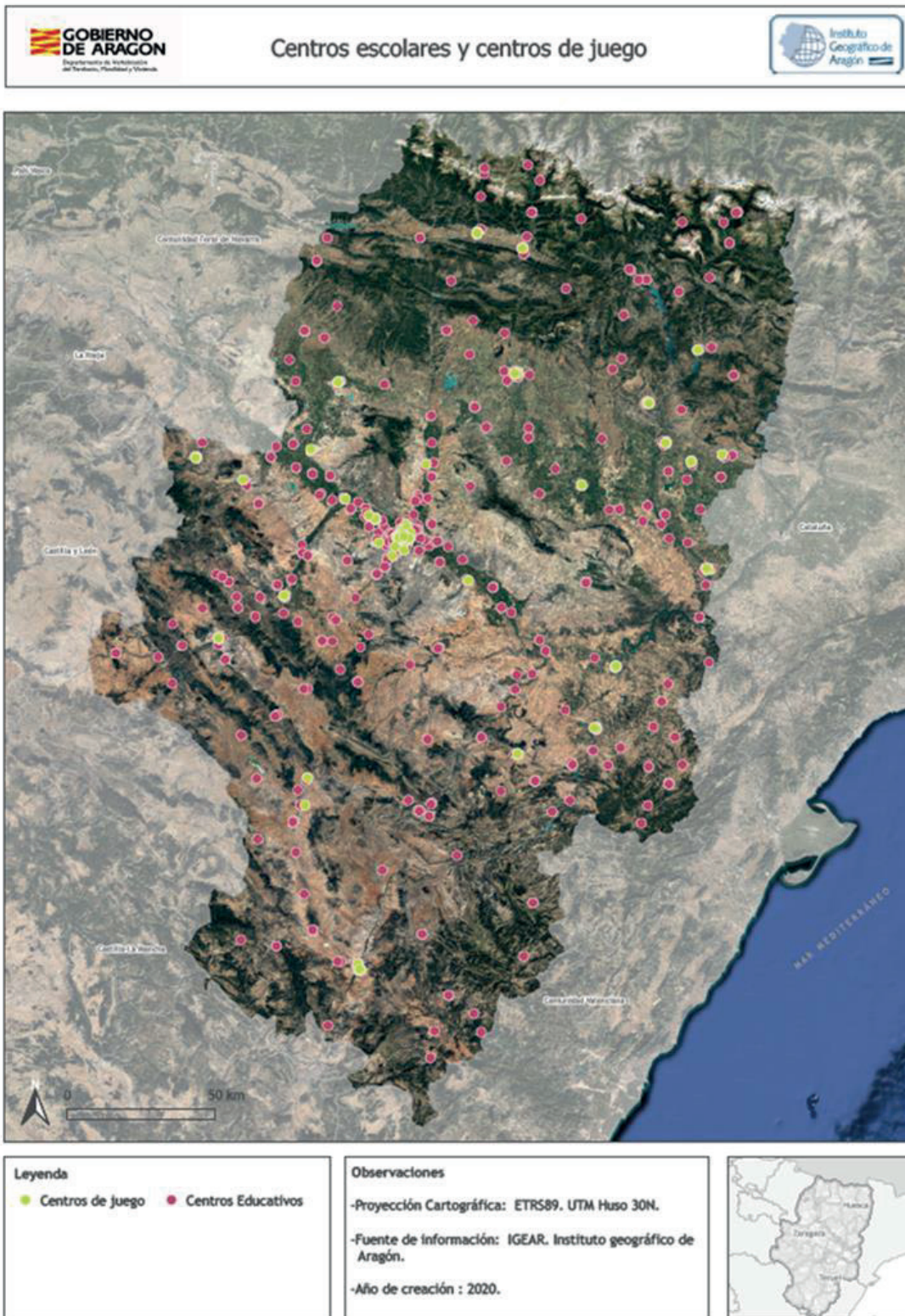
### 3. DATOS APLICABLES A ARAGÓN


La colaboración que desde hace años se viene manteniendo desde el Justiciazgo con el Instituto Aragonés de Estadística (IAE), se ha producido de nuevo en la realización de este trabajo elaborando dicho organismo tablas y gráficos con los datos sobre población de personas aragonesas menores de 18 años que se incluyen en los anexos de este informe especial.

Queremos agradecer a su Director, D. Alfredo Peris Beamonte, su amable y eficaz predisposición a colaborar con nosotros; agradecimiento que debemos hacer extensivo al Director del Instituto Geográfico de Aragón (IGEAR), D. Fernando López Martín, quién con idéntica amabilidad y eficacia, ha puesto a nuestra disposición los datos obrantes en su institución relativos a la situación geográfica de los locales de juego y apuestas y su distancia en relación a los centros de enseñanza.


El detalle de dicho exhaustivo trabajo se recoge en los anexos I y II de este informe, pero queremos dejar aquí, a modo de ejemplo, una representación gráfica de la situación física de los centros escolares (no solo de menores) y los locales de juego y apuestas en una proyección cartográfica que podría realizarse para su consulta interactiva en el sistema de Visor de IDEARAGON (<https://idearagon.aragon.es/portal/>), bastando para ello que el Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales del Gobierno de Aragón, con competencias para el Registro y Control de locales de juego y apuestas, facilitase -con el compromiso de mantenerlos actualizados- los datos al IGEAR, tal y como ya hace el Departamento de Educación, Cultura y Deporte

Vemos aquí una proyección, con un grado de detalle limitado dadas las circunstancias, que recogen los datos en Aragón en su conjunto y en las ciudades de Huesca, Teruel y Zaragoza:





 **GOBIERNO DE ARAGÓN**  
Departamento de Infraestructuras,  
del Territorio, Planificación y Vivienda

Centros escolares y centros de juego  
Huesca

 Instituto Geográfico de Aragón




**Leyenda**

 Centros de juego     Centros Educativos

**Observaciones**


-Proyección Cartográfica: ETRS89, UTM Huso 30N.  
-Fuente de información: IGEAR, Instituto geográfico de Aragón.  
-Año de creación : 2020.





**GOBIERNO DE ARAGON**  
Departamento de Infraestructuras del Territorio, Puntos de Venta y Vivienda

## Centros escolares y centros de juego Teruel



Instituto Geográfico de Aragón




**Leyenda**

● Centros de juego    ● Centros Educativos


**Observaciones**

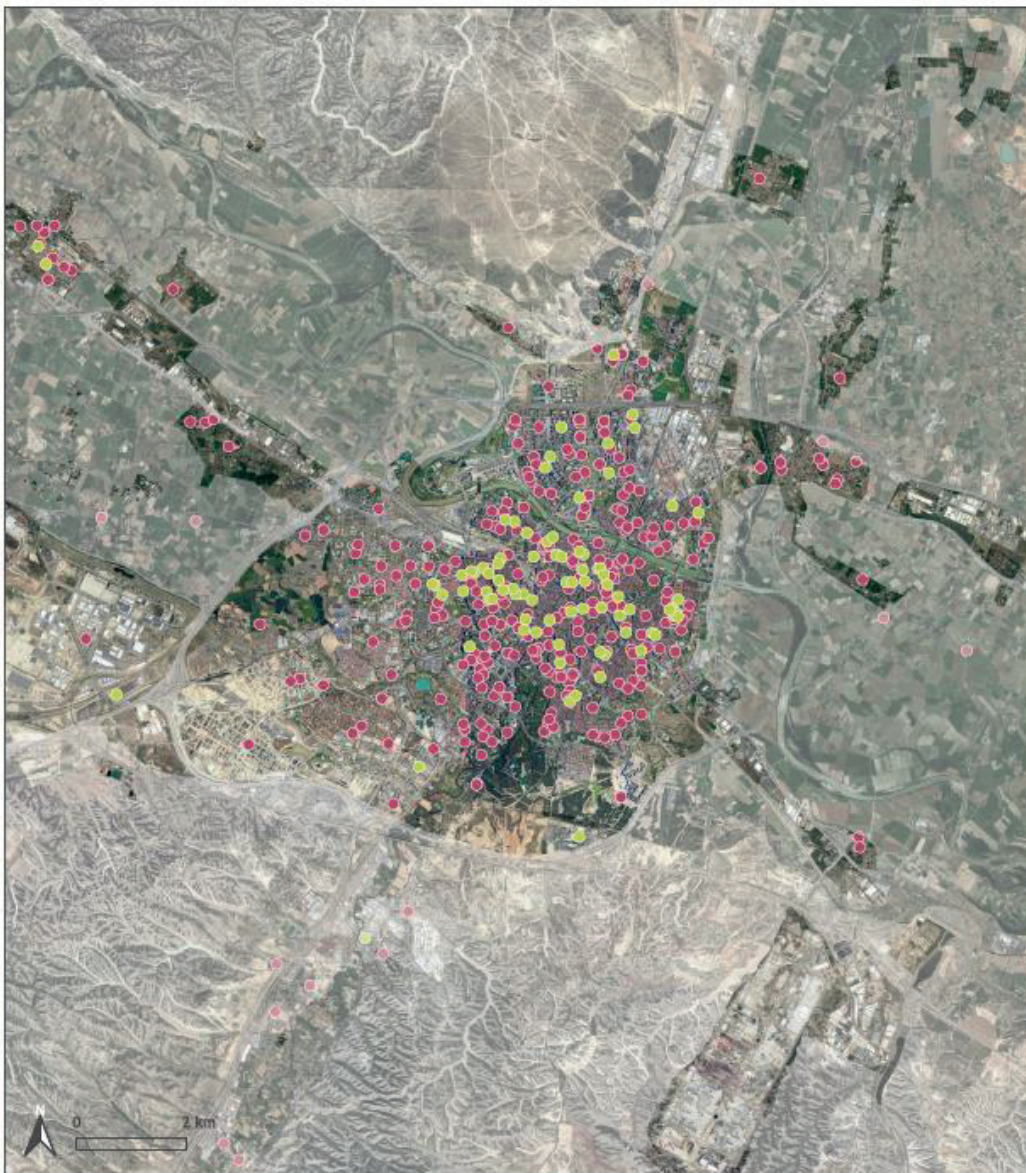
- Proyección Cartográfica: ETRS89. UTM Huso 30N.
- Fuente de información: IGEAR. Instituto geográfico de Aragón.
- Año de creación : 2020.





 **GOBIERNO DE ARAGÓN**  
Departamento de Infraestructuras del Territorio, Planificación y Vivienda

**Centros escolares y centros de juego  
Zaragoza**

 Instituto Geográfico de Aragón



**Leyenda**

 Centros de juego     Centros Educativos

**Observaciones**

-Proyección Cartográfica: ETRS89. UTM Huso 30N.  
-Fuente de información: IGEAR. Instituto geográfico de Aragón.  
-Año de creación : 2020.



## 4. ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Las distintas informaciones recogidas, vía informes, reuniones presenciales, trabajos preexistentes, etc., han sido objeto de análisis desde las distintas áreas de este Justiciazgo.

### 4.1 EN EL ÁMBITO SANITARIO

#### 4.1.1. Introducción

La Organización Mundial de la Salud (OMS) reconoce la ludopatía en su clasificación Internacional de Enfermedades (CIE) en el año 1992. En su clasificación CIE-10, incluye la adicción a los juegos de azar dentro del apartado F.63. 0. Juego Patológico. Y lo define como un trastorno caracterizado por la presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juegos de apuestas, los cuales dominan la vida de la persona enferma en perjuicio de sus valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares. Esta conducta persiste y a menudo se incrementa a pesar de sus consecuencias sociales adversas tales como pérdida de fortuna personal, deterioro de las relaciones familiares y situaciones personales críticas.

En 2019 la OMS recoge en la CIE-11 el trastorno por uso de videojuegos. Este se puede diagnosticar cuando, durante un periodo de al menos 12 meses, se muestra un comportamiento caracterizado por la pérdida de control sobre el tiempo que se pasa jugando, la mayor prioridad que adquiere el juego frente a otros intereses y actividades y la continuación de esta conducta a pesar de sus consecuencias negativas.

Desde un punto de vista etiológico, el juego patológico es un trastorno multicausal, en el que intervienen factores de riesgo ambiental (género, edad, nivel socioeconómico, estudios, disponibilidad y oferta de juego, etc.), psicológicos (impulsividad y búsqueda de sensaciones, déficits en estrategias de afrontamiento y solución de conflictos, comorbilidad déficits y alteraciones neuropsicológicas) y biológicos.

El Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, de la Asociación Americana de Psiquiatría (DSM-5; APA, 2013), establece una serie de síntomas o criterios que pueden indicar que existe una conducta problemática o patológica. Estos criterios son los siguientes:

1. Preocupación excesiva por el juego.
2. Necesidad de apostar cantidades crecientes de dinero para conseguir la excitación deseada.
3. Fracaso repetido por controlar o detener esta conducta e inquietud cuando se pretende este objetivo.
4. Inquietud o irritabilidad cuando se intenta reducir o parar el juego.
5. Utilización del juego para escapar de estados emocionales negativos.
6. Persistencia en esta actividad con el fin de intentar recuperar el dinero perdido.
7. Mentir sistemáticamente a las personas del entorno más cercano para ocultar la conducta de juego y los problemas derivados de ella.
8. Arriesgar o perder las relaciones interpersonales debido a esta conducta.
9. Tener la confianza en que los demás van a seguir proporcionando recursos económicos para salir de las situaciones desesperadas.

Para diagnosticar a una persona con problemas de ludopatía o juego patológico se deben dar cuatro de ellos en un periodo de 12 meses. Aquellas personas que no alcanzan el umbral de cuatro, pero si presentan al menos uno pueden ser jugadores problemáticos.

Según el Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España en el año 2015 de la Dirección General de Ordenación del Juego, un 76% de la población residente afirma haber participado en juegos de azar en el último año. Los resultados mostraron un índice de prevalencia del 0,9% para personas catalogadas como jugadores patológicos, del 1% en personas catalogadas como jugadores con problemas, y del 4,4% para jugadores con algún tipo de riesgo.

El 69,6% de los jugadores patológicos son varones. Los grupos de edad más afectados son el de 25-34 años y el de 55-64 años.

La edad media de inicio en el juego (jugadores con problemas) está en los 19 años, con las máquinas de juego como instrumento de iniciación y principal fuente de problemas con el juego. Un alto porcentaje de personas reconoce haber jugado antes de los 18 años de edad (44,8% de las personas que presentan patología relacionada con el juego).

La modalidad de participación en juegos de azar es sobre todo presencial, aunque se ha producido un repunte en los juegos de azar on line. A medida que se incrementa el nivel de patología hacia el juego, el gasto en juegos de azar on line es mayor.

Según los datos del estudio ESTUDES (2018-2019) que recoge por primera vez un módulo sobre videojuegos, el 82,2% de la población entre 14 y 18 años dice haber jugado a videojuegos en el último año. Respecto al juego con dinero un 10,3 % de los jóvenes habría hecho uso del juego on line y un 22,7% del presencial.

Se observa entre los menores un aumento de la frecuencia del uso del juego con dinero y de los videojuegos, es importante que eso no se convierta en un trastorno por juego problemático o patológico, ni en un trastorno por uso de videojuegos.

#### 4.1.2. La Estrategia Nacional sobre Adicciones

En los últimos años han irrumpido de manera notable las denominadas "adicciones sin sustancia" o conductas adictivas en las que no intervienen drogas por ello, **la Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024** contempla por primera vez el abordaje de las adicciones sin sustancia o comportamentales, con especial énfasis en el juego de apuesta (presencial y on line), pero también de videojuegos y otras adicciones a través de las nuevas tecnologías.

La Estrategia Nacional sobre Adicciones es un documento de análisis de la situación de las drogas y las drogodependencias en España, una planificación de las metas a conseguir, y un marco de actuación y objetivos a alcanzar. Es un documento de consenso en cuya elaboración han participado todas las instancias que forman parte del Plan Nacional sobre Drogas.

La Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024 se articula en torno a dos metas con diferentes objetivos que se agrupan en varias áreas de actuación, y que a su vez, se apoyan en seis áreas de actuación transversales:

META 1: HACIA UNA SOCIEDAD MAS SALUDABLE E INFORMADA	
Áreas de actuación	1. Prevención y reducción del riesgo
	2. Atención integral y multidisciplinar
	3. Reducción de daños
	4. Incorporación social

META 2: HACIA UNA SOCIEDAD MAS SEGURA	
Áreas de actuación	1. Reducción del control y la oferta
	2. Revisión normativa
	3. Cooperación judicial y policial a nivel nacional e internacional

Las áreas de actuación transversales comprenden: la coordinación, la gestión del conocimiento (incluyendo: sistemas de información, investigación y formación), la legislación, la cooperación internacional, la comunicación y difusión, y la evaluación y la calidad.

La estrategia aspira a que en 2024 se hayan reducido los daños asociados al consumo con potencial adictivo y los ocasionados por las adicciones comportamentales, a través de la ejecución de políticas sobre drogas y adicciones encaminadas a reducir su presencia y consumo, con actuaciones dirigidas a las personas y su contexto, familias, comunidad y conjunto de la sociedad, contribuyendo a construir una sociedad más saludable, informada y segura.

La estrategia se lleva a cabo a través de dos Planes de Acción consecutivos, de 2017 a 2020 y de 2021 a 2024, respectivamente. Estos Planes contienen las acciones específicas a desarrollar con los organismos, entidades o unidades administrativas responsables de su implementación, para alcanzar los objetivos establecidos en la estrategia. También contiene los indicadores e instrumentos de evaluación de estas acciones.

**El plan de acción sobre adicciones 2018-2020** se desarrolla en torno a 6 ejes de actuación: La coordinación, la prevención y sensibilización social, la acción integral, la mejora del conocimiento, la reducción de la oferta y la cooperación internacional.

En relación con las adicciones comportamentales o sin sustancias el Plan recoge lo siguiente:

ACCION	OBJETIVO	ACTIVIDADES
Prevención de adicciones sin sustancia	Promover la inclusión de las adicciones sin sustancia en la normativa, los planes y programas de prevención	Elaboración de un protocolo de prevención de las adicciones sin sustancia para su aplicación en los ámbitos escolar, comunitario, sanitario y familiar.
Atención integral y multidisciplinar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Consolidar la incorporación a la red asistencial de la atención a las nuevas adicciones (con y sin sustancia)</li> <li>Incluir la perspectiva de género en todos los niveles del proceso asistencial.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Establecimiento de un Grupo de Trabajo para la definición de los criterios y protocolos diagnósticos según DSM-V y OMS (CIE 11) y última evidencia científica, para la ludopatía y trastorno por videojuegos (personas expertas, investigadoras e investigadores, personal clínico y de los servicios asistenciales). Revisión de protocolos existentes.</li> <li>Elaboración de un protocolo de diagnóstico para la ludopatía y trastorno por videojuegos</li> <li>Elaboración de documento guía de atención a la ludopatía y trastorno por videojuegos</li> </ul>
Nuevos indicadores	Diseñar un nuevo indicador que permita monitorizar adicciones comportamentales /sin sustancia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diseño de un indicador para obtener información sobre trastorno por juego de apuesta (gambling) y trastorno por juego videojuego (gaming), este indicador incluirá información procedente de encuestas (EDADES y ESTUDES) e información de tratamiento en personas con estos trastornos (CCAA)</li> <li>Realización de un estudio sobre las herramientas utilizadas en las encuestas para identificar estos trastornos.</li> <li>Realización de un estudio sobre la situación/responsables/sistema de recogida de información de tratamiento por trastorno por juego de apuesta y trastorno por juego de videojuegos en las CCAA.</li> <li>Recogida de datos del nuevo indicador.</li> </ul>
Formación en adicciones	Realizar cursos de formación acreditados dirigidos a profesionales de reducción de la demanda, atendiendo especialmente a: criterios de calidad, género y adicciones sin	Realización de cursos de formación en: <ul style="list-style-type: none"> <li>Estándares de calidad en reducción de la demanda.</li> <li>Perspectiva de género.</li> <li>Adicciones sin sustancia.</li> </ul>

	sustancia	
Protección a menores frente a los juegos de azar	Mejorar la protección a los menores mediante la puesta en marcha de medidas normativas para todo el territorio nacional	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisión de la normativa actual sobre juego y casa de apuestas en locales y on line en relación a la accesibilidad y promoción, especialmente la dirigida a proteger a las y los menores y a las poblaciones más vulnerables, incluyendo regulación de publicidad del juego de apuestas.</li> <li>• Elaboración de una propuesta de homologación de normativa a nivel nacional.</li> </ul>

#### 4.1.3. El III Plan de Adicciones de la Comunidad Autónoma de Aragón 2018-2024

En Aragón, la Ley 3/2001, de 4 de abril, de prevención, asistencia y reinserción social en materia de drogodependencias establece que el Plan autonómico sobre drogas es el instrumento básico para la planificación, ordenación y coordinación de los recursos, objetivos y actuaciones que, en materia de drogodependencias, se desarrollen en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Aragón.

La Dirección General de Salud Pública es la responsable de promover los hábitos saludables y de tomar las medidas oportunas para la prevención de las adicciones en el ámbito de la Comunidad Autónoma, correspondiéndole la coordinación en esta materia entre los diferentes Departamentos de la Administración de la Comunidad Autónoma y con otras Administraciones Públicas.

El III Plan de adicciones de la Comunidad Autónoma de Aragón 2018-2024 tiene como primer objetivo recoger, de forma organizada, las prioridades en materia de prevención de adicciones y asistencia a las personas con patología relacionada con las mismas.

Así mismo pretende establecer un modelo de prevención homogéneo y extendido a todo el territorio que aproveche los recursos locales y posibilite el enfoque multisectorial, mediante procesos colaborativos de servicios sociales, sanitarios, educativos y de entidades ciudadanas.

Los principios de universalidad, equidad y eficiencia son algunos de los principios que el III Plan de adicciones de Aragón recoge como principios rectores del mismo.

El III Plan autonómico de adicciones tiene especialmente en cuenta los criterios y prioridades incorporados a la Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017- 2024. En base a ello intervendrá sobre los siguientes factores:

- Consumo de drogas legales (tabaco, alcohol).
- Consumo de fármacos psicoactivos y otras sustancias con potencial adictivo, con o sin prescripción médica.
- Consumo de drogas ilegales, incluidas las nuevas sustancias psicoactivas.
- Adicciones sin sustancia o comportamentales, haciendo especial énfasis en los juegos de apuesta (presencial y on line) y en la vigilancia y seguimiento de los usos inadecuados o excesivos de las tecnologías de la comunicación y el posible desarrollo de patología de carácter adictivo ligada a ellos.

La incorporación de las adicciones comportamentales es una de las principales novedades de este III Plan.

Además de con la Estrategia Nacional sobre adicciones, la elaboración del III Plan autonómico de adicciones coincide temporalmente con el Plan de Salud de Aragón 2030 y con el Plan de Salud Mental de Aragón 2017-2021.

- El Plan de Salud de Aragón 2030 pone de relevancia el carácter multifactorial de los fenómenos de salud y enfermedad, y la importancia de los factores determinantes de salud de naturaleza biológica, psicológica, social o política. El ámbito de las adicciones es un ejemplo claro de fenómeno social complejo, sobre el que interaccionan todos esos tipos de contextos y factores.
- El Plan de Salud Mental 2017-2021 establece la integración de los recursos de atención a las adicciones en los órganos de coordinación de la red de salud

mental, garantizando el acceso de las personas que atienden a los recursos rehabilitadores, residenciales y de hospitalización que precisen.

En la elaboración del III Plan de Adicciones participan profesionales pertenecientes a entidades, instituciones, y asociaciones, así como los técnicos del Departamento de Sanidad y de otros Departamentos del Gobierno de Aragón, con competencias en ámbitos como Juventud, Servicios sociales, Mujer, Menores o Interior, estrechamente relacionados con el fenómeno de las drogodependencias o de las adicciones en general.

En la metodología de elaboración del III Plan se parte de la evaluación del II Plan Autonómico sobre drogodependencias y otras conductas adictivas. Se recopilan los datos recogidos en las memorias de los Centros de prevención comunitaria, las Unidades de atención y seguimiento de adicciones y las Organizaciones no gubernamentales.

Del análisis de la situación, en el que se tiene en cuenta la evolución del consumo de drogas, la actividad asistencial y la organización y funcionamiento de la prevención en relación con las adicciones en el periodo de vigencia del plan anterior, el III Plan indica, entre otras, las siguientes conclusiones:

*“ Aunque los recursos asistenciales han asumido la demanda generada en relación con el tratamiento de adicciones, no se ha producido la integración en la red de Salud mental y falta por concretarse la dotación mínima de profesionales en los recursos ambulatorios, una cartera de servicios común y la sectorización de las Unidades de atención y seguimiento de adicciones.*

*- Las intervenciones de prevención de drogodependencias y consumos problemáticos en medio educativo han tenido, en general, una adecuada continuidad durante el período 2010-2016, aunque es necesaria una mayor homogeneidad en sus contenidos y una mejor coordinación en la oferta de dichas intervenciones. Las iniciativas más focalizadas, de prevención selectiva o indicada, han sido más escasas y no han respondido a una planificación previa y compartida en todo el territorio. En este sentido, se evidencia la necesidad de una mayor coordinación y seguimiento de los proyectos e intervenciones.*

*- La importante disminución de los recursos presupuestarios asignados, tanto en prevención como en asistencia, a lo largo del período del II Plan autonómico de drogodependencias y otras adicciones y en especial desde 2012, ha tenido un claro impacto en las carencias asistenciales y de prevención señaladas.”*

El III Plan de adicciones de Aragón se estructura en cinco áreas, el área prevención y promoción de la salud, el área de reducción de la oferta, el área de la red asistencial de atención a las adicciones, el área de formación y gestión del conocimiento y el área de coordinación.

En cada una de estas áreas se recogen los objetivos con indicación de las acciones a realizar y de las entidades responsables.

**Área 1. Prevención y promoción de la salud:** Se plantea en esta área la reorganización del modelo de intervención en prevención de adicciones, reforzando el papel de los Servicios sociales generales en el conjunto del territorio de la Comunidad Autónoma. También se contemplan las actuaciones de prevención universal y de prevención selectiva e indicada. El área se estructura en 5 objetivos y 17 acciones.

En relación con los menores la prevención de las adicciones es fundamental por ello, el plan incluye no solo los consumos de sustancias psicoactivas o las adicciones como la ludopatía, sino también los comportamientos de riesgo relacionados con el uso problemático de tecnologías de la información y comunicación (pantallas digitales, uso de redes sociales e internet, etc.). Además, prioriza promover intervenciones de prevención selectiva dirigidas a colectivos vulnerables, en especial a los menores de edad, extendiendo a todo el territorio de Aragón los programas de adicciones.

ÁREA 1. PREVENCIÓN Y PROMOCIÓN DE LA SALUD		
OBJETIVO	ACCIONES	ENTIDADES RESPONSABLES
1.1. Redefinir y extender a todo el territorio de la comunidad autónoma el modelo para la prevención de las adicciones	1.1.1. Informar a responsables comarcales y profesionales de los servicios sociales sobre el modelo propuesto, trabajando conjuntamente en la planificación 1.1.2. Modificar la denominación de los centros de prevención comunitaria 1.1.3. Adecuar los recursos existentes en la actualidad al modelo del III Plan de adicciones 1.1.4. Apoyar técnicamente a las entidades locales que se vayan incorporando a la red en la elaboración de un plan de prevención de adicciones 1.1.5. Elaborar normativa para la regulación del programa especializado de adicciones en Aragón	Dirección G. de Salud Pública IASS Entidades Locales
1.2. Concretar el papel de las entidades sin ánimo de lucro en el desarrollo del modelo de prevención de adicciones	1.2.1. Establecer un registro específico previo para la habilitación de entidades que quieran trabajar en el ámbito de la prevención de adicciones 1.2.2. Mejorar los procedimientos de financiación de las entidades sin ánimo de lucro que colaboran con las administraciones en la prevención de adicciones	Dirección G. de Salud Pública
1.3. Potenciar la prevención de adicciones en el marco de la promoción de la salud	1.3.1. Establecer criterios y estrategias para la prevención universal y selectiva en los centros educativos que imparten la educación obligatoria 1.3.2. Elaborar orientaciones para mejorar las intervenciones de prevención de adicciones en los centros educativos 1.3.3. Establecer acuerdos de colaboración con áreas con competencias en materia de familia o juventud, para la coordinación de intervenciones específicas de formación y orientación dirigidas a familias 1.3.4. Desarrollar programas de prevención de adicciones de ámbito comunitario, incluyendo iniciativas de ocio activo y saludable dirigido a adolescentes y jóvenes, en coordinación con instituciones, organizaciones y recursos de ámbito territorial	Dirección G. de Salud Pública Departamento de Ciudadanía Departamento de Educación Dirección G. de Trabajo
1.4. Potenciar la prevención de adicciones en el marco de la promoción de la salud laboral	1.4.1. Impulsar la formación en prevención de drogodependencias y otras adicciones en el ámbito laboral. 1.4.2. Incorporar la detección precoz y la intervención temprana en el abuso de alcohol y otras sustancias a las estrategias de prevención de riesgos laborales	Dirección G. de salud Pública Dirección G. de Trabajo ISSLA
1.5. Promover intervenciones de prevención selectiva o indicada dirigidas a personas o colectivos en situación de especial vulnerabilidad	1.5.1. Incorporar la atención a las adicciones en el ámbito de intervención de los servicios sociales 1.5.2. Desarrollar metodologías de intervención, incluyendo protocolos y materiales, dirigidas a colectivos específicos para la detección precoz de consumos problemáticos o adicciones 1.5.3. Elaborar programas de prevención y de reducción de daños sanitarios y sociales relacionados con el uso de drogas en entornos cotidianos y en entornos de ocio 1.5.4. Desarrollar espacios de colaboración y formación con el sector hostelero para poner en marcha iniciativas de dispensación responsable de bebidas alcohólicas	Dirección G. de Salud Pública Dirección G. Asistencia Sanitaria IASS-IAM Dirección G. Igualdad y Familias Entidades Locales

**Área 2.- Reducción de la oferta:** Recoge los aspectos de control, especialmente en el ámbito de las drogas legales como alcohol y tabaco, y las medidas para el cumplimiento de la normativa limitadora de su publicidad, venta y consumo, con especial referencia al nivel local. Consta de 3 objetivos y 7 acciones.

En esta área y en relación con el juego. El III Plan indica que el incremento de fenómenos como el juego problemático o la ludopatía, hace necesario reforzar y mejorar los procedimientos de inspección sobre cumplimiento de las normas reguladoras, coordinando actuaciones por parte de las diferentes administraciones

responsables, de manera que puedan hacerse compatibles los objetivos propios de las empresas dedicadas al juego, con la protección de la infancia y la juventud y la prevención de conductas adictivas.

ÁREA 2. REDUCCIÓN DE LA OFERTA		
OBJETIVO	ACCIONES	ENTIDADES RESPONSABLES
2.1. Mejorar el cumplimiento de la normativa estatal, autonómica y local sobre promoción, venta y consumo de alcohol y tabaco	2.1.1. Reforzar la labor inspectora y sancionadora de salud pública y otras administraciones, mediante la revisión de los protocolos de control de consumo de tabaco y alcohol, con especial atención al consumo en menores 2.1.2. Promover una labor inspectora coordinada para el cumplimiento de la normativa sobre venta a menores de dispositivos susceptibles de liberación de nicotina, su promoción y publicidad 2.1.3. Incrementar la labor inspectora para el cumplimiento de la normativa sobre tabaco en el ámbito laboral	Dirección G. de Salud Pública Entidades Locales
2.2. Incluir en los planes locales de prevención la elaboración de ordenanzas municipales o la revisión de las ya existentes, en materia de control del consumo de alcohol y tabaco	2.2.1. Elaborar un catálogo de ordenanzas u otras normativas municipales en Aragón, relacionadas con la prevención y control del consumo de alcohol y tabaco 2.2.2. Desarrollar normativa autonómica sobre consumo de alcohol y tabaco que permita homogeneizar las iniciativas al respecto de las entidades locales	Dirección G. de Salud Pública Entidades Locales
2.3. Mejorar el cumplimiento de la normativa estatal, autonómica y local sobre locales de juego de azar, con especial atención al acceso de menores	2.3.1. Establecer un protocolo de colaboración entre el departamento de sanidad y el departamento de presidencia para reforzar las actuaciones de cumplimiento de la normativa en materia de juego de azar 2.3.2. Mantener y potenciar el "registro del juego de prohibidos" (REJUP), así como garantizar su cumplimiento en el acceso a locales de juego	Dirección G. de Salud Pública Dirección G. de Justicia e Interior

**Área 3. Red asistencial de atención a las adicciones:** De forma coordinada con el Plan de Salud mental 2017-2020, se establecen los medios y características de la Red asistencial de atención a las adicciones, integrada en la Red de Salud mental, y coordinada con los servicios sanitarios y sociales. Mediante 5 objetivos y 11 acciones se definen los elementos de mejora de la red asistencial actual.

En el aspecto asistencial el III plan de acuerdo con lo establecido en el Plan de Salud Mental, indica que la atención a las adicciones debe tener entrada preferentemente desde Atención Primaria y tener como eje asistencial ambulatorio a las Unidades de Atención y Seguimiento de Adicciones (UASA), por ello establece como uno de sus objetivos dotar a las UASA de los recursos necesarios para la atención a las adicciones de su población adscrita y homogeneizar en todo el territorio la cartera de servicios de todas las UASA.

ÁREA 3. RED ASISTENCIAL DE ATENCIÓN A LAS ADICCIONES		
OBJETIVO	ACCIONES	ENTIDADES RESPONSABLES
3.1. Dotar a las unidades de atención y seguimiento de adicciones de los recursos necesarios para la atención a las adicciones de su población adscrita	3.1.1. Determinación de una cartera de servicios de las UASA homogénea para todos los sectores sanitarios 3.1.2. Dotación de recursos humanos y materiales suficientes para cada UASA de acuerdo a la población asignada y otros determinantes 3.1.3. Establecimiento de una sectorización para las UASA, con población asignada y recursos de referencia, tanto de atención primaria de salud como de centros de servicios sociales con programa especializado de adicciones	Dirección G. de Salud Pública Servicio Aragonés de Salud
3.2. Integrar los recursos de atención a las adicciones en los órganos de coordinación de la red de salud mental	3.2.1. Garantizar el acceso de la población atendida en las unidades de adicciones a los recursos rehabilitadores, residenciales y de hospitalización de la red de salud mental cuando así lo precisen 3.2.2. Establecer los mecanismos de coordinación y trabajo	Dirección G. de Salud Pública Servicio Aragonés de Salud

	colaborativo entre las UASA y las unidades de salud mental y unidades de salud mental infanto-juvenil	
3.3. Establecer procedimientos permanentes de colaboración entre la red de salud mental y la red de programas especializados de adicciones, mediante la coordinación de las direcciones generales de asistencia sanitaria y salud pública	3.3.1. Crear un grupo de trabajo permanente de técnicos de la dirección general de asistencia sanitaria y la dirección general de salud pública 3.3.2. Elaborar un protocolo de colaboración, con criterios de derivación en ambas direcciones, entre recursos de asistencia a adicciones y programas especializados de adicciones, para su aplicación en el ámbito del sector sanitario	Dirección G. de Salud Pública Dirección G. de Asistencia Sanitaria
3.4. Incorporar intervenciones de detección precoz en atención primaria sobre consumo de drogas legales, como alcohol y tabaco, así como de prevención de efectos no deseados en la prescripción de fármacos psicoactivos con potencial adictivo	3.4.1. Ofertar intervenciones de deshabituación tabáquica en todos los centros de atención primaria del Servicio Aragonés de Salud 3.4.2. Incorporar procedimientos eficaces de detección precoz de consumos problemáticos de alcohol en las consultas de atención primaria de salud 3.4.3. Establecer mecanismos de colaboración entre la dirección general de salud pública y el servicio aragonés de salud para la monitorización de la prescripción de fármacos psicoactivos y sus posibles efectos adversos en relación con las adicciones	Dirección G. de Asistencia Sanitaria Servicio Aragonés de Salud
3.5. Asegurar la coordinación y colaboración entre la red de atención a las adicciones y los recursos sanitarios de los centros penitenciarios	3.5.1. Establecer mecanismos de colaboración y protocolos de derivación desde los recursos sanitarios de los centros penitenciarios ubicados en Aragón y la red de atención a drogodependencias	Dirección G. de Asistencia Sanitaria Subdirección G. de Sanidad Penitenciaria

**Área 4. Formación y gestión del conocimiento:** En esta área se hace especial hincapié en la formación de los profesionales que, desde distintos sectores, trabajan en el ámbito de las adicciones. Se incide también en la necesidad de difundir la información sobre la evolución y tendencias en esta materia, y se reconoce la necesidad de incorporar un sistema de información sólido e integrado en la vigilancia de la salud, que permita un mejor conocimiento de la situación y facilite la evaluación de las intervenciones. El área se estructura en 5 objetivos y 13 acciones.

El aumento en los últimos años de las adicciones sin sustancia o comportamentales, tales como el juego patológico, las compras o las ligadas al uso de las nuevas tecnologías hacen necesario incluir un objetivo específico en esta área para promover la investigación en el campo de este tipo de adicciones.

ÁREA 4: FORMACIÓN Y GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO		
OBJETIVO	ACCIONES	ENTIDADES RESPONSABLES
4.1. Identificar y poner a disposición de los profesionales los materiales más idóneos para el trabajo en prevención y atención de adicciones	4.1.1. Dotar a los recursos de prevención de adicciones de un fondo de documentación accesible a través de internet 4.1.2. Colaborar en la edición de publicaciones dirigidas a instituciones y organizaciones no gubernamentales en el campo de las adicciones 4.1.3. Elaboración y edición de materiales divulgativos de apoyo para el trabajo de los profesionales en prevención	Dirección G. de Salud Pública

4.2. Establecer un plan de formación anual que incluya la perspectiva intersectorial en el abordaje de las adicciones	4.2.1. Desarrollar un plan de formación anual destinado a profesionales de diferentes sectores que desarrollan actividades relacionadas con la prevención, la asistencia o la inserción social de personas drogodependientes o con otras adicciones 4.2.2. Crear espacios de colaboración e intercambio de experiencias de carácter local, que facilite el trabajo coordinado de los recursos sociales y sanitarios del territorio, desde una perspectiva de trabajo comunitario 4.2.3. Promover la formación sobre adicciones comportamentales no relacionadas con el uso de sustancias, como ludopatía y uso inadecuado de tecnologías digitales	Dirección G. de Salud Pública Dirección G. Asistencia Sanitaria IASS-IAM Dirección G. Igualdad y Familias Servicio Aragonés de Salud
4.3. Elaborar una estrategia de información sobre drogodependencias y otras adicciones dirigida a población general y colectivos específicos, en colaboración con medios autonómicos y locales, que incluya la comunicación en redes sociales	4.3.1. Planificar el desarrollo de campañas anuales de información y prevención de las adicciones más prevalentes 4.3.2. Desarrollar protocolos de colaboración con las oficinas de farmacia para la difusión de información preventiva sobre adicciones a la población general 4.3.3. Poner a disposición de los medios de comunicación información actualizada sobre la evolución de los consumos y los problemas asociados a los mismos, desde una visión profesional y alejada del sensacionalismo en el tratamiento informativo de las adicciones 4.3.4. Elaborar información sobre adicciones en formatos digitales, con la participación de jóvenes y adolescentes, para su difusión en redes sociales y nuevos entornos tecnológicos	Dirección G. de Salud Pública Gabinete de comunicación Entidades Locales
4.4. Desarrollar un sistema de información sobre adicciones integrado en el área de vigilancia de la salud de la dirección general de salud pública	4.4.1. Elaborar el conjunto mínimo de indicadores para medir la evolución y tendencias de las adicciones en Aragón 4.4.2. Integrar la información sobre adicciones en el marco de la vigilancia de la salud	Dirección G. de Salud Pública
4.5. Promover la investigación en el campo de las adicciones, con especial atención a las adicciones comportamentales	4.5.1. Mejorar el conocimiento de la situación de las adicciones en la Comunidad Autónoma, mediante la investigación cualitativa y cuantitativa en entornos locales	Dirección G. de Salud Pública IACS

**Área 5. Coordinación:** Se establecen tres niveles de coordinación, el primero en el ámbito de la estructura institucional del Gobierno de Aragón; un segundo nivel que define la relación institucional y técnica entre el Departamento de Sanidad y los servicios periféricos de ámbito social y sanitario; y un tercer nivel en el que se establecen las iniciativas para una adecuada coordinación de los recursos en el ámbito local. El área recoge 3 objetivos y 9 acciones.

ÁREA 5. COORDINACIÓN		
OBJETIVO	ACCIONES	ENTIDADES RESPONSABLES
5.1. Mejorar el marco general de coordinación institucional para el desarrollo del iii plan de adicciones	5.1.1. Recuperar el funcionamiento del consejo asesor de drogodependencias y la comisión interdepartamental 5.1.2. Establecer la coordinación necesaria para el desarrollo del iii plan con el departamento de ciudadanía y derechos sociales 5.1.3. Reforzar la colaboración con el departamento responsable de educación a través de la comisión mixta salud-educación. 5.1.4. Reforzar la colaboración con el departamento de presidencia a través de la comisión del juego 5.1.5. Establecer la coordinación con los centros penitenciarios ubicados en Aragón en relación con cumplimientos alternativos y atención a drogodependientes	Dirección G. de Salud Pública Servicio Aragonés de Salud Departamentos de Educación Ciudadanía, Presidencia. Entidades Locales

5.2. Establecer mecanismos de coordinación y canales estables de comunicación entre dirección general de salud pública, subdirecciones provinciales de salud pública y recursos locales de prevención de adicciones	5.2.1. Mejorar la estructura y dotación de las unidades de salud pública relacionadas con las intervenciones en materia de adicciones 5.2.2. Establecer procedimientos de coordinación de las subdirecciones provinciales de salud pública con los centros de servicios sociales de la provincia	Dirección G. de Salud Pública Entidades Locales
5.3. Promover la colaboración institucional y técnica entre los recursos sociales y sanitarios, instituciones y entidades relacionadas con las adicciones que desarrollan su tarea en el ámbito local	5.3.1. Mejorar el funcionamiento de los órganos de participación y coordinación ya existentes en el ámbito local, incorporando en sus actuaciones las políticas de prevención de adicciones 5.3.2. Establecer canales estables de comunicación entre los recursos sociales y sanitarios a nivel local para el intercambio de información y el apoyo mutuo en materia de adicciones	Dirección G. de Salud Pública Servicio Aragonés de Salud Departamento de Ciudadanía

El III plan contiene un modelo de evaluación del mismo, con indicadores para cada área que se evaluarán periódicamente cada año y cuando finalice su vigencia con una evaluación final.

La Dirección General de Salud Pública realizará un informe preliminar de evaluación del cumplimiento del plan, que se presentará para su aprobación al Consejo Asesor en Drogodependencias y la Comisión Interdepartamental de Drogodependencias.

Por último, recoge el III Plan la dotación presupuestaria necesaria para llevar a cabo las acciones previstas en el mismo.

El III Plan de adicciones de Aragón se presentó en febrero de 2019 y contiene los datos recogidos en la encuesta ESTUDES 2016-2017. El trabajo de campo de la encuesta ESTUDES 2018-2019 se desarrolló entre febrero y abril de 2019, y con los datos en ella recogidos se constata que el juego con dinero se consolida como una importante actividad de ocio entre estudiantes de 14 a 18 años, especialmente en su forma presencial.

#### 4.1.4. La encuesta ESTUDES

En Aragón, la encuesta ESTUDES 2018 indica los siguientes datos:

- Videojuegos  
Más del 80% de los alumnos han jugado a videojuegos en el último año. En cuanto a la actividad con los eSports en los últimos 12 meses, algo más del 43% de los alumnos han jugado, mientras que el 32,0% han estado observando mientras otros jugaban. No se aprecian diferencias destacables con respecto a los datos nacionales.  
Ambas actividades son mucho más frecuentes entre los chicos que entre las chicas, por ejemplo, en el caso de los videojuegos el 96% de los chicos han jugado en el último año, porcentaje que desciende por debajo del 65% en el caso de las mujeres. Por edad, no se observan diferencias en el caso de los videojuegos, si bien parece que las actividades relacionadas con los eSports están algo más generalizadas entre los alumnos de 18 años.
- Juego con dinero  
El 10,9% de los estudiantes ha jugado con dinero on line en los últimos 12 meses, esta prevalencia aumenta notablemente cuando analizamos el juego de manera presencial, donde el porcentaje de alumnos que juegan se incrementa casi hasta el 26%. En comparativa con el dato nacional, no encontramos diferencias reseñables ni en los datos de juego on line ni presencial, siendo mayor la prevalencia de la autonomía para ambos tipos de juego.
- Internet  
El 19,9% de los alumnos aragoneses de entre 14 y 18 años cuenta con un posible uso compulsivo de internet, niveles muy similares a los registrados a nivel nacional, donde 1 de cada 5 alumnos cuenta con este posible problema.

Por género, son las chicas las que cuentan con una mayor prevalencia de posible uso compulsivo de internet (24,7% frente al 15,5% entre los chicos). Por edad, son los alumnos de 16 años los que alcanzan unas mayores prevalencias.

#### 4.1.5. Los recursos y actuaciones en Aragón

La red de recursos de prevención y atención a las drogodependencias y otras adicciones en Aragón, está formada por un variado dispositivo de centros de titularidad pública, complementado con recursos privados debidamente autorizados y/o acreditados, que, bajo la concertación y coordinación del Gobierno de Aragón, ofrecen una atención ambulatoria diversificada, profesionalizada e interdisciplinar. Estos recursos se encuentran distribuidos por todo el territorio aragonés garantizando la accesibilidad a los mismos y formando parte del complejo circuito terapéutico que abarca los distintos programas y niveles de intervención.

En la actualidad los recursos específicos que desarrollan actividades asistenciales y preventivas son:

	PROGRAMAS ESPECIALIZADOS ADICCIONES	UNIDADES DE ATENCION Y SEGUIMIENTO DE ADICCIONES
<b>PROVINCIA ZARAGOZA</b>	CMAPA Ayuntamiento de Zaragoza Comarca de Tarazona Moncayo Ayuntamiento de Calatayud Bajo Aragón Caspe/ Baix Aragón Caspe Ribera Baja del Ebro	UASA Ramón y Cajal UASA Cruz Roja UASA Cinco Villas UASA Moncayo UASA Centro Solidaridad CMAPA
<b>PROVINCIA TERUEL</b>	Ayuntamiento de Teruel Comarca Cuencas Mineras Comarca Andorra Comarca de Jiloca Ayuntamiento de Alcañiz	UASA Alcañiz UASA Cruz Roja Teruel
<b>PROVINCIA HUESCA</b>	Ayuntamiento de Huesca Ayuntamiento de Monzón Comarca de Sobrarbe Ayuntamiento de Jaca Comarca de Alto Gallego Comarca de la Ribagorza	UASA Huesca UASA Barbastró

Durante la realización de este informe especial se solicitó al Departamento de Sanidad información relativa a los datos de tratamiento por adicciones comportamentales relacionadas con el uso de los juegos con dinero. La respuesta indica textualmente lo siguiente:

*“La Estrategia Nacional sobre adicciones 2017-2024 incorporó como un nuevo campo en todas sus líneas de actuación, las adicciones sin sustancia o comportamentales, con especial énfasis en el juego de apuesta (presencial y on line) y las adicciones a través de las nuevas tecnologías.*

*El III Plan autonómico sobre drogodependencias y otras conductas adictivas 2018/2024, contempla el abordaje de la ludopatía y otras conductas adictivas desde una perspectiva global y normalizada en las redes generales de asistencia sanitaria existentes, de acuerdo con las líneas de reorientación de los recursos contempladas en el Plan Autonómico.*

*Para cuantificar la magnitud de estas conductas adictivas en la Comunidad Autónoma de Aragón, al igual que para conocer el alcance del consumo de diferentes sustancias de abuso, no*

disponemos de estudios específicos, pero contamos con la información recogida por diferentes organismos:

Las encuestas nacionales que de forma periódica realiza la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (DGPNSD) la Encuesta sobre Alcohol y Drogas en España (EDADES) y la Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES) incluyen desde 2014 un nuevo módulo para conocer el alcance que el uso compulsivo de internet o el juego con dinero tiene sobre la población general, así como profundizar en las conductas relacionadas con estos comportamientos.

La información de las encuestas se complementará con la información sobre los tratamientos realizados a personas diagnosticadas de trastorno por adicciones comportamentales o sin sustancia como el trastorno por juego (también denominado ludopatía). En la actualidad existe un protocolo y un sistema de información consolidado para recoger la admisión a tratamiento por consumo de drogas, pero todavía en él no se recoge la admisión a tratamiento por otras adicciones comportamentales.

Por eso y para disponer de esta información a nivel nacional, se está elaborando un nuevo indicador de admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales/sin sustancia en el que participaran las Comunidades y Ciudades Autónomas ya que de ellas depende la recogida inicial de los datos.

Una vez recopilados se pasarán al Observatorio Español sobre las Drogas y las Adicciones (OEDA) que realizará los análisis pertinentes que permitan obtener información sobre el número y las características de las personas admitidas a tratamiento por drogas lo que contribuirá a entender la situación de las adicciones en España con el fin de aportar información útil para el diseño, implementación y evaluación de políticas.

Entre los principales objetivos del indicador se encuentran:

- Describir la situación y tendencia temporal de las características sociodemográficas, patrones de comportamiento y problemas asociados en las personas admitidas a tratamiento por trastorno por juego (ludopatía, juego problemático, juego patológico) u otros trastornos comportamentales o no relacionados con sustancias en los centros notificadores.
- Contribuir, junto con el resto de la información disponible en el Observatorio Español sobre Drogas y Adicciones (indicador de urgencias, indicador de mortalidad, indicador de consumo problemático, indicador de enfermedades infecciosas, encuestas en estudiantes ESTUDES y en población general EDADES, etc.) a entender mejor la situación del problema asociado a las adicciones comportamentales/sin sustancia en España, con el fin de aportar información útil para iniciar nuevos estudios así como para diseñar, implementar y evaluar políticas.

Con este indicador se quiere recoger la información sobre los casos diagnosticados como trastorno por juego, juego problemático, juego patológico o ludopatía, incluidos los codificados como:

- DSM-V código 312.31 = Trastorno por juego
- CIE 10-ES código F 63.0 = Ludopatía, Juego patológico, juego compulsivo.

Así mismo, se notificarán también aquellos casos clasificados como adicciones comportamentales o adicciones sin sustancia como los relacionados con videojuegos (gaming), uso compulsivo de internet, compras compulsivas, etc.

*En este momento en Aragón, se recoge la información sobre inicios de tratamiento por adicciones comportamentales a través de los datos recogidos en las memorias anuales de los las Unidades de Atención y Seguimiento de Adicciones, los Programas Especializados de Adicciones y Organizaciones No Gubernamentales.*

*La recogida de información no es exhaustiva y como se aprecia en el cuadro no se recoge de forma adecuada el sexo de las personas atendidas en estos dispositivos, dato relevante que deberemos mejorar para poder establecer los programas de prevención y atención de forma adecuada.*

	(A) Pacientes en tratamiento a 1/01/2019				(B) Admisiones a tratamiento durante 2019				Total pacientes atendidos en 2019 (A+B)			
	Hombre	Mujer	No recog	TOTAL	Hombre	Mujer	No recog	TOTAL	Hombre	Mujer	No reco.	TOTAL
<b>Ludopatía (j. apuesta)</b>	191	30	38	259	114	35	80	229	305	65	118	488
<b>Videojuego</b>		2		2	6	8		14	6	10		16
<b>Adicción pantallas</b>	2			2					2			2
<b>Otras adicciones sin sustancia</b>		3		3		3		3		6		6
<b>Total</b>	<b>193</b>	<b>35</b>	<b>38</b>	<b>266</b>	<b>120</b>	<b>46</b>	<b>80</b>	<b>246</b>	<b>313</b>	<b>81</b>	<b>118</b>	<b>512</b>

*Las estrategias de prevención de la ludopatía se integran en las actuaciones puestas en marcha el marco de la promoción de la salud, a través de programas específicos impulsados por la Dirección General de Salud Pública, por lo que los objetivos generales y los criterios de actuación del II y del III Plan Autonómico son aplicables para todas las adicciones asociadas a consumos de tabaco, alcohol y otras drogas, así como a las conductas comportamentales diagnosticadas a través de diferentes escalas y cuestionarios que sigue criterios DSM -V."*

El incremento en los últimos años de las adicciones comportamentales relacionadas con el uso de los juegos de apuestas o los videojuegos es un reflejo más de que el fenómeno de las drogas y adicciones está en permanente evolución. La adaptación a estas nuevas necesidades de la población supone un reto a corto y medio plazo para el sistema sanitario en términos de provisión de servicios y salud pública.

Contar con indicadores que permitan monitorizar las adicciones comportamentales es fundamental. La información obtenida por estos indicadores sirve para conocer la prevalencia e incidencia del uso de juego de apuestas y videojuegos, el número y las características de las personas que hacen un uso problemático o de riesgo, así como para identificar los grupos de población más vulnerables a sus posibles efectos. Además, ayuda a diseñar y evaluar, sobre la base del conocimiento, estrategias de prevención y tratamiento.

Ahora bien, para disponer de datos rigurosos con los que analizar la situación es necesario no solo contar con estos indicadores específicos si no también con profesionales adecuados en las Unidades de Asistencia y Seguimiento de Adicciones encargados de realizar estas tareas.

Por ello y para prestar una correcta atención a la población resulta imprescindible cumplir los objetivos establecidos en el III Plan autonómico en relación con las UASAS. La efectiva ejecución de las acciones establecidas en el plan permitirá corregir las deficiencias observadas en la evaluación del plan anterior y adecuar los servicios ofertados a la actual problemática de las adicciones, en especial a las últimas evidencias científicas, para la ludopatía y el trastorno por videojuego.

Por otra parte, tal y como indica la Estrategia Nacional sobre Adicciones la perspectiva de género debe incluirse en todos los niveles del proceso asistencial. En la adicción al juego existen diferencias entre hombres y mujeres que deben tenerse en cuenta a la hora de abordar esta problemática.

## **4.2 EN EL ÁMBITO EDUCATIVO**

### **4.2.1. Introducción**

La generación de finales del siglo XX y principios del siglo XXI ha nacido con las nuevas tecnologías e internet, lo controlan y lo manejan, y no solo es habitual en sus vidas la presencia de móviles y ordenadores para comunicarse o para comprar, sino que la Pandemia ha pujado a que también lo sean para estudiar, para pasar un buen rato y entretenerse, para jugar. Por ese emotivo entendemos que el Departamento de Educación, cuando se plantea este informe sobre las conductas saludables vinculadas al juego, entiende que se delimita al juego virtual y relacionado con las pantallas, y en esa línea enmarca sus respuesta, centrado en las adicciones posibles a un mundo vinculado a los ordenadores, a la tecnología y sus riesgos, pero sin centrar la respuesta en las actuaciones que se llevan a cabo como prevención al riesgo de adicción a los juegos de azar y apuestas, camino de difícil control y doloroso retorno.

Tanto por volumen de dinero que se juega, como por el número de lugares en los que se puede apostar, y por servirse de las nuevas tecnologías como medio para llegar a la población joven, la realidad es que el sector del juego ha crecido en los últimos años en España.

El fenómeno del juego entre adolescentes y jóvenes en edad escolar, en el que además hay apuestas, está incentivado desde ámbitos sociales y deportivos. No se prevén los riesgos de la ludopatía vinculada a los juegos de internet porque la generación que corre el riesgo de engancharse a ellos está oculta a los ojos de sus mayores, y por tanto la prevención o la inmediata actuación ante un posible riesgo resulta muy difícil. Internet ha disfrazado muchas de las adicciones de los jóvenes. Es una realidad que en las casas de jóvenes enganchedos a juegos de azar se desconocía que un juego determinado que se compraba como regalo de cumpleaños al joven o al adolescente escondía una posible apuesta y dinero.

El papel omnipresente de las nuevas tecnologías e internet en la forma de jugar de los jóvenes, (que se extiende como posibilidad a los juegos de azar y apuestas deportivas), la cantidad de salones de juego existentes presenciales y virtuales, y el impacto de la publicidad en este sector cabría valorarlos como desencadenantes de problemas de adicción y ludopatía en los estudiantes.

Y es que la generación de adolescentes y jóvenes hasta 25 años ha crecido en una sociedad en la que las apuestas deportivas, las cartas, dados y juegos de mesa son habituales, o al menos no desconocidos, y forman parte del entrenamiento abierto para ellos, como afirman Buil y Solé (2016) en su estudio sobre los consumos riesgo a propósito de menores y juegos de azar, que se basan en estudios previos comenzados en 2003 en la Universidad de Nevada (USA) por J. H. Shaffer. Los jóvenes están acostumbrados a los juegos por medio de móviles y tablets, y las apuestas on line ofrecen visualmente efectos similares a los videojuegos, máquinas tragaperras en los que la frecuencia de juego y las posibilidades de premio o entretenimiento son muy rápidas. Así, sucede que cuando los jóvenes juegan, reciben estímulos a través de sus dispositivos como si estuviesen ante una máquina en un recinto de juego, y, por su falta de experiencia o por su inmadurez, estos estímulos los convierten en susceptibles de ser adictos al juego por Internet.

#### 4.2.2. El Juego en Educación: juego versus apuestas

En el siglo XXI, al igual que sucede con otras actividades del ámbito social, el juego ha evolucionado desde una actividad de ocio de la esfera personal, a transformarse en una empresa económica de primer nivel, a la que ha favorecido el avance tecnológico, y en el último año, se presume, al juego on-line han favorecido las condiciones de permanencia en el domicilio por motivos sanitarios.

*“El hecho de jugar es una acción omnipresente en el ser humano que se ha revestido de muy diversas formas culturales”* (Carpio, 2009 ). Para justificar esta idea, la autora afirmaba que el juego en la niñez es un factor que favorece la maduración de la personalidad (esta condición se cumple en todos los niños independientemente de su origen cultural), y en edades más avanzadas el juego ofrece numerosas posibilidades para el desarrollo personal, la diversión o el ocio.

En el sistema educativo y en la sociedad aragonesa podemos afirmar que coexisten dos visiones del juego: por un lado, el juego aparece definido por su interactividad, parte de las habilidades del jugador y valora mediante indicadores un progreso y el éxito alcanzado. A esto se le llama *Gaming*, y está presente incluso en el desarrollo de habilidades de la función docente del profesorado de la Comunidad Autónoma de Aragón, que se imparte en el Centro Aragonés de Tecnologías para la Educación (Catedu) como parte de su formación en la metodología de *Gamificación* que se emplea para motivar al alumnado en el aula en los sábados metodológicos. Frente a este juego, entendido como interactivo y auspiciado por los adultos, existe otro juego en el que predominan los resultados determinados por el azar, definido por la mecánica de las apuestas, y en el que con frecuencia aparece la motivación económica que implica riesgo y pago para el jugador.

Entre los primeros, el juego es percibido como un mero entretenimiento que permite relaciones y habilidades sociales. Sin embargo, en el segundo caso, el juego supone una práctica inútil, generadora de muchos problemas, y de poca satisfacción. Estas dos visiones se diferencian básicamente en la práctica y en la repercusión o beneficio que se obtiene del juego, y que éste se practique de modo responsable o no.

En la escuela aragonesa se aprende a jugar, y además jugando se aprende, ya que el currículo de la Comunidad Autónoma desde la Educación Primaria se valora el aprendizaje utilizando como metodología el juego y que a través del juego se consigue un aprendizaje, lo que es aplaudido por padres y profesores y, por tanto, que es bueno.

Pero de lo que hablamos en este informe especial no es de esta gamificación (cuya oportunidad merecería reflexión aparte), sino de ese otro juego que se hace sin la supervisión de un adulto y en el que se pretende un beneficio inmediato, generalmente económico: las apuestas.

El juego *per se* es una forma de entretenimiento; y los juegos de azar en los que los jugadores–escolares participan con poco riesgo, o con un riesgo asumible, es una práctica que no genera problemas personales ni de futuro porque es un juego responsable que se disfruta. Sin embargo, cuando pierden el control, se convierte en patológico, y es cuando se producen los verdaderos problemas.

Los estudiantes corren un riesgo cuando juegan de manera adictiva a juegos de azar pretendiendo una recompensa. Ante estos comportamientos cabe plantearse por qué llamamos JUEGO a lo que es APUESTA. Defiende el profesor de la Universidad Complutense Isidro Jiménez (según cita Álvarez, 2018) que “dirigida a gente joven, la idea y estrategia de meter la palabra ‘juego’ es muy importante”, para que la palabra juego repetida en repetidas ocasiones dé a los jóvenes la impresión de que las apuestas son como otros juegos on line, a los que se le añade la posibilidad de ganar dinero. De este modo, “un niño de ocho años de un barrio obrero puede ver el salón de juegos y pensar que es algo divertido donde la gente entra a jugar”. Así pues, para identificar y delimitar la realidad, y para no confundir los contenidos, entendemos que sea conveniente que nos refiramos a los juegos de azar que pretenden una recompensa económica con el nombre que no sirve para enmascarar ni confundir términos: los estudiantes y el juego es una cosa; estudiantes y apuestas es otra mucho más peligrosa.

Si, en puridad, utilizamos la palabra apuestas cuando debamos hacerlo, la gente, los jóvenes, nuestros estudiantes, dejarán de confundir las apuestas con un juego.

#### **4.2.3. La respuesta y actuaciones del Departamento de Educación**

Analizando las respuestas que ha remitido el Departamento de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de Aragón a la petición de información desde esta Institución cabe destacar que no hay actuaciones curriculares preventivas sobre conductas arriesgadas de juegos de azar.

Las actividades en las aulas que destaca el Departamento corresponden a programas concretos que se ofrecen al colegio o instituto en el que los centros pueden participar voluntariamente. Se produce, entonces, el consiguiente desequilibrio entre unos centros y otros, derivado del voluntarismo de los equipos directivos o de los tutores, de la ubicación del centro, del AMPA participativa con que se cuente, etc. Algunos centros reciben sobreoferta de actividades educativas para sus alumnos y otros, sin embargo, no tienen medios para contar con personal que motive, prevenga o forme a los docentes o a los padres sobre los riesgos de las conductas adictivas de los alumnos, y en concreto sobre el uso no responsable del juego.

Finalmente, y en lo que se refiere a la respuesta facilitada por el Departamento de Educación:

- a) Nos parece oportuno reseñar que el Programa ON-Off del Ayuntamiento de Zaragoza tiene como objetivo general incrementar el potencial de salud de los escolares promoviendo un uso seguro y responsable de las nuevas tecnologías. Los aspectos relacionados con la ludopatía o el juego en los adolescentes desde el punto de vista de las adicciones se contempla de forma ligera, poco profunda, puesto que el objetivo es la tecnología y no propiamente el juego. No parece ser este programa circunscrito a la ciudad de Zaragoza el que sirva de modelo para tratar el tema de las adicciones al juego en la Comunidad Autónoma. Otros ayuntamientos han puesto en marcha diferentes prácticas como iniciativa individual, pero insertas en el currículo de los estudiantes aragoneses como aprendizaje que marca el Gobierno de Aragón.

Las citadas iniciativas no parten de la escuela, sino que están dentro del ámbito de la asistencia a los ciudadanos, responsabilidad del ayuntamiento o de la comarca, y buscan, programan y organizan sus propios contenidos en función de las necesidades que ven en los habitantes de la zona. No entra en esto el Departamento de Educación.

- b) Asimismo, el Gobierno de Aragón ofrece el programa Cine y Salud, que depende del Departamento de Sanidad, a los centros educativos del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, para abordar temas relacionados con las adicciones y la salud de los alumnos. Este programa se enmarca dentro de los planes de acción tutorial de los jóvenes de edades entre la pubertad y la adolescencia. Son guías didácticas de películas sobre cada uno de los temas siguientes:

Alimentación, convivencia, desarrollo sostenible, entornos saludables, resolución de conflictos, autoestima, creatividad, afectividad y sexualidad, relaciones y emociones, tabaco, drogas y alcohol.

No se contempla ninguno sobre el juego responsable, las adicciones a los juegos de azar, las apuestas o la ludopatía. Por ese motivo, nos vemos en la necesidad de RECOMENDAR al Gobierno de Aragón que, a través del Servicio de Prevención y Promoción de la Salud, y al Departamento de Educación, Cultura y Deporte, que aborde el tema de las apuestas y juegos de recompensa, por profundamente desconocido entre los adolescentes aragoneses, ignorantes del riesgo que supone para ellos una adicción a los juegos de azar.

RECOMIENDA al Gobierno de Aragón que concrete y aborde el tema las apuestas y juegos de azar en los jóvenes y adolescentes relacionándolo con los juegos on-line.

- d) Por lo que se refiere al programa Órdago del Gobierno de Aragón, al que se ha referido el departamento de Educación en su respuesta, comprobamos que es muy útil como programa de prevención del abuso de drogas en los adolescentes de 12 a 16 años, pero no es objeto de este estudio, por lo que se recomienda que el Departamento de Educación, fomente en los centros que el Plan de Acción Tutorial, cuyo objetivo es orientar al alumnado en su proceso de aprendizaje y desarrollo personal, trate a lo largo de los últimos años de primaria y de los primeros de la ESO el tema de las adicciones a los juegos de azar.
- e) En esta misma línea, y tras valorar diferentes programas educativos que han sido objeto de convocatoria por parte del Departamento de Educación, y a los que no se ha hecho mención en la respuesta recibida, nos permitimos sugerir al citado Departamento que en los programas educativos de prevención en la escuela, y en el marco de la educación para la salud, y en cualquier desarrollo próximo del currículo de las materias relacionadas con la ética y el comportamiento, considere el juego controlado como tema de interés para enseñar a los adolescentes a hacer frente a la exposición a apuestas en la calle, y con la finalidad de que aprendan la posibilidad de la práctica del juego responsable.
- f) La utilización de la terminología que diferencia claramente el juego en educación y los juegos de azar/ apuestas, enseñando a distinguir desde los propios centros educativos, que las apuestas no son un juego sino una conducta que puede conllevar riesgos, y cuya práctica ha de ser necesariamente responsable. Pese a que hasta el momento no haya habido desarrollo normativo a este respecto, se aprecia la voluntad del Gobierno de Aragón de hacerlo en el artículo 16 2.C del Anteproyecto de Ley de modificación de la Ley 2/2000, de 28 de junio, que modifica la Disposición adicional sexta, que entre las estrategias para la prevención en el ámbito escolar señala "el desarrollo curricular de todos los niveles educativos de los riesgos del juego y de la ludopatía".

#### **4.2.4. Acciones de futuro**

Dada la realidad de la creciente presencia del juego de azar y apuestas entre los jóvenes en la edad en que se encuentran realizando estudios de enseñanza obligatoria, desde el Departamento de Educación se podría hacer un esfuerzo por la prevención de comportamientos potencialmente adictivos, y por una práctica responsable del juego.

Las iniciativas preventivas habrán de seguir tres líneas a través de campañas regulares de sensibilización educativa, especialmente dirigidas a jóvenes en edad escolar vulnerables por factores sociales, personales o económicos. Estas líneas se encaminarían a:

- a) Prevención de comportamientos para proteger a los estudiantes frente a los riesgos del juego antes de que el daño aparezca;
- b) Valoración de la situación con medidas inmediatas educativas y psicológicas de sustitución y socialización cuando hay práctica de riesgos de los juegos de azar;
- c) Tratamiento del estudiante y de su entorno cuando ya se encuentra seriamente afectado por la patología.

### 4.3. EN EL ÁMBITO DE INTERIOR

#### 4.3.1. Introducción

El Decreto 6/2020, de 10 de febrero, del Gobierno de Aragón, por la que se aprueba la estructura orgánica del Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, en su artículo 21 recoge las competencias de la Dirección General de Interior y Protección Civil, entre las que se encuentran:

*“b) Dirección de la Unidad del Cuerpo Nacional de Policía adscrita a la Comunidad Autónoma.*

*c) La planificación, ordenación y elaboración de los proyectos de disposiciones normativas generales, así como la autorización, gestión, inspección, control, y, en su caso, sanción de las competencias que tenga atribuida la Comunidad Autónoma de Aragón en materia de juego.*

*e) La elaboración de las propuestas de las disposiciones interpretativas o aclaratorias o de desarrollo de las leyes en materia de juego...*

*f) La coordinación y cooperación con otras Administraciones Públicas y cualesquiera organismos o entidades, públicas o privadas, en materia de juego”.*

En base a dichas competencias, resultaba apodíctico recabar información de la Dirección General, por ser aquella en la que recaen las competencias ejecutivas en materia de juego atribuidas a la Comunidad Autónoma.

Por parte de la Dirección General se dio debido cumplimiento a toda la información solicitada desde la Institución.

#### 4.3.2. Tipos de establecimientos

Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón establece el tipo de locales destinados al juego que nos podemos encontrar dentro de la Comunidad Autónoma y que coincide con el listado facilitado a esta Institución desde la Dirección General. Entre los locales autorizados para la práctica del juego dependiendo del tipo de autorización, nos encontramos con: salones, bingos, locales de apuestas y casinos.

#### **SALONES**

La ley los diferencia entre los **salones recreativos**, aquellos que contienen máquinas del tipo A y que proporcionan un tiempo de juego y, en función de la habilidad, destreza o conocimiento del jugador, pueden conceder, eventualmente, un premio en especie limitado, de forma directa o mediante la obtención de una cantidad de tiques, fichas o similares.

Por otro lado, se encuentran los **salones de juego** son los establecimientos dedicados a la explotación de máquinas de tipo B, o recreativas con premio, coloquialmente conocidas como “tragaperras”. En dichos salones podrán instalarse, al propio tiempo, máquinas de tipo A o de puro esparcimiento. En tal caso, deberán estar separadas en distintas salas sin comunicación directa, salvo cuando exista la prohibición expresa de entrada a menores en todo el local.

Según los datos facilitados, en Aragón contamos con 119 salones, de ellos, 85 se encuentran en la provincia de Zaragoza, 22 en la de Huesca y 12 en la de Teruel. (Ver figura 1). En lo que respecta a la evolución de los salones de juego, se aprecia un leve aumento de los mismos en los últimos años (Ver figura 2). No obstante, se debe tener en cuenta que el artículo 21 del Decreto 2/2011, de 11 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas Deportivas, de Competición o de otra índole, permite la expedición de apuestas deportivas, de competición o de otra índole, mediante el empleo de terminales informáticos de expedición de apuestas y de aparatos auxiliares de apuestas en los salones de juego, salas de bingo y en los casinos de juego.

## SALONES

■ Zaragoza ■ Huesca ■ Teruel

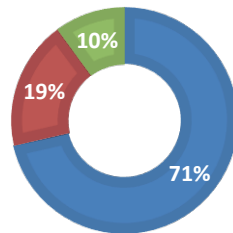


Figura 1: Número de salones en Aragón repartidos por provincias

2017	114
2018	116
2019	118

Figura 2: Evolución de salones de juego en Aragón

## BINGOS

Se denominan salas de bingo los locales expresamente autorizados para la práctica del juego del bingo en sus distintas modalidades, mediante cartones oficialmente homologados, y cualquier sistema que reglamentariamente se determine, cuya venta habrá de efectuarse, exclusivamente, dentro de la sala donde el juego se desarrolle, a la que sólo podrán acceder los usuarios, previo control identificativo realizado en el correspondiente control de admisión. Se puede autorizar la instalación de máquinas recreativas de tipo B o asimiladas.

La Comunidad Autónoma cuenta actualmente con 14 salas de bingo, de ellas 12 se encuentran en la provincia de Zaragoza, 2 en la de Huesca y ninguna en la de Teruel (Ver figura 3). En esta clasificación no se incluyen los establecimientos con el denominado bingo electrónico que se encuentran habitualmente en los salones de juego. En los últimos tres años se ha mantenido uniforme el número de salas de bingo en Aragón (Ver figura 4).

En la actualidad en Aragón hay 7 bingos y 43 locales de juego disponen de bingo electrónico. Recientemente se ha publicado en el apartado de transparencia del Gobierno de Aragón, el Proyecto de Orden por la que se regula la modalidad de bingo electrónico de sala en la Comunidad Autónoma de Aragón.

Dicha norma, tal como consta en su exposición de motivos, tiene como finalidad dada la situación del sector del juego del bingo y la necesidad de aumentar su viabilidad considera adoptar medidas que favorezcan la continuidad de la oferta del juego del bingo, ofreciendo una oferta más moderna y atractiva conforme al desarrollo tecnológico. Para ello, además de regular los procedimientos para llevarlos a cabo, supone una reducción del dinero destinado a premios, que pasa del 80% actual a un 70%, aumentando un 10% el beneficio empresarial.

## BINGOS

■ Zaragoza ■ Huesca ■ Teruel

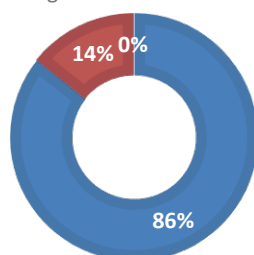


Figura 3: Número de bingos en Aragón repartidos por provincias

2017	14
2018	14
2019	14

Figura 4: Evolución de salas de bingo en Aragón

### **LOCALES DE APUESTAS**

La ley define las apuestas como la actividad del juego por la que se arriesga una cantidad económicamente determinada sobre los resultados de un acontecimiento deportivo o de otra índole, previamente establecido, de desenlace incierto. Actualmente en Aragón contamos con 9 locales cuya actividad principal es la formalización de apuestas, de ellos, 6 se encuentran en la provincia de Zaragoza, 2 en la de Huesca y 1 en la de Teruel (Ver figura 5). Destacar el aumento de un 300% en los locales destinados a apuestas en Aragón en los últimos años (Ver figura 6). En este tipo de locales se permite instalar hasta un máximo de dos máquinas de tipo «B.1» o recreativas con premio programado, sin que sea posible la autorización de máquinas multipuesto.

No obstante, las apuestas deportivas se pueden llevar a cabo en otro tipo de locales de juego. En 2019 además de los 9 locales citados, era posible realizar apuestas en 118 salones de juego, 13 bingos y 1 casino, lo que da un montante de 141 locales en los que era posible realizar apuestas deportivas. Esta cifra puede aumentar significativamente en el futuro si se permite la instalación de máquinas de apuestas en los establecimientos de hostelería, tal y como recoge el Anteproyecto de Ley.

### **LOCALES DE APUESTAS**

■ Zaragoza ■ Huesca ■ Teruel

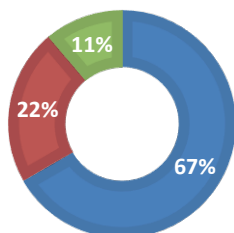


Figura 5: Número de locales de apuestas en Aragón repartidos por provincias

<b>2017</b>	<b>3</b>
<b>2018</b>	<b>5</b>
<b>2019</b>	<b>9</b>

Figura 6: Evolución de locales de apuestas en Aragón

### **CASINOS**

Son casinos de juego los locales de juego que hayan sido autorizados para la práctica de juegos de azar exclusivos, y en los que, en su caso, mediante pago, puede, además, asistirse a otros espectáculos o actividades recreativas complementarias. Se permite máquinas de azar tipo C exclusivas de casino, que son aquellas que a cambio del precio de la partida conceden al usuario un tiempo de juego y, eventualmente, un premio en metálico, que dependerá siempre del azar. Igualmente recoge como juegos exclusivos de casino los siguientes:

- Ruleta francesa
- Ruleta americana
- Ruleta americana doble cero
- Bola o boule
- Treinta y cuarenta
- Veintiuno o blackjack
- Punto y banca
- Ferrocarril, bacará o chemin de fer
- Bacará a dos paños

- Dados o craps
- Póquer y sus distintas modalidades
- Ruleta de la fortuna

En toda la Comunidad Autónoma, únicamente se encuentra un casino activo, el cual se ubica en la ciudad de Zaragoza, sin que se haya visto modificado el número de los mismo en los años anteriores.

#### **4.3.3. Unidad de Policía Adscrita en Aragón**

En Aragón disponemos de una Unidad de Policía Adscrita (UPA) de la Policía Nacional, posibilidad recogida en el artículo 47 de la Ley Orgánica 2/1986, de 13 marzo, de Fuerzas y Cuerpos de Seguridad, así como la Disposición Transitoria Cuarta del Estatuto de Autonomía. Entre las competencias que tiene atribuidas, además de las más destacadas como la protección de edificios autonómicos o de personalidades, se encuentran, entre otras, la inspección y control del juego.

La Unidad de Policía Adscrita cuenta en la actualidad con 125 funcionarios para el ejercicio de sus competencias. De ellos, 85 se encuentran destinados en Zaragoza, 21 en Huesca y 19 en Teruel. Dentro de la Unidad se encuentra el Grupo del Juego, compuesto por 4 funcionarios incluido el Inspector Jefe de Grupo, y que tiene entre sus competencias el control e inspección de la actividad del juego en toda la Comunidad Autónoma. Son los encargados de realizar las inspecciones y levantar las actas correspondientes para la instrucción de posibles procedimientos sancionadores que veremos a continuación.

El Grupo del Juego se encuentra ubicado exclusivamente en la ciudad de Zaragoza, por lo que para realizar las inspecciones en otros municipios debe desplazarse desde ésta.

Dentro de las competencias de la UPA, se encuentra la de realizar aportaciones a los órganos competentes en materia de juego. En base a la misma y tal como consta en el acta de la reunión celebrada el 3 de diciembre de 2019 por la Comisión del Juego de Aragón, por parte del Inspector del Grupo de Juego se plantearon una serie de problemas que requerían de una intervención en el marco normativo como es: la importancia del control de acceso en la misma entrada de los establecimientos, el libro registro de visitantes obligatorio para los salones de juego, que en los locales figure información de donde prohibirse el juego, la instalación de carteles ubicados en el exterior como reclamo al juego y el uso de datafonos como medio para facilitar dinero a los jugadores. Estas medidas propuestas desde la UPA, constan en el actual anteproyecto de ley.

#### **4.3.4. Sanciones e inspecciones**

##### **Procedimientos sancionadores en materia de juego.**

Dentro de la información solicitada a la Dirección General de Interior y Protección Civil, se encuentra la memoria de los procedimientos sancionadores en materia de juego llevados a cabo en los años 2017, 2018 y 2019 (Ver figura 7). Con ello se pretende poder valorar con datos suficientes, la evolución de las infracciones en esta materia y especialmente, aquellas que hacen referencia al acceso de menores en el interior (Ver figura 8).

A lo largo de **2017** se tramitaron 43 expedientes sancionadores en materia de juego contra los distintos establecimientos con sede física en Aragón. De ellos, 40 se dan en la provincia de Zaragoza, 2 en Huesca y 1 en Teruel. Entre las infracciones, destacar aquellas que se deben por permitir el acceso a menores a su interior, siendo 5 en la provincia de Zaragoza, 1 en Huesca y ninguna en Teruel.

Durante **2018** se llevaron a cabo la tramitación de 29 expedientes relacionados con el juego. De ellos, 24 se dan en la provincia de Zaragoza, 5 en la de Huesca y 2 en Teruel. De los cuales, 5 se deben por el acceso a menores en la provincia de Zaragoza, 2 en Huesca y ninguna en Teruel.

En **2019** los expedientes iniciados por infracciones a la normativa del juego fueron 18. De ellos, 14 fueron en la provincia de Zaragoza, 2 en la de Huesca y 2 en la de Teruel. A lo largo de 2019 no se iniciaron expedientes sancionadores relacionados con el acceso a menores en los distintos establecimientos.

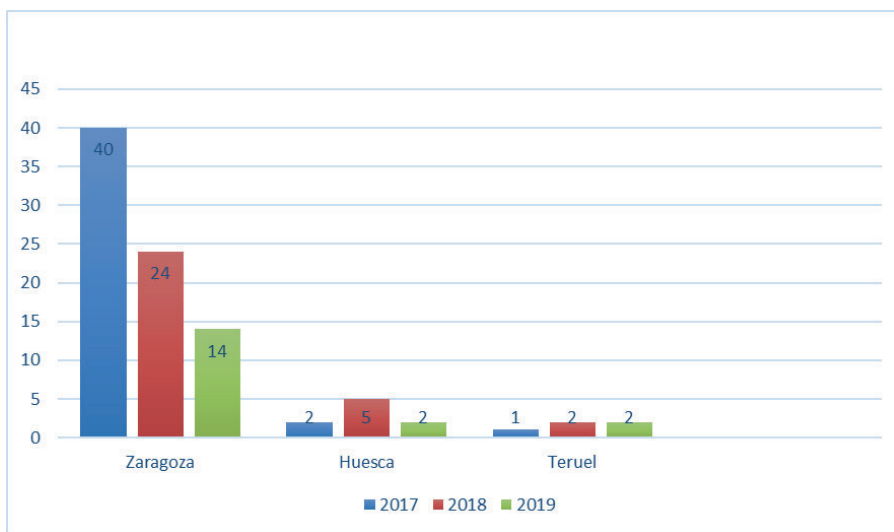


Figura 7: Evolución de infracciones por provincias

	2017	2018	2019
Zaragoza	5	5	0
Huesca	1	2	0
Teruel	0	0	0

Figura 8: Infracciones por acceso de menores

Tal como se aprecia en los datos (Ver figura 9), hay un fuerte descenso en el número de expedientes sancionadores iniciados desde la Dirección General, las cuáles se han ido reduciendo desde los 43 en el año 2017, hasta los 18 en el año 2019, lo que supone una reducción del 58%. Ello parece indicar un alto grado de cumplimiento de la normativa por parte de los locales destinados al juego. No obstante, también han podido favorecer otra serie de circunstancias que se detallan a continuación. Dónde mayor se ha notado el descenso de infracciones es en el acceso de menores a los locales, ya que a lo largo de 2019 no se inició ningún expediente por esta infracción en ninguna de las tres provincias.

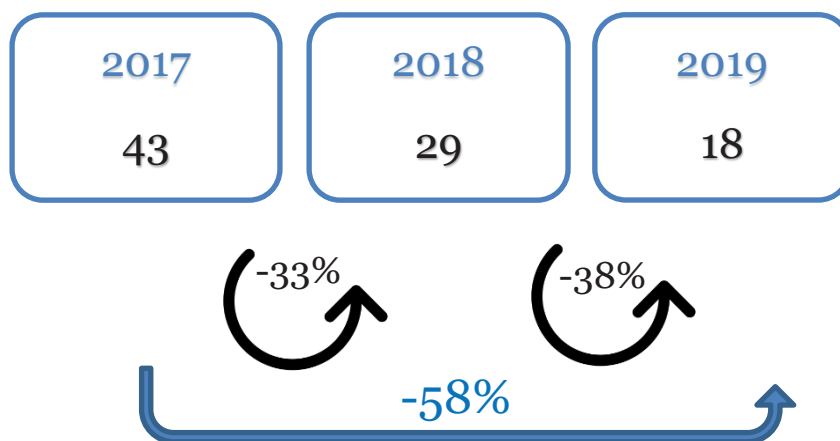


Figura 9: Número de infracciones

### Número de inspecciones

Entre las competencias que ostenta la Unidad de Policía Adscrita, se encuentra la inspección de los locales destinados al juego de acuerdo con las definiciones establecidas en la citada ley. La labor inspectora es un mecanismo efectivo de persuasión para evitar el incumplimiento de las normas, así como de garantizar los derechos de los consumidores.

A continuación, se muestran los datos de las inspecciones llevadas a cabo por el Grupo del Juego a lo largo de 2017, 2018 y 2019.

2017	SALONES DE JUEGO	BINGOS	LOCAL APUESTAS	CASINO	TOTAL
ZARAGOZA	940	98	3	7	1048
HUESCA	87	6		0	93
TERUEL	51			0	51
<b>TOTAL ARAGÓN</b>	<b>1078</b>	<b>104</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>1192</b>

Figura 10: Número de inspecciones en 2017 a los locales de juego de Aragón

2018	SALONES DE JUEGO	BINGOS	LOCAL APUESTAS	CASINO	TOTAL
ZARAGOZA	724	58	0	11	793
HUESCA	99	11		0	110
TERUEL	37			0	37
<b>TOTAL ARAGÓN</b>	<b>860</b>	<b>69</b>	<b>0</b>	<b>11</b>	<b>940</b>

Figura 11: Número de inspecciones en 2018 a los locales de juego de Aragón

2019	SALONES DE JUEGO	BINGOS	LOCAL APUESTAS	CASINO	TOTAL
ZARAGOZA	527	73	13	1	614
HUESCA	61	6		0	67
TERUEL	111		3	0	114
<b>TOTAL ARAGÓN</b>	<b>699</b>	<b>79</b>	<b>16</b>	<b>1</b>	<b>795</b>

Figura 12: Número de inspecciones en 2019 a los locales de juego de Aragón

De los datos aportados, se comprueba como la actividad inspectora se centra en los denominados "salones de juego" aglutinando cerca del 90% de las inspecciones, ello se debe a que son los establecimientos más comunes en nuestra Comunidad y que incluyen las máquinas de juego instaladas en hostelería.

Entre 2017 y 2019, el número de inspecciones se ha visto reducido en un 33%, lo que ha podido coadyuvar a que hayan descendido el número de expedientes iniciados (Ver figura 13).

En la solicitud de ampliación de información enviada a la Dirección General de Interior y Protección Civil, entre otras cuestiones, se le solicitaba que informara sobre los posibles motivos que habían llevado al descenso del número de inspecciones. En la contestación recibida no ahonda en dicha cuestión, haciendo únicamente referencia a la información sobre los miembros que componen la Unidad y que ya fue facilitada en el primer informe remitido, por lo que no se ha podido determinar la causa de las mismas.

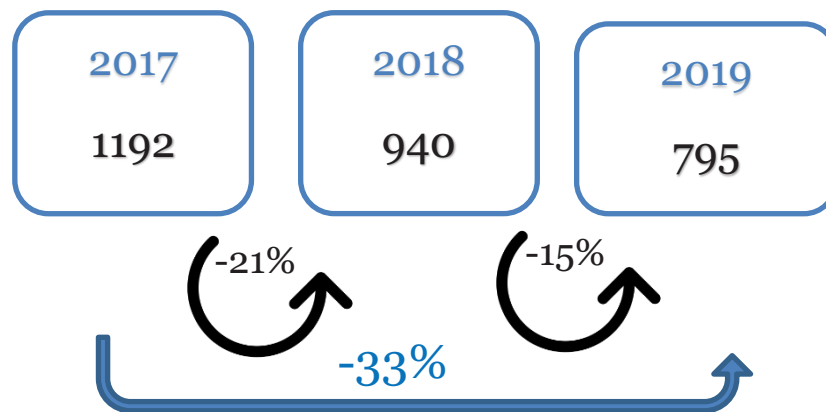


Figura 13: Evolución del número de inspecciones en los locales del juego en Aragón

#### Medidas propuestas por la Dirección General de Interior y Protección Civil.

Entre las cuestiones planteadas a la Dirección General el 11 de noviembre de 2019, se encontraba la de aquellas medidas que se hayan o se tenga previsto llevar a cabo para solucionar la problemática objeto de este informe. Las cuáles se pueden resumir en las siguientes:

1. Actualización y modificación de la normativa del Juego
2. Control de acceso en la puerta de los locales y libro de visitantes en todos ellos
3. Revisión de las condiciones técnicas de homologación de las máquinas de juego y elementos
4. Revisión de las distancias de los locales a determinadas instalaciones
5. Control remoto de los juegos por la Administración
6. Revisión de las actividades desarrolladas en los locales (tipos de juego, hostelería, folletos, fachadas, fidelización, concesión de dinero...)
7. Inscripción en el REJUP con carácter indefinido
8. Solicitar un incremento de la partida presupuestaria destinada a la prevención de la ludopatía en el ejercicio 2.020.
9. Instar al Gobierno de España a impulsar cambios normativos, en materia de publicidad, promoción y patrocinio de juego on line.
10. Instar al Gobierno de España a impulsar normas de publicidad y patrocinio más restrictivas del juego comercializado por SLAE, ONCE.

El Departamento resume sus líneas de trabajo en:

- a) Ordenar la actividad de juego de manera SOCIALMENTE RESPONSABLE, sin descuidar su dimensión económica y fiscal.
- b) Proteger a los colectivos vulnerables, como nuestros jóvenes, promoviendo un ocio saludable.

- c) Atender y ayudar a las personas que han podido entrar en un proceso destructivo, personal, familiar, económico, como consecuencia de la práctica del juego de manera irresponsable.
- d) Cambiar la percepción social del sector, adoptando medidas normativas e insistiendo en el cumplimiento de las vigentes.

Las medidas propuestas por la Dirección General de Interior y Protección Civil, se encuentran muchas de ellas actualmente en el Anteproyecto de Ley de Modificación de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

#### **El Registro del juego de prohibidos (autoprohibidos)**

El Decreto 108/2009, de 23 de junio, del Gobierno de Aragón, por el que se crea el fichero de datos de carácter personal "Registro del Juego de prohibidos" (REJUP), tiene como finalidad prevenir la adicción al juego, contribuir a la rehabilitación de los ciudadanos afectados por alteraciones derivadas de la adicción al juego y para hacer efectiva la prohibición de acceso a los locales de juego. El Anteproyecto de 17 de noviembre modifica su denominación a "Registro de personas prohibidas al juego" y las inscripciones pasan a tener carácter indefinido.

El número de inscritos mantiene un aumento constante a lo largo de los años (Ver figura 14), lo cual puede ser muestra de una mayor conciencia social en los jugadores sobre los problemas que acarrea el juego problemático, pero a su vez, no se puede obviar que en los últimos tiempos y principalmente con la aparición del juego on line, se ha visto aumentado exponencialmente el número de personas que acuden a los distintos tipos de locales de juego.

2017	2018	2019	2020 (28/08/2020)
2.113	2.980	3.539	3.443

Figura 14: Evolución de inscritos en el REJUP

A lo largo de 2019 se registraron en el REJUP un total de 1.165 personas nuevas. Si lo comparamos con los datos de 2018 y de 2019, se puede deducir que en 2019 se dieron de baja 606 personas, lo que supone más de la mitad de las nuevas inscripciones. Este debería de ser un aspecto a valorar por la Administración, pues sería de gran importancia para políticas futuras, determinar los motivos que llevan a las personas a solicitar su cancelación en el registro, podría ser, al igual que se hace con las inscripciones, realizar una encuesta de carácter voluntario para aquellas personas que solicitan su cancelación o incluso una bonificación en la tasa de cancelación para aquellos que realicen la encuesta, ya que el valor de los datos obtenidos, puede ser mayor que el dinero dejado de ingresar.

En lo que respecta al segmento de edad de personas inscritas (Ver figura 15), destacar que el 54% de las personas tiene una edad comprendida entre los 18 y 35 años. Esto viene a desmontar ciertos estereotipos de que el juego problemático solo afecta a personas de determinadas franjas de edad más elevadas, y a su vez, viene a confirmar que el juego es cada vez más habitual en edades más tempranas. De las personas inscritas en el REJUP, el 87% fueron hombres, respecto al 13% de las mujeres.

Se debe valorar muy positivamente la puesta en marcha desde 2019 por parte de la Dirección General de una encuesta de carácter voluntario a las personas que acudían a realizar una autoprohibición. Este tipo de medidas favorecen la obtención de datos que permiten reorientar las políticas públicas en el camino correcto, así como revelar en que campos se debe centrar el trabajo de las Administraciones. Las encuestas aportan datos interesantes como que en el caso de los hombres el juego predominante es la ruleta, mientras que en las mujeres lo es el bingo.

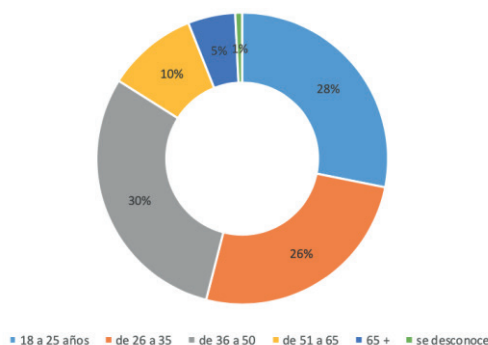


Figura 15: Autoprohibidos 2019- Distinción por edad

Fuente: Informe sobre el juego en Aragón 2020. Dirección General de Interior y Protección Civil

En la actual normativa que regula el REJUP, establece como periodo mínimo de inscripción el plazo de seis meses, debiendo elegir cada persona el tiempo que desea estar inscrita. En el anteproyecto de ley, figura como una de las medidas el modificar el periodo de inscripción, pasando a ser con carácter general, indefinida. No obstante, podrá solicitar la cancelación de la inscripción transcurridos seis meses desde la práctica de la misma. Dicha medida se debe valorar muy positivamente, pues de este modo, sin limitar los derechos de los ciudadanos, se viene a dar una mayor protección a los consumidores evitando una posible recaída en el juego.

#### 4.3.5. Juego público y semipúblico

Es una constante en toda reunión o jornada en que se trata la problemática del juego y apuestas como una adicción con repercusiones conductuales y sanitarias la referencia desde el sector empresarial a la existencia de un tipo de juego nunca discutido, como es el que se realiza desde entidades públicas (Loterías del Estado) o semipúblicas (la ONCE), que en todo caso, según el criterio del sector, también produciría esas afecciones que sobre su actividad empresarial se preconiza.

Frente a la lícita pretensión de rendimiento económico de las empresas del sector del juego con su actividad, el juego público es una fuente de ingresos al tesoro público, y una vía de financiación de otros sectores necesitados como sucede en la actualidad con el ámbito deportivo no profesional, mientras que la actividad de una institución como la ONCE ha tenido siempre en la integración social de las personas con discapacidad su fin último.

Ciertamente existe en España una aceptación social indiscutible sobre la actividad de dichas entidades: ya mediante las tradicionales loterías, en especial el fenómeno de la navideña como verdadero signo identificativo nacional; las quinielas deportivas; o, en el caso de la Organización Nacional de Ciegos Españoles, el "cupón". Pero el juego carente de inmediatez que éstas figuras del juego de azar había venido representando durante décadas ha variado en los últimos años hacia otro tipo de

juego en el que la inmediatez es su principal característica, con la posibilidad de adicción que los estudios de ello deducen.

Así los nuevos juegos tipo "rascas", caben ser situados en el mismo nivel que otros tipos de juegos que se realizan en los salones de juego o vía on line, caracterizados por la inmediatez a la posible ganancia, situándose como la mayor vía de actividad hoy día de la organización social en rangos de 70 a 30 por ciento frente a su actividad tradicional. Si bien en la reunión mantenida durante la realización de este informe en la sede territorial aragonesa de la ONCE se incidió en el cumplimiento estricto de toda la normativa, y en los adecuados procesos de testeo de todo nuevo tipo de juego con control de la administración, no se pudo dar razón alguna sobre el sistema de control del no acceso de menores a ellos, ya que únicamente se deja a los consabidos carteles de prohibición de juego a menores, pero sin ningún control real sobre la edad del adquirente del producto. Basta una mínima labor de observación sobre quién compra un décimo de lotería, juega una quiniela, compra un "cupón" o un "rascas", para poder comprobar que no se realiza control alguno sobre el posible acceso de menores a estos productos de juego.

Resulta evidente que a fecha de hoy la venta de loterías y juegos semipúblicos, inmediatos o diferidos, si bien se publicitan en medios y en sus instalaciones con la prohibición de venta a menores, no cuentan hoy día con sistema alguno de control de dicho cumplimiento fuera de la percepción subjetiva de los trabajadores que directamente venden los productos, lo que sin duda puede dar lugar, y es público que así se produce, al acceso a dichos medios de juego por parte de menores.

Destacar las Disposiciones adicionales primera, segunda y tercera del Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego, al establecer un carácter preferente a este tipo de apuestas en atención, según la norma, al fomento de fines de interés general en actividades, entre otras, de carácter social, cultural y deportivo que realiza como consecuencia de su naturaleza jurídico-pública.

## **SÍNTESIS**

La normativa actual hace una enumeración de los locales destinados al juego y sus correspondientes autorizaciones. Ya sea en la propia ley o en la normativa de desarrollo se permite a los locales llevar a cabo actividades propias principalmente de otras autorizaciones. De este modo, en los salones se permite la instalación de máquinas de bingo electrónico y máquinas de apuestas, mientras que en las salas de bingo, casinos y locales de apuestas está autorizada la instalación de máquinas de tipo B propias de los salones. Este tipo de concesiones en las autorizaciones permiten que cada local pueda abarcar todo tipo de juegos, de modo que los jugadores pueden satisfacer todas sus necesidades en un mismo establecimiento. Ello contribuye a que los locales de juego se hayan convertido en un parque de atracciones para los jugadores, donde pueden encontrar todo tipo de máquinas o formas de "ocio" en las que pasar largas estancias de tiempo. Además se les ofrecen una serie de servicios complementarios como servicio de alimentación gratis o a precios por debajo de mercado, servicio gratis de taxi y de aparcamiento, entre otros.

Los salones de juego aunque en los últimos años no han aumentado notablemente en número, si han incorporado juegos propios de otro tipo de autorizaciones, destacando en este aspecto la ruleta, un juego propio de los casinos y que viene siendo uno de los más utilizados por los usuarios. Dicho dato guarda relación con los datos facilitados por las encuestas realizadas por la Dirección General como la máquina predilecta de la mayoría de los jugadores, y que ahora se encuentra disponible en decenas de locales ubicados por toda la geografía aragonesa, cuando anteriormente, aquellas personas que querían apostar en este tipo de juegos, debían acudir al único casino de Aragón ubicado en Zaragoza.

Los bingos son los locales que más han reorientado su actividad principal, en parte debido al descenso de las ventas de cartones. Actualmente es habitual poder observar en ellos zonas más propias de salones de juego o de apuestas deportivas. El gobierno autonómico parece no ser ajeno al problema que arrastran estos locales, por lo que se ha llevado a cabo la modificación del porcentaje de premios, así como la regulación del bingo electrónico de sala. Esta última medida puede tener como consecuencia directa la reducción de puestos de trabajo en el sector al proceder a la automatización en la venta de cartones.

Los locales de apuestas, junto a los terminales instalados en otros locales destinados al juego, son aquellos que en los últimos años han sufrido un aumento más significativo. No se puede obviar que existen dos factores determinantes para estos datos; en primer lugar, el avance tecnológico, el cual permite por medio de terminales fijos o móviles poder realizar multitud de apuestas de todo tipo (apuesta mutua, de contrapartida, cruzada, simple, combinada o múltiple, interna, externa y en tiempo real o sobre los resultados), así como en diferentes deportes, incluso aquellos celebrados en otros países; el segundo factor, es el de la publicidad en el deporte, ya sea por medio de patrocinios en las distintas ligas, de los propios clubes o mediante el uso de la imagen de deportistas de élite. Ello ha tenido como resultado una intensa campaña en medios de comunicación y redes sociales incitando a las apuestas deportivas y que, a la vista de los resultados, han alcanzado el objetivo esperado por sus promotores.

Recientemente se ha procedido a la aprobación del Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego. Dicha norma contempla limitaciones y prohibiciones en el campo de los patrocinios y las colaboraciones de personas de notoriedad pública. No, obstante, esta norma se analiza con mayor detalle en el apartado correspondiente de este Informe.

En lo referente a las inspecciones realizadas por el Grupo del Juego y las sanciones tramitadas, se puede desprender que existe un alto grado de cumplimiento de la normativa por parte del sector de juego, ya que de las 795 inspecciones realizadas en 2019, únicamente se tramitaron 18 infracciones a la normativa del juego. No se puede obviar, que el descenso en el número de inspecciones, aunque en menor medida, ha podido ser un factor que haya contribuido en el resultado. Las inspecciones, como actuación preventiva de la Administración, no se pueden ver reducidas sin causa justificada a pesar del cumplimiento de las normas, con carácter general, por parte del sector.

El artículo 6.5 del Anteproyecto incorpora la monitorización por parte de la Administración de los distintos tipos de juego. Sin duda va a resultar una herramienta importante para el control del mismo, si bien esto no solo va a cambiar el modo de realizar las inspecciones a los locales, sino que va a requerir de la formación necesaria y nuevos perfiles técnicos capaces de analizar dicha información y el correcto funcionamiento de las herramientas.

Los datos recogidos en el REJUP muestran como cada año aumenta el número de personas que optan por autoprohibirse, lo cual es una muestra evidente de que existe un mayor conocimiento de esta posibilidad, pero a su vez, puede traer consecuencia del aumento del número de jugadores. Hasta la fecha la atención se centraba en el número de inscripciones totales en el registro, pero poca o ninguna importancia se daba a las personas que dejaban de estar en el mismo. Por ello, resulta necesario determinar el motivo por el que dichas personas dejan de estar inscritas, ya sea por el paso del tiempo obligatorio establecido, haber superado sus problemas con el juego, o bien, por haber decidido volver a jugar.

#### 4.4 EN EL ÁMBITO SOCIAL

##### 4.4.1. Departamento de Ciudadanía y Derechos Sociales

El Departamento de Ciudadanía y Derechos Sociales del Gobierno de Aragón tiene, entre sus competencias directas tres ámbitos que tienen implicación con la problemática que aquí se aborda, son:

- Las relacionadas con Protección y como de Reforma, mediante el Sistema de Atención a la Infancia y Adolescencia de Aragón.
- Las de prevención, participación y empoderamiento de la infancia y Juventud, a través del Instituto Aragonés de la Juventud.
- En la tramitación de infracciones administrativas e imposición de sanciones ante la vulneración de la norma.

El referente normativo es la LEY 12/2001, de 2 de julio, de la infancia y la adolescencia en Aragón, que hace referencia en varios de sus artículos a la problemática de menores y juego:

*Artículo 40.--Establecimientos y espectáculos.*

*1. A fin de garantizar una más correcta protección de los niños y adolescentes en su relación con los establecimientos y espectáculos públicos, se prohíbe:*

*b) Su admisión en bingos, casinos, locales de juegos de suerte, envite, azar y de máquinas de juego con premios en metálico.*

*Artículo 96.--Infracciones administrativas.*

*r) Permitir la entrada en los establecimientos o locales a que hace referencia el artículo 40 de esta Ley.*

*CAPITULO III Procedimiento sancionador*

*Artículo 102.--Órganos competentes.*

*Los órganos competentes para imponer sanciones y los límites máximos de las mismas son los siguientes:*

*a) Los Directores Provinciales del Instituto Aragonés de Servicios Sociales, hasta 500.000 pesetas.*

*b) El Director-Gerente del Instituto Aragonés de Servicios Sociales, de 500.001 pesetas a 2.500.000 pesetas.*

*c) El Consejero responsable en materia de menores, de 2.500.001 pesetas a 5.000.000 de pesetas.*

*d) El Gobierno de Aragón, de 5.000.001 pesetas a 50.000.000 de pesetas.*

Respecto a las aportaciones realizadas por este Departamento al presente informe varias han sido las vías:

1. Respuesta al expediente 136/2020-1
2. Aportación desde el Área de Conflicto social del IASS. EMCA
3. Instituto Aragonés de la Juventud
4. Centro de educación e internamiento por medida judicial

En el expediente DI-136/2020-1, se realiza SUGERENCIA al Departamento de Ciudadanía y Derechos Sociales del Gobierno de Aragón, para que por los órganos del mismo dependientes, de acuerdo con las competencias que establece el artículo 102 y siguientes de la Ley de la infancia y la adolescencia de Aragón, se lleven a cabo las labores de inspección, y en su caso, sanción, en dicha norma prevista en materia de publicidad de apuestas y juego que afecte a menores.

Y esta es la respuesta, literal, del Departamento:

*"En relación con la solicitud de información efectuada por El Justicia de Aragón, nº DI- 136/2020-1, relativa a juego y menores, se informa:*

*Hay establecidos mecanismos con los correspondientes órganos de detección de infracciones sancionables desde el ámbito establecido por la Ley de Infancia y Adolescencia, como son las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado y el Departamento de Sanidad. De hecho, se*

*vienen produciendo sanciones a establecimientos que han permitido el acceso a zonas de juego prohibidas para personas menores de edad; sin embargo, comunicar que, en Aragón, existe un control muy adecuado por parte de los agentes de seguridad ciudadana de los diferentes Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado sobre los locales habilitados para el juego y apuestas, por lo que la incidencia de denuncias en este ámbito suele ser baja.*

*En atención a su Sugerencia, estableceremos vías de comunicación con la Consejería de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de Aragón, para hacer más efectivos los mecanismos de inspección en materia de publicidad de apuestas y juego que afecte a personas menores de edad.*

*Por lo tanto, aceptamos la Sugerencia emitida por el Justicia de Aragón”.*

### **Equipo de Menores Catorce Años. EMCACA.IASS**

Se mantiene reunión con un educador del equipo menores de catorce años (EMCA) del Área de Conflicto social del IASS.

Este equipo, entre otras tareas, desarrollo acciones de sensibilización y prevención sobre posibles situaciones de riesgo o predelictivas de los menores, dentro de los objetivos del Área, así como atiende a quienes han cometido actos delictivos, pero tienen menos de catorce años.

Ellos inciden de forma especial en la estrecha vinculación de los menores con las TICs y que el uso de estas sin control parental puede llevar a situaciones de riesgo, e incluso delictivas. Es en ese ámbito en el que sitúan los juegos on line, algunos de los cuales estarían vinculados con menores y juego. Otros lo están con otras situaciones como pornografía infantil, o situaciones de acoso sobre algunos menores.

Desde su experiencia, sí que han constatado el “enganche” de algunos menores a juegos on line, si bien el peligro está cuando conllevan la necesidad de “comprar” elementos del juego para poder tener más éxito en las partidas o conseguir mayores recompensas, lo que les induce a tener que recurrir a medios de pago, que normalmente no están permitidos a menores y ahí es donde entran acciones como hackear la tarjeta los padres, usar tarjetas prepago, “pagar” con fotos íntimas.

Considera que hay poco control social sobre los juegos, a lo que hay que añadir un factor importante en algunos ámbitos sociales como es la brecha digital que existe entre padres e hijos y que impide un control efectivo de los mismos; ya que hay aplicaciones “fantasma” aparentemente normales que enmascaran otras detrás que conllevan riesgos, dificultando el seguimiento por parte de los padres.

En ese sentido, se podría decir, que la industria del juego siempre está por delante del control parental, desarrollando mecanismos virtuales que por un lado conectan y enganchan con los jóvenes y, además, les aportan mecanismos para evitar el control parental.

Y esas situaciones constituyen un caldo de cultivo propicio para iniciarse en juegos on-line, que en principio pueden aparecer en otros juegos normales, pero van inculcando en el menor unos mecanismos de actuación que lleva a la dinámica de los juegos de azar y apuestas.

Reseña que actualmente, y relacionado con las tecnoadicciones, los menores no tienen que ir en su búsqueda, sino que “les vienen a buscar”; reciben muchísimas invitaciones y enlaces que suscitan su curiosidad y en ocasiones premios o logros que

tienden a asociar con logros personales o sus capacidades, cuando no es así, pero sí que les enganchan.

Es evidente que internet está muy presente en sus vidas, y va a ser una constante, es su cuarto espacio de socialización, y en ocasiones el primero; por ello consideran importante el saber realizar un buen uso de él y capacitar en el necesario control parental del mismo.

De ahí surgen las actividades preventivas que se realizan desde este equipo del IASS, esencialmente de carácter preventivo y vinculadas a peticiones de colegios, o asociaciones que muestran una sensibilidad o preocupación con este tema.

Si bien, expresan, en general suelen tener poca respuesta de asistencia, salvo las que están dentro de horario escolar y las que se asocian ante situaciones concretas de alarma social, derivado de problemáticas concretas (Ej. el Reto Momo, el juego "La Ballena Azul", situaciones de suicidio o acoso escolar).

### **Instituto Aragonés de la Juventud**

Se mantuvo una reunión presencial con el Director del Instituto Aragonés de la Juventud, que trasladó la inclusión de dicho organismo en el Observatorio del Juego con la pretensión de que radique en él las labores de prevención en materia de menores y juego, trabajándose ya en colaboración con los departamentos de Presidencia, Sanidad y Educación.

Desarrollan acciones de prevención, genéricas, sobre posibles adicciones, también en Comarcas, si bien la problemática vinculada con el juego y apuestas de azar es algo que se va a abordar más en profundidad en un futuro y en ese sentido es importante la inclusión en la Comisión del Juego en Aragón, así como desarrollar estrategias y actuaciones preventivas.

Si bien en la web del Instituto ([www.aragon.es/-/salud](http://www.aragon.es/-/salud)) se señala como uno de sus cometidos el ofrecer información y formación en cuanto a nuevas adicciones como el juego, pantallas, etc. No se ha podido constatar programa concreto alguno en la materia.

### **Centro de educación e internamiento por medida judicial de Zaragoza**

En las visitas que se realizan desde esta Institución a los centros de protección y reforma de Aragón, para la elaboración del informe especial, que se establece en la Ley de infancia y adolescencia de Aragón, ( art .8.4), el pasado 5 de noviembre se efectuó visita al Centro de educación e internamiento por medida judicial de Zaragoza, y en el curso de la reunión con el director y subdirectora del mismo, y con relación al tema de menores y juego informaron que esta es una cuestión importante y que está muy interiorizada en algunos de los menores que allí están.

Como muestra de ello, expresan que dos menores están ingresados por actos delictivos relacionados con el juego.

Y por otro lado, la dinámica de juego y apuestas están muy presentes en su vida cotidiana, especialmente en las actividades lúdicas o deportivas, en las que, de forma habitual, apuestan algunas de sus pertenencias (zapatillas, camisetas), entre ellos.

#### **4.4.2. Entidades locales**

La división competencial entre administraciones territoriales que enmarca nuestro ordenamiento jurídico requiere que en temas como el que nos ocupa se deba recurrir a las administraciones locales, especialmente en su labor preventiva.

Para ello, se remitieron cartas, a todas las comarcas de Aragón y a los ayuntamientos de más de 10.000 habitantes, solicitando información sobre el problema del juego de azar y apuestas por parte de menores, teniendo en cuenta las competencias de cada una de ellas, así como sobre establecimientos de juego en su ámbito.

A esta solicitud de información han contestado 26 comarcas (de 33), lo que supone el 81%; y 10 ayuntamientos (de 13 enviados), un 77% de los remitidos.

Respecto a su contenido, estas han sido las RESPUESTAS que han aportado:

**Comarcas:**

	SI	NO
<b>Han detectado problema</b>	<b>15,4%</b>	<b>84,6%</b>
<b>Han realizado actuaciones</b>	<b>38,5%</b>	<b>61,5%</b>

Analizando las respuestas de las comarcas, se pone de manifiesto que, en general, no han detectado problemas vinculados con los menores y juegos de azar, y cuando los hay están mayoritariamente relacionados a internet y juegos on line. Todas valoran positivamente esta iniciativa del Justicia de Aragón, y algunas esperan directrices para poder actuar.

Sí que se realizan actuaciones de carácter preventivo, si bien con un carácter genérico o centradas en juegos on line, mediante distintos talleres, o actividades formativas; que en ocasiones se desarrollan por entidades especializadas en el abordaje de los problemas de ludopatías u otras adicciones.

Destacar las actuaciones de varias de ellas, que se consideran significativas.

La Comarca de la Ribagorza tiene un Plan Comarcal de prevención de adicciones (2018-2020) que recoge tanto la prevención del consumo de sustancia legales y no legales, como la prevención de otras conductas adictivas relacionadas con las nuevas tecnologías o el juego. Así como una Mesa de Prevención en la que están todas las instituciones públicas o privadas del territorio que trabajan o atienden a jóvenes y menores, la Asociación de Familias contra las drogas del Valle de Benasque, además de profesionales comarcales de servicios sociales, juventud o deportes. Esta mesa programa las actuaciones de prevención que se desarrollaran anualmente, ajustándose a las problemáticas que van surgiendo.

Además, la Comarca suscribió un Convenio con el Gobierno de Aragón (Salud Pública) para prestar los siguientes servicios de atención a las a adicciones en el ámbito de servicios sociales, prevención en el ámbito educativo y actuaciones de prevención comunitaria, con intervenciones de ocio activo y saludable. Y otro de Colaboración con la Asociación de Familias contra las drogas, a través del cual se establece un protocolo de coordinación con el Centro Comarcal de Servicios Sociales para la atención especializada a personas con adicción o que presenten conductas de riesgo, dentro de las cuales se incluye la adicción al juego.

Por su parte, la Comarca Cinco Villas informa que "A nivel comunitario, y en ocasiones puntuales, plantean dicha problemática dueños de bares y locales donde acuden menores de 16 a 18 años, indicando que dicha problemática existe y va en incremento y que sería necesario establecer algún tipo de actuación de carácter preventivo en dicha población de riesgo".

En dicho ámbito, la Unidad de Atención y Seguimiento en Adicciones (UASA) de las Cinco Villas indica que ha habido un incremento de solicitud de atención de adicciones vinculadas tanto a los juegos de azar como al uso de las nuevas tecnologías y sus riesgos. Principalmente, las consultas sobre adicciones y/o problemas en menores han estado relacionadas más con el uso de los dispositivos móviles y videoconsolas que con los juegos de azar.

Las principales actuaciones que han realizado son de carácter formativo, a profesionales, desde Salud Pública y en colaboración con la Comarca de Cinco villas, sobre: "Abordaje de las adicciones desde los servicios sociales comunitarios". También en la Escuela de Familias, sobre "Juego on line y adicción al juego" y "Dispositivos electrónicos, salud mental y adolescencia".

Además, se desarrolla, desde 2016 la campaña de prevención NO TE LA JUEGES POR EL JUEGO, en la que participan el equipo de fútbol sala, la USA y el Ayuntamiento de Ejea de los Caballeros. Se valora muy positivamente y se plantea extenderla a otros eventos deportivos y localidades.

También es importante reseñar el Programa "LUDENS Prevención de la adicción al juego de azar" Puesto en marcha en el año 2018 la UASA Cinco Villas con la colaboración de la facultad de Psicología de la Universidad de Valencia (Mariano Chóliz), que incluyen unos talleres para prevenir las adicciones a los juegos de azar.

Desde la Comarca de Campo de Cariñena informan que sí han detectado casos de menores que hacen uso de máquinas de juego instaladas en establecimientos hosteleros o llevan a cabo prácticas de juego on-line. Refieren que estos chavales se caracterizan por ser menores que están mucho tiempo solos en casa mientras sus padres están trabajando, con acceso libre a internet y sin ningún tipo de supervisión. No realizan ninguna actuación relacionada directamente con la problemática de los juegos de azar (apuestas), pero sí se hacen otras muchas actuaciones basadas en lo que conocemos como prevención primaria, la cual intenta evitar la aparición del problema y la situación causante del riesgo.

#### **Ayuntamientos:**

	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>Han detectado problema</b>	<b>41,6%</b>	<b>58,3%</b>
<b>Han realizado actuaciones</b>	<b>82,3%</b>	<b>16,6%</b>

Destacar que, a pesar de no haber detectado problema relacionado con el juego de azar, en 7 de los 12 ayuntamientos, sin embargo, son mayoría (el 80%) los que sí que realizan actuaciones al respecto, si bien fundamentalmente son de carácter preventivo, pero hay otros que realizan intervenciones de carácter más sistemático, dentro de programas o planes de prevención, como es el caso del ayuntamiento de Barbastro, con su Plan local de prevención de Adicciones 2018-2022. que a su vez realizan propuestas de regulación sobre salas de juego y publicidad.

Reseñar el ayuntamiento de Ejea de los Caballeros, que desarrolla la campaña "no te la juegues por el juego" y el Programa "Ludens", del que se hace referencia más amplia en el Comarca de las Cinco Villas. Por su parte, el ayuntamiento de Utebo tiene también previsto incorporarlo dentro de la planificación preventiva de Salud.

El ayuntamiento de Zaragoza, desarrolla una serie de actuaciones a través de su Centro Municipal de Atención y Prevención de las Adicciones (CMAPA), básicamente de carácter terapéutico y también de sensibilización, y otras de prevención y sensibilización a través de su departamento de Juventud.

Destacar el Plan Local de Prevención de Adicciones de Barbastro 2018-2022, que hace mención a la adicción al juego, ludopatía o juego patológico como una de las conductas adictivas. Según el Plan, en esta Comarca algunos casos ya están recibiendo tratamiento, pero con respecto a esta adicción, se encuentran con que es difícil el reconocimiento por parte de la persona enferma y del entorno debido a la doble vida que estos llevan.

El Plan recoge que "en los salones de juego de la localidad se observa que cada vez más se va equiparando el perfil de jugadores en cuanto a sexo, es decir, antes eran hombres en su mayor parte, mientras que ahora cada vez juegan más mujeres. En cuanto a la edad, hay público desde los 20 años en adelante. Actualmente se encuentran con menores de edad que tratan de falsificar su documento nacional de identidad, o bien, lo piden a algún adulto para poder acceder a los salones. Todos coinciden en que el mayor vicio es a las máquinas tragaperras y la presencia de más jugadores tiene lugar durante los fines de semana, pero están aumentando las apuestas deportivas, sobre todo por parte de los jóvenes."

El Ayuntamiento de Teruel informa que no dispone de programas específicos relacionados con la problemática de la que se solicita información. No obstante, conocedora de esta situación en la que los adolescentes han encontrado en los juegos de azar una oportunidad de entretener su tiempo libre, además de poder compartir con los amigos esta actividad, se prevé el diseño de actuaciones específicas en el año 2020 dentro del programa "juventud Ocio Nocturno".

Sí que manifiestan, al igual que otras entidades locales, que están detectando dos campos que requieren atención: El fácil acceso a internet y su amplia publicidad al alcance de los menores; y la aceptación de los juegos de azar, ya que la publicidad conlleva a una percepción de los juegos de azar como un entretenimiento divertido, con el que, además, se puede obtener dinero fácil.

Consideran que, la adolescencia es la época más vulnerable y de mayor influenciabilidad, sumada al hecho de que esta actividad se desarrolla a escondidas y con la complicidad de otros adolescentes, es más difícil descubrir que un joven tiene problemas con el juego, a diferencia del alcohol, el tabaco u otras drogas, no hay síntomas evidentes que delaten esta condición. Y por ello plantean incluir medidas específicas y coordinadas con otros departamentos municipales en la revisión del Plan de Infancia y Adolescencia, a realizar durante el primer trimestre del año 2020. Además, se proponen trabajar este tema dentro de la mesa local de prevención de drogodependencias, puesto que corresponde a un conjunto de conductas adictivas no tóxicas, pero con similares consecuencias. En ese sentido, se tiene previsto incluir la ludopatía y apuestas deportivas como una adicción comportamental en el III Plan Municipal Sobre Drogas del Ayuntamiento Teruel.

Por último, dejar constancia que varios ayuntamientos, conscientes del problema que representan los juegos de azar y apuestas para los jóvenes, han realizado Resoluciones del pleno al respecto, que figura en los Anexos.

## **4.5 EN EL ÁMBITO ECONÓMICO Y DE HACIENDA**

### **4.5.1. Introducción**

Se solicitó información al Departamento de Hacienda y Administración Pública y al Departamento de Economía, Planificación y Empleo del Gobierno de Aragón.

Al primero se le pidió información sobre los ingresos tributarios que recauda la Comunidad Autónoma por el sector del juego, desglosado según las diferentes actividades existentes.

Queremos destacar del informe remitido el cuadro en el que se detallan los datos sobre recaudación tributaria del juego en Aragón en los años 2015 a 2019, aunque debe puntualizarse que las cifras remitidas del año 2019 son provisionales.

### A) Tributos sobre el juego gestionados por la Comunidad Autónoma de Aragón

EJERCICIO	2015	2016	2017	2018	2019
Casinos	292.988,97 €	311.140,17 €	335.753,11 €	322.000,02 €	335.538,95 €
Bingos	11.696.888,20 €	12.112.444,80 €	12.180.715,20 €	12.7110.468,41 €	11.197.577,90 €
Máq. Recreativas	26.020.539,95 €	26.479.255,11 €	26.525.237,93 €	27.866.000,98 €	24.277.439,19 €
Loterías, rifas, boletos	1.549.835,72 €	1.675.510,60 €	1.812.442,04 €	2.152.303,00 €	1.835.839,05 €
Bingo electrónico	202.329,83 €	83.055,50 €	88.209,99 €	308.387,68 €	385.056,72 €

### B) Tributos sobre el juego gestionados por el Estado

Ejercicio	2015	2016	2017	2018	2019
Activ.s/el juego	628.800,58 €	3.710.380,46 €	3.321.431,30 €	3.471.770,07 €	4.316.108,22 €
<b>TOTAL ANUAL (A+B)</b>	<b>40.393.398,25 €</b>	<b>44.379.802,64 €</b>	<b>44.265.806,57 €</b>	<b>46.832.948,16 €</b>	<b>42.349.579,03 €</b>

En dicho informe, y sobre los datos del cuadro, se expone que “son las máquinas recreativas la principal actividad de juego en esta Comunidad Autónoma, en la que en 2018 se alcanzaron 6.936 autorizaciones. En segundo lugar, es el juego de bingo, en Aragón hay 14 salas autorizadas, todas ellas operativas y, en tercer lugar, las loterías, rifas y combinaciones aleatorias.

Al Departamento de Economía, Planificación y Empleo, se le pidió información sobre el número de puestos de trabajo que genera la actividad del juego y apuestas en la Comunidad Autónoma.

Y sobre esta cuestión nos informó que según el Instituto Aragonés de Estadística habría alrededor de 1.100 afiliaciones a la Seguridad Social, no teniendo información sobre salarios al ser demasiado pequeño el colectivo para obtener datos de muestra.

#### 4.5.2 Ingresos tributarios y afección económica

En relación con los informes remitidos por dichos Departamentos y demás información relativa a cuestiones económicas y tributarias, podemos señalar:

##### A) Sobre los tributos cedidos:

La Comunidad Autónoma ingresó en el año 2019 por los tributos que sobre el juego gestiona la cantidad de 38.033.471 euros. Dichos tributos se corresponden por la actividad presencial de juego en casinos, bingos, máquinas recreativas, loterías, rifas y bingo electrónico.

Los tributos sobre el juego cedidos por el Estado son:

1. Tasa fiscal sobre el juego relativa a las máquinas recreativas con premio o de azar.
2. Tasa fiscal sobre el juego relativa a rifas y tómbolas.
3. Tasa fiscal sobre el juego relativa a apuestas y combinaciones aleatorias.
4. Tasa fiscal sobre el juego relativa al bingo y al bingo electrónico.
5. Tasa fiscal sobre el juego relativa a concursos desarrollados en medios de comunicación e información.
6. Tasa fiscal sobre el juego relativa a casinos.

En los tributos sobre el juego cedidos la Comunidad Autónoma tiene competencias normativas, según dispone el artículo 19.2 e) de la Ley Orgánica

de Financiación de las Comunidades Autónomas, en "la determinación de exenciones, base imponible, tipos de gravamen, cuotas fijas, bonificaciones y devengo, así como la regulación de la gestión, liquidación, recaudación e inspección".

Por tanto, la Comunidad Autónoma puede determinar el tipo de gravamen a aplicar a las bases imponibles de los citados tributos, y en consecuencia, incidir en un aumento de la recaudación, pero no puede modificar el hecho imponible de dichos tributos ni quienes son los obligados al pago.

B) Sobre los tributos del Estado:

Recibió en el año 2019 la Comunidad del Estado la cantidad de 4.316.108 euros, y por los tributos que gestiona sobre la actividad de juego.

Los impuestos del Estado quedan regulados en la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, que en su artículo 48 define el hecho imponible del Impuesto sobre actividades de juego, en los siguientes términos: "constituye el hecho imponible la autorización, celebración u organización de los juegos, rifas, concursos, apuestas y actividades de ámbito estatal...".

En apartado 11 del citado artículo de la Ley de regulación del Juego establece la distribución de la recaudación obtenida por el tributo de la actividad on line entre las Comunidades en proporción a las cantidades jugadas por los residentes de cada Comunidad.

En el Informe sobre el Mercado de juego on line estatal del año 2019 elaborado por la Dirección General de Ordenación del Juego se indica que la cantidad jugada por apuestas, casino y póquer, ascendió a la cantidad de 18.778 millones de euros en el año 2019, obteniendo las empresas operadoras un importe total de las cantidades dedicadas a la participación en el juego, deducidos los bonos y los premios satisfechos a los participantes de 748 millones de euros.

El Estado ingresó por el Impuesto sobre actividades del juego en el año 2019 la cantidad de 53 millones de euros según el Informe de Recaudación Tributaria publicado por la Agencia Tributaria.

C) Nuestros países vecinos, Portugal y Francia, tienen regulado un tipo entre el 15 y el 30 por 100 sobre los ingresos brutos del operador en el caso de Portugal; y de un 7,5% para las apuestas y un 2% para el póquer, sobre ingresos brutos, en Francia.

D) Las ganancias que se obtienen por las apuestas y juegos on line tributan en el IRPF, según se establece en el artículo 33.5 de la Ley 35/2006, de 28 de noviembre, del Impuesto sobre la renta de las personas físicas. Por tanto, las ganancias que excedan de las pérdidas formarán parte de la renta general, procediendo a su integración y compensación en la base imponible general (cfr. DGT V1859/2013 de 5 junio 2013), no pudiendo el contribuyente computar como pérdidas las que excedieran de las ganancias obtenidas.

E) Las empresas operadoras de las actividades sujetas al impuesto sobre el juego tributan asimismo por el Impuestos Sociedades, y en relación con el Impuesto sobre el Valor Añadido, a tenor del artículo 20.1.19º de la Ley 37/1992, de 28 de diciembre, del Impuesto sobre el Valor Añadido, todas las actividades que constituyan los hechos imponibles de los tributos sobre el juego y combinaciones aleatorias están exentas, por lo que las empresas no pueden repercutir el IVA soportado por todas las actividades de adquisición de bienes y servicios necesarios para ejercer las actividades referidas.

- F) En cuanto al número de trabajadores del sector, y en relación a la actividad laboral de los tributos cedidos, se nos informa que serían aproximadamente **1.100 los trabajadores** por cuenta ajena afiliados a la Seguridad Social.

#### 4.5.3. Gastos a las arcas públicas fruto de la adicción

Resulta muy difícil poder determinar el coste efectivo que para las arcas públicas supone cualquier adicción, que requiere medidas sanitarias, educativas, sociales, etc., y la ludopatía en cualquiera de sus estadios no es distinta. No obstante, podemos indicar al respecto las siguientes cuestiones:

A) El III Plan de Adicciones de la Comunidad Autónoma de Aragón, en el apartado sexto del Plan de Adicciones se señala, en cuanto al presupuesto, que "el III Plan de adicciones para el período 2018- 2024 exige una dotación suficiente de recursos que permita la consolidación progresiva de los Programas Especializados de adicciones en el conjunto del territorio, en función de ratios poblacionales. En este sentido, y para conseguir desarrollar estos Programas en toda la Comunidad Autónoma, bastaría con que en 2024 se hubiera recuperado el presupuesto anual destinado a la firma de Convenios con entidades locales de los años 2010 o 2011.

ÁREA	2019	2020	2021	2022	2023	2024
Prevención	754.000 €	829.000 €	919.000 €	1.029.000 €	1.109.000 €	1.199.000 €
Asistencia e Inserción social	1.937.500 €	2.052.500 €	2.190.500 €	2.358.500 €	2.478.500 €	2.478.500 €
Formación y gestión del conocimiento	74.000 €	104.000 €	129.000 €	129.000 €	129.000 €	129.000 €
Coordinación	125.000 €	160.000 €	160.000 €	160.000 €	160.000 €	160.000 €
<b>Total</b>	<b>2.890.500 €</b>	<b>3.145.500 €</b>	<b>3.398.500 €</b>	<b>3.676.500 €</b>	<b>3.876.500 €</b>	<b>3.966.500 €</b>

En el Programa de Adicciones se incluye en sus Objetivos la prevención de la ludopatía entre los menores de edad.

El coste del Plan ascenderá para este año 2020 a la cantidad de 3.145.500 euros, señalándose en el propio Plan, a su página 105, que "para conseguir desarrollar estos Programas en toda la Comunidad Autónoma, bastaría con que en 2024 se hubiera recuperado el presupuesto anual destinado a la firma de Convenios con entidades locales de los años 2010 o 2011. Ello supone doblar en la práctica el presupuesto que actualmente se destina a este concepto".

B) Desde el año 2015 el Departamento de Presidencia del Gobierno de Aragón viene aprobando una convocatoria de subvenciones a asociaciones privadas sin ánimo de lucro para el desarrollo de actividades de información y prevención de la ludopatía.

El importe de la subvención a repartir en régimen de concurrencia competitiva asciende para este año 2020, y al igual que para el año 2019, a la cantidad de 35.000 euros.

Las actividades subvencionables, dispone el apartado cuarto de la Orden que aprueba la subvención, son "la realización de una Jornada relativa al Juego Responsable, bajo de la supervisión de la Dirección General de Interior y Protección Civil, así como la realización de actuaciones preventivas e informativas frente a la ludopatía.

## 4.6 EN EL ÁMBITO DE LA PUBLICIDAD

### 4.6.1. Introducción

Tratado el marco jurídico de la publicidad en el juego en otros apartados de este informe especial, al igual que dicha publicidad en los propios locales de juego, en este apartado se analizará la publicidad del juego en los medios de comunicación de titularidad pública aragoneses, y el cumplimiento de las limitaciones en cuanto a la publicidad en centros deportivos, en especial con afección a menores.

### 4.6.2. Información de la CARTV

En dicha línea se realizó solicitud de información a la Corporación Aragonesa de Radio y Televisión sobre actuaciones relacionadas con la problemática de los juegos de azar (apuestas) y menores.

En materia publicitaria, son varias las actuaciones llevadas a cabo desde el Justiciazgo, que han motivado la formulación de varias resoluciones, concretamente los expedientes 1363/2019 y 1036/2019, disponibles en la página web de la Institución.

En lo que respecta al presente Informe, nos dirigimos a la Corporación Aragonesa de Radio y Televisión para que facilitara información sobre las diferentes actuaciones que se están llevando a cabo en esta materia, así como acerca de las normas específicas que rigen para la emisión de comunicación comercial y espacios comerciales en materia de juego.

Por parte de este Justiciazgo, tenemos conocimiento de que en el ejercicio de la competencia que le atribuye el art. 7 l) de la Ley 8/1987, de 15 de abril, de creación, organización y control parlamentario de la Corporación Aragonesa de Radio y Televisión, el Consejo de Administración de esa Entidad de Derecho Público aprueba el 4 de Julio de 2013 el Código de Conducta Comercial con objeto de concretar los principios que han de inspirar las operaciones comerciales y las emisiones publicitarias de la Corporación Aragonesa de Radio y Televisión y sus sociedades.

El presente Código de Conducta actuará como un marco de autorregulación interna para la Corporación Aragonesa de Radio y Televisión y sus sociedades en el desempeño de su actividad comercial y sus emisiones publicitarias, trazando las líneas que han de hacer compatible el desarrollo de esta actividad con la prestación del servicio público de comunicación audiovisual, en sus modalidades radiofónica y televisiva, y avanzando en los compromisos de calidad en la gestión y en el cumplimiento de la misión pública que estas Entidades tienen encomendada.

En relación a las normas para la emisión de comunicación comercial y espacios comerciales, el artículo 3.1 de precitado Código establece que *"1. La CARTV no emitirá comunicación comercial cuyo mensaje atente contra la Constitución Española, el Estatuto de Autonomía, los derechos fundamentales de la persona y, en general, que contravenga el ordenamiento jurídico vigente en materia de publicidad., señalándose el apartado 3 que "la CARTV no emitirá comunicación comercial desaconsejada por la Asociación para la Autorregulación de la Comunicación Comercial (Autocontrol).*

La Corporación Aragonesa de Radio y Televisión no dio contestación a este requerimiento, pero puede traerse a colación la información proporcionada en un expediente tramitado en esta Institución, relativo a la emisión de spots publicitarios en Aragón Televisión, y que motivó la elevación de una Sugerencia a dicha Corporación. El expediente DI-1363/2019 trae causa del escrito presentado por una asociación de consumidores en el que se informa de la disconformidad de unos spots publicitarios emitidos por Aragón Televisión. Solicitada la oportuna información a la cadena autonómica, manifiesta que al proceder los spots directamente de la Federación de Organismos de Radio y Televisiónes Autonómicas (FORTA) se considera que ya ha pasado los filtros necesarios para su emisión. No obstante, y dado el correo electrónico recibido por parte de una asociación de consumidores manifestando su disconformidad con el mismo, se procede a enviar a la Asociación para la

Autorregulación de la Comunicación Comercial (Autocontrol) una consulta previa para la valoración de los spots y de la propia campaña. Por parte de dicho organismo se recibe resolución negativa en la que se recomienda la no difusión de los spots, por lo que se procede por parte de Aragón Televisión a la cancelación de los mismos e informando de ello a la comercializadora.

Por parte de la Institución se emite resolución en la que sugiere, visto el Código de conducta comercial de CARTV y para evitar sucesos como el ocurrido, revisar por parte de la Corporación y, con carácter previo, el cumplimiento de los distintos requisitos que han de concurrir para la emisión de campañas publicitarias. La Sugerencia fue aceptada.

#### **4.6.3. Publicidad en el ámbito deportivo**

Hay que hacer expresa mención a un expediente de oficio que se inició con motivo de que, en los trabajos de instrucción del presente Informe especial, se tuvieron noticias relacionadas con la existencia de publicidad de actividades de juegos de azar y apuestas deportivas en distintas instalaciones deportivas y patrocinios de equipos e indumentarias de equipos, en nuestra Comunidad Autónoma.

El objeto de análisis del expediente DI-136/2020 se centró en la Ley 16/2018, de 4 de diciembre, de la actividad física y el deporte en Aragón. Dicha norma fue objeto del inicio de negociaciones en el seno de la Comisión Bilateral de Cooperación Aragón-Estado, de conformidad con el trámite previsto en el artículo 33 de la Ley Orgánica del Tribunal Constitucional, como previo a la interposición del posible recurso de inconstitucionalidad (BOA de 4/4/2019), al entenderse que, en lo que atañe a esta nota, la redacción dada, aplicable a todas las competiciones y equipos de Aragón, invadía competencias estatales, debiéndose limitar exclusivamente a las competencias de ámbito local, provincial o autonómico. Por parte de la Comisión Aragón-Estado se llegó a un acuerdo cuyo tenor literal fue debidamente publicado tanto en el BOE como en el BOA. En el mismo se reconoce la extralimitación por parte de la Comunidad Autónoma en su ámbito competencial, comprometiéndose el Gobierno de Aragón a promover la modificación de los artículos 6.z.bb) y 101.1.x) de la Ley 16/2018, de 4 de diciembre, delimitando su ámbito de aplicación a la Comunidad Autónoma y aplicable siempre y cuando la entidad de que se trate tenga su domicilio social en Aragón y la competición, actividad o evento deportivo sea de ámbito local, provincial o autonómico aragonés

Pero se ha de indicar que, como se señala este año en nuestro Informe anual en el apartado de Tutela del Ordenamiento Jurídico Aragonés, que existe en casos como el que nos ocupa un problema material de seguridad jurídica y de aplicación de la norma al momento concreto, ya que se "pacta" en el seno de la Comisión que se lleven a cabo unas modificaciones legislativas, que, como no podría ser de otra forma, únicamente podrán llevarse a efecto por el legislativo mediante la correspondiente reforma de ley, manteniéndose mientras tanto, o de no producirse la modificación en sede de Cortes, la pervivencia de la norma que se "pacta" modificar en su redacción original, es decir, en tanto en cuanto las Cortes de Aragón acuerden en su caso modificar la ley, en el sentido acordado por los ejecutivos aragonés y estatal, sigue en vigor el texto original de la ley 16/2018.

Obviamente la existencia del acuerdo anteriormente transcrito no conlleva, en términos estrictamente jurídicos, ni la suspensión de los preceptos reseñados ni, mucho menos, su derogación. Se trata, esencialmente, de un compromiso de ejercicio de la iniciativa legislativa en el sentido y términos contemplados en el Acuerdo.

Sin embargo, desde la premisa anteriormente indicada de vigencia del texto original de la norma, lo "acordado" entre los ejecutivos aragonés y estatal, tampoco puede obviarse una cierta fuerza interpretativa en caso de existencia de un conflicto normativo, como se ha sugerido en un trabajo doctrinal sobre el tema (L. LATORRE VILA, "Competencia legislativa de las Comisiones Bilaterales de Cooperación: El Acuerdo de la Comisión Bilateral de Cooperación Aragón-Estado en relación con la

Ley 5/2012, de 7 de junio, de Estabilidad Presupuestaria de Aragón", Cuadernos Manuel Giménez Abad, nº 6, 2013, p. 93), al señalarse:

*"En la práctica, asimismo es también más que dudoso que los acuerdos interpretativos sobre la Ley cuestionada carezcan de efectos frente a terceros, dado que las administraciones públicas aplicarán la norma de conformidad con la interpretación acordada en el seno de la correspondiente Comisión Bilateral".*

También se lleva a cabo un análisis competencial de la materia como son: publicidad, juego y deporte.

En el primero de los casos se produce un reenvío a la regulación sectorial (o a un régimen de autorización previa) que, en nuestro caso, es, fundamentalmente, la normativa reguladora del juego, a la que se hará referencia a continuación. En lo que respecta a los juegos de azar, aquellos cuyo ámbito territorial resulte indefinido (on line) o de carácter estatal, no cabe duda que la autorización de estos juegos a las entidades que deseen operar desde España deberá ser otorgada por el Estado, lo que afectará también a su régimen de publicidad. No hay, por tanto, un veto absoluto a la publicidad del juego de azar, sino más bien el sometimiento de esta actividad a un régimen de policía administrativa. En lo referente al deporte, se informa de que aquellas competiciones que han adquirido rango nacional, quedan fuera de la intervención administrativa de las Comunidades Autónomas, pues únicamente ostentan competencias en materia deportiva con arreglo a su Estatuto de Autonomía. El artículo 43 de la Ley 12/2001, de 2 de julio, de la infancia y la adolescencia en Aragón, establece:

*"d) Se prohíbe la publicidad de bebidas alcohólicas, tabaco, locales de juegos de suerte, envite o azar y servicios o espectáculos de carácter erótico o pornográfico tanto en publicaciones infantiles y juveniles como en los medios audiovisuales, en franjas horarias de especial protección para la infancia, cuando se distribuyan o se emitan, respectivamente, en Aragón."*

La propia citada ley de la infancia y la adolescencia establece su propio régimen sancionador, en el que se incluye como infracción muy grave en el artículo 96.3.u el incumplimiento de lo previsto en el anteriormente citado artículo 43, siendo competente para sancionar en cada caso los órganos previstos en el artículo 102 de la norma, de acuerdo con el procedimiento concreto establecido en el artículo 102.

En similar línea cabe traer en este punto lo establecido en el punto 2 del artículo 7 del Decreto 2/2011, de 11 de enero, por el que se aprueba el reglamento de Apuestas Deportivas, de Competición o de otra índole, que establece:

*"2. En ningún caso podrán publicitarse apuestas deportivas, de competición o de otra índole en locales, actividades, páginas de publicaciones o programas audiovisuales o medios de telecomunicación o telemáticos dirigidos a la infancia y a la adolescencia"*.

La posibilidad de acceso de menores a recintos donde se realicen eventos deportivos o de otra índole, con elementos publicitarios comprendidos en los preceptos transcritos, necesariamente debe llevar a que desde esta Institución se requiera a los servicios competentes en materia de menores del Gobierno de Aragón para que implementen los instrumentos necesarios para el control de dicha publicidad, y, en su caso, su cese y sanción, siguiendo los procedimientos normativos para ello establecidos.

En base a lo anteriormente expuesto se realizó Recomendación al Director General de Deporte del Gobierno de Aragón para que cumpla con las obligaciones de inspección que en materia de publicidad de casas de apuestas deportivas le impone la Ley 16/2018, y, en su caso, y a la vista de los resultados de dicha labor de inspección, inicie e impulse los correspondientes procedimientos sancionadores. Sugerencia al Departamento de Ciudadanía y Derechos Sociales del Gobierno de Aragón, para que, por los órganos del mismo dependiente, de acuerdo con las competencias que establece el artículo 102 y siguientes de la Ley de la infancia y la

adolescencia de Aragón, se lleven a cabo las labores de inspección, y en su caso, sanción, en dicha norma prevista en materia de publicidad de apuestas y juego que afecte a menores. Así como Sugerencia al Gobierno de Aragón, en cuanto a titular de la iniciativa legislativa, para que someta a las Cortes de Aragón el acuerdo alcanzado en la Comisión Bilateral de Cooperación Aragón-Estado, respecto a la Ley 16/2018. Todas estas Sugerencias fueron aceptadas por los organismos competentes, no constando sin embargo se haya realizado actuación impulsora alguna ante las Cortes por parte del Gobierno de Aragón para instar la modificación legal señalada.

#### 4.6.4. La publicidad del juego en la doctrina

Cabe traer a colación en este punto, al margen o como complemento de las cuestiones jurídico positivas sobre la normativa de la publicidad en el juego ya analizadas en otros apartados de este informe especial, diversas aportaciones doctrinales realizadas en los últimos años.

Así en el trabajo de investigación Lloret Irlés, D., Cabrera Perona, V., Falces Delgado, C., García Andreu, H., y Mira Molina, S.(2020) *¡Jóvenes a Jugar!! Análisis del impacto de la publicidad en el juego de apuestas en adolescentes*. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad., se diseñan cuatro estudios que, a su vez, proponen sus propios objetivos específicos, que son: describir las estrategias persuasivas que se utilizan en la publicidad de juegos de apuestas, identificar los canales y soportes publicitarios desde la perspectiva del adolescente, conocer el impacto de la publicidad asociada al deporte, así como el uso de estrellas del deporte como prescriptores del juego de apuestas y analizar el impacto de la publicidad en la frecuencia e intensidad del juego en adolescentes.

En su Informe Estudio 4, se toma una única medida en una muestra de adolescentes con edades comprendidas entre los 15 y 17 años, y el criterio de inclusión de dicha muestra, una vez seleccionados al azar los centros de cada comarca, señalan que fue intencional, y que atendieron especialmente a cursos de bachiller, donde el nivel de juego de apuestas es mayor.

Las conclusiones de dicho estudio resultaron las siguientes:

1. Con respecto a la prevalencia del juego: 1 de cada 4 adolescentes manifestó haber apostado en el último año, el 13% de ellos gastaron más de 30 euros en ese lapso temporal, los chicos son más jugadores que las chicas y las apuestas deportivas son el tipo de juego comercial preferido por los adolescentes.
2. En relación con la presión mediática: 7 de cada 10 adolescentes declaran ver/oír muy a menudo publicidad de apuestas, la exposición a dicha publicidad se asocia a un aumento de juego de apuestas en chicos, no pudiéndose afirmar en el grupo de chicas, y una mayor exposición o presión mediática se relaciona con una mejor actitud hacia la publicidad y un mayor impacto de la misma.
3. En lo atinente a la Evaluación: La Actitud hacia la Publicidad de Apuestas (EAPA) está compuesta por dos dimensiones clásicas de la actitud. La afectiva, referida al grado de disfrute y atracción por los anuncios o apuesta, y la cognitiva, o creencia a los contenidos de la publicidad.
4. Con respecto a la actitud hacia la publicidad de juego: Los menores perciben de forma general todos los medios o canales publicitarios con una actitud favorable hacia los anuncios, entre los jugadores que muestran riesgos o problemas, se encuentra, además de una mayor exposición a la publicidad, una actitud favorable hacia la publicidad de apuestas.

El informe de investigación concluye con una serie de recomendaciones dirigidas a llamar la atención de reguladores y administraciones públicas para que se reduzca la presencia y disponibilidad de los juegos de apuestas, y son las siguientes:

- *“Prohibir la financiación de eventos deportivos con marcas de apuestas.*
- *Prohibir la publicidad exterior de juego.*
- *Eliminar la publicidad de juego en los medios públicos. Iniciativas similares ya han sido adoptadas por televisiones autonómicas.*

- *Para las cadenas privadas, limitar la publicidad de juego a horarios de adultos.*
- *No autorizar webs o plataformas de juego que no garanticen un sistema eficaz de identificación del usuario.*
- *Supervisión y sanción efectiva del incumplimiento de la normativa de protección de menores en materia de publicidad.*
- *Desarrollar un protocolo de buenas prácticas entre anunciantes."*
- 

## **5. LOS TRABAJOS DE CAMPO REALIZADOS DESDE EL JUSTICIAZGO**

Cuatro trabajos se plantearon en la génesis de este informe especial que debían ser realizados in situ por el equipo del Justiciazgo para tener una clara visión de la realidad que envuelve a los locales donde se realizan juegos y apuestas de forma presencial: visita a los locales de juego; el análisis de las máquinas tipo A, que si bien no se encuentran en locales propiamente de juego y apuestas, si se regulan en la normativa aplicable directamente a menores la publicidad existente en dichos locales; uso de las redes sociales por locales de juego ubicados en Aragón;; y por último el estudio de aplicaciones gratuitas de juegos on-line.

Ya se ha indicado que la labor de visitas a los locales de juego se vio en marzo interrumpida por la aparición de la pandemia, pero los datos recogidos hasta entonces, habiéndose visitado 34 locales, puede ser considerados una estimación demoscópica del conjunto.

Para los trabajos sobre publicidad interna, análisis de máquinas tipo A y estudio de aplicaciones gratuitas de juego on-line, se ha contado con la colaboración, en cuanto a la recogida de datos y análisis inicial de los mismos, del investigador independiente Jesús Cortes (<https://barrioszaragoza.org/2019/10/03/jornada-prevención-de-la-adicción-al-juego-en-los-barrios/> y <http://actoraconsumo.org/event/jugada-maestra-el-negocio-del-juego>), el cual en los últimos años ha venido desarrollando una importante labor de investigación en el ámbito de las nuevas tecnologías aplicadas al mundo de los juegos de azar y las apuestas, y con cuyo concurso se han realizado desde el Justiciazgo, con elaboración, análisis y sistematización del Asesor del área de Interior, los diversos estudios que se refieren en los siguientes apartados.

### **5.1 VISITAS DEL JUSTICIA A LOCALES DE JUEGO**

#### **5.1.1. Introducción**

Dentro del presente informe especial, cuyo objeto es analizar la situación de los menores y el juego en Aragón, se consideró que junto a las aportaciones de terceros y los ya preexistentes trabajos doctrinales, resultaba apropiado y necesario aportar un aspecto práctico al estudio, realizando visitas a los diferentes locales de juego afincados en Aragón. Entre las finalidades de las visitas, se encontraba el comprobar el grado de cumplimiento del DECRETO 166/2006, de 18 de julio, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Publicidad del Juego y Apuestas, en adelante DECRETO, dado que una de las grandes controversias en la materia es si existe o no juego presencial de nuestros menores.

#### **5.1.2 Participantes**

Las visitas se llevaron a cabo por parte del personal de la Institución, quienes por medio de un cuestionario disponible en sus teléfonos móviles, realizaron un total de 34 visitas entre el 27 de enero y el 13 de marzo.

### 5.1.3 Instrumentos de evaluación

Para la realización de este estudio se elaboró un cuestionario en formato digital que fue enviado al personal de la Institución encargado de llevar a cabo las visitas. El cuestionario recogía una serie de planteamientos que debían de ser contestadas durante la visita y que hacía referencia a aquellos aspectos que se habían considerado importantes para el presente estudio.

### 5.1.4 Procedimiento

El personal de la Institución, sin previo aviso y de forma anónima, se personaba en algunos de los locales de juego ubicados en Aragón, escogidos de forma aleatoria de una lista en la que constaban todos ellos. Antes de acceder a su interior debía de responder las primeras cuestiones referentes a la persona que realiza la visita, fecha, hora, provincia, dirección del establecimiento y nombre comercial, así como otras cuestiones referentes a la fachada exterior (publicidad, reclamación de ganancias, visión del interior). Una vez dentro del establecimiento, se debía de completar el resto de cuestiones o bien llevar a cabo su observación para una incorporación posterior. Si la persona que llevaba a cabo la visita lo consideraba necesario y una vez finalizada la misma, podía identificarse como personal de El Justicia de Aragón exhibiendo para ello sus credenciales.

### 5.1.5 Resultado

#### Reparto geográfico

Las visitas se debían de llevar a cabo por toda la geografía aragonesa, pero con motivo de la declaración del estado de alarma éstas se vieron suspendidas, no retomándose una vez finalizado.

Ello ha tenido como resultado que el 73,5% de las visitas hayan tenido lugar en la provincia de Zaragoza, el 26,5% en Huesca y ninguna en la provincia de Teruel.

#### Reclamación de ganancias en el exterior

La finalidad de comprobar la publicidad en el exterior de los locales de juego es ver el grado de cumplimiento conforme a lo previsto en el artículo 7 del Decreto.

De los locales visitados, el 72,7% de ellos no tenía publicidad en el exterior que informara de las posibles ganancias que se podían lograr con las diferentes combinaciones de apuestas o acumulados, frente al 27,3% que sí hacía mención a las mismas.

El artículo 7 del DECRETO establece que los rótulos de los locales de juego no podrán contener símbolos, figuras o anagramas que incluyan imágenes o textos que inciten al juego por mostrar la facilidad de conseguir los premios, la cuantía de los mismos o las ventajas o beneficios económicos que el jugador puede conseguir, de tal forma que pueda generar hábitos o conductas patológicas.

#### Visión del interior desde el exterior

Una de las prácticas habituales dentro del sector del juego es la de atraer a sus usuarios mediante el uso de estímulos visuales y acústicos. De los locales visitados, únicamente en el 14,7% era posible ver el interior sin acceder a ellos, frente al 85,3% que mediante distintos métodos, impedía su visión desde el exterior.

#### Control de acceso en la puerta

El artículo 20 del DECRETO 39/2014, de 18 de marzo, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Locales de juego, regula la obligación de establecer un control de acceso, con la excepción de los salones recreativos (máquinas tipo A). En el caso de salas de bingo y casino debe estar en el área de recepción, mientras que para los salones de juego no determina su ubicación. La

finalidad de los mismos es verificar la edad y la no inscripción en el REJUP del usuario que pretende acceder.

En el 55,9% de los locales, el control de admisión no se encontraba en el propio acceso al local, sino que se encontraba en distintas ubicaciones del mismo. Por el contrario, el 44,1% de los locales lo tenía en el mismo acceso, siendo cinco de ellos, los referidos a salas de bingo.

### Solicitud de identificación

La obligación de identificar a los usuarios se da en los distintos locales de juego objeto de este estudio, únicamente difiere la ubicación del control de admisión. De los locales visitados, el 47,1% solicitó la identificación en el mismo momento de acceder al local, en un 29,4% no se solicitó en ningún momento y se abandonó el mismo sin haber sido requeridos para ello, mientras que en el 23,5% de los casos fue solicitada una vez se había accedido al mismo y se hubiera podido hacer uso de las máquinas. De los ocho locales que solicitaron la identificación con posterioridad, tres de ellos hacían referencia a salas de bingo que por normativa lo tienen en el mismo acceso del local, pero que en el momento de acceder, no se encontraba nadie en el lugar.

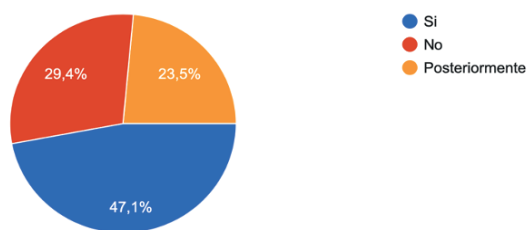


Figura 1: Momento en el que se solicitan la identificación

### Número de trabajadores presentes

El sector del juego siempre ha defendido, junto con los impuestos que abonan, el número de puesto de trabajo que generan al objeto de defender su actividad mercantil. El número de trabajadores que se citan en este trabajo son únicamente aquellos que fueron observados durante la visita, no incluyendo la plantilla completa o aquellos que, a pesar de encontrarse trabajando en ese momento, no fueron observados.

En el 79,4% de las visitas, solo se observó a un único trabajador, en el 17,6% se pudieron observar a dos empleados y hasta tres en el 2,9% de los casos.

### Sexo de los trabajadores

La Institución durante la preparación del Informe Especial se reunió con diferentes colectivos y personas relacionadas, desde diferentes prismas, con el sector del juego. Algunos de ellos, exponían que era habitual que el personal que trabajaba en los locales de juego eran predominantemente mujeres, con determinadas características y en muchos casos "sexualizadas". Es por ello que se consideró necesario valorar este aspecto durante las visitas realizadas.

En el 73,5% se observó que el personal eran únicamente mujeres, frente al 20,6% de hombres, y en el 5,9% se encontraban personas de ambos sexos. De este modo se ha podido comprobar que las mujeres tienen una presencia laboral en el sector del juego tres veces superior a la de los hombres en lo que atención al público se refiere. Sin embargo, de las visitas realizadas no se ha podido comprobar la sexualización a la que se hacía referencia, pues se ha comprobado que no existe un patrón en las mujeres que ahí trabajan y generalmente realizan sus funciones vistiendo polos o camisas estándar del propio negocio.

### Sexo de los clientes

Los distintos informes y encuestas realizados hasta la fecha mostraban una mayor presencia de hombres que de mujeres en los distintos locales de juego a pesar de que se había producido un aumento de estas últimas según los datos. Es por ello que uno de los aspectos a supervisar era el sexo de los clientes que se encontraban en los locales.

Entre las personas que se encontraban jugando durante las diferentes visitas, el 70,6% eran hombres, en el 17,6% a pesar de que se encontraban mujeres, predominaban notablemente los hombres, mientras que en el 11,8% de los casos, el reparto por tipos de sexo era similar entre hombres y mujeres. En ninguna de las visitas se encontró una predominancia de mujeres o su exclusiva presencia en el local.

Igualmente, no ha sido posible comprobar que una mayor presencia de mujeres en determinados locales, guardara relación con determinados juegos como pudiera ser el bingo, ya que, como se ha expuesto en este informe, los actuales locales disponen de la mayoría de juegos que en principio deberías encontrar únicamente en determinados establecimientos, lo que dificulta determinar su prevalencia hacia determinados juegos.

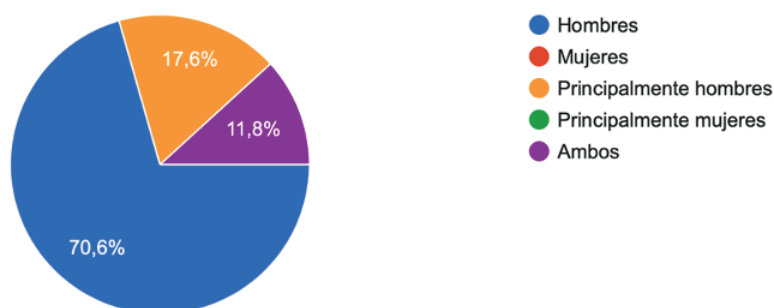


Figura 2: Género de los clientes

### Tipos de juego

Los actuales locales de juego acumulan una gran variedad de modalidades propias de otros espacios. La normativa aragonesa regula este tipo de premisas dando lugar a situaciones como la presencia de bingo electrónico en salones de juego y máquinas de tipo B en salas de bingo, entre otras. Con tal finalidad, se quiso comprobar la presencia de determinados tipos de juego que por su catalogación, deberían de practicarse en otro tipo de establecimientos.

Ello ha demostrado que en el 94,1% de los locales visitados se encontraba la modalidad de juego de ruleta propia de los casinos. Destacar que en Aragón, únicamente se cuenta con un local de este tipo ubicado en Zaragoza y que no se encuentra entre los visitados. En el caso de las máquinas de tipo B, su presencia se extiende hasta el 97,1%, entre los que se encuentran las salas de bingo visitadas. En el caso de las apuestas deportivas, se encontraban en el 91,2% que representan un total de 31 de los 34 locales visitados a pesar de que en Aragón únicamente se encuentran nueve locales cuya principal actividad son las apuestas deportivas. Ello viene a destacar que la actividad de las apuestas ha recibido en los últimos años un importante aumento en comparación con otro tipo de juegos. Asimismo, se ha podido comprobar como el catálogo de autorizaciones que recoge la normativa se ha visto difuminado por la posibilidad de instalar juegos, en su origen, propios de otras autorizaciones.

### Publicidad en el interior para incentivos

La publicidad tiene como finalidad estimular al usuario para que se acerque a los locales a jugar, o bien, una vez en su interior, tratar de que pase el mayor tiempo posible. Entre las distintas prácticas que se realizan para ello, se encuentra la de publicidad mediante incentivos, ya sea informando de botes, "jackpot", acumulados

o cualquier otro dato que pueda servir para atraer, continuar o aumentar el tiempo de juego.

De los locales visitados, en el 57,5% de ellos, no se observó o se pudo verificar este tipo de prácticas, frente al 42,4% donde se apreció el uso de publicidad con fines de incentivar el juego.

El artículo 3.a) del DECRETO establece la prohibición de cualquier forma de publicidad que incite o estimule la práctica del juego o apuestas, cualquiera que sea el medio que se utilice por incluir imágenes, símbolos, anagramas, gráficos o textos que muestren la facilidad de conseguir premios o la cuantía de los premios, incitando a jugar de manera compulsiva, de tal forma que con ello pueda generar en los jugadores hábitos o conductas patológicas.

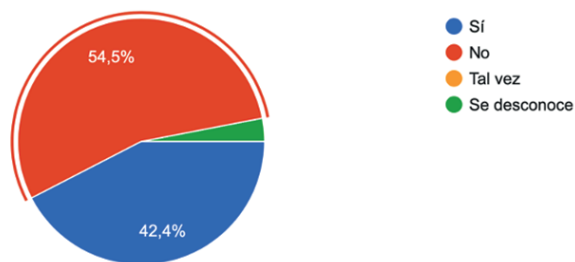


Figura 3: Publicidad en el interior sobre incentivos

### Información sobre juego responsable

El artículo 5.3 del Decreto establece que los locales de juego tendrán a disposición de los usuarios folletos informativos facilitados por la asociación o asociaciones que traten sobre la prevención, tratamiento de las ludopatías y sus centros de rehabilitación.

El Anteproyecto de Ley de modificación de la Ley del Juego de Aragón, contempla en su artículo 15.5 y el artículo 32 el derecho de las personas jugadoras a recibir información de forma clara sobre la práctica del juego responsable. Muchas de las empresas del sector han establecido dentro de su código ético mecanismos tendentes a evitar un juego problemático. Para ello han realizado protocolos y formación al personal relacionado con el sector al objeto de detectar este tipo de conductas e informar a las personas afectadas de las alternativas que posee a su alcance.

Entre las visitas realizadas, en el 92,3% de los casos no se pudo observar de forma directa este tipo de información dirigida a los usuarios, siendo únicamente visible en el 7,7% de las visitas realizadas.

### Servicios de hostelería

Una de las actividades que se viene realizando con habitualidad dentro de los locales de juego es la de hostelería, tal como permite el Decreto 39/2014, de 18 de marzo, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Locales de juego.

Mediante el ejercicio de dicha actividad se sirven determinadas comidas frías, bebidas o según le han informado a esta Institución, -sin que se haya podido confirmar- se recepcionan y pagan servicios de *delivery* a determinados clientes.

Entre las visitas realizadas, el servicio de cafetería tenía presencia en el 88,2% de los locales, siendo únicamente el 11,8% donde no se observó o no contaba con este tipo de actividad entre los servicios complementarios que presta. Durante las visitas se llegó a observar hasta un jamón del que servían a los clientes.

### Precio de los servicios de hostelería

Como se ha citado anteriormente, se dan distintas formas de incentivar y prolongar la estancia de las personas en los locales de juego. Una de ellas es por medio de servicios adicionales o complementarios entre los que se encuentran los de restauración, los

cuales, según habían informado a esta Institución, se ofrecían de forma gratuita o por debajo del precio de mercado.

Entre los locales visitados se pudo observar como en el 55,9% de los casos, tales servicios se ofrecían de forma gratuita, generalmente por medio de puestos con autoservicio o bien algunos de ellos bajo petición al personal, si bien, en todos ellos, los puestos siempre se encontraban de forma visible para el público. En el 17,6% los precios eran inferiores a los de mercado en productos similares. En el 8,8% el coste de los productos se correspondía al habitual en establecimientos de hostelería, mientras que en el 17,6% no se pudo verificar el coste de los mismos.

A este respecto, recordar que el artículo 4.3 del Decreto establece que los locales de juego que dispongan de servicio de hostelería, a excepción de los casinos de juego, no podrán ofrecer de forma gratuita a sus clientes las consumiciones, tales como aperitivos, cafés, refrescos, bebidas alcohólicas u otra consumición habitual. Ningún local de juego puede ofrecer y entregar a los jugadores comidas o cenas de forma gratuita o a un precio considerablemente inferior al del mercado.

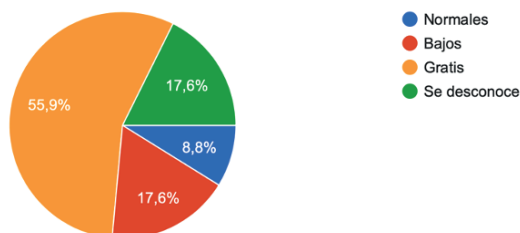


Figura 4: Precios del servicio de hostelería

#### Servicios adicionales de carácter gratuito

Los servicios adicionales que prestan en los locales pueden variar dependiendo de cada establecimiento, siendo los más habituales, además de los de restauración, el servicio de taxi o parking para los clientes.

De los 34 locales visitados, únicamente en dos de ellos se pudo comprobar de forma directa que ofrecieran este tipo de servicios, haciendo referencia al servicio de parking y al de taxi respectivamente.

#### Personas fumando en el local

La Ley 42/2010, de 30 de diciembre, por la que se modifica la Ley 28/2005, de 26 de diciembre, de medidas sanitarias frente al tabaquismo y reguladora de la venta, el suministro, el consumo y la publicidad de los productos del tabaco, estableció la prohibición, entre otros lugares, de fumar en los locales destinados al juego.

Al objeto de verificar el cumplimiento de dicha normativa, fue uno de los aspectos que se controlaban en las diferentes visitas realizadas, pudiendo comprobarse que en 9 (26,5%) de los 34 locales, se encontraban personas fumando en su interior con la aquiescencia de los empleados.

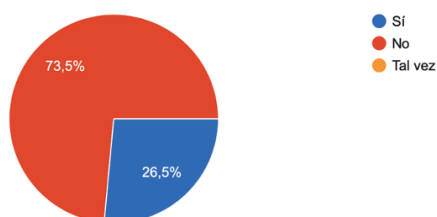


Figura 5: Personas fumando en los locales de juego

### Publicidad de las redes sociales en el local

Las redes sociales son en la actualidad una de las herramientas más utilizadas para la fidelización y captación de clientes. Ello no es ajeno al sector del juego, por lo que es habitual que cuenten con perfiles en las distintas redes sociales.

Una forma de darlas a conocer y que las sigan, puede ser por medio de su promoción en el interior del local, motivo por el que fue uno de los aspectos a verificar en las visitas.

De ellas, únicamente en el 29,4% constaba publicidad en la que se informaba de las redes sociales de las que disponía el local, frente al 70,5% en la que no se apreció ninguna información.

El artículo 3.g) del Decreto establece la prohibición expresa de la publicidad indirecta, entendida como toda forma de reclamo y captación de jugadores que conduzca o pueda conducir a fomentar, incentivar o promover la práctica de juegos o apuestas, así como el empleo de imágenes y elementos en espacios o en campañas publicitarias que permitan difundir de forma encubierta y con fraude de ley un mensaje o unas imágenes prohibidas por dicho Decreto. Dentro de esta definición, podrían tener cabida los perfiles en las redes sociales, ya que el apartado f), únicamente hace mención a la creación de páginas web.

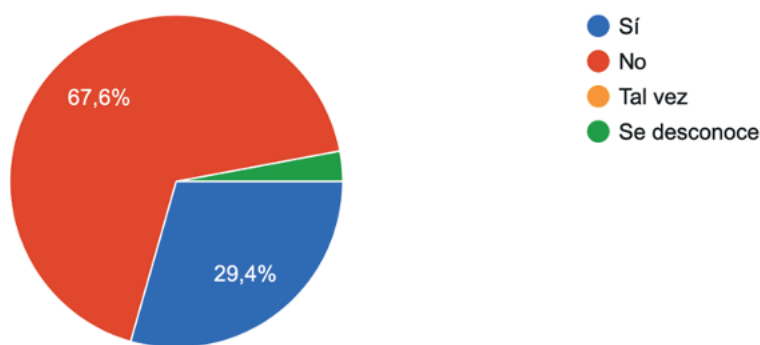


Figura 6: Publicidad de las redes sociales en los locales de juego

### Políticas de fidelización

Los locales del juego, como cualquier otro sector económico, trata de fidelizar a sus clientes por medio de determinadas políticas. La finalidad no es otra que la de promover las visitas de sus clientes a los diferentes locales. De aquellos que han sido visitados, el 73,5% no disponía de políticas de fidelización, frente al 26,5% que si disponía de este tipo de sistemas.

### Presencia de menores en el interior

El presente informe trata sobre la relación de los menores y la actividad del juego, por lo que resultaba necesario poder comprobar la presencia de estos en los locales. Según los datos facilitados por la Dirección General de Interior y Protección Civil, durante el 2019 no se inició ningún expediente por la presencia de menores en los locales de juego.

En primer lugar, dejar constancia que durante las visitas, no se solicitó en ningún momento la documentación personal a los ahí presentes, por lo que dichas apreciaciones se hacen con carácter aproximado y en base a sus características físicas.

Expuesto lo anterior, de las 34 visitas realizadas, en 28 de ellas, no se apreció a ninguna persona que pudiera considerarse como menor de edad. En 4 de ellas existen dudas sobre si tales personas disponían de la edad requerida para poder acceder a los locales de juego, mientras que en 2 de ellos, se determinó que la persona probablemente no disponía de la mayoría de edad.

En uno de los locales visitados se pudo observar como en el exterior del establecimiento se encontraba un grupo de jóvenes -presumiblemente menores- en contacto con alguna persona que se encontraba en el interior.

El artículo 7.3. de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, establece la prohibición de acceso a los locales de juego a los menores de edad.

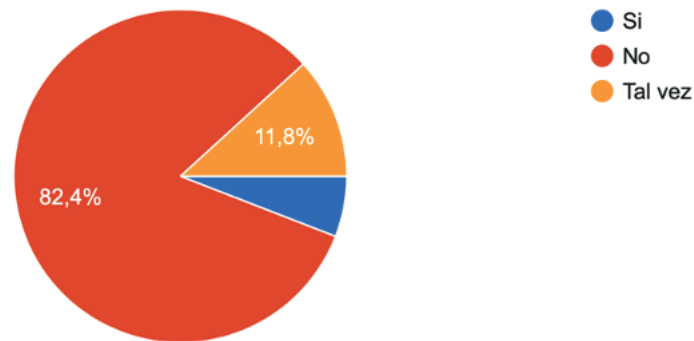


Figura 7: Posible presencia de menores en el interior

### Presencia de estudiantes en el interior

Los distintos estudios sobre la presente temática informan de la alta prevalencia del juego entre la población joven, especialmente en aquellos que todavía continúan su formación. Para ello se observó durante las visitas la posible presencia de estudiantes en el interior.

El criterio para llegar a dicha conclusión era, esencialmente; grupo de dos o más personas entre 18 y 22 años y que a su vez portaran mochilas. Igualmente se valoraron otras premisas como la proximidad a centros de estudios y que su presencia pudiera coincidir con la de los horarios habituales de descanso.

De las visitas realizadas se pudo comprobar que en el 64,7% de los locales no se encontraban posibles estudiantes en su interior, frente al 20,6% donde se daban los parámetros expuestos, mientras que el 14,7% de ellos, no se pudo determinar con mayor exactitud, ya sea por ir una persona sola, no portar mochila, o algún otro signo que no permitiera determinar que se trataba de un estudiante tal como se ha descrito anteriormente.

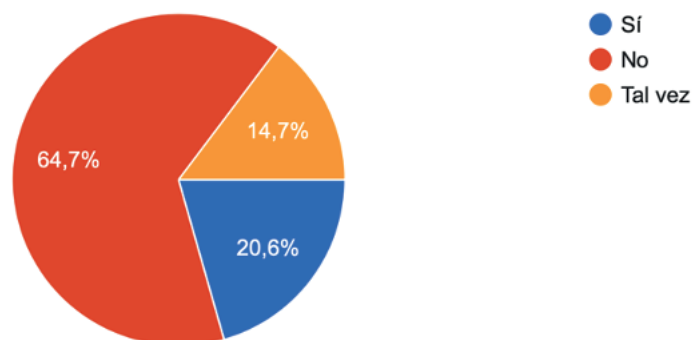


Figura 8: Posible presencia de estudiantes en el interior

El objetivo del presente trabajo de campo era comprobar de un modo directo el cumplimiento normativo por parte del sector del juego. De igual modo se pretendía conocer de primera mano los locales destinados a dicha actividad, sus características, formas de trabajo, personas que los visitan y cualquier otra información que pudiera coadyuvar en la elaboración del Informe Especial.

Entre la finalidad de las visitas se trataba de discutir algunas de las afirmaciones realizadas tanto desde el sector del juego como de las otras partes implicadas. Para ello se consideraba necesario que fuera una intervención directa por parte del personal de la Institución, sin perspectivas que puedan adolecer de falta de independencia u objetividad, ya sea por tener intereses económicos en ello, o bien por sentirse afectados por la actividad del juego. El que las visitas se hayan llevado a cabo por el propio personal de la Institución es un valor añadido a los datos aquí recogidos.

No obstante, se es consciente de que este trabajo no está exento de limitaciones. Pues se ha usado un muestreo no probabilístico, lo que limita la generalización de los resultados obtenidos respecto de todos los locales destinados al juego en Aragón, así como que determinados datos se basan en apreciaciones subjetivas. Por ello, las conclusiones obtenidas de este estudio, planteadas en el siguiente apartado, deben tomarse con precaución.

## Conclusiones

Las visitas realizadas por la Institución, han servido para verificar el grado de cumplimiento por parte de los locales. En base a ello, hay aspectos como el de la publicidad o el acceso a la información por parte de los usuarios que debería de reforzarse desde el punto de vista de la inspección y por supuesto, por parte del sector empresarial.

La identificación de los clientes se ha demostrado como un aspecto que necesita igualmente ser revisado, ya que a pesar de que el 55,9% de los locales disponían de un control en la puerta, en el 52,9% de los casos no se solicitó la identificación en el mismo momento del acceso. Parte de esta problemática se puede ver solucionada con la propuesta del Anteproyecto de ley que establece la obligatoriedad de instalar los controles de acceso en la entrada del establecimiento. Empero, como se ha citado en el informe, se debería de valorar la instalación de un sistema de tornos o similar que impida el acceso a la zona de juego hasta que no se haya verificado la identidad del usuario por los trabajadores o sistemas establecidos al efecto.

En lo que respecta a la creación de puestos de trabajo, en los momentos de las visitas no se ha comprobado un gran número de personal, si bien es cierto que para el caso de los salones no resulta necesario una gran plantilla presente en el horario de apertura al público, si bien, se trabaja en un amplio horario y todos los días de la semana, lo que obliga a tener varias personas empleadas para cubrir cada turno, además de otros servicios auxiliares concomitantes con la actividad, como son los de mantenimiento, dirección o administración.

En cuanto al perfil de las personas que acuden a los locales de juego, los hombres parecen consolidarse como los principales usuarios. Su presencia resulta notablemente superior al de las mujeres, con independencia del tipo de juego, la ubicación del local o los horarios de asistencia.

Los locales de juego, con el correspondiente apoyo normativo, ofrecen a sus clientes todo tipo de juegos, a pesar de que sean propios de otro tipo de establecimientos. Se ha podido comprobar como la ruleta, generalmente multipuesto, era la que mayor presencia de clientes tenía en todos los locales visitados que, seguido por el bingo electrónico, ocupaban zonas preferentes en los establecimientos.

En lo que respecta a los propios locales, la mayoría de ellos tenía una luminosidad muy reducida. En contraposición, eran las propias máquinas las que ejercían la función de iluminar el local. Para ello estaban diseñadas con toda clase de recursos lumínicos y sonoros que trataban de atraer la atención de los clientes. Tanto la técnica de baja luminosidad, como el diseño de las máquinas, buscan que el usuario pierda la noción del tiempo una vez se introduce en el local y se deje llevar por todo tipo de estímulos dirigidos a su cerebro como son: luces parpadeantes, rodillos que giran, o sonidos de dinero o entrega de premios. Este tipo de "marketing" habrá quien lo considere inmoral o contrario a la ética, pero no se puede negar que es habitual en todo tipo de actividad mercantil. Sirva de ejemplo el de cualquier supermercado donde los productos que más se desean vender se nos presentan en cabeceros o grandes expositores, mientras que aquellos de primera necesidad se ubican en espacios más recogidos o lugares donde se dificulte su visualización. Lo mismo sucede con los efectos sonoros ya que la música que se reproduce en ellos varía según la velocidad que quieran imprimir a sus clientes.

En lo que respecta a los servicios complementarios prestados por los establecimientos, el principal de ellos es el de hostelería, si bien se dan otros como servicio de taxi o de parking pagados por el local. En el primero de los servicios, lo habitual es que sean gratuitos o a precios reducidos, lo que sin duda, es una gratificación o recompensa que tiene como finalidad aumentar el tiempo que las personas juegan a las máquinas o realizan sus apuestas. La tolerancia de personas que fuman en el interior del local tiene una finalidad similar, pues al permitirles que se haga en el interior, evitan distracciones y que continúen jugando incluso en un ambiente más propicio para el fumador. Otro de los servicios "adicionales" que se ha observado en algún local, es el uso de datafonos como si de un cajero automático se tratara. De este modo, se facilita de forma rápida y sin necesidad de desplazarse a cualquier sucursal bancaria dinero en efectivo para continuar jugando. En el Anteproyecto ya viene recogido de forma expresa la imposibilidad de usar este método de financiación con los jugadores.

#### **5.1.6 Estudio de máquinas tipo A**

El artículo 21.2.a) de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, recoge la definición de las máquinas de tipo A o recreativas, que tienen como principales destinatarios el público infantil o juvenil, ya que son aquellas que proporcionan un tiempo de juego y en función de la habilidad, destreza o conocimiento de los jugadores, pueden conceder, eventualmente, un premio en

especie limitado, de forma directa o mediante la obtención de una cantidad de tiques, fichas o similares.

Por parte de esta Institución se ha podido observar cómo en dos centros recreativos ubicados en Aragón, se encuentran instaladas máquinas dirigidas al público infantil que o bien no cumplen las características propias de las tipo A (habilidad, destreza o conocimientos) o su apariencia física es más propia de una máquina de tipo B.

El mecanismo o funcionamiento de las citadas máquinas presenta una mezcla entre determinadas funciones, que combinan el accionamiento de inicio mediante botones o palancas, por parte de la persona que interactúa, si bien posteriormente se producen acciones o respuestas de forma aleatoria con diferentes resultados, cuyos premios se reparten en forma de tickets, sin que fuera necesaria ningún tipo de habilidad o destreza en su manejo, más allá de bajar una palanca.

El aspecto y características de los juegos que presentan o se incluyen en las máquinas, se basan en giros de rodillos con el fin de obtener combinaciones de figuras, tal como en una máquina de tipo B o "tragaperras" en algunas de ellas, siendo en otras la característica principal o complementaria, la de juegos de ruleta con diferentes números o casillas, asimilándose al juego de ruleta de azar para adultos.

Además, se observa que varias de ellas presentan indicadores en su parte superior que incluyen la posibilidad de obtener premios acumulados, al igual que ocurre con los premios acumulados o "jackpot" en las máquinas para adultos.

Este tipo de máquinas tiene un efecto psicológico sobre los usuarios similar al de las máquinas tipo B, basado en el mecanismo de recompensa cerebral, por lo que se deberían de reforzar los mecanismos tanto de autorización como de supervisión, al objeto de evitar que este tipo de máquinas se clasifiquen como de tipo A, cuando sus características y funcionamiento, tendrían un mayor encaje en las máquinas de tipo B.

No obstante, se debería de valorar si dichas máquinas pueden suponer una infracción al Decreto 166/2006, de 18 de julio, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Publicidad del Juego y Apuestas, al poderse tratar de una forma de publicidad indirecta que tiene como finalidad el reclamo y captación de jugadores que conduzca o pueda conducir a fomentar, incentivar o promover la práctica de juegos o apuestas desde edades muy tempranas.



Imagen 1: Máquina de tipo A que se acciona mediante una palanca que provoca el giro del rodillo. No es necesaria habilidad alguna, siendo el resultado fruto del azar. Su aspecto es similar a una máquina de tipo B



Imagen 2: Máquina de tipo A en la que se introduce el dinero y se acciona la ruleta. No requiere de destreza o habilidad alguna. Funciona de forma similar a las ruletas de los casinos o sus homologas de los salones de juego



Imagen 3: Máquina de tipo A en la que al introducir la moneda giran los tres rodillos, sin que sea necesaria mayor intervención por parte del jugador. Su aspecto es muy similar a las máquinas de tipo B, incluido el bonus



Imagen 4: Máquina de tipo A similar al juego de ruleta donde únicamente hay que introducir el dinero para su accionamiento, siendo el resultado fruto de azar. Incluye bonus o jackpot, propio de las máquinas tipo B

### 5.1.7 Uso de redes sociales por locales de juego ubicados en Aragón

En los últimos años la inversión en publicidad por parte de las entidades que ostentan títulos habilitantes para desarrollar actividades de juego se ha visto incrementado notablemente. Para ello se han valido de distintas formas de difusión, ya sea: mediante patrocinios a clubes de fútbol o actividades de carácter deportivo; por medio de actividades de promoción de captación de clientes o de fidelización de los ya existentes; el uso de personas de relevancia o notoriedad pública; las comunicaciones comerciales en medios audiovisuales; y en lo que se refiere a este trabajo, las comunicaciones comerciales realizadas por medio de redes sociales y páginas web.

El uso de las redes sociales se ha demostrado como un sistema de comunicación rápido, de bajo coste y con una alta capacidad de segmentación. Por todo ello, no es extraño que las principales empresas del sector del juego aragonés dispongan de perfiles públicos de sus establecimientos.

El presente estudio se basa en algunas de las publicaciones realizadas desde 2018 y hasta enero del 2020, momento en que se recopiló la información.

En las publicaciones realizadas desde los distintos perfiles se aprecia, en lo que a este informe se refiere, que parte de ellas se destinan a dar publicidad y promoción de las cuantías económicas de los premios, sorteos o acumulados, todo ello con la finalidad de estimular a los usuarios para que acudan a los establecimientos. La infografía utilizada suele hacer referencia a las cantidades que se pueden obtener y en ocasiones se acompaña de imágenes de billetes. Es habitual que se utilicen fechas destacadas como fiestas patronales o Navidad para realizar sorteos especiales.



Imagen 1: Se informa de la cuantía de los premios, cantidad, periodicidad con la que se dan y el tiempo que dura la promoción. Se muestra abundante dinero y personas celebrando



Imagen 2: Se informa que se regalan 100€ diarios en un sorteo especial, sin especificar cuáles son las condiciones para ello. Se hace alusión a las fiestas patronales de Huesca como motivo del regalo.



Imagen 3: Con motivo de San Valentín ofrece a las parejas que acuden, cava y bombones de forma gratuita.



Imagen 4: Sorteo de cinco décimos de Lotería indicando, día, hora y dinero a ganar.

Se ha llegado a observar como a través de las diferentes cuentas de una cadena de salones, se organizaba un formato de avisos a tiempo real sobre el inicio del reparto de premios acumulados de interconexión de máquinas, comúnmente llamados "Jackpot" o "Traca", incitando a los usuarios seguidores a acudir a los locales mediante el reclamo de cantidades económicas elevadas.



Imagen 5: La traca es la forma en la que se denomina al premio acumulado de interconexión de máquinas. Se informa de la cantidad, número de premios y el comienzo de las



Imagen 6: Se muestran las tracas o botes informando de las cantidades y número de premios

Entre las prácticas observadas se encuentra el sorteo de entradas a eventos deportivos de los principales clubes de fútbol y baloncesto de Aragón, la promoción de la firma de autógrafos de jugadores de fútbol e incluso ejerciendo de anfitriones en sorteos en los propios locales. También se encuentra el sorteo de décimos de la Lotería de Navidad, premios en metálico, paletillas o jamones.



Imagen 7: El sorteo de entradas a eventos deportivos es una práctica habitual, especialmente con equipos aragoneses



Imagen 8: En el texto que acompaña la publicación se informa de como participar en el sorteo, basado en seguir la página, compartir la publicación y comentarla. De este modo se aumenta notablemente las “impresiones” de la publicación

Son habituales las publicaciones en las que se informa de los servicios complementarios de los que dispone el local, como aquellos referidos al servicio de hostelería donde se realizan publicaciones informando de la comida disponible en el local, llegando en algunos de los casos especificando su gratuidad. Similar sucede con las bebidas, donde o bien se informa de su precio, el cual se encuentra por debajo del precio medio de mercado, o incluso de que las mismas son gratuitas. En un local concreto se informa en la publicación que se dispone de una carta de cócteles gratuitos y que no se deben preocupar por el alcohol, ya que también se hacen cargo del coste del taxi.



Imagen 9: El ron ofertado se encuentra entre los catalogados como “premium”, lo que hace que su precio resulte muy inferior al de mercado



Imagen 10: Se ofrece una variedad de cócteles todos ellos gratuitos. De la redacción de la publicación no queda claro si también alcanza a las copas “premium”. También incluye servicio de taxi

En lo que se refiere a las páginas web, se observó como una de las cadenas de salones de juego difundía información sobre las actividades concretas que desarrolla en sus establecimientos, ubicación, premios y sus cuantías económicas, así como los tipos de máquinas y terminales de apuestas de los que dispone. Además, ofrece

información sobre apuestas a realizar en los locales de la Comunidad Autónoma, incluyendo cuotas y posibles ganancias.

En base a lo anterior, resulta necesario citar lo recogido en la normativa aragonesa sobre la publicidad del juego. Para ello, debemos acudir principalmente al Decreto 166/2006, de 18 de julio, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Publicidad del Juego y Apuestas.

En su artículo 2 establece las siguientes definiciones:

a) *Publicidad de las actividades de juego y apuestas y de los locales en los que se desarrollan: toda forma de comunicación, difusión o anuncio de los mismos, cualquiera que sea el medio utilizado (como folletos, tarjetas, octavillas, buzoneos, carteles, vallas publicitarias y demás medios de comunicación comercial-social como medios de difusión escrita, prensa, emisión de anuncios o campañas a través radio, televisión u otros medios informáticos, telemáticos o audiovisuales análogos) con el fin de divulgar los juegos o apuestas autorizados en la Ley del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón o los locales en los que éstos se desarrollen.*

b) *Publicidad indirecta: toda forma de reclamo y captación de jugadores que conduzca o pueda conducir a fomentar, incentivar o promover la práctica de juegos o apuestas, así como el empleo de imágenes y elementos en espacios o en campañas publicitarias que permitan difundir de forma encubierta y con fraude de ley un mensaje o unas imágenes prohibidas por este Reglamento.*

Por su parte, el artículo 3 recoge aquella publicidad que se encuentra prohibida, haciendo referencia a la siguiente:

a) *Cualquier forma de publicidad que incite o estimule la práctica del juego o apuestas, cualquiera que sea el medio que se utilice por incluir imágenes, símbolos, anagramas, gráficos o textos que muestren la facilidad de conseguir premios o la cuantía de los premios, incitando a jugar de manera compulsiva, de tal forma que con ello pueda generar en los jugadores hábitos o conductas patológicas.*

b) *Cualquier forma de publicidad que por los medios que utilice o el público al que vaya dirigida perjudique la formación de la infancia y de la juventud.*

c) *La publicidad del juego en aquellos establecimientos en los que se practique algún tipo de juego y cuya actividad principal no sea la práctica de éste.*

d) *La publicidad de todo tipo de material de juego, sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado nueve del art. 9 del Reglamento.*

e) *La publicidad de juegos, apuestas o de los locales en los que éstos se desarrollen mediante el patrocinio de actividades deportivas o de ocio en las que participen menores de edad.*

g) *La publicidad indirecta, entendida en los términos señalados en el art. 2, letra b) del Reglamento.*

h) *Completar la cuantía de los premios establecidos con cualquier cantidad de dinero o pago en especie, de cualquier naturaleza.*

El artículo 9.7 establece que "precisará comunicación previa de la Dirección General competente en materia de juego la creación de las páginas web de la sociedad titular de la autorización de explotación del establecimiento de juego cuyo contenido se limitará a información corporativa de la sociedad, nombre del local de juego, dirección, horario de funcionamiento y servicios complementarios que ofrece a sus clientes."

De la información analizada, se encuentran conductas que podrían quedar subsumidas como aquella publicidad prohibida -directa o indirecta- que incita o estimula la práctica del juego por medio del uso de imágenes gráficos o textos que muestren la facilidad de conseguir premios o la cuantía de los premios, incitando a

jugar de manera compulsiva, de tal forma que con ello pueda generar en los jugadores hábitos o conductas patológicas.

El Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego, establece una serie de prohibiciones cuando entre en vigor que viene a delimitar, junto con la normativa aragonesa, la publicidad que se puede llevar a cabo por las empresas del sector.

En relación con las imágenes analizadas, destacar de acuerdo al Real Decreto: la prohibición de apelaciones expresas a que el receptor de la comunicación comercial comparta con otras personas el mensaje previsto (art. 9.2.f); utilizar representaciones gráficas de dinero (art. 9.2.l): así como la prohibición de la aparición de personas o personajes de relevancia o notoriedad pública (art. 15.1).

A la finalización de este informe se ha vuelto a comprobar los perfiles de las redes sociales analizados, observando que se ha procedido al borrado de un gran número de las publicaciones, mientras que en otros casos directamente se ha eliminado el perfil desde el que se publicaban.

### 5.1.8 Aplicaciones gratuitas de juego on line.

#### Introducción

Los teléfonos móviles se han convertido desde hace años en un complemento inseparable que nos acompaña diariamente en todo momento. La edad a las que los adolescentes suelen disponer de su propio teléfono suele ser en torno a los 11 años, si bien, es habitual que con anterioridad ya dispongan del alguna tableta u ordenador, o al menos, hagan uso habitual de los mismos.

Las horas de uso de los teléfonos móviles por parte de los adolescentes ha ido aumentando progresivamente, estimándose en la actualidad en unas cinco horas diarias de media.

El uso del móvil en sí mismo no resulta negativo, sino todo lo contrario, ya que entre las ventajas de ello, se encuentra la posibilidad de poder comunicarte con cualquier persona con independencia del lugar en el que te encuentres, además, por medio de las aplicaciones, puedes tener acceso a un gran número de utilidades como sistemas de mensajería instantáneas, mapas, redes sociales y un sin fin de herramientas que se pueden incorporar a nuestro teléfono en base a las preferencias personales, tanto de pago como gratuitas.

Entre las aplicaciones que se pueden instalar en un terminal, se encuentran aquellas relacionadas con todo tipo de juegos, tanto on line, como offline. Dentro de las aplicaciones de juego, se pueden encontrar en los distintos repositorios (Google Play de Android y App Store de Apple) decenas de las denominadas "juegos de casino" que en muchos casos emulan las máquinas de tipo B, coloquialmente conocidas como "tragaperras", juegos de casino, ruleta, bingo y cualquiera de otros que podemos encontrar en los salones de juego.

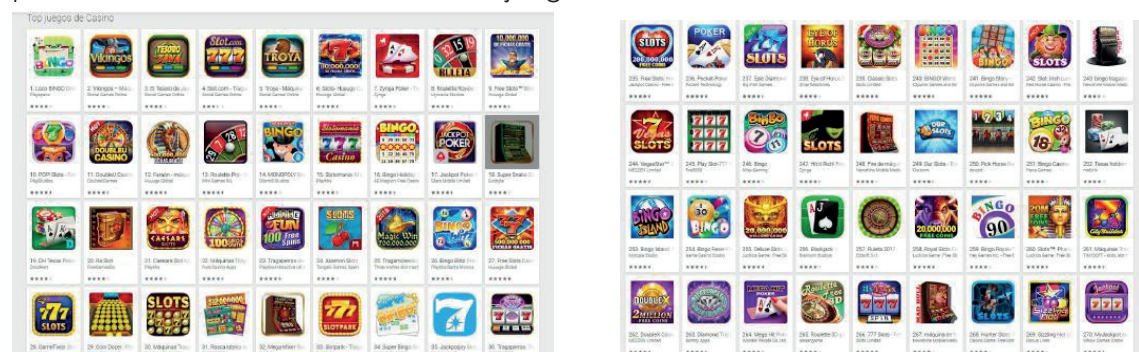


Imagen 1: Relación de algunas aplicaciones disponibles para teléfonos Android

### Aplicaciones de juego on line

Las aplicaciones que se pueden descargar en los terminales suelen ser de carácter gratuito, al menos en su inicio, ya que en realidad, nos encontramos ante un formato denominado *freemium*. Este tipo de modelo se basa en el que la mayor parte de los servicios se ofrecen de manera gratuita, existiendo un paquete de servicios de pago (premium). Las cantidades que se suelen desembolsar no son cuantías elevadas, por lo que resultan más atractivas para el usuario, es lo que se denomina micropagos, que debido al gran número de usuarios y la banalización que supone el desembolso de pequeñas cantidades, provoca una elevada facturación para las empresas del sector.

Para estimular los micropagos por parte del usuario se suele limitar la funcionalidad del juego, por lo que es necesario invertir para obtener mejores o avances, también es habitual limitar el tiempo de uso o bien introducir publicidad en el mismo, debiendo suscribirse a una versión premium para evitarla. Otro sistema utilizado son las denominadas *loot boxes* o "cajas botín", éstas se tratan también de micropagos, pero de carácter aleatorio, es decir, el jugador compra una caja pero desconoce lo que hay en su interior, por lo que puede obtener el objeto o mejora que necesita o no, por lo que es probable que vuelva a pagar de nuevo por otra "caja botín". Se trata de un sistema de recompensa variable similar al que se utiliza en los juegos de azar. Es tal la preocupación de algunos países por este tipo de pagos que han procedido a su regulación (China) e incluso su prohibición (Bélgica).

En lo que respecta al acceso y uso, tal como consta en los trabajos que sirven de apoyo a este informe, en algunas de las aplicaciones se accedió utilizando una cuenta de la red social Facebook en la cual consta una fecha de nacimiento correspondiente a un menor de edad y se comprobó que pudo acceder a la misma sin ningún impedimento. En otras ni siquiera se exige ningún tipo de paso previo, simplemente es necesario descargarlo para poder acceder a el contenido completo de la aplicación.

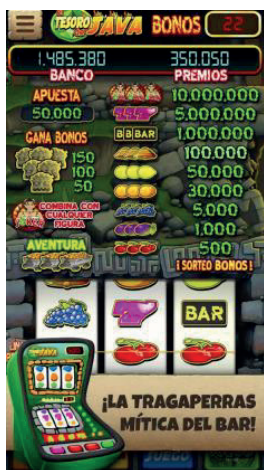


Imagen 2: Anuncio de máquina tipo B, de aspecto similar a los ubicadas en los establecimientos de hostelería



Imagen 3: Máquina con sistema de rodillos que envía mensajes al usuario durante el inicio del juego



Imagen 4: Juego de bingo que ofrece recompensas por conexión diaria como incentivo para acudir con periodicidad al juego



Imagen 5: Juego de ruleta propio de los casinos



Imagen 6: Juego de bingo on line

## Sistema PEGI

PEGI (Pan European Game Information o, en castellano, información paneuropea sobre videojuegos) proporciona clasificaciones por edad para que el contenido de entretenimiento, como los juegos, pero también las películas, los programas de televisión o las aplicaciones móviles, esté claramente etiquetado con una recomendación de edad mínima basada en el contenido que tienen. La clasificación confirma que el juego es apropiado para jugadores de cierta edad. Estas clasificaciones ofrecen orientación a los consumidores, en particular a los padres, para ayudarlos a decidir si comprar o no un determinado producto a un niño, de ahí la importancia de la correcta catalogación de los mismos

Entre las distintas etiquetas de edad destacar las siguientes en lo que respecta al juego:

- PEGI 12: los juegos de azar, tal como se llevan a cabo normalmente en la vida real en casinos o salas de juego, también pueden estar presentes (por ejemplo, juegos de cartas que en la vida real se jugarían por dinero).
- PEGI 16: El uso de lenguaje incorrecto en los juegos con clasificación PEGI 16 puede ser más extremo, mientras que los juegos de azar y el uso de tabaco, alcohol o drogas ilegales también pueden estar presentes.
- PEGI 18: La clasificación de adultos se aplica cuando la violencia alcanza un nivel tal que se convierte en una representación de violencia brutal, asesinato sin motivo aparente o violencia hacia personajes indefensos. La glamurización del uso de drogas ilegales y la actividad sexual explícita también deben incluirse en esta categoría de edad.

Además, nos encontramos con los descriptores de contenido PEGI, donde se viene a detallar contenidos más concretos como violencia expresa, lenguaje soez. En lo que a este trabajo importa, destacar el descriptor denominado "gambling" que se ubica en el juego que contiene elementos que fomentan o enseñan juegos de azar. Estas simulaciones de juegos de azar se refieren a juegos que normalmente se llevan a cabo en casinos o salas de juego. Los juegos con este tipo de contenido son PEGI 12, PEGI 16 o PEGI 18.

Ha llamado la atención que la catalogación PEGI de la que disponen la mayoría de los juegos es la PEGI 12, la cual puede dar a confusión entendiendo que dicha aplicación es apta para personas de 12 años o más.

Es por ello, que se debería de proceder a una revisión de este tipo catalogación en la que el uso del descriptor "gambling" fuera aparejada al PEGI 18, de modo que se

destacara el riesgo que para los menores puede suponer desde edades tempranas el contacto con este tipo de aplicaciones.

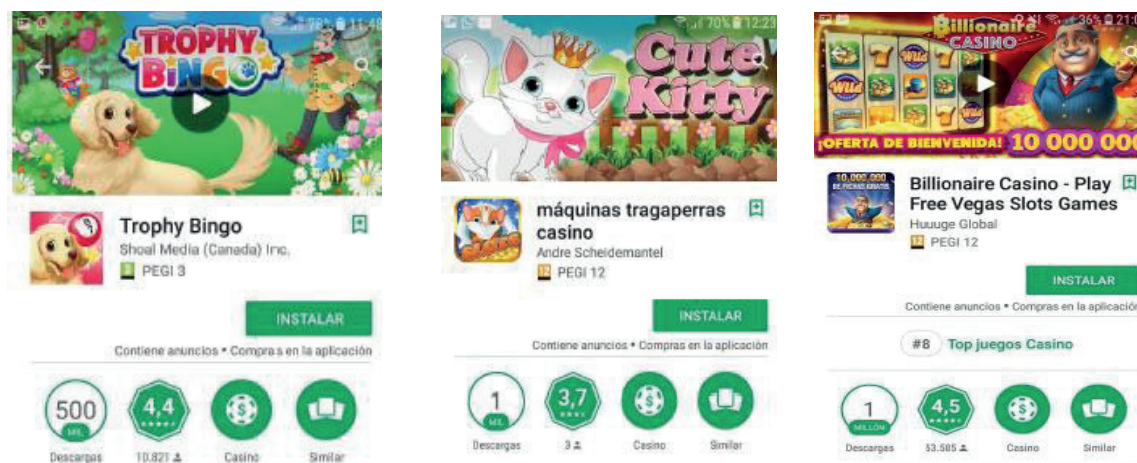
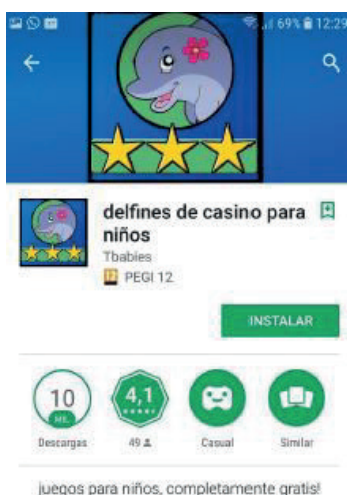


Imagen 7: Distintas aplicaciones con catalogación PEGI 3 y PEGI 12 donde se aprecia que se trata de juegos de azar, casino o

### Aplicaciones dirigidas al público infantil

Entre las aplicaciones disponibles, se encuentran varias de ellas dirigidas al público infantil cuyo funcionamiento se basa en máquinas de Tipo B o juegos recogidos dentro de la regulación del juego. En algunos casos se hace uso de dibujos de animales dirigidos hacia lo que podría ser un público infantil como un mero juego, pero que en realidad consiste en un sistema de rodillos basado puramente en el azar, sin que entre en práctica la pericia o habilidad del jugador durante la partida

Algunos estudios han determinado que este tipo de juegos y aplicaciones activan los circuitos cerebrales de recompensa y refuerzo, lo que suponen un estímulo de dopamina para el jugador que provoca el deseo de repetir la conducta, siendo en esta situación, en la que reside el riesgo de convertirse en una adicción. El inicio temprano en este tipo de aplicaciones puede ser la puerta de entrada para que conforme se vaya alcanzando un mayor grado de madurez, se banalice la práctica de los juegos de azar y el pago por ellos.



juegos para niños, completamente gratis!

Presentación:

Advertencia, este juego está hecho especialmente para niños de 4 a 8 años. Sus gráficos coloridos y dificultad baja es para un público más joven. No es apropiado para un público adulto.

Este es un juego tan simple como máquina tragaperras donde tienes que hacer puntos ciertas combinaciones para completar el nivel. Cada vez que se gana un nivel que el niño ha recibido una foto de un delfín que se suma a su colección.

La dificultad se mide para los más pequeños!

Tipo de juego: juego casual / juego de azar

El principio es muy simple basta con pulsar un solo botón. El niño puede jugar sin su ayuda.

Características:

- Sencillo y divertido juego en el tema de los delfines



Imagen 8: Juego de casino ofrecido para niños. En la descripción se informa de que está dirigido a un público de 4 a 8 años y que es un juego como una tragaperras. Igualmente se informa de los coloridos de los dibujos y la facilidad de uso, sin necesidad de la supervisión de un adulto.

## Conclusiones

Las aplicaciones disponibles en los diferentes repositorios de sistemas operativos ofrecen una gran variedad de juegos de azar similares a los que podemos encontrar en los salones de juego. La facilidad de acceso y la amplia variedad, ofrece a los usuarios un elenco casi infinito de juegos que, a pesar de escapar de la normativa del juego al no apostar dinero real de forma directa, los efectos que tiene sobre el usuario es el mismo que si lo hiciera en un local de juego.

El fenómeno de las "loot boxes" o "cajas botín" se basa en un sistema de recompensa variable similar al que se produce en los diferentes tipos de juego. El uso generalizado de este tipo de sistemas en los juegos on line tiene como consecuencia, por un lado, la banalización de micro pagos de carácter aleatorio como forma necesaria para promocionar en el juego, por otro, el riesgo que este tipo de conductas puede suponer como puerta de entrada para otro tipo de juegos de azar como las que son objeto de este informe. Es por ello que en algunos países ya se han prohibido estos sistemas y en otros han procedido a se regulación, entre lo que se incluye la probabilidad matemática de acierto. En nuestro país no consta regulación en esta materia, por lo que el Gobierno Central debería de interesarse por este fenómeno para que, previo análisis, se tomen las medidas legislativas oportunas.

Este tipo de aplicaciones dada su clasificación PEGI puede quedar fuera de los controles parentales que se instalen en los dispositivos, por lo que sería necesario que, por parte de los organismos competentes, se procediera a la revisión de las mismas en todas aquellas que tengan el descriptor "gambling" se proceda a elevar su clasificación a PEGI 18.

En lo referente a las aplicaciones infantiles, se ha observado como las mismas, a pesar de tener un público objetivo de corta edad, los juegos que en ellas se practican son más bien propias de las máquinas disponibles en cualquiera de los locales de juego. Tal como se ha expuesto en los párrafos anteriores, ello supone un riesgo para los menores de tan reducida edad. La modificación de la clasificación PEGI debería de servir para evitar este tipo de situaciones, no obstante, aquellas personas que ostenten la autoridad familiar de los menores deben velar porque hagan uso de juegos adaptados a su edad y madurez, con intendencia de los controles parentales que pueda tener instalados el dispositivo.

## 6. CONCLUSIONES Y PROPUESTAS.

### 6.1. CONCLUSIONES

La lectura de los largos folios que preceden a esta página debe servir al lector para poder extraer sus propias conclusiones respecto a todo lo plasmado, con suficientes fuentes de información para huir de posiciones maximalistas de sesgo ideológico, que puedan pretender tanto una radical prohibición de todo tipo de juego de azar y apuestas, como lo contrario, su libre expansión sin control normativo alguno.

En este informe especial de 2020, desde el Justiciazgo se ha entendido que junto al exhaustivo análisis ya realizado de toda la información recopilada, se pueden extraer las siguientes diez conclusiones:

**Primera.-** Pese a que diversos trabajos estadísticos y académicos han venido evidenciando la existencia de un amplio grupo de menores que tiene o ha tenido acceso a los juegos de azar y apuestas, tanto de forma presencial como on line, las inspecciones realizadas en relación a dicho fenómeno, en especial mediante la detección de presencia de menores en locales abiertos al público por las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad, y aún la pequeña muestra realizada desde el Justiciazgo en el desarrollo de este informe, no han constatado cuantitativamente dicho fenómeno. Pero, a pesar de no disponer de un indicador adecuado en el que se recojan correctamente los datos necesarios en relación con la problemática que nos ocupa, es públicamente evidente el crecimiento de situaciones de riesgo por el juego problemático y juego patológico, al igual que por el uso de videojuegos entre los menores, lo que requiere afrontar el problema transversalmente por las administraciones públicas.

La información obtenida de las encuestas, indicadores de admisión a tratamiento y estudios de investigación sobre este tipo de adicciones comportamentales es fundamental para elaborar estrategias preventivas y de intervención.

**Segunda.-** Desde las distintas administraciones aragonesas constatamos que se viene procediendo a afrontar el problema del juego en relación con los menores sin unas directrices transversales de coordinación desde el punto de vista educacional, sanitario y de servicios sociales, sin que hasta la fecha la "Comisión del juego" haya servido como órgano de coordinación en dichas políticas, debiendo ser la misma un instrumento que potencie la actuación de todas las administraciones implicadas (autonómicas, provinciales, comarcales y municipales), con la imprescindible participación de las muchas entidades privadas de toda índole que desde hace años vienen trabajando en el sector.

**Tercera.-** Las empresas del sector del juego de azar y apuestas realizan su actividad de forma lícita dentro del marco jurídico actual, manifestado, en relación con el juego en el ámbito de los menores que no es un colectivo de especial trascendencia económica, y al que normativamente les está impedido llegar. Sin embargo, se aprecian diversos mecanismos de captación inicial de futura clientela, ya desde edad muy temprana con máquinas del tipo A en locales infantiles, como mediante una publicidad muy agresiva con la utilización de referentes mediáticos vinculados a la juventud, y en especial al deporte. La cuestión no debe ser planteada sobre el beneficio que los menores pueden aportar al sector, que cabría aceptar es mínimo, sino el daño que esta supuestas diversión puede conllevar a los menores, que es lo que hay que evitar. Las exigencias que se establecen respecto a la actividad del sector privado deben tener una correlación en cuanto a las exigencias de acceso de menores al juego público y semipúblico, lo que hoy en día no se produce de forma adecuada.

**Cuarta.-** El juego de azar y las apuestas no son las únicas adicciones que pese al evidente daño que directa o potencialmente pueden producir en los ciudadanos, el Estado decide permitir, siendo las más importantes el tabaco y el alcohol, asumiendo el coste de la repercusiones de las posibles patologías que se produzcan como daño colateral por la aportación económica que los sectores producen en forma de

actividad económica -vía impuestos y tributos-, que como contrapartida deben llevar planes sanitarios de adicciones y de educación en la materia.

**Quinta.-** La utilización de términos como “juego responsable” traslada al cliente una posición de garante de su propio actuar. Términos como “juego ético”, tanto en la configuración de los juegos, pero también en su propio desarrollo y comercialización, deben tender desde un principio a evitar adicciones. Los casos en los que se produce una vinculación patológica con los juegos de azar y apuestas tiene consecuencias muy negativas para el menor afectado y su entorno familiar, con importantes costes en salud, educación, relaciones sociales y en ocasiones situaciones delictivas. El abordaje posterior requiere de servicios especializados en la atención al menor y su familia, y conlleva unos gastos que, en ocasiones, ni son públicos ni están al alcance de todas las familias, produciéndose también en este ámbito una discriminación por razones socioeconómicas.

**Sexta.-** Mecanismos como el sistema de auto prohibidos, hoy existente en Aragón se han mostrado adecuados para la protección de personas especialmente vulnerables, pero la realidad constata que el sistema de identificación de los ciudadanos registrados, presenta irregularidades incluso desde cuestiones tan simples como la detección en la entrada de los locales (donde igualmente debería procederse a la detección de posibles menores).

**Séptima.-** Las reformas en el marco jurídico aplicable a la regulación en Aragón de los juegos de azar y apuestas, dentro de sus competencias en juego presencial, hoy día en sede parlamentaria con la tramitación del anteproyecto de reforma de la ley aragonesa, se muestra como un adecuado escenario para que con la participación de todos los agentes implicados en el sector, y una vez que desde el Estado se ha procedido a una regulación de materias como la publicidad, se obtenga un marco jurídico que conjugue los intereses en juego, públicos y privados, pero sin olvidar que en el rango de edad de los menores el mayor interés de éstos no puede quebrar ante posturas mercantilistas o recaudatorias.

**Octava.-** Fiscalmente las arcas públicas aragonesas reciben del sector del juego y apuestas unos considerables ingresos, y el sector aporta a la economía aragonesa una fuente de riqueza, pero no se constata la existencia de un retorno de estas aportaciones a las labores de prevención, detección y tratamiento de adicciones, en especial en menores, lo que lleva a que sean otras fuentes de ingresos públicos las que deban acabar sirviendo para reparar el daño producido o en vías de producción.

**Novena.-** La labor de prevención o tratamiento de adicciones realizada casi de forma anecdótica en diversas áreas rurales aragonesas demuestra que la vinculación personal en estos entornos, tanto de los miembros de los servicios sociales fundamentalmente comarcales, como de la comunidad educativa y aún de los profesionales del sistema de salud, es la principal forma de afrontar transversalmente el inicio precoz de una actividad potencialmente adictiva, que en modo alguno comienza cuando nuestros menores cumplen dieciocho años.

**Décima.-** En el análisis de los programas existentes en el ámbito educativo aragonés se constata la escasa potenciación de programas específicos en la materia de acceso a juegos de azar y apuestas, sin que en los Planes de Acción Tutorial, cuyo objetivo debe ser orientar al alumnado en su proceso de aprendizaje y desarrollo personal, se trate a lo largo de los últimos años de primaria y primero de la ESO el tema de las adicciones a los juegos de azar.

## 6.2 PROPUESTAS DEL JUSTICIA DE ARAGÓN

Es labor del Justiciazgo con la realización de sus informes especiales, como el que nos ocupa, aportar desde su *autoritas* aquello que considera puede servir de mejora para la convivencia ciudadana, de apoyo a la toma de decisiones administrativas y al legislador en su labor. Pero también debe servir para crear una conciencia social en torno a un problema concreto y que sea la propia sociedad desde la autorreflexión la

que pueda extraer del trabajo del Justiciazgo aquello que, individual o colectivamente, le permita tomar las decisiones apropiadas que le puedan afectar.

**Primera.-** El interés superior del menor debe llevar a que en la regulación normativa de los juegos de azar y las apuestas con competencia autonómica aragonesa, se recoja expresamente un régimen de protección de este colectivo en evitación de futuras adicciones que nacen en esta edad temprana. Deberán ser las Cortes de Aragón en el proceso parlamentario de la reforma de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, las que canalicen los instrumentos en dicha norma tendentes a ello. Las aportaciones que este informe especial contiene deberán ser objeto de estudio y, en su caso, de integración en la norma.

**Segunda.-** La "Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón" debe ser el instrumento jurídico que permita una actuación transversal de participación, estudio y análisis de la problemática del sector, debiendo servir las participaciones que en ella se produzcan por partes de sus integrantes ( con ampliación a miembros de las entidades locales y entidades privadas y públicas vinculadas con la acción directa en el sector de prevención y tratamiento de adicciones), como punto de reflexiones de futuras propuestas de actuación.

**Tercera.-** Debido a la evolución del fenómeno de las adicciones la encuesta Nacional sobre Adicciones 2017-2024 y el III Plan de Adicciones de la Comunidad Autónoma de Aragón, recogen por primera vez en su campo de actuación adicciones comportamentales, con especial énfasis en el juego de apuestas presencial y on line, pero también de videojuegos y otras adicciones a través de las nuevas tecnologías. Ello implica que el sistema sanitario deba adaptarse a las nuevas necesidades de la población promoviendo hábitos de vida saludables y adecuando la red asistencial a la atención de nuevas adicciones. Estos cambios hacen necesario la elaboración de un programa de prevención de este tipo de adicciones comportamentales en el ámbito de los menores, que mediante una coordinación interdepartamental, se aplique en el ámbito sanitario, educativo, comunitario y familiar.

**Cuarta.-** Es una decisión político-social aceptar la existencia de actividades más o menos dañinas en una sociedad, pero que aportan riqueza económica a la misma. Pero ello exige trasladar a la sociedad el coste que supone, no solo económico, sino también social, siendo preciso que desde el Gobierno de Aragón se proceda a una correcta identificación de los ingresos reales que el sector produce y el valor del coste que supone aceptar los posibles daños que ocasiona.

**Quinta.-** Como en tantas otras ocasiones no es únicamente la administración, ni tan siquiera el sector empresarial, tanto el puramente privado como el público o semipúblico, el responsable de las posibles consecuencias del juego en nuestros menores. Se aprecia una falta de toma de conciencia colectiva sobre la importancia del problema, a lo que está contribuyendo un modelo social y familiar tolerante desde la creencia que todo lo tecnológico es positivo. Prácticas de compras por parte de padres a sus hijos menores de juegos de premio inmediato deben ser radicalmente erradicadas de una normal relación paternofamiliar.

**Sexta.-** La zonificación como instrumento municipal de actuación urbanística que no conculca el derecho comunitario de libre prestación de servicios, en supuestos de intereses de especial protección, puede ser un instrumento que permita una adecuada distribución de los centros de juego en zonas de nula influencia en entornos infantiles y juveniles, evitando una aproximación precoz a dicha actividad en las especiales edades de formación de nuestros menores.

**Séptima.-** Recomendar, a la vista de la incidencia que la nueva normativa estatal en materia de publicidad y patrocinio del juego puede tener en el deporte profesional aragonés, la adopción de medidas de apoyo de los poderes públicos autonómicos a tan importante actividad social y económica, creadora de principios básicos y ejemplarizantes para nuestros menores. Se deberá compensar o paliar los costes económicos derivados para este sector por la aplicación de las nuevas limitaciones en publicidad, favoreciendo con ello la desvinculación de la actividad del juego de azar con el deporte.

**Octava.-** La Atención Primaria como puerta de entrada al sistema sanitario debe ser capaz de realizar intervenciones de información, valoración y derivación en su caso a los recursos especializados, en especial, dentro de la atención asistencial a las nuevas adicciones respecto de la Red de salud mental, con la elaboración de un protocolo de diagnóstico precoz de la ludopatía y trastorno por videojuegos, adaptado a las últimas evidencias científicas.

Para poder ejecutar los objetivos y actuaciones establecidos en la Estrategia Nacional sobre Adicciones y el III Plan de Adicciones de la Comunidad Autónoma de Aragón, deberán implementarse los recursos presupuestarios necesarios, que permitan incrementar los recursos terapéuticos o de atención a los menores para procesos de desvinculación del juego patológico, con medios humanos y materiales adecuados y sostenibles en el tiempo, y con un especial desarrollo en el ámbito rural aragonés.

**Novena.-** Resulta procedente cambiar mucha de la terminología complaciente que se viene utilizando en el sector. No es lo mismo "juego responsable" que "juego ético", debiéndose huir de conceptos como el "juego es siempre ocio". La diferencia entre el juego en educación como instrumento de aprendizaje nada tiene que ver con una adicción conductual que puede conllevar riesgos específicos y constatables para quienes la practican, sobre todo en el periodo de formación de la personalidad.

**Décima.-** La mucha y buena labor de investigación en la materia de juego y menores que desde equipos específicos de investigación de nuestra Universidad, o por aragoneses en la diáspora, se viene en los últimos años produciendo, es un activo que nuestra sociedad debe saber valorar y aplicar, potenciando su trabajo y aprovechando la transferencia de conocimientos que vienen produciendo en favor del bien común.

Actualizar los conocimientos en materia de adicciones comportamentales mediante la formación de los profesionales que trabajan en este campo es esencial para mejorar las intervenciones de prevención y tratamiento.

**7. ANEXOS**  
**ANEXO I**

**DATOS DE LA POBLACIÓN ARAGONESA MENOR DE 18 AÑOS FACILITADOS POR IAEST**

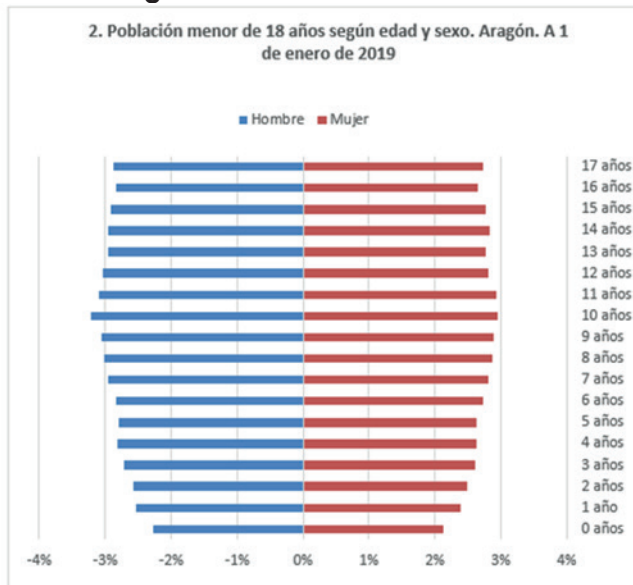
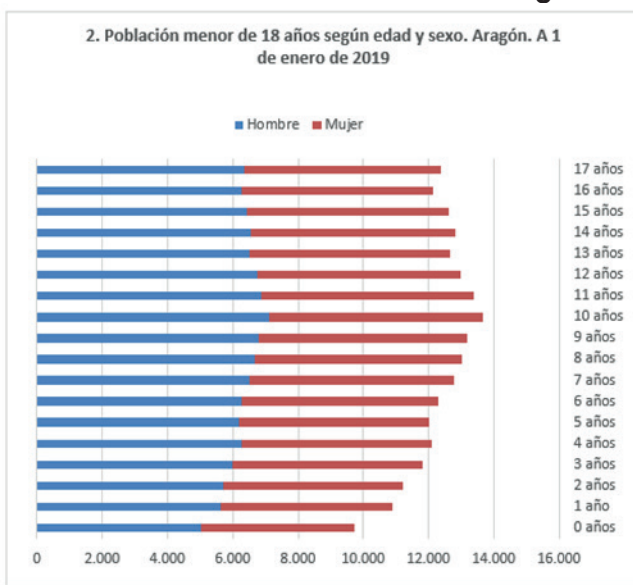
Contamos en este apartado con los datos facilitados por el IAEST actualizados a fecha 02 de marzo de 2020. Se trata de datos elaborados por el propio IAEST a partir del Padrón Municipal de Habitantes del Instituto Nacional de Estadística (INE). En todas las tablas y gráficos que incluiremos a continuación los datos están referidos a la fecha de 1 de enero de 2019.

**Población menor de 18 años según edad y sexo. Aragón. A 1 de enero de 2019**

	Ambos Sexos	Hombre	Mujer
<b>De 0 a 17 años</b>	<b>221.653</b>	<b>113.900</b>	<b>107.753</b>
0 años	9.744	5.024	4.720
1 año	10.896	5.618	5.278
2 años	11.216	5.716	5.500
3 años	11.795	5.997	5.798
4 años	12.084	6.254	5.830
5 años	12.028	6.199	5.829
6 años	12.312	6.256	6.056
7 años	12.769	6.529	6.240
8 años	13.017	6.660	6.357
9 años	13.174	6.778	6.396
10 años	13.663	7.112	6.551
11 años	13.362	6.868	6.494
12 años	12.991	6.741	6.250
13 años	12.656	6.529	6.127
14 años	12.835	6.545	6.290
15 años	12.598	6.450	6.148
16 años	12.130	6.271	5.859
17 años	12.383	6.353	6.030

Fuente: Elaborado por el Instituto aragonés de Estadística a partir del Padrón Municipal de Habitantes. INE.

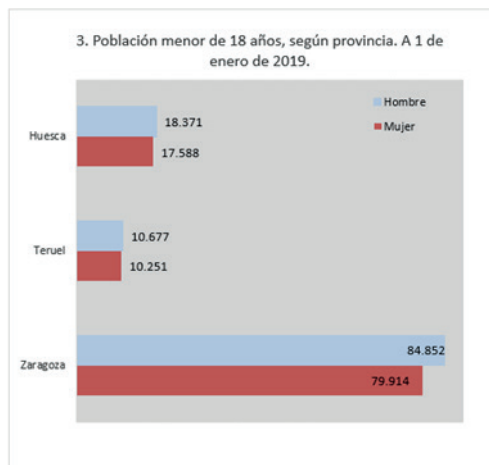
**Población menor de 18 años según edad y sexo en Aragón. A 1 de enero de 2019**



### Población menor de 18 años, según provincia. A 1 de enero de 2019

	Ambos Sexos	Hombre	Mujer
<b>Aragón</b>	<b>221.653</b>	<b>113.900</b>	<b>107.753</b>
Huesca	35.959	18.371	17.588
Teruel	20.928	10.677	10.251
Zaragoza	164.766	84.852	79.914

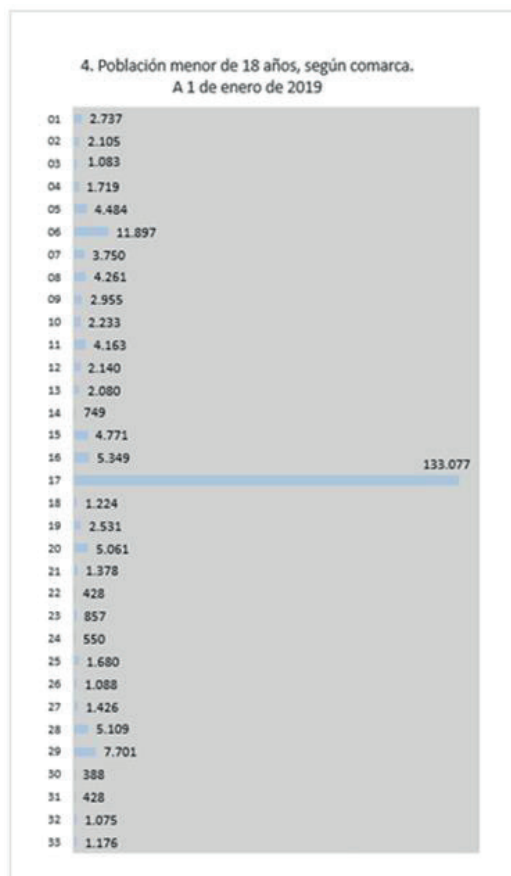
Fuente: Elaborado por el Instituto aragonés de Estadística a partir del Padrón Municipal de Habitantes. INE.



### Población menor de 18 años, según comarcas. A 1 de enero de 2019

	Ambos Sexos	Hombre	Mujer
<b>Aragón</b>	<b>221.653</b>	<b>113.900</b>	<b>107.753</b>
01 La Jacetania	2.737	1.325	1.412
02 Alto Gállego	2.105	1.056	1.049
03 Sobrarbe	1.083	589	494
04 La Ribagorza	1.719	908	811
05 Cinco Villas	4.484	2.289	2.195
06 Hoya de Huesca / Plana de Uesca	11.897	5.964	5.933
07 Somontano de Barbastro	3.750	1.886	1.864
08 Cinca Medio	4.261	2.246	2.015
09 La Litera / La Litera	2.955	1.591	1.364
10 Los Monegros	2.233	1.171	1.062
11 Bajo Cinca / Baix Cinca	4.163	2.123	2.040
12 Tarazona y el Moncayo	2.140	1.144	996
13 Campo de Borja	2.080	1.115	965
14 Aranda	749	391	358
15 Ribera Alta del Ebro	4.771	2.488	2.283
16 Valdejalón	5.349	2.796	2.553
17 Central	133.077	68.344	64.733
18 Ribera Baja del Ebro	1.224	639	585
19 Bajo Aragón-Caspe / Baix Aragó-Casp	2.531	1.345	1.186
20 Comunidad de Calatayud	5.061	2.657	2.404
21 Campo de Cariñena	1.378	645	733
22 Campo de Belchite	428	218	210
23 Bajo Martín	857	429	428
24 Campo de Daroca	550	293	257
25 Jiloca	1.680	862	818
26 Cuencas Mineras	1.088	559	529
27 Andorra-Sierra de Arcos	1.426	714	712
28 Bajo Aragón	5.109	2.591	2.518
29 Comunidad de Teruel	7.701	3.963	3.738
30 Maestrazgo	388	205	183
31 Sierra de Albarracín	428	229	199
32 Gúdar-Javalambre	1.075	542	533
33 Matarraña / Matarranya	1.176	583	593

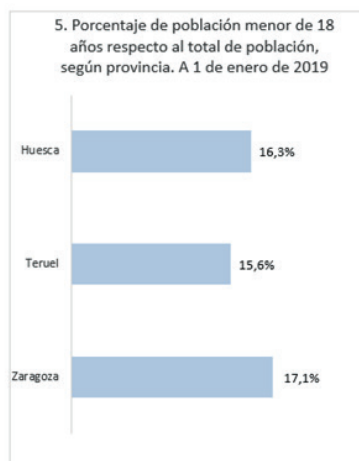
Fuente: Elaborado por el Instituto aragonés de Estadística a partir del Padrón Municipal de Habitantes. INE.



**Porcentaje de población menor de 18 años respecto al total de la población, según provincia. A 1 de enero de 2019**

	<b>Menor de 18 años</b>	<b>Total población</b>	<b>% población menor de 18 años</b>
<b>Aragón</b>	<b>221.653</b>	<b>1.319.290</b>	<b>16,8%</b>
Huesca	35.959	220.460	16,3%
Teruel	20.928	134.137	15,6%
Zaragoza	164.766	964.693	17,1%

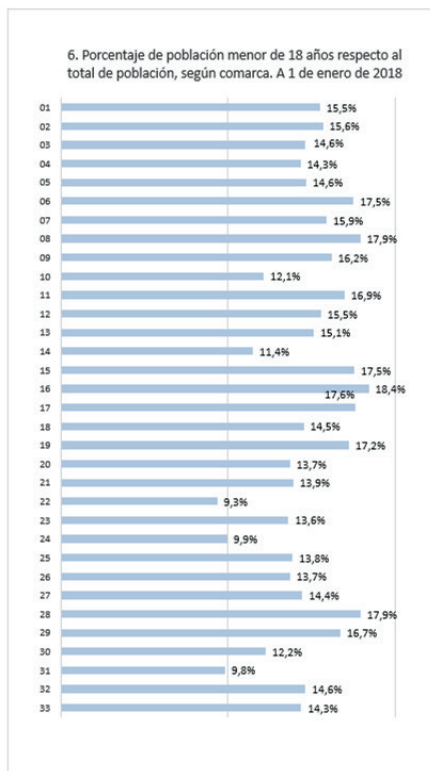
Fuente: Elaborado por el Instituto aragonés de Estadística a partir del Padrón Municipal de Habitantes. INE.



**Porcentaje de población menor de 18 años respecto al total de la población, según comarca. A 1 de enero de 2019**

	Menor de 18 años	Total población	% población menor de 18 años
<b>Aragón</b>	<b>221.653</b>	<b>1.319.290</b>	<b>16,8%</b>
01 La Jacetania	2.737	17.704	15,5%
02 Alto Gállego	2.105	13.462	15,6%
03 Sobrarbe	1.083	7.441	14,6%
04 La Ribagorza	1.719	12.015	14,3%
05 Cinco Villas	4.484	30.622	14,6%
06 Hoya de Huesca / Plana de Uesca	11.897	68.076	17,5%
07 Somontano de Barbastro	3.750	23.647	15,9%
08 Cinca Medio	4.261	23.829	17,9%
09 La Litera / La Litera	2.955	18.293	16,2%
10 Los Monegros	2.233	18.447	12,1%
11 Bajo Cinca / Baix Cinca	4.163	24.589	16,9%
12 Tarazona y el Moncayo	2.140	13.792	15,5%
13 Campo de Borja	2.080	13.776	15,1%
14 Aranda	749	6.544	11,4%
15 Ribera Alta del Ebro	4.771	27.233	17,5%
16 Valdejalón	5.349	29.095	18,4%
17 Central	133.077	756.291	17,6%
18 Ribera Baja del Ebro	1.224	8.450	14,5%
19 Bajo Aragón-Caspe / Baix Aragó-Casp	2.531	14.721	17,2%
20 Comunidad de Calatayud	5.061	37.036	13,7%
21 Campo de Cariñena	1.378	9.940	13,9%
22 Campo de Belchite	428	4.595	9,3%
23 Bajo Martín	857	6.307	13,6%
24 Campo de Daroca	550	5.555	9,9%
25 Jiloca	1.680	12.153	13,8%
26 Cuencas Mineras	1.088	7.960	13,7%
27 Andorra-Sierra de Arcos	1.426	9.890	14,4%
28 Bajo Aragón	5.109	28.563	17,9%
29 Comunidad de Teruel	7.701	46.151	16,7%
30 Maestrazgo	388	3.177	12,2%
31 Sierra de Albarracín	428	4.377	9,8%
32 Gúdar-Javalambre	1.075	7.363	14,6%
33 Matarraña / Matarranya	1.176	8.196	14,3%

Fuente: Elaborado por el Instituto aragonés de Estadística a partir del Padrón Municipal de Habitantes. INE.



**Evolución de la población menor de 18 años en Aragón**

	Menor de 18 años	Total población	% población menor de 18 años
1998	192.958	1.161.608	16,6%
1999	188.117	1.169.795	16,1%
2000	187.802	1.187.179	15,8%
2001	184.972	1.198.017	15,4%
2002	187.084	1.215.884	15,4%
2003	189.747	1.230.090	15,4%
2004	192.398	1.249.584	15,4%
2005	195.665	1.269.027	15,4%
2006	198.044	1.277.471	15,5%
2007	202.174	1.296.655	15,6%
2008	208.891	1.326.918	15,7%
2009	215.014	1.345.473	16,0%
2010	218.278	1.347.095	16,2%
2011	219.575	1.346.293	16,3%
2012	221.644	1.349.467	16,4%
2013	222.097	1.347.150	16,5%
2014	219.936	1.325.385	16,6%
2015	219.430	1.317.847	16,7%
2016	218.971	1.308.563	16,7%
2017	220.241	1.308.750	16,8%
2018	220.588	1.308.728	16,9%
2019	221.653	1.319.290	16,8%

Fuente: Elaborado por el Instituto aragonés de Estadística a partir del Padrón Municipal de Habitantes. INE.



**ANEXO II****DISTANCIAS DE CENTROS EDUCATIVOS – SALONES DE JUEGO**

En este cuadro elaborado por el Instituto Geográfico de Aragón (IGEAR), las distancias están expresadas en metros y tomadas en línea recta sobre proyección en mapa desde los salones de juego a los centros de enseñanza.

Puesto que la terminología del artículo 15 del Anteproyecto resulta imprecisa en lo que se refiere a qué es un centro de enseñanza, en este informe, además de los colegios o institutos de secundaria, aparecen los centros de Formación Profesional, Centros de Educación de Adultos o Escuelas Oficiales de idiomas, porque en ellos se imparte formación reglada.

El actual Anteproyecto recoge que “no podrán concederse nuevas autorizaciones de apertura o de ampliación de locales de juego a 300 metros de las áreas de influencia de centro escolares y otros lugares de afluencia juvenil, medidos desde el centro de la entrada principal del establecimiento de juego autorizado y siguiendo el eje vertical más corto de dominio público.

Para mayor utilidad, se resaltan con el siguiente código de color:

Distancia de menos de 100 metros
Distancia de 100 a 250 metros
Distancia de más de 250 metros

**PROVINCIA DE HUESCA**

LOCALIDAD	NOMBRE CENTRO ENSEÑANZA	TIPO CENTRO	CENTRO DE JUEGO	TIPO	DISTANCIA METROS
Barbastro	Alto Aragón	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 213	salón	143
			LOCAL DE JUEGO 180	salón	449
	La Merced	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 178	salón	403
	San José De Calasanz	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 178	salón	152
			LOCAL DE JUEGO 180	salón	376
	Hermanos Argensola	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 231	salón	143
			LOCAL DE JUEGO 180	salón	449
	Martínez Vargas	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 178	salón	488
	Pedro I	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 213	salón	95
			LOCAL DE JUEGO 178	salón	217
			LOCAL DE JUEGO 178	salón	412
	Somontano	Centro Público de Educación de Personas Adultas (Presen)	LOCAL DE JUEGO 213	salón	298
	E.O.I Río Vero	Escuela Oficial de Idiomas (EOI)	LOCAL DE JUEGO 178	salón	426
	ESCUELA DE MÚSICA	Escuela Pública de Música y/o Danza	LOCAL DE JUEGO 178	salón	187
			LOCAL DE JUEGO 180	salón	239
ENCANTARIA	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 213	salón	322	
		LOCAL DE JUEGO 180	salón	389	

LOCALIDAD	NOMBRE CENTRO ENSEÑANZA	TIPO DE CENTRO	CENTRO JUEGO	TIPO	DISTANCIA METROS
Binéfar	Virgen Del Romeral	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 181	salón	197
			LOCAL DE JUEGO 15	local de apuestas	238
			LOCAL DE JUEGO 182	salón	416
	Escuela de Música	Escuela Pública de Música y/o Danza	LOCAL DE JUEGO 15	local de apuestas	82
			LOCAL DE JUEGO 182	salón	105
			LOCAL DE JUEGO 181	salón	192
	Sierra De San Quílez	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 182	salón	390
			LOCAL DE JUEGO 15	local de apuestas	444
	CONCEPCIÓN BAÑERES	Escuela de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 181	salón	321
LOCAL DE JUEGO 15			local de apuestas	411	

LOCALIDAD	NOMBRE CENTRO ENSEÑANZA	TIPO DE CENTRO	CENRO DE JUEGO	TIPO	DISTANCIA METROS
Fraga	Miguel Servet	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 187	salón	200
	San José De Calasanz	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 195	salón	202
			LOCAL DE JUEGO 184	salón	203
			LOCAL DE JUEGO 186	salón	230
	Santa Ana	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 195	salón	481
	Ramón J. Sender	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 186	salón	160
			LOCAL DE JUEGO 184	salón	332
			LOCAL DE JUEGO 195	salón	354
	Bajo Cinca	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 195	salón	244
			LOCAL DE JUEGO 184	salón	443
	Instituto Musical Comarcal	Escuela Pública de Música y/o Danza	LOCAL DE JUEGO 187	salón	92
	Bajo Cinca	Centro Público de Educación de Personas Adultas (Presenc	LOCAL DE JUEGO 186	salón	160
			LOCAL DE JUEGO 184	salón	332
			LOCAL DE JUEGO 195	salón	354
	Extensión De La E.O.I.	Escuela Oficial de Idiomas (EOI)	LOCAL DE JUEGO 186	salón	160
			LOCAL DE JUEGO 184	salón	332
			LOCAL DE JUEGO 195	salón	354
	XIQUETS	Escuela de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 184	salón	71
			LOCAL DE JUEGO 186	salón	255
			LOCAL DE JUEGO 195	salón	276
LOCAL DE JUEGO 185			salón	415	
Fraga III	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 195	salón	477	
		LOCAL DE JUEGO 185	salón	480	

LOCALIDAD	NOMBRE CENTRO ENSEÑANZA	TIPO DE CENTRO	CENTRO DE JUEGO	TIPO	DISTANCIA METROS
Graus	Joaquín Costa	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 217	salón	41
			LOCAL DE JUEGO 217	salón	220
			LOCAL DE JUEGO 217	salón	205

LOCALIDAD	NOMBRE CENTRO ENSEÑANZA	TIPO DE CENTRO	CENTRO DE JUEGO	TIPO	DISTANCIA METROS
Huesca	Juan XXIII	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 27	bingo	489
	Pío XII	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 170	salón	491
	Sancho Ramírez	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 171	salón	81
	Santa Ana	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 27	bingo	300
	Salesiano San Bernardo	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 27	bingo	449
	Santa Rosa	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 27	bingo	483
	San Viator	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 27	bingo	153
	Ramón Y Cajal	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 27	bingo	182
	Sierra De Guara	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 171	salón	215
			LOCAL DE JUEGO 170	salón	454
	El Parque	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 27	bingo	201
	Altoaragón	Centro Privado de Educación Secundaria	LOCAL DE JUEGO 27	bingo	483
	Lucas Mallada	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 171	salón	95
			LOCAL DE JUEGO 170	salón	454
	Alfred	Centro Privado de Formación Profesional Específica	LOCAL DE JUEGO 27	bingo	365
			LOCAL DE JUEGO 171	salón	467
	Miguel Hernández	Centro Público de Educación de Personas Adultas (Presenc	LOCAL DE JUEGO 171	salón	392
	Conservatorio Profesional De Música	Conservatorio de Música o Danza	LOCAL DE JUEGO 170	bingo	383
	Escuela De Arte	Escuela de Arte	LOCAL DE JUEGO 27	salón	88
	Las Ocas	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 27	bingo	288
			LOCAL DE JUEGO 171	salón	494
	CLUB MINNIE	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 170	salón	247
			LOCAL DE JUEGO 171	salón	369
	ESCRBCA-Huesca	Escuela Superior de Artes Plásticas y Diseño	LOCAL DE JUEGO 27	bingo	284
	ACEP ARAGÓN - HUESCA	Centro Privado de Formación Profesional Específica	LOCAL DE JUEGO 27	bingo	436
	PARCHÍS	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 171	salón	299
	LAS PAJARITAS	Escuela de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 27	bingo	383

LOCALIDAD	NOMBRE CENTRO ENSEÑANZA	TIPO DE CENTRO	NOMBRE CENTRO DE JUEGO	TIPO DE CENTRO	DISTANCIA METROS
Jaca	San Juan De La Peña	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 16	local de apuestas	358
			LOCAL DE JUEGO 24	bingo	385
	Escuelas Pías	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 24	Bingo	479
	Santa María	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 24	bingo	176
			LOCAL DE JUEGO 16	local de apuestas	261
			LOCAL DE JUEGO 225	salón	333
	Domingo Miral	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 16	local de apuestas	206
			LOCAL DE JUEGO 24	bingo	216
			LOCAL DE JUEGO 225	salón	400
	Extensión De E.O.I.	Escuela Oficial de Idiomas (EOI)	LOCAL DE JUEGO 16	local de apuestas	252
			LOCAL DE JUEGO 24	bingo	256
			LOCAL DE JUEGO 225	salón	442
	DE JACA	Escuela de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 172	salón	248

LOCALIDAD	NOMBRE CENTRO ENSEÑANZA	TIPO DE CENTRO	NOMBRE CENTRO DE JUEGO	TIPO	DISTANCIA METROS
Monzón	Joaquín Costa	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 174	salón	153
	Joaquín Costa Santa Ana	Colegio Público Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 175	salón	162
			LOCAL DE JUEGO 176	salón	309
			LOCAL DE JUEGO 176	salón	220
	Santa Ana Minte	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 175	salón	389
			LOCAL DE JUEGO 174	salón	356
	Minte Aragón	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 175	salón	428
			LOCAL DE JUEGO 174	salón	361
	Aragón Cinca Medio	Colegio Público Centro Público de Educación de Personas Adultas (Presenc	LOCAL DE JUEGO 175	salón	392
			LOCAL DE JUEGO 176	salón	443
			LOCAL DE JUEGO 174	salón	272
	Cinca Medio	Centro Público de Educación de Personas Adultas (Presenc	LOCAL DE JUEGO 175	salón	351

LOCALIDAD	NOMBRE CENTRO ENSEÑANZA	TIPO DE CENTRO	CENTRO DE JUEGO	TIPO DE CENTRO	DISTANCIA METROS
Sabiñánigo	Montecorona	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 177	salón	320
			LOCAL DE JUEGO 239	salón	455
	Santa Ana	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 177	salón	14
			LOCAL DE JUEGO 239	salón	262

	San Alberto Magno	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 177	salón	103
			LOCAL DE JUEGO 239	salón	370
	Conservatorio Elemental De Música	Conservatorio de Música o Danza	LOCAL DE JUEGO 239	salón	386
	Alto Gállego	Centro Público de Educación de Personas Adultas (Presenc	LOCAL DE JUEGO 239	salón	141
			LOCAL DE JUEGO 177	salón	150
	E.O.I. De Sabiñánigo	Escuela Oficial de Idiomas (EOI)	LOCAL DE JUEGO 239	salón	375
			LOCAL DE JUEGO 177	salón	454
	CARDELINA	Escuela de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 239	salón	265
LOCAL DE JUEGO 177			salón	299	

LOCALIDAD	NOMBRE CENTRO ENSEÑANZA	TIPO DE CENTRO	CENTRO DE JUEGO	TIPO	DISTANCIA METROS
Sariñena	La Laguna	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 228	salón	423
	Monegros-Gaspar Lax	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 228	salón	364
	Monegros	Centro Público de Educación de Personas Adultas (Presenc	LOCAL DE JUEGO 228	salón	490

LOCALIDAD	NOMBRE CENTRO ENSEÑANZA	TIPO DE CENTRO	CENTRO DE JUEGO	TIPO	DISTANCIA METROS
Tamarite de Litera	Litera	Centro Público de Educación de Personas Adultas (Presenc	LOCAL DE JUEGO 247	salón	234
	La Melusa	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 247	salón	365
	EL TAMARINDO	Escuela de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 247	salón	280

## PROVINCIA DE TERUEL

LOCALIDAD	NOMBRE CENTRO ENSEÑANZA	TIPO DE CENTRO	NOMBRE CENTRO DE JUEGO	TIPO	DISTANCIA METROS
Alcañiz	Emilio Diaz	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 158	salón	382
	San Valero	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 157	salón	81
			LOCAL DE JUEGO 158	salón	299
			LOCAL DE JUEGO 243	salón	478
	La Inmaculada	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 157	salón	128
			LOCAL DE JUEGO 158	salón	388
	Juan Lorenzo Palmireno	Escuela de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 158	salón	74
			LOCAL DE JUEGO 157	salón	213
	Conservatorio Profesional De Música	Conservatorio de Música o Danza	LOCAL DE JUEGO 157	salón	104
			LOCAL DE JUEGO 158	salón	358
			LOCAL DE JUEGO 243	salón	433
	E.O.I. De Alcañiz	Escuela Oficial de Idiomas (EOI)	LOCAL DE JUEGO 157	salón	288
			LOCAL DE JUEGO 158	salón	473

	Virgen De Pueyos	Escuela Pública de Música y/o Danza	LOCAL DE JUEGO 158	salón	34
			LOCAL DE JUEGO 157	salón	317
	Bajo Aragón	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 157	salón	288
			LOCAL DE JUEGO 158	salón	473
	VEO-VEO	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 158	salón	480
	C.P. Juan Sobrarias	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 243	salón	207
	SOLETES	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 157	salón	176
			LOCAL DE JUEGO 158	salón	438
	Juan Lorenzo Palmireno	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 158	salón	74
			LOCAL DE JUEGO 157	salón	213
	LA SELVETA	Escuela de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 157	salón	273
			LOCAL DE JUEGO 158	salón	469
BAJO ARAGÓN	Centro Público Integrado de Formación Profesional	LOCAL DE JUEGO 157	salón	288	
		LOCAL DE JUEGO 158	salón	473	

LOCALIDAD	NOMBRE CENTRO ENSEÑANZA	TIPO DE CENTRO	CENTRO DE JUEGO	TIPO	DISTANCIA METROS
Andorra	Juan Ramón Alegre	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 204	salón	434
			LOCAL DE JUEGO 214	salón	444
	Gloria Fuertes	Colegio Público de Educación Especial	LOCAL DE JUEGO 204	salón	434
			LOCAL DE JUEGO 214	salón	444
	Universidad Popular De Andorra	Escuela Pública de Música y/o Danza	LOCAL DE JUEGO 204	salón	184
			LOCAL DE JUEGO 214	salón	456
	Pablo Serrano	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 214	salón	226
			LOCAL DE JUEGO 204	salón	453
	C.P.E.P.A. De Andorra	Centro Público de Educación de Personas Adultas (Presenc	LOCAL DE JUEGO 204	salón	192
			LOCAL DE JUEGO 214	salón	474
LA MALENA	Escuela de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 204	salón	404	

LOCALIDAD	NOMBRE CENTRO ENSEÑANZA	TIPO DE CENTRO	CENTRO DE JUEGO	TIPO	DISTANCIA METROS
Calamocha	Valle Del Jiloca	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 242	salón	143
	Extensión De E.O.I.	Escuela Oficial de Idiomas (EOI)	LOCAL DE JUEGO 242	salón	143

LOCALIDAD	NOMBRE CENTRO ENSEÑANZA	TIPO DE CENTRO	CENTRO DE JUEGO	TIPO	DISTANCIA METROS
Teruel	La Salle-San José	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 13	local de apuestas	262
			LOCAL DE JUEGO 248	salón	263
			LOCAL DE JUEGO 206	salón	325
	Pierres Vedel	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 212	salón	462
	Miguel Vallés	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 212	salón	120
Las Anejas	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 244	salón	297	

Victoria Diez	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 196	salón	386
		LOCAL DE JUEGO 206	salón	396
La Purísima Y Santos Mártires	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 212	salón	192
Santa Emerenciana	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 196	salón	246
		LOCAL DE JUEGO 206	salón	248
		LOCAL DE JUEGO 13	local de apuestas	404
Segundo De Chomón	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 244	salón	374
VEGA DEL TURIA	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 212	salón	342
Francés De Aranda	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 244	salón	385
La Arboleda	Colegio Público de Educación Especial	LOCAL DE JUEGO 244	salón	385
Ensanche	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 13	local de apuestas	484
		LOCAL DE JUEGO 203	salón	498
Escuela De Arte De Teruel	Escuela de Arte	LOCAL DE JUEGO 212	salón	334
Isabel De Segura	Centro Público de Educación de Personas Adultas (Presenc	LOCAL DE JUEGO 244	salón	43
Conservatorio Profesional de Música de Teruel	Conservatorio de Música o Danza	LOCAL DE JUEGO 212	salón	438
La Fuenfresca	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 248	salón	446
Escuela Oficial De Idiomas	Escuela Oficial de Idiomas (EOI)	LOCAL DE JUEGO 196	salón	246
		LOCAL DE JUEGO 206	salón	248
		LOCAL DE JUEGO 13	local de apuestas	404
Escuela Sup. De Hostelería De Aragón	Centro Privado de Formación Profesional Específica	LOCAL DE JUEGO 212	salón	328
El Ensanche	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 13	local de apuestas	494
EXTENSIÓN DE ESCUELA SUPERIOR DE DISEÑO	Escuela Superior de Artes Plásticas y Diseño	LOCAL DE JUEGO 212	salón	334
DUMBO	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 244	salón	338
Ciudad de Teruel	Escuela Pública de Música y/o Danza	LOCAL DE JUEGO 244	salón	489

LOCALIDAD	NOMBRE CENTRO ENSEÑANZA	TIPO DE CENTRO	NOMBRE CENTRO DE JUEGO	TIPO	DISTANCIA METROS
Torrecilla De Alcañiz	DE TORRECILLA DE ALCANIZ	Escuela de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 243	salón	278
			LOCAL DE JUEGO 157	salón	318

## PROVINCIA DE ZARAGOZA

LOCALIDAD	NOMBRE CENTRO ENSEÑANZA	TIPO DE CENTRO	NOMBRE CENTRO DE JUEGO	TIPO DE CENTRO	DISTANCIA METROS
Alagón	Alaún	Centro Privado de Educación de Personas Adultas (Presenc	LOCAL DE JUEGO 232	salón	353

	Alaún	Centro Privado de Formación Profesional Específica	LOCAL DE JUEGO 232	salón	353
	Miguel Arnaudás	Escuela Pública de Música y/o Danza	LOCAL DE JUEGO 232	salón	313
	JOTA ARAGONESA	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 232	salón	397

LOCALIDAD	NOMBRE CENTRO ENSEÑANZA	TIPO DE CENTRO	NOMBRE CENTRO DE JUEGO	TIPO DE CENTRO	DISTANCIA METROS
La Almunia de Doña Godina	C.E.I.P. Nertóbriga	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 189	salón	472
	Salesianos Laviaga-Castillo	Centro Privado de Educación Secundaria	LOCAL DE JUEGO 246	salón	225
	Salesianos Laviaga-Castillo	Centro Privado de Educación Secundaria	LOCAL DE JUEGO 189	salón	331
	C.P.E.P.A. de La Almunia de Doña Godina	Centro Público de Educación de Personas Adultas (Presenc	LOCAL DE JUEGO 189	salón	142
			LOCAL DE JUEGO 246	salón	393
	ESCUELA DE MÚSICA	Escuela Pública de Música y/o Danza	LOCAL DE JUEGO 246	salón	245
DE LA ALMUNIA DE DOÑA GODINA	Escuela de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 189	salón	127	
		LOCAL DE JUEGO 246	salón	327	

LOCALIDAD	NOMBRE CENTRO ENSEÑANZA	TIPO DE CENTRO	CENTRO DE JUEGO	TIPO	DISTANCIA METROS
Borja	Campo De Borja	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 202	salón	105
	Santa Ana	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 202	salón	104
	Juan De Lanuza	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 202	salón	359
	BALTASAR GONZÁLEZ	Escuela de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 202	salón	497

LOCALIDAD	NOMBRE CENTRO ENSEÑANZA	TIPO DE CENTRO	CENTRO JUEGO	TIPO	DISTANCIA METROS
Calatayud	Francisco De Goya	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 156	salón	329
			LOCAL DE JUEGO 15	salón	430
	Salvador Minguijón	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 201	salón	346
			LOCAL DE JUEGO 243	salón	475
	Santa Ana	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 15	salón	225
			LOCAL DE JUEGO 156	salón	235
			LOCAL DE JUEGO 249	salón	391
			LOCAL DE JUEGO 131	salón	419
	IES Leonardo de Chabacier	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 15	salón	278
			LOCAL DE JUEGO 131	salón	348
			LOCAL DE JUEGO 249	salón	431
	Academia Izquierdo	Centro Privado de Formación Profesional Específica	LOCAL DE JUEGO 131	salón	87
			LOCAL DE JUEGO 249	salón	144
			LOCAL DE JUEGO 15	salón	330
			LOCAL DE JUEGO 156	salón	479
	Marco Valerio Marcial	Centro Público de Educación de Personas Adultas (Presenc	LOCAL DE JUEGO 156	salón	193
LOCAL DE JUEGO 249			salón	251	

			LOCAL DE JUEGO 131	salón	347
			LOCAL DE JUEGO 15	salón	414
	E.O.I. De Calatayud	Escuela Oficial de Idiomas (EOI)	LOCAL DE JUEGO 156	salón	193
			LOCAL DE JUEGO 249	salón	251
			LOCAL DE JUEGO 131	salón	347
			LOCAL DE JUEGO 15	salón	414
	Pequeayud	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 249	salón	366
			LOCAL DE JUEGO 156	salón	439
			LOCAL DE JUEGO 131	salón	450
	Escuela De Música	Escuela Pública de Música y/o Danza	LOCAL DE JUEGO 131	salón	227
			LOCAL DE JUEGO 15	salón	245
			LOCAL DE JUEGO 249	salón	318

LOCALIDAD	NOMBRE CENTRO ENSEÑANZA	TIPO DE CENTRO	NOMBRE DE CENTRO DE JUEGO	TIPO	DISTANCIA METROS
Casetas	Ricardo Mur	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 229	salón	148
	San Miguel	Centro Privado de Educación Primaria	LOCAL DE JUEGO 229	salón	106
	Miguel Hernández	Centro Público de Educación de Personas Adultas (Presenc	LOCAL DE JUEGO 229	salón	173
	NUESTRA SEÑORA DE LA ROSA	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 229	salón	58
	EL DUENDE DEL BOSQUE	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 229	salón	58

LOCALIDAD	NOMBRE CENTRO ENSEÑANZA	TIPO DE CENTRO	NOMBRE CENTRO DE JUEGO	TIPO	DISTANCIA METROS
Caspé	Compromiso De Caspe	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 0	salón	282
	Santa Ana	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 0	salón	220
	Alejo Lorén Albareda	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 194	salón	223
	Joaquín Costa	Centro Público de Educación de Personas Adultas (Presenc	LOCAL DE JUEGO 0	salón	249
			LOCAL DE JUEGO 194	salón	314
	Mar De Aragón	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 194	salón	62
			LOCAL DE JUEGO 0	salón	442
	Extensión De E.O.I.	Escuela Oficial de Idiomas (EOI)	LOCAL DE JUEGO 194	salón	62
LOCAL DE JUEGO 0			salón	442	
DE CASPE	Escuela de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 194	salón	222	

LOCALIDAD	NOMBRE CENTRO ENSEÑANZA	TIPO DE CENTRO	CENTRO DE JUEGO	TIPO	DISTANCIA METROS
Cuarde De Huerva	Ramón Y Cajal	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 222	salón	434

LOCALIDAD	NOMBRE CENTRO ENSEÑANZA	TIPO DE CENTRO	NOMBRE CENTRO DE JUEGO	TIPO	DISTANCIA METROS
Ejea De Los Caballeros	Cervantes	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 102	salón	136
			LOCAL DE JUEGO 11	salón	171
			LOCAL DE JUEGO 101	salón	174
	Ntra. Sra. De Las Mercedes	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 101	salón	287
			LOCAL DE JUEGO 102	salón	326
			LOCAL DE JUEGO 11	salón	329
	Cinco Villas	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 11	salón	122
			LOCAL DE JUEGO 101	salón	339
			LOCAL DE JUEGO 102	salón	342
	Exea	Centro Público de Educación de Personas Adultas (Presenc	LOCAL DE JUEGO 102	salón	439
			LOCAL DE JUEGO 101	salón	489
	E.O.I. De Ejea De Los Caballeros	Escuela Oficial de Idiomas (EOI)	LOCAL DE JUEGO 102	salón	439
			LOCAL DE JUEGO 101	salón	489
	Escuela De Música De Ejea De Los Caballeros	Escuela Pública de Música y/o Danza	LOCAL DE JUEGO 101	salón	436
			LOCAL DE JUEGO 102	salón	481
LOCAL DE JUEGO 11			salón	496	
Gloria Fuertes	Escuela de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 101	salón	102	
		LOCAL DE JUEGO 102	salón	144	
		LOCAL DE JUEGO 11	salón	382	

LOCALIDAD	NOMBRE CENTRO ENSEÑANZA	TIPO DE CENTRO	NOMBRE CENTRO DE JUEGO	TIPO	DISTANCIA METROS
Fuentes de Ebro	Luis García Saínz	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 211	salón	40
	Benjamín Jarnés	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 211	salón	439
	DE FUENTES DE EBRO	Escuela de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 211	salón	300

LOCALIDAD	NOMBRE CENTRO ENSEÑANZA	TIPO DE CENTRO	CENTRO DE JUEGO	TIPO	DISTANCIA METROS
La Joyosa	Ramón y Cajal	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 232	salón	345

LOCALIDAD	NOMBRE CENTRO ENSEÑANZA	TIPO DE CENTRO	NOMBRE CENTRO DE JUEGO	TIPO	DISTANCIA METROS
Tarazona	Joaquín Costa	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 201	salón	269
			LOCAL DE JUEGO 243	salón	418
	Sagrada Familia	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 243	salón	386
			LOCAL DE JUEGO 201	salón	472
	Ntra. Sra. Del Pilar	Centro Privado con	LOCAL DE JUEGO 243	salón	276

		varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 201	salón	388
	C.P. Moncayo	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 201	salón	178
	Conservatorio Elemental De Música	Conservatorio de Música o Danza	LOCAL DE JUEGO 201	salón	316
			LOCAL DE JUEGO 243	salón	321
	El Posito	Centro Público de Educación de Personas Adultas (Presenc	LOCAL DE JUEGO 243	salón	269
			LOCAL DE JUEGO 201	salón	446
	E.O.I. De Tarazona	Escuela Oficial de Idiomas (EOI)	LOCAL DE JUEGO 201	salón	130
			LOCAL DE JUEGO 243	salón	250
	Tubalcaín	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 201	salón	382
	DE TARAZONA	Escuela de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 201	salón	253

LOCALIDAD	NOMBRE CENTRO ENSEÑANZA	TIPO DE CENTRO	NOMBRE CENTRO DE JUEGO	TIPO	DISTANCIA METROS
Tauste	Alfonso I El Batallador	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 215	salón	325
	DE TAUSTE	Escuela de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 215	salón	374

LOCALIDAD	NOMBRE CENTRO ENSEÑANZA	TIPO DE CENTRO	CENTRO DE JUEGO	TIPO	DISTANCIA METROS
Utebo	Miguel Artazos Tamé	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 207	salón	272
	Pedro Cerrada	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 207	salón	374
	Emilio Navarro	Centro Público de Educación de Personas Adultas (Presenc	LOCAL DE JUEGO 207	salón	487
	E.O.I. De Utebo	Escuela Oficial de Idiomas (EOI)	LOCAL DE JUEGO 207	salón	479
	Escuela De Música	Escuela Pública de Música y/o Danza	LOCAL DE JUEGO 207	salón	57
			LOCAL DE JUEGO 89	salón	390
	Parque Europa	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 89	salón	289
	CENTRO NACIONAL DE ESTUDIOS E INVESTIGACIÓN DE FÚTBOL SALA	Centro Privado de Enseñanzas Deportivas	LOCAL DE JUEGO 89	salón	231
			LOCAL DE JUEGO 207	salón	410
	LA COMETA	Escuela de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 89	salón	289
	Octavus	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 89	salón	329
	ZAGALICOS	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 89	salón	163
LOCAL DE JUEGO 207			salón	350	
IES Torre de los Espejos	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 89	salón	485	

LOCALIDAD	NOMBRE CENTRO ENSEÑANZA	TIPO CENTRO	NOMBRE CENTRO DE JUEGO	TIPO	DISTANCIA METROS
Zaragoza	Centro Comisión Zaragoza	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 44	salón	177
	Centro Comisión SP Zaragoza	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 44	salón	177
	Centro Comisión C.F. Grado Medio Zaragoza	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 44	salón	177
	Centro Comisión C.F. Grado Superior Zaragoza	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 44	salón	177
	Ana Mayayo	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 30	salón	277
			LOCAL DE JUEGO 18	bingo	341
			LOCAL DE JUEGO 21	salón	402
	Andrés Manjón	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 77	salón	38
			LOCAL DE JUEGO 10	local de apuestas	86
			LOCAL DE JUEGO 62	salón	176
			LOCAL DE JUEGO 12	local de apuestas	341
			LOCAL DE JUEGO 218	salón	428
			LOCAL DE JUEGO 216	salón	487
	Recarte Y Ornat	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 32	salón	449
			LOCAL DE JUEGO 23	salón	473
			LOCAL DE JUEGO 10	local de apuestas	493
			LOCAL DE JUEGO 77	salón	498
	Gascón Y Marín	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 10	salón	80
			LOCAL DE JUEGO 4	salón	248
			LOCAL DE JUEGO 14	bingo	263
			LOCAL DE JUEGO 61	salón	357
			LOCAL DE JUEGO 12	bingo	399
			LOCAL DE JUEGO 221	salón	400
			LOCAL DE JUEGO 7	salón	427
	Jerónimo Zurita Y Castro	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 105	salón	306
			LOCAL DE JUEGO 24	salón	370
	Joaquín Costa	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 203	salón	409
			LOCAL DE JUEGO 10	bingo	446
			LOCAL DE JUEGO 3	salón	460
			LOCAL DE JUEGO 21	bingo	468
		LOCAL DE JUEGO 6	salón	471	
		LOCAL DE JUEGO 17	salón	490	
José María Mir	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 77	salón	220	
		LOCAL DE JUEGO 10	local de apuestas	272	
		LOCAL DE JUEGO 62	salón	279	
		LOCAL DE JUEGO 216	salón	371	
La Jota	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 238	salón	168	
Julián Sanz Ibáñez	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 57	salón	174	

Zaragoza			LOCAL DE JUEGO 11	local de apuestas	180
			LOCAL DE JUEGO 78	salón	221
			LOCAL DE JUEGO 93	salón	292
			LOCAL DE JUEGO 75	salón	315
			LOCAL DE JUEGO 6	bingo	360
	Luis Vives	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 26	salón	129
			LOCAL DE JUEGO 66	salón	165
	Marcos Frechín	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 75	salón	197
			LOCAL DE JUEGO 11	local de apuestas	243
			LOCAL DE JUEGO 6	bingo	243
			LOCAL DE JUEGO 93	Salón	265
			LOCAL DE JUEGO 57	salón	292
			LOCAL DE JUEGO 53	salón	296
			LOCAL DE JUEGO 22	salón	312
			LOCAL DE JUEGO 78	salón	478
	San Braulio	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 108	salón	274
	Santo Domingo	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 94	salón	252
			LOCAL DE JUEGO 13	salón	332
			LOCAL DE JUEGO 14	local de apuestas	385
			LOCAL DE JUEGO 9	local de apuestas	389
		LOCAL DE JUEGO 17	salón	412	
		LOCAL DE JUEGO 21	bingo	434	
		LOCAL DE JUEGO 5	salón	484	
	San José De Calasanz	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 50	salón	68
			LOCAL DE JUEGO 15	bingo	110
			LOCAL DE JUEGO 210	salón	480
			LOCAL DE JUEGO 2	salón	495
	Calixto Ariño-Hilario Val	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 91	salón	366
	Emilio Moreno Calvete	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 68	salón	78
			LOCAL DE JUEGO 8	local de apuestas	95
			LOCAL DE JUEGO 22	bingo	213
			LOCAL DE JUEGO 21	salón	247
			LOCAL DE JUEGO 218	salón	297
			LOCAL DE JUEGO 18	bingo	301
			LOCAL DE JUEGO 188	salón	301
			LOCAL DE JUEGO 62	salón	424
			LOCAL DE JUEGO 30	salón	480
			LOCAL DE JUEGO 12	local de apuestas	486
	Juan XXIII	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 288	salón	151
Zaragoza			LOCAL DE JUEGO 22	Bingo	242

		LOCAL DE JUEGO 203	Salón	469
		LOCAL DE JUEGO 8	local de apuestas	493
		LOCAL DE JUEGO 218	salón	493
Tomás Alvira	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 53	salón	257
		LOCAL DE JUEGO 22	salón	314
		LOCAL DE JUEGO 91	salón	338
Basilio Paraíso	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 111	salón	450
		LOCAL DE JUEGO 9	salón	470
		LOCAL DE JUEGO 16	salón	485
Adventista Rigel	Centro Privado de Educación Primaria	LOCAL DE JUEGO 26	salón	35
		LOCAL DE JUEGO 66	salón	140
La Almozara	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 105	salón	287
		LOCAL DE JUEGO 24	salón	452
La Anunciata	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 5	salón	91
		LOCAL DE JUEGO 14	local de apuestas	215
		LOCAL DE JUEGO 21	bingo	261
		LOCAL DE JUEGO 17	salón	262
		LOCAL DE JUEGO 203	salón	281
		LOCAL DE JUEGO 9	local de apuestas	362
		LOCAL DE JUEGO 82	salón	407
El Buen Pastor	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 66	salón	380
		LOCAL DE JUEGO 26	salón	427
Calasancio	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 16	salón	149
		LOCAL DE JUEGO 111	salón	184
Calasanz	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 1	bingo	39
		LOCAL DE JUEGO 7	salón	242
		LOCAL DE JUEGO 13	salón	259
		LOCAL DE JUEGO 221	salón	294
		LOCAL DE JUEGO 94	salón	306
		LOCAL DE JUEGO 0	casino	311
		LOCAL DE JUEGO 12	bingo	340
		LOCAL DE JUEGO 10	bingo	376
		LOCAL DE JUEGO 14	bingo	419
		LOCAL DE JUEGO 9	local de apuestas	423
Cardenal Xavierre	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 32	salón	131
		LOCAL DE JUEGO 9	salón	161
		LOCAL DE JUEGO 23	salón	308

Zaragoza

		LOCAL DE JUEGO 16	bingo	486
Cantín Y Gamboa	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 4	salón	207
		LOCAL DE JUEGO 61	salón	207
		LOCAL DE JUEGO 10	salón	241
		LOCAL DE JUEGO 73	salón	400
		LOCAL DE JUEGO 14	bingo	422
		LOCAL DE JUEGO 90	salón	468
		LOCAL DE JUEGO 19	bingo	483
Montessori	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 16	bingo	139
		LOCAL DE JUEGO 28	salón	281
		LOCAL DE JUEGO 9	salón	460
		LOCAL DE JUEGO 16	salón	491
Compañía De María	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 10	bingo	127
		LOCAL DE JUEGO 0	casino	130
		LOCAL DE JUEGO 7	salón	320
		LOCAL DE JUEGO 28	salón	416
		LOCAL DE JUEGO 1	bingo	422
		LOCAL DE JUEGO 19	bingo	442
CHILDREN	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 74	salón	79
		LOCAL DE JUEGO 237	salón	193
Divina Pastora	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 111	salón	258
		LOCAL DE JUEGO 66	salón	433
		LOCAL DE JUEGO 26	salón	478
Don Bosco	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 238	salón	488
College Moliere	Centro Docente Privado Extranjero en España	LOCAL DE JUEGO 44	salón	284
Escuelas Pías	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 9	local de apuestas	144
		LOCAL DE JUEGO 94	salón	213
		LOCAL DE JUEGO 17	salón	239
		LOCAL DE JUEGO 21	bingo	250
		LOCAL DE JUEGO 13	salón	269
		LOCAL DE JUEGO 1	bingo	336
		LOCAL DE JUEGO 10	bingo	454
		LOCAL DE JUEGO 0	casino	455
		LOCAL DE JUEGO 14	local de apuestas	484
Padre Enrique De Ossó	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 38	salón	285

Zaragoza

		LOCAL DE JUEGO 58	salón	441
		LOCAL DE JUEGO 95	salón	455
María Inmaculada	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 95	salón	321
		LOCAL DE JUEGO 58	salón	359
La Salle Franciscanas	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 9	salón	331
		LOCAL DE JUEGO 32	salón	400
		LOCAL DE JUEGO 16	salón	484
Hijas De San José	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 12	local de apuestas	86
		LOCAL DE JUEGO 10	local de apuestas	180
		LOCAL DE JUEGO 77	salón	232
		LOCAL DE JUEGO 20	bingo	237
		LOCAL DE JUEGO 218	salón	258
		LOCAL DE JUEGO 62	salón	269
		LOCAL DE JUEGO 56	salón	272
		LOCAL DE JUEGO 6	salón	409
		LOCAL DE JUEGO 8	local de apuestas	440
Inmaculada Concepción	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 90	salón	171
		LOCAL DE JUEGO 73	salón	174
		LOCAL DE JUEGO 4	salón	180
		LOCAL DE JUEGO 61	salón	361
		LOCAL DE JUEGO 10	salón	464
		LOCAL DE JUEGO 2	salón	488
Jesús Reparador	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 10	salón	76
		LOCAL DE JUEGO 14	bingo	225
		LOCAL DE JUEGO 4	salón	308
		LOCAL DE JUEGO 221	salón	352
		LOCAL DE JUEGO 12	bingo	355
		LOCAL DE JUEGO 7	salón	369
		LOCAL DE JUEGO 61	salón	378
		LOCAL DE JUEGO 1	bingo	498
Madre De Dios De Begoña	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 21	salón	142
		LOCAL DE JUEGO 18	bingo	145
		LOCAL DE JUEGO 30	salón	175
		LOCAL DE JUEGO 216	salón	261
		LOCAL DE JUEGO 68	salón	310
		LOCAL DE JUEGO 8	local de apuestas	341
		LOCAL DE JUEGO 62	salón	366
María Auxiliadora	Centro Privado con varias Enseñanzas de	LOCAL DE JUEGO 210	salón	115

	Régimen General			
		LOCAL DE JUEGO 50	salón	324
		LOCAL DE JUEGO 15	bingo	351
La Milagrosa	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 111	salón	341
		LOCAL DE JUEGO 66	salón	343
		LOCAL DE JUEGO 26	salón	441
Agustín Gericó	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 91	salón	182
		LOCAL DE JUEGO 2	salón	333
		LOCAL DE JUEGO 22	salón	489
		LOCAL DE JUEGO 50	salón	492
Ntra. Sra. Del Carmen	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 61	salón	172
		LOCAL DE JUEGO 19	bingo	201
		LOCAL DE JUEGO 28	salón	407
		LOCAL DE JUEGO 73	salón	490
Ntra. Sra. Del Carmen Y San José	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 5	salón	160
		LOCAL DE JUEGO 21	bingo	222
		LOCAL DE JUEGO 17	salón	229
		LOCAL DE JUEGO 203	salón	236
		LOCAL DE JUEGO 14	local de apuestas	276
		LOCAL DE JUEGO 9	local de apuestas	329
		LOCAL DE JUEGO 82	salón	453
Ntra. Sra. De La Merced	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 111	salón	192
		LOCAL DE JUEGO 16	salón	339
Salesiano Ntra. Sra. Del Pilar	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 77	salón	397
		LOCAL DE JUEGO 10	local de apuestas	408
El Pilar-Maristas	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 108	salón	437
		LOCAL DE JUEGO 44	salón	474
Pompiliano	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 111	salón	258
La Purísima Para Niños Sordos	Centro Privado de Educación Especial	LOCAL DE JUEGO 23	salón	250
		LOCAL DE JUEGO 32	salón	285
		LOCAL DE JUEGO 56	salón	482
		LOCAL DE JUEGO 9	salón	492
Sagrado Corazón	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 61	salón	110

Zaragoza			LOCAL DE JUEGO 4	salón	259	
			LOCAL DE JUEGO 73	salón	312	
			LOCAL DE JUEGO 10	salón	368	
			LOCAL DE JUEGO 90	salón	432	
			LOCAL DE JUEGO 19	bingo	439	
		La Salle Franciscanas Gran Vía	Centro Privado de Educación Secundaria	LOCAL DE JUEGO 9	salón	291
				LOCAL DE JUEGO 16	salón	372
				LOCAL DE JUEGO 32	salón	422
				LOCAL DE JUEGO 111	salón	474
		La Salle Montemolín	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 91	salón	229
		San Agustín	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 15	bingo	295
				LOCAL DE JUEGO 50	salón	382
		San Antonio De Padua	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 66	salón	274
				LOCAL DE JUEGO 26	salón	352
				LOCAL DE JUEGO 111	salón	392
		San Martín De Porres	Centro Privado de Educación Especial	LOCAL DE JUEGO 26	salón	411
				LOCAL DE JUEGO 66	salón	478
		San Valero	Centro Privado de Educación Secundaria	LOCAL DE JUEGO 108	salón	231
				LOCAL DE JUEGO 205	salón	410
		San Vicente De Paúl	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 12	bingo	360
			LOCAL DE JUEGO 14	bingo	363	
			LOCAL DE JUEGO 221	salón	409	
			LOCAL DE JUEGO 10	salón	460	
Zaragoza		Santa María Reina	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 77	salón	457
				LOCAL DE JUEGO 10	local de apuestas	482
				LOCAL DE JUEGO 190	salón	492
		Santa Rosa	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 7	salón	113
				LOCAL DE JUEGO 1	bingo	139
				LOCAL DE JUEGO 0	casino	172
				LOCAL DE JUEGO 10	bingo	261
				LOCAL DE JUEGO 221	salón	359
				LOCAL DE JUEGO 12	bingo	408
				LOCAL DE JUEGO 13	salón	426
				LOCAL DE JUEGO 14	bingo	435
				LOCAL DE JUEGO 94	salón	467
		Virgen Reina	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 28	salón	381

		LOCAL DE JUEGO 19	bingo	419
		LOCAL DE JUEGO 16	salón	425
Santo Domingo de Silos	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 78	salón	230
		LOCAL DE JUEGO 93	salón	272
		LOCAL DE JUEGO 6	bingo	298
		LOCAL DE JUEGO 57	salón	316
		LOCAL DE JUEGO 75	salón	338
		LOCAL DE JUEGO 11	local de apuestas	369
Santo Tomás De Aquino	Centro Privado de Educación Primaria	LOCAL DE JUEGO 11	salón	191
Villa Cruz	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 66	salón	137
		LOCAL DE JUEGO 26	salón	201
Bajo Aragón	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 53	salón	475
Las Fuentes	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 6	bingo	160
		LOCAL DE JUEGO 93	salón	184
		LOCAL DE JUEGO 75	salón	222
		LOCAL DE JUEGO 57	salón	288
		LOCAL DE JUEGO 11	local de apuestas	319
		LOCAL DE JUEGO 78	salón	322
Corona De Aragón	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 32	salón	109
		LOCAL DE JUEGO 23	salón	204
		LOCAL DE JUEGO 9	salón	330
Eugenio López Y López	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 108	salón	481
Miguel Servet	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 111	salón	271
		LOCAL DE JUEGO 66	salón	474
		LOCAL DE JUEGO 26	salón	499
Goya	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 16	bingo	207
Goya	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO	salón	214
Goya	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 16	salón	318
Goya	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 32	salón	432
Goya	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 23	salón	461
Jerónimo Zurita	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 190	salón	468
Pedro De Luna	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 14	bingo	469
		LOCAL DE JUEGO 10	salón	477
Escolanía Infantes Del Pilar	Centro Privado de Educación Primaria	LOCAL DE JUEGO 13	salón	335
		LOCAL DE JUEGO 94	salón	377
		LOCAL DE JUEGO 12	bingo	458

Zaragoza

		LOCAL DE JUEGO 221	salón	472
Cesáreo Alierta	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 190	salón	400
Doctor Azúa	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 190	salón	400
César Augusto	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 190	salón	447
El Portillo	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 188	salón	71
		LOCAL DE JUEGO 22	bingo	173
		LOCAL DE JUEGO 8	local de apuestas	422
		LOCAL DE JUEGO 68	salón	425
		LOCAL DE JUEGO 218	salón	457
Luis Buñuel	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 24	salón	310
		LOCAL DE JUEGO 105	salón	404
		LOCAL DE JUEGO 82	salón	469
Escuela De Arte	Escuela de Arte	LOCAL DE JUEGO 10	salón	149
		LOCAL DE JUEGO 4	salón	226
		LOCAL DE JUEGO 61	salón	289
		LOCAL DE JUEGO 14	bingo	329
		LOCAL DE JUEGO 7	salón	446
		LOCAL DE JUEGO 221	salón	461
		LOCAL DE JUEGO 12	bingo	462
		LOCAL DE JUEGO 73	salón	483
CEFOR IZQUIERDO	Centro Privado de Formación Profesional Específica	LOCAL DE JUEGO 50	salón	64
		LOCAL DE JUEGO 15	bingo	81
		LOCAL DE JUEGO 210	salón	477
Lady Car	Centro Privado de Formación Profesional Específica	LOCAL DE JUEGO 111	salón	289
		LOCAL DE JUEGO 16	salón	495
Montessori	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 190	salón	437
Plus Ultra	Centro Privado de Formación Profesional Específica	LOCAL DE JUEGO 28	salón	121
		LOCAL DE JUEGO 16	bingo	303
		LOCAL DE JUEGO 19	bingo	344
Heidi	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 91	salón	125
		LOCAL DE JUEGO 53	salón	265
		LOCAL DE JUEGO 22	salón	271
		LOCAL DE JUEGO 2	salón	466
Torre Ramona	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 6	bingo	104
		LOCAL DE JUEGO 75	salón	164
		LOCAL DE JUEGO 93	salón	168
		LOCAL DE JUEGO 57	salón	286
		LOCAL DE JUEGO 11	local de apuestas	295
		LOCAL DE JUEGO 78	salón	383

Zaragoza

	Félix De Azara	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 95	salón	338
			LOCAL DE JUEGO 58	salón	357
	O.S.C.U.S.	Centro Privado de Educación de Personas Adultas (Presenc	LOCAL DE JUEGO 5	salón	129
			LOCAL DE JUEGO 203	salón	238
			LOCAL DE JUEGO 14	local de apuestas	257
			LOCAL DE JUEGO 21	bingo	285
			LOCAL DE JUEGO 17	salón	289
			LOCAL DE JUEGO 82	salón	386
			LOCAL DE JUEGO 9	local de apuestas	389
	Avempace	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 205	salón	415
	Zalfonada	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 205	salón	415
	Las Fuentes	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 78	salón	236
			LOCAL DE JUEGO 57	salón	306
			LOCAL DE JUEGO 11	local de apuestas	331
			LOCAL DE JUEGO 93	salón	416
			LOCAL DE JUEGO 75	salón	455
			LOCAL DE JUEGO 6	bingo	487
	Paidos	Centro Privado de Educación Especial	LOCAL DE JUEGO 77	salón	160
			LOCAL DE JUEGO 10	local de apuestas	161
			LOCAL DE JUEGO 62	salón	316
			LOCAL DE JUEGO 12	local de apuestas	372
			LOCAL DE JUEGO 56	salón	482
			LOCAL DE JUEGO 20	bingo	498
<b>Zaragoza</b>	Miraflores	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 2	salón	278
			LOCAL DE JUEGO 15	bingo	341
			LOCAL DE JUEGO 50	salón	350
			LOCAL DE JUEGO 73	salón	418
	Codef	Centro Privado de Educación de Personas Adultas (Presenc	LOCAL DE JUEGO 216	salón	200
			LOCAL DE JUEGO 21	salón	213
			LOCAL DE JUEGO 30	salón	221
			LOCAL DE JUEGO 18	bingo	222
			LOCAL DE JUEGO 62	salón	322
			LOCAL DE JUEGO 68	salón	366
			LOCAL DE JUEGO 8	local de apuestas	371
			LOCAL DE JUEGO 77	salón	451
			LOCAL DE JUEGO 10	local de apuestas	483
	La Estrella	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 238	salón	209
			LOCAL DE JUEGO 36	salón	435

	E.O.I. Nº 1	Escuela Oficial de Idiomas (EOI)	LOCAL DE JUEGO 190	salón	343	
	Cumbre	Centro Privado de Formación Profesional Específica	LOCAL DE JUEGO 5	salón	70	
Zaragoza			LOCAL DE JUEGO 14	local de apuestas	161	
			LOCAL DE JUEGO 17	salón	223	
			LOCAL DE JUEGO 21	bingo	228	
			LOCAL DE JUEGO 9	local de apuestas	319	
			LOCAL DE JUEGO 203	salón	346	
			LOCAL DE JUEGO 82	salón	455	
		J.R. Santa María	Centro Privado de Música o Danza	LOCAL DE JUEGO 14	bingo	175
				LOCAL DE JUEGO 10	salón	242
				LOCAL DE JUEGO 12	bingo	246
				LOCAL DE JUEGO 221	salón	285
				LOCAL DE JUEGO 4	salón	448
		Academia Marco	Centro Privado de Formación Profesional Específica	LOCAL DE JUEGO 94	salón	208
				LOCAL DE JUEGO 9	local de apuestas	217
				LOCAL DE JUEGO 13	salón	234
				LOCAL DE JUEGO 1	bingo	250
				LOCAL DE JUEGO 17	salón	317
				LOCAL DE JUEGO 21	bingo	324
				LOCAL DE JUEGO 0	casino	392
				LOCAL DE JUEGO 10	bingo	407
				LOCAL DE JUEGO 7	salón	431
				LOCAL DE JUEGO 221	salón	480
		Monsalud	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 30	salón	331
				LOCAL DE JUEGO 58	salón	333
				LOCAL DE JUEGO 95	salón	347
				LOCAL DE JUEGO 38	salón	460
				LOCAL DE JUEGO 18	bingo	484
		Concepción Arenal	Centro Público de Educación de Personas Adultas (Presenc	LOCAL DE JUEGO 10	salón	163
				LOCAL DE JUEGO 14	bingo	203
				LOCAL DE JUEGO 12	bingo	318
				LOCAL DE JUEGO 4	salón	334
				LOCAL DE JUEGO 221	salón	347
		Pablo Serrano	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 75	salón	59
			LOCAL DE JUEGO 6	bingo	79	
			LOCAL DE JUEGO 93	salón	123	
			LOCAL DE JUEGO 11	local de apuestas	188	
			LOCAL DE JUEGO 57	salón	207	

		LOCAL DE JUEGO 78	salón	366
		LOCAL DE JUEGO 53	salón	451
		LOCAL DE JUEGO 22	salón	475
Condes De Aragón	Centro Privado de Formación Profesional Específica	LOCAL DE JUEGO 190	salón	320
Hermanos Marx	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 191	salón	354
Puerta De Sancho	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 105	salón	146
		LOCAL DE JUEGO 24	salón	263
Manuel De Falla	Centro Privado de Música o Danza	LOCAL DE JUEGO 9	salón	343
		LOCAL DE JUEGO 32	salón	438
		LOCAL DE JUEGO 16	salón	439
		LOCAL DE JUEGO 111	salón	494
Francisco Grande Covián	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 6	bingo	252
		LOCAL DE JUEGO 75	salón	285
		LOCAL DE JUEGO 93	salón	324
		LOCAL DE JUEGO 11	local de apuestas	421
		LOCAL DE JUEGO 57	salón	432
		LOCAL DE JUEGO 53	salón	480
Conservatorio Superior De Música	Conservatorio de Música o Danza	LOCAL DE JUEGO 10	salón	40
		LOCAL DE JUEGO 14	bingo	193
		LOCAL DE JUEGO 4	salón	312
		LOCAL DE JUEGO 12	bingo	327
		LOCAL DE JUEGO 221	salón	328
		LOCAL DE JUEGO 7	salón	382
		LOCAL DE JUEGO 61	salón	415
		LOCAL DE JUEGO 1	bingo	495
Alborada	Colegio Público de Educación Especial	LOCAL DE JUEGO 72	salón	360
Río Ebro	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 72	salón	340
Bela Bartok	Centro Privado de Música o Danza	LOCAL DE JUEGO 61	salón	182
		LOCAL DE JUEGO 19	bingo	215
		LOCAL DE JUEGO 7	salón	414
		LOCAL DE JUEGO 10	salón	421
		LOCAL DE JUEGO 28	salón	433
		LOCAL DE JUEGO 4	salón	475
Niccolo Paganini	Centro Privado de Música o Danza	LOCAL DE JUEGO 7	salón	104
		LOCAL DE JUEGO 1	bingo	294
		LOCAL DE JUEGO 0	casino	313
		LOCAL DE JUEGO 14	bingo	327
		LOCAL DE JUEGO 221	salón	335
		LOCAL DE JUEGO 10	salón	336

Zaragoza			LOCAL DE JUEGO 12	bingo	373
			LOCAL DE JUEGO 10	bingo	412
			LOCAL DE JUEGO 19	bingo	446
			LOCAL DE JUEGO 61	salón	470
	Adagio	Centro Privado de Música o Danza	LOCAL DE JUEGO 28	salón	222
			LOCAL DE JUEGO 19	bingo	257
	Ciudad De Zaragoza	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 38	salón	154
			LOCAL DE JUEGO 58	salón	321
			LOCAL DE JUEGO 95	salón	340
			LOCAL DE JUEGO 216	salón	497
	Cortes De Aragón	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 44	salón	177
	Tiempos Modernos	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 191	salón	354
	Elaios	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 72	salón	345
	Pilar Lorengar	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 238	salón	330
			LOCAL DE JUEGO 36	salón	380
	E.O.I. Nº 2	Escuela Oficial de Idiomas (EOI)	LOCAL DE JUEGO 191	salón	345
	Juan José Lorente	Centro Público de Educación de Personas Adultas (Presenc	LOCAL DE JUEGO 38	salón	375
	Santa Cecilia	Centro Privado de Música o Danza	LOCAL DE JUEGO 16	salón	182
			LOCAL DE JUEGO 9	salón	338
			LOCAL DE JUEGO 111	salón	375
			LOCAL DE JUEGO 16	bingo	465
	Andalán	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 105	salón	345
	Medina Albaida	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 61	salón	201
			LOCAL DE JUEGO 4	salón	209
		LOCAL DE JUEGO 73	salón	216	
Zaragoza			LOCAL DE JUEGO 90	salón	324
			LOCAL DE JUEGO 10	salón	408
	Centro De Formación Empresarial C.A.I.	Centro Privado de Formación Profesional Específica	LOCAL DE JUEGO 190	salón	248
	Sagrado Corazón-Moncayo	Centro Privado con varias Enseñanzas de Régimen General	LOCAL DE JUEGO 190	salón	355
	Conservatorio Profesional De Música	Conservatorio de Música o Danza	LOCAL DE JUEGO 12	bingo	427
			LOCAL DE JUEGO 14	bingo	440
			LOCAL DE JUEGO 221	salón	475
	Gómez Lafuente	Centro Público de Educación de Personas Adultas (Presenc	LOCAL DE JUEGO 94	salón	96
			LOCAL DE JUEGO 13	salón	170
			LOCAL DE JUEGO 9	local de apuestas	366
			LOCAL DE JUEGO 17	salón	427

		LOCAL DE JUEGO 1	bingo	439
		LOCAL DE JUEGO 21	bingo	446
Casa Canal	Centro Público de Educación de Personas Adultas (Presenc	LOCAL DE JUEGO 111	salón	337
		LOCAL DE JUEGO 66	salón	393
		LOCAL DE JUEGO 210	salón	469
Escuela De Música Y Danza	Escuela Pública de Música y/o Danza	LOCAL DE JUEGO 190	salón	455
Ramón Y Cajal	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 21	bingo	127
		LOCAL DE JUEGO 17	salón	145
		LOCAL DE JUEGO 9	local de apuestas	227
		LOCAL DE JUEGO 5	salón	277
		LOCAL DE JUEGO 203	salón	281
		LOCAL DE JUEGO 14	local de apuestas	363
Antonio Beltrán Martínez	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 38	salón	446
Cpa-Salduie	Centro Privado de Formación Profesional Específica	LOCAL DE JUEGO 44	salón	305
Fantasia	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 65	salón	336
		LOCAL DE JUEGO 191	salón	418
Santa María	Escuela Privada de Música y/o Danza	LOCAL DE JUEGO 14	bingo	121
		LOCAL DE JUEGO 10	salón	149
		LOCAL DE JUEGO 12	bingo	239
		LOCAL DE JUEGO 221	salón	266
		LOCAL DE JUEGO 4	salón	389
		LOCAL DE JUEGO 7	salón	468
Cittá Di Roma	Centro Privado de Música o Danza	LOCAL DE JUEGO 91	salón	156
		LOCAL DE JUEGO 2	salón	405
Alfred	Centro Privado de Formación Profesional Específica	LOCAL DE JUEGO 12	local de apuestas	84
		LOCAL DE JUEGO 20	bingo	122
		LOCAL DE JUEGO 218	salón	185
		LOCAL DE JUEGO 56	salón	221
		LOCAL DE JUEGO 6	salón	339
		LOCAL DE JUEGO 10	local de apuestas	339
		LOCAL DE JUEGO 62	salón	375
		LOCAL DE JUEGO 77	salón	387
		LOCAL DE JUEGO 8	local de apuestas	406
		LOCAL DE JUEGO 22	bingo	450
Academia Pignatelli	Centro Privado de Formación Profesional Específica	LOCAL DE JUEGO 1	bingo	203
		LOCAL DE JUEGO 94	salón	253

Zaragoza			LOCAL DE JUEGO 9	local de apuestas	254
			LOCAL DE JUEGO 13	salón	261
			LOCAL DE JUEGO 0	casino	333
			LOCAL DE JUEGO 10	bingo	353
			LOCAL DE JUEGO 17	salón	354
			LOCAL DE JUEGO 21	bingo	359
			LOCAL DE JUEGO 7	salón	374
			LOCAL DE JUEGO 221	salón	453
			LOCAL DE JUEGO 12	bingo	496
	Angel Mingote	Centro Privado de Música o Danza	LOCAL DE JUEGO 190	salón	153
	Rubinsteín	Centro Privado de Música o Danza	LOCAL DE JUEGO 18	bingo	96
			LOCAL DE JUEGO 21	salón	105
			LOCAL DE JUEGO 30	salón	156
			LOCAL DE JUEGO 68	salón	283
			LOCAL DE JUEGO 216	salón	302
			LOCAL DE JUEGO 8	local de apuestas	334
		LOCAL DE JUEGO 62	salón	402	
La Casita De Nany	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 191	salón	414	
Arte-Miss Zaragoza Centro 1	Centro Privado de Formación Profesional Específica	LOCAL DE JUEGO 8	local de apuestas	66	
		LOCAL DE JUEGO 68	salón	97	
		LOCAL DE JUEGO 22	bingo	217	
		LOCAL DE JUEGO 21	salón	251	
		LOCAL DE JUEGO 218	salón	270	
		LOCAL DE JUEGO 18	bingo	308	
		LOCAL DE JUEGO 188	salón	311	
		LOCAL DE JUEGO 62	salón	397	
		LOCAL DE JUEGO 12	local de apuestas	457	
		LOCAL DE JUEGO 30	salón	484	
Josefa Amar Y Borbón	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 191	salón	384	
Andarines	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 205	salón	333	
Educando	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 105	salón	196	
		LOCAL DE JUEGO 24	salón	294	
		LOCAL DE JUEGO 82	salón	493	
Puerta Sancho	Escuela Privada de Música y/o Danza	LOCAL DE JUEGO 105	salón	226	
		LOCAL DE JUEGO 24	salón	365	
Actur	Centro Privado de Música o Danza	LOCAL DE JUEGO 44	salón	386	
Centro de Diseño HACER CREATIVO	Centro Privado Superior de Artes Plásticas y Diseño	LOCAL DE JUEGO 190	salón	248	
Federico Chopín	Escuela Privada de Música y/o Danza	LOCAL DE JUEGO 20	bingo	286	

Zaragoza			LOCAL DE JUEGO 218	salón	372
			LOCAL DE JUEGO 56	salón	373
			LOCAL DE JUEGO 6	salón	381
			LOCAL DE JUEGO 12	local de apuestas	399
			LOCAL DE JUEGO 22	bingo	413
			LOCAL DE JUEGO 188	salón	427
			LOCAL DE JUEGO 203	salón	427
	Parque Goya	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 74	salón	359
Zaragoza	Arsenio Jimeno	Centro Privado de Formación Profesional Específica	LOCAL DE JUEGO 72	salón	447
	La Pequeña Cometa	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 65	salón	351
	Hermanidad Del Refugio	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 3	salón	393
			LOCAL DE JUEGO 6	salón	411
			LOCAL DE JUEGO 203	salón	458
			LOCAL DE JUEGO 10	bingo	464
	Ntra. Sra. De Los Dolores	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 22	salón	195
			LOCAL DE JUEGO 53	salón	251
			LOCAL DE JUEGO 2	salón	290
			LOCAL DE JUEGO 91	salón	299
	Bolandrina	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 12	bingo	149
			LOCAL DE JUEGO 221	salón	197
			LOCAL DE JUEGO 14	bingo	214
			LOCAL DE JUEGO 10	salón	381
			LOCAL DE JUEGO 13	salón	461
			LOCAL DE JUEGO 1	bingo	462
	El Carmen	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 10	bingo	349
			LOCAL DE JUEGO 21	bingo	375
			LOCAL DE JUEGO 17	salón	396
			LOCAL DE JUEGO 9	local de apuestas	396
			LOCAL DE JUEGO 203	salón	431
			LOCAL DE JUEGO 0	casino	442
	LA VIRGEN NIÑA	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 26	salón	401
	Escuela superior de diseño	Escuela Superior de Artes Plásticas y Diseño	LOCAL DE JUEGO 10	salón	149
			LOCAL DE JUEGO 4	salón	226
			LOCAL DE JUEGO 61	salón	289
			LOCAL DE JUEGO 14	bingo	329
			LOCAL DE JUEGO 7	salón	446
			LOCAL DE JUEGO 221	salón	461
			LOCAL DE JUEGO 12	bingo	462
		LOCAL DE JUEGO 73	salón	483	

	EL MANZANO	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 72	salón	292
			LOCAL DE JUEGO 65	salón	308
	ROMERO II	Centro Privado de Formación Profesional Específica	LOCAL DE JUEGO 82	salón	175
			LOCAL DE JUEGO 5	salón	228
			LOCAL DE JUEGO 14	local de apuestas	317
			LOCAL DE JUEGO 203	salón	343
			LOCAL DE JUEGO 24	salón	479
			LOCAL DE JUEGO 21	bingo	494
			LOCAL DE JUEGO 17	salón	495
	CPE Angel Riviere	Colegio Público de Educación Especial	LOCAL DE JUEGO 44	salón	334
	Angel Riviere	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 91	salón	366
	ESCUELA POPULAR DE MÚSICA	Escuela Privada de Música y/o Danza	LOCAL DE JUEGO 12	bingo	156
			LOCAL DE JUEGO 221	salón	174
			LOCAL DE JUEGO 14	bingo	289
			LOCAL DE JUEGO 13	salón	303
			LOCAL DE JUEGO 1	bingo	362
			LOCAL DE JUEGO 94	salón	392
			LOCAL DE JUEGO 7	salón	477
			LOCAL DE JUEGO 10	salón	478
	PABLO NASSARRE	Escuela Privada de Música y/o Danza	LOCAL DE JUEGO 111	salón	314
			LOCAL DE JUEGO 66	salón	392
			LOCAL DE JUEGO 26	salón	495
	Tambor	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 72	salón	489
	CHIP Y CHOP	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 205	salón	109
			LOCAL DE JUEGO 108	salón	435
	E.A.N.T.A., ESCUELA ARAGONESA DE NATURISMO Y TERAPIAS ALTERNATIVAS	Centro Privado de Formación Profesional Específica	LOCAL DE JUEGO 10	local de apuestas	235
			LOCAL DE JUEGO 12	local de apuestas	243
			LOCAL DE JUEGO 56	salón	263
			LOCAL DE JUEGO 77	salón	280
			LOCAL DE JUEGO 20	bingo	303
			LOCAL DE JUEGO 6	salón	382
			LOCAL DE JUEGO 62	salón	390
			LOCAL DE JUEGO 218	salón	432
			LOCAL DE JUEGO 23	salón	487
	COLUMBUS	Centro Privado de Formación Profesional Específica	LOCAL DE JUEGO 28	salón	70
			LOCAL DE JUEGO 19	bingo	221
			LOCAL DE JUEGO 16	bingo	447

aragoza

		LOCAL DE JUEGO 0	casino	463
		LOCAL DE JUEGO 10	bingo	470
PIRINEOS	Escuela de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO108	salón	462
LOS VIENTOS	Escuela de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 191	salón	384
ENCLAVE DE AR-T	Escuela Privada de Música y/o Danza	LOCAL DE JUEGO 2	salón	83
		LOCAL DE JUEGO 73	salón	250
		LOCAL DE JUEGO 90	salón	343
		LOCAL DE JUEGO 22	salón	489
CENTRO DE TECNIFICACIÓN DE LA FEDERACIÓN ARAGONESA DE FÚTBOL	Centro Privado de Enseñanzas Deportivas	LOCAL DE JUEGO 77	salón	397
		LOCAL DE JUEGO 10	local de apuestas	408
CU CU-TAS TAS	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 44	salón	196
Agustina de Aragón	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 192	salón	150
EL BOSQUE	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 72	salón	170
		LOCAL DE JUEGO 65	salón	291
EL BARQUITO DE PAPEL	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 62	salón	184
		LOCAL DE JUEGO 216	salón	239
		LOCAL DE JUEGO 77	salón	283
		LOCAL DE JUEGO 10	local de apuestas	321
		LOCAL DE JUEGO 21	salón	350
		LOCAL DE JUEGO 18	bingo	379
		LOCAL DE JUEGO 8	local de apuestas	395
		LOCAL DE JUEGO 30	salón	396
		LOCAL DE JUEGO 68	salón	451
		LOCAL DE JUEGO 218	salón	456
		LOCAL DE JUEGO 12	local de apuestas	488
KARACOL	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 74	salón	451
PATINETE	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 23	salón	94
		LOCAL DE JUEGO 3	salón	278
		LOCAL DE JUEGO 32	salón	288
		LOCAL DE JUEGO 9	salón	356
		LOCAL DE JUEGO 6	salón	381
		LOCAL DE JUEGO 16	bingo	410
		LOCAL DE JUEGO 56	salón	430
JEAN PIAGET	Colegio Público de Educación Especial	LOCAL DE JUEGO 192	salón	150
Lucien Briet	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 205	salón	330
		LOCAL DE JUEGO 108	salón	336
MOLINER	Escuela Privada de	LOCAL DE JUEGO 15	bingo	357

Zaragoza		Música y/o Danza			
			LOCAL DE JUEGO 16	salón	419
			LOCAL DE JUEGO 111	salón	439
			LOCAL DE JUEGO 50	salón	439
	DUENDEUCA	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 205	salón	208
	LA PIRAÑA	Escuela de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 90	salón	313
			LOCAL DE JUEGO 22	salón	337
			LOCAL DE JUEGO 53	salón	395
			LOCAL DE JUEGO 11	local de apuestas	450
			LOCAL DE JUEGO 73	salón	472
			LOCAL DE JUEGO 2	salón	473
	Valdespartera	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 219	salón	419
	Marie Curie	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 36	salón	374
	EL TREN	Escuela de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 24	salón	162
			LOCAL DE JUEGO 82	salón	194
			LOCAL DE JUEGO 105	salón	283
	EL ARKA DE KUPPLU	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 210	salón	367
	IES Parque Goya	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 192	salón	150
	CUÉNTAME	Centro Privado de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 192	salón	107
	C.P. Catalina de Aragón	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 192	salón	318
	CORONA DE ARAGÓN	Centro Público Integrado de Formación Profesional	LOCAL DE JUEGO 32	salón	109
			LOCAL DE JUEGO 23	salón	204
			LOCAL DE JUEGO 9	salón	330
	IES El Rabal	Instituto de Educación Secundaria (IES)	LOCAL DE JUEGO 108	salón	387
	Eq. Espec Motoricos	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 91	salón	368

LOCALIDAD	NOMBRE CENTRO EDUCATIVO	TIPO DE CENTRO	CENTRO JUEGO	TIPO	DISTANCIA METROS
Zuera	Odón De Buen	Colegio Público	LOCAL DE JUEGO 224	salón	225
	Extensión De E.O.I. N° 2	Escuela Oficial de Idiomas (EOI)	LOCAL DE JUEGO 224	salón	446
	LAS BALSAS	Escuela de Educación Infantil	LOCAL DE JUEGO 224	salón	280

**ANEXO III****SOLICITUD DE INFORMACIÓN****Administraciones Públicas**

Las competencias en materia de menores y juventud por un lado, y por otro en determinados tipos de juego y apuestas (presenciales o telemáticas desarrollada en el territorio de Aragón) radican en la administración autonómica aragonesa, tal como determina el artículo 71 de nuestro Estatuto de Autonomía (puntos 34, 38 y 50 entre otros), es por ello que resulta imprescindible para la realización de este informe el recabar de los Departamentos del Gobierno de Aragón que de forma directa o indirecta tienen competencia en la materia.

Igualmente se procedió a solicitar de las distintas Comarcas aragonesas y de los municipios de más de 10.000 habitantes para que informaran al justiciazgo de los posibles planes y actuaciones que pudieran mantener en materia de educación, prevención o tratamiento de adicciones en materia de juego y menores.

En los últimos meses del año 2019 se procedió por aquellas áreas del Justiciazgo encargadas de materias que pudieran tener relación con el objeto de este informe, a solicitar de los distintos Departamentos del Gobierno de Aragón, informaciones concretas sobre las cuestiones que los mismos pudieran tratar en el ámbito de los menores y juego. No sin tener en algún caso que proceder a reiterar la solicitud de información, los distintos Departamentos fueron contestando según se indicará a continuación.

**GOBIERNO DE ARAGÓN**

Las peticiones de información realizadas inicialmente a los distintos Departamentos del Gobierno de Aragón, y las respuestas dadas por los mismos fueron:

FECHA	PETICIÓN DE INFORMACIÓN
12/11/2019	Departamento de Ciudadanía y Derechos Sociales, Gobierno de Aragón
18/11/2019	Departamento de Educación, Cultura y Deporte, Gobierno de Aragón
18/11/2019	Departamento de Sanidad, Gobierno de Aragón
28/11/2019	Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, Gobierno de Aragón
20/11/2019	Comarcas y Ayuntamientos
25/11/2019	Corporación Aragonesa de Radio y Televisión
09/01/2020	Departamento de Hacienda y Administración Pública, Gobierno de Aragón
09/01/2020	Departamento de Economía, Planificación y Empleo

Se realizaron recordatorios de petición de información el día 24 de enero de 2020 al Departamento de Ciudadanía y Derechos Sociales y a distintas comarcas y ayuntamientos.

FECHA	RESPUESTA A NUESTRA PETICIÓN DE INFORMACIÓN
30/04/2020	Departamento de Ciudadanía y Derechos Sociales, Gobierno de Aragón
25/02/2020	Departamento de Educación, Cultura y Deporte, Gobierno de Aragón
	Departamento de Sanidad, Gobierno de Aragón
20/11/2019	Informe Juego en Aragón - Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, Gobierno de Aragón
24/01/2020	Elaboración Programa Prevención Ludopatía - Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, Gobierno de Aragón
04/09/2020	Ampliación de información - Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, Gobierno de Aragón
12/02/2020	Departamento de Hacienda y Administración Pública, Gobierno de Aragón
12/02/2020	Departamento de Economía, Planificación y Empleo
23/10/2020	Departamento de Sanidad

La información remitida al Justiciazgo en las fechas y forma señaladas, junto al resto de información analizada por los distintos asesores de área del Justiciazgo en las materias de su competencia, ha sido objeto de estudio en el apartado de "análisis de la información" de este informe especial.

## **ENTIDADES LOCALES**

A continuación se recogen algunas de las aportaciones más significativas de las entidades locales, por el interés que tienen y por considerar que pueden servir de referencia.

### **Comarcas**

#### 1.-Comarca de la Ribagorza

"1.- Tiene aprobado un Plan Comarcal de prevención de adicciones (2018-2020). Este Plan recoge tanto la prevención del consumo de sustancias legales y no legales, como la prevención de otras conductas adictivas relacionadas con las nuevas tecnologías o el juego.

En la mesa de prevención del Plan están incluidas todas las Instituciones públicas o privadas del territorio que trabajan o atienden a jóvenes y menores, la Asociación de Familias contra las drogas del Valle de Benasque, además de profesionales comarcales de servicios sociales, juventud o deportes. Esta mesa programa las actuaciones de prevención que se desarrollaran anualmente, ajustándose a las problemáticas que van surgiendo.

2.- Además nuestra Comarca, en el año 2019, suscribió un Convenio con el Gobierno de Aragón (Salud Pública) para prestar los siguientes servicios:

- Servicio de atención a las adicciones en el ámbito de servicios sociales: visibilizar intervenciones de promoción de la salud, intervención familiar o social con las conductas adictivas.
- Prevención en el ámbito educativo, con charlas y talleres relacionadas con las adicciones (consumo responsable de pantallas o impacto de la publicidad en adolescentes).
- Actuaciones de prevención comunitaria, con intervenciones de ocio activo y saludable.

3.- Así mismo, la Comarca tiene suscrito un Convenio de Colaboración con la Asociación de Familias contra las drogas, a través del cual se establece un protocolo de coordinación con el Centro Comarcal de Servicios Sociales para la atención especializada a personas con adicción o que presenten conductas de riesgo, dentro de las cuales se incluye la adicción al juego.

4.- Por último, y fruto de la preocupación de esta Entidad por la proliferación de las casas de apuestas, el Consejo Comarcal, en sesión celebrada el pasado 28 de noviembre, aprobó una moción institucional que incluye los siguientes acuerdos:

PRIMERO: Instar al Gobierno del Estado a reformar la Ley General de la Comunicación Audiovisual y la Ley General de Publicidad para que se regule la publicidad de las Casas de Apuestas y se prohíba el que éstas empresas puedan publicitarse para hacer efectiva la protección del público infantil y juvenil y a impulsar el Real Decreto de Comunicaciones Comerciales de las Actividades de Juego y de Juego Responsable con el objetivo de restringir la publicidad para juegos y apuestas on line.

SEGUNDO: Instar al Gobierno del Estado a aumentar el tipo aplicable en el Impuesto sobre Actividades del Juego para casas de apuestas y juego on line.

TERCERO: Instar al Gobierno Autonómico a que, igual que pasa con el gremio de tabacaleras o farmacias, limite la apertura de las casas de apuestas físicas mediante el establecimiento de un mínimo de metros de separación o por núcleos de población, para frenar así su expansión, además de que prohíba las terminales de apuestas deportivas en salones de juego, bingos y casinos.

CUARTO: La Comarca de La Ribagorza promoverá actividades informativas en los Institutos de Educación Secundaria de la Comarca para profundizar en el uso que hacen los jóvenes de los juegos on line y de apuestas y en los posibles problemas derivados de este uso.

QUINTO: Recomendar a los municipios de la comarca de La Ribagorza a que estudien la revisión de las ordenanzas o del PGOU para introducir limitaciones urbanísticas a la implantación de locales de apuestas en las inmediaciones de espacios frecuentados por la infancia, la adolescencia y la juventud, como los centros educativos, culturales, deportivos o juveniles.

SEXTO: Recomendar a los municipios de la comarca de La Ribagorza que dispongan de Ordenanza de Publicidad, se regule con la eliminación de cualquier cartelería del mobiliario urbano o del espacio público de este tipo de establecimientos, ciñéndose exclusivamente al cartel del propio local incluyendo únicamente el nombre y sin ningún tipo de publicidad.

SÉPTIMO: Recomendar a los municipios de la comarca de La Ribagorza a que soliciten a los equipos de fútbol locales y a sus jugadores a colaborar para que no se identifique el deporte con las apuestas, asumiendo su responsabilidad social, eliminando la publicidad de las casas de apuestas, poniendo en marcha campañas de concienciación y no firmando convenios de colaboración ni patrocinio con entidades deportivas que publiciten las casas de apuestas.

OCTAVO: Recomendar a los municipios de la comarca de La Ribagorza que creen una tasa específica por la utilización privativa o el aprovechamiento especial del dominio público local, que tenga que ser abonada por los establecimientos que instalen pantallas u otro tipo de dispositivos para desarrollar su actividad empresarial con frente directo a la vía pública o en línea de fachada.

NOVENO: Dar cuenta de este acuerdo al Gobierno de Aragón, a los Grupos Políticos de la Cortes de Aragón y a los municipios de la comarca de La Ribagorza".

## 2.-Comarca Cinco Villas

El centro comarcal de Servicios Sociales Cinco Villas informa:

"A nivel comunitario, y en ocasiones puntuales, plantean dicha problemática dueños de bares y locales donde acuden menores de 16 a 18 años, indicando que dicha problemática existe y va en incremento y que sería necesario establecer algún tipo de actuación de carácter preventivo en dicha población de riesgo.

Por otra parte, desde las asociaciones de atención de las adicciones en la zona nos indican lo siguiente:

- Asociación Cinco Villas Alcohólicos y Adictos Rehabilitados. (ACVAAR). Nos indican que la demanda ha incrementado en los últimos años, que preferentemente procede de jóvenes de 18 a 30 años y que son conocedores de un número importante de jóvenes que padecen adicciones similares y que mantienen tratamiento fuera de la propia comarca; desconociéndose el número actualmente.
- UASA, Unidad de Atención y Seguimiento en Adicciones de las Cinco Villas. Desde dicha entidad indican que ha habido un incremento de solicitud de atención de adicciones vinculadas tanto a los juegos de azar como al uso de las nuevas tecnologías y sus riesgos. Principalmente, las consultas sobre adicciones y/o problemas en menores han estado relacionadas más con el uso de los dispositivos móviles y videoconsolas que con los juegos de azar.

Principales actuaciones

Curso para profesionales.- Desde Salud Pública del Gobierno de Aragón, en colaboración con la Comarca de Cinco villas, se ha programado la ejecución de un curso para profesionales de Servicios Sociales. Igualdad y Juventud. Con la denominación: "Abordaje de las adicciones desde los servicios sociales comunitarios", Escuela de familias.- Planificada desde el Ayuntamiento de Ejea de los Caballeros y cofinanciada por la Comarca de Cinco Villas, ha abordado en los últimos años la problemática de referencia, destacando las siguientes sesiones formativas dirigidas a las familias:

- Juego on line y adicción al juego.
- Dispositivos electrónicos, salud mental y adolescencia.

Campaña de prevención: NO TE LA JUEGES POR EL JUEGO

En el año 2016, El club de fútbol sala de la localidad de Ejea de los Caballeros Exea FS" junto a la UASA Cinco Villas y el Ayuntamiento de Ejea de los Caballeros, desde las

áreas de Deportes, Juventud e Infancia, promovieron una campaña en contra de la ludopatía y las apuestas on line dirigida a los jóvenes de la localidad bajo el lema "NO TE LA JUEGUES POR EL JUEGO".

La campaña se llevó a cabo en semana santa aprovechando el XXII Maratón de Fútbol Sala "Villa de Ejea", evento deportivo consolidado en la localidad y en el que participan muchos jóvenes. Con el lema de la campaña 'NO TE LA JUEGUES POR EL JUEGO', se pretendía concienciar a los jóvenes del peligro que conlleva iniciarse en el mundo de las apuestas on line e intentar evitar esta práctica tan habitual entre la juventud.

A partir de este año (2016) y hasta la actualidad coincidiendo con el desarrollo de los Maratones de Fútbol Sala "Villa de Ejea", se continúan desarrollando campañas de prevención de ludopatía, con un material visual y lemas actualizados. UASA Cinco Villas aceptó colaborar en esta iniciativa ya que en los últimos años han visto incrementadas las consultas por problemas con la adicción al juego. "Cada vez los pacientes son más jóvenes", aseguran desde el servicio. El poco control y conocimiento sobre el tema y la facilidad de acceso a las páginas de juegos on line, han acelerado el momento de la primera apuesta entre los jóvenes a los 14 o 15 años. Para el año 2020 se plantea también extender la campaña a eventos deportivos similares que se celebran en otros municipios y que tienen un nivel importante de participación. En concreto se plantea en las maratones de fútbol sala que se celebran en Sádaba y en Tauste.

Programa LUDENS Prevención de la adicción al juego de azar.

En el año 2018 la UASA Cinco Villas con la colaboración de la facultad de Psicología de la Universidad de Valencia (Mariano Chóliz), puso en marcha el programa "Ludens Prevención de la adicción al juego de azar", que incluyen unos talleres para prevenir las adicciones a los juegos de azar.

El alumnado de los cursos de 4º de la ESO, 1º y 2º de Bachiller y Ciclos Formativos son el público de estos talleres. Muchos de estos jóvenes no son conscientes de que están enganchados a los juegos de azar. De hecho, existe mucho desconocimiento entre los jóvenes sobre la ludopatía y los juegos de azar en cierta medida porque actualmente, estos juegos están presentes 24 horas al día en internet.

El programa integra las tres dimensiones que toda acción de prevención debe incluir: información, sensibilización y recomendaciones de pautas. El programa consta de 3 sesiones para cada grupo de alumnos y alumnas e incluye también un protocolo de evaluación en el que se registran aspectos esenciales de la adicción al juego (frecuencia, tipos, motivación, condiciones y lugares para el juego) que permiten valorar su utilidad en su aplicación en el aula y conseguir datos reales de la situación en la localidad.

En este año 2020, se ha iniciado el programa LUDENS de nuevo en los centros de educación secundaria de la localidad. Una vez se obtengan los datos, se podrán comparar con los obtenidos en 2018

De la misma manera, para el año 2020 se planteará extender el programa de referencia en los institutos de la comarca que no han participado en ediciones anteriores y que pudieran beneficiarse de la actividad.

ANEXO: INFORME REDACTADO CON LOS DATOS OBTENIDOS EN EL PROGRAMA LUDENS  
Resumen aplicación Ludens, Ejea 2018

Muestra: Estudiantes de 4º de ESO, Bachiller y Ciclos formativos dell.E.S. 'Reyes Católicos' y de 4º de ESO del Colegio de las Hermanas Mercedarias.

Se administró el programa de prevención de adicción al juego: Ludens (Chóliz. 2017) desarrollado en la Unidad de Investigación: "Juego y adicciones tecnológicas" de la Universidad de Valencia, consistente en tres sesiones impartidas por un psicólogo experto en adicción al juego que se llevan a cabo en clases de tutorías.

Resultados:

Los resultados de la actividad de juego y problemas asociados se presentan en el Informe Ludens.

El resumen de los datos principales es el siguiente:

1.- El juego de apuestas, envite y azar es una actividad frecuente en los escolares analizados, ya que el 27% de ellos juega entre 1-3 veces al mes o más.

2.- El juego regular (1-3 veces al mes o más) que juegan con más frecuencia son las apuestas deportivas, realizadas principalmente en salones (17% de la muestra apuesta en salones), seguido de móviles y bares (10%).

3.- El 1,7% de la muestra manifiesta síntomas clínicos de juego patológico y el 17% juego de riesgo, es decir, que tienen uno o más criterios de juego patológico, aunque no han llegado todavía a desarrollar el trastorno.

4.- Hay diferencias estadísticamente significativas en función del sexo: los hombres juegan más y tienen más indicadores de juego patológico y de riesgo que las chicas.

5.- No hay diferencias estadísticamente significativas entre menores de edad y adolescentes mayores de 18 años en los indicadores de juego patológico

Tras la aplicación del programa Ludens se observó:

1.- Un descenso estadísticamente significativo en la frecuencia mensual de juego. Pasa del 27% al 17% los escolares que juegan 1-3 veces al mes o más.

2.- Un descenso estadísticamente significativo en las puntuaciones del test de adicción al juego

Todo ello indica la idoneidad de la aplicación del programa de prevención Ludens, tanto para conocer la realidad del juego y su problemática (adicción al juego y juego de riesgo) en adolescentes, como en la utilización para prevenir la aparición de dichos problemas o de reducir su incidencia

### 3.-Comarca de Cariñena

Destacar que desde los diferentes Departamentos que componen la Comarca de Campo de Cariñena, no se realiza ninguna actuación relacionada directamente con la problemática de los juegos de azar (apuestas), pero sí se hacen otras muchas actuaciones basadas en lo que conocemos como prevención primaria, la cual intenta evitar la aparición del problema y la situación causante del riesgo.

Las actuaciones preventivas que desarrolla la Comarca de Campo de Cariñena intentan cubrir las necesidades de ocio y tiempo libre de los menores y la creación de hábitos saludables entre los que se encuentra la práctica del deporte desde edades muy tempranas.

Valoración:

Podemos destacar que en ningún municipio de la Comarca existen casas de apuestas, casinos o establecimientos en general de juegos de azar.

Para el desarrollo de los programas expuestos, los profesionales del Centro de Servicios Sociales necesitan de herramientas como la coordinación y el trabajo en red con todas las instituciones presentes en la zona: centros educativos, sistema sanitario y agentes sociales en general.

En base a esta coordinación sí hemos detectamos casos de menores que hacen uso de máquinas de juego instaladas en establecimientos hosteleros o llevan a cabo prácticas de juego on-line. Estos últimos chavales se caracterizan por ser menores que están mucho tiempo solos en casa mientras sus padres están trabajando, con acceso libre a internet y sin ningún tipo de supervisión.

Consideramos que el problema de los juegos de azar en los menores es un problemática compleja, donde influyen muchos factores:

- Fácil acceso de los menores a internet y en concreto a juegos on-line.
- Gran presencia de publicidad de casas de apuestas en eventos deportivos, anuncios publicitarios, deportistas de élite anunciando lugares de apuestas etc.
- Permisibilidad de los padres en el uso del móvil y nuevas tecnologías y falta de supervisión y control parental.
- Falta de actividades alternativas de ocio y tiempo libre para el disfrute de adolescentes y jóvenes que sean atractivas y económicas.

Recomendaciones de actuación:

- Prohibición real de acceso de los menores a establecimientos de juegos de azar, tanto presencial, como on line.

- Visitas a aquellos locales de juegos de azar y hosteleros donde existen máquinas tragaperras y haya indicios de presencia de menores haciendo uso de los mismos.
- Restringir el horario de emisión de anuncios publicitarios de casas de apuestas y juegos on-line.
- Ampliar la oferta de actividades de ocio y tiempo libre que sean atractivas y económicas para las edades comprendidas de 12 a 18 años.
- Campañas publicitarias para concienciar a los padres de la existencia de las consecuencias que genera el juego en edades tempranas.

## **Ayuntamientos**

### 1.-Ayuntamiento de Barbastro

- Actuaciones municipales de carácter preventivo.

En el 1 Plan Local de Prevención de Adicciones de Barbastro 2018-2022, hace mención a la adicción al juego, ludopatía o juego patológico como una de las conductas adictivas. Según el Plan, en esta Comarca algunos casos ya están recibiendo tratamiento, pero con respecto a esta adicción, se encuentran con que es difícil el reconocimiento por parte de la persona enferma y del entorno debido a la doble vida que estos llevan.

El Plan recoge que "en los salones de juego de la localidad se observa que cada vez más se va equiparando el perfil de jugadores en cuanto a sexo, es decir, antes eran hombres en su mayor parte, mientras que ahora cada vez juegan más mujeres. En cuanto a la edad, hay público desde los 20 años en adelante. Actualmente se encuentran con menores de edad que tratan de falsificar su documento nacional de identidad, o bien, lo piden a algún adulto para poder acceder a los salones. Todos coinciden en que el mayor vicio es a las máquinas tragaperras y la presencia de más jugadores tiene lugar durante los fines de semana, pero están aumentando las apuestas deportivas, sobre todo por parte de los jóvenes."

- Actuaciones de carácter sancionador.

Consultado a la Jefatura de la Policía Local, no ha habido ninguna incidencia registrada en éstos establecimientos. No se ha tramitado ningún expediente sancionador en esta materia.

### 2.-Ayuntamiento de Teruel

Actuaciones desde las concejalías de Juventud y Servicios Sociales:

- La Concejalía de Juventud no dispone de programas específicos relacionados con la problemática de la que se solicita información. No obstante, conocedora de esta situación en la que los adolescentes han encontrado en los juegos de azar una oportunidad de entretener su tiempo libre, además de poder compartir con los amigos esta actividad, se preve el diseño de actuaciones específicas en el año 2020 dentro del programa "juventud Ocio Nocturno".
- A través del contacto directo con los jóvenes, se han detectado dos campos que requieren atención:
  - La accesibilidad del juego on line: el fácil acceso a internet y su amplia publicidad al alcance de los menores.
  - La aceptación de los juegos de azar: la publicidad conlleva a una percepción de los juegos de azar como un entretenimiento divertido, con el que, además, se puede obtener dinero fácil.
- Las medidas adoptadas para prevenir posibles conductas de riesgo en el Centro de Ocio Joven tomadas durante los años 2017-2019 han sido:
  - Cumplir con la prohibición de publicidad en el interior y alrededores del Centro.
  - Instalando programas de protección de menores en los ordenadores dedicados a la autoconsulta.
  - Dedicar una sesión sensibilización llamada "Qué harías si... te engancharas a jugar", dirigida a jóvenes de 13 a 16 años, el día 3 de marzo de 2019.
- La adolescencia es la época más vulnerable y de mayor influenciabilidad, sumada al hecho de que esta actividad se desarrolla a escondidas y con la complicidad de otros adolescentes, es más difícil descubrir que un joven tiene problemas con el juego, a diferencia del alcohol, el tabaco u otras drogas, no hay síntomas evidentes

que delaten esta condición. Por ello, se propone incluir medidas específicas y coordinadas con otros departamentos municipales en la revisión del Plan de Infancia y Adolescencia, a realizar durante el primer trimestre del año 2020. Además, se propone trabajar este tema dentro de la mesa local de prevención de drogodependencias, puesto que corresponde a un conjunto de conductas adictivas no tóxicas, pero con similares consecuencias.

Para el próximo año se propone destinar una sesión dentro del grupo de trabajo de 13 a 16 años del Consejo de Infancia y Adolescencia, en la que se recabe información sobre esta problemática y se diseñen intervenciones desde la mirada de los adolescentes turolenses.

Desde Servicios Sociales se informa:

- La expansión de las apuestas deportivas on line se ha revelado como una nueva forma de adicción sin sustancia y como tal se ha incluido en el Plan de Acción sobre Adicciones 2018-2020.
- En la actualidad, desde el Centro de Prevención Comunitaria del Ayuntamiento de Teruel en coordinación con Policía Nacional y dentro de la oferta de actuaciones y charlas ofertadas a los centros de Educación Secundaria se están llevando a cabo sesiones de información y prevención de ludopatía y apuestas dirigidas a jóvenes de 12 a 18 años impartidas por Policía Nacional a través del Plan Director.
- Desde la Mesa Local de Prevención de Drogodependencias, coordinada desde el Ayuntamiento de Teruel a través del Centro de Prevención Comunitaria en la que forman parte distintas administraciones, asociaciones y entidades que de forma directa ó indirecta trabajan la promoción de la salud y la prevención de drogodependencias, se pretende realizar actuaciones de sensibilización dirigidas a la población general
- La Escuela Municipal de Familias facilita un espacio para compartir experiencias, una ayuda para padres ,madres ó tutores del municipio, que les proporcione las herramientas necesarias para conocer, profundizar y descubrir las pautas de actuación educativas, teniendo en cuenta la realidad social que les rodea. Dentro de la variada temática de las sesiones , a las personas que asisten a este recurso, se les ha ofrecido una sesión de información y prevención de ludopatía y apuestas deportivas.
- Se tiene previsto incluir la ludopatía y apuestas deportivas como una adicción comportamental en el III Plan Municipal Sobre Drogas del Ayuntamiento Teruel.
- Incorporar acciones relacionadas con el tema que nos ocupa en el Plan de Infancia y Adolescencia.

ACUERDO PLENARIO.- Ayuntamiento Pleno, en sesión ordinaria celebrada el día 1 de abril de 2019, entre otros, adoptó el siguiente acuerdo:

XV.- PROPUESTA DE RESOLUCIÓN PRESENTADA POR EL GRUPO POLÍTICO MUNICIPAL DE GANAR TERUEL, REFERENTE A LA "PROLIFERACIÓN DE LAS APUESTAS ON LINE Y CASAS DE JUEGO, Y TOMA DE MEDIDAS DE PREVENCIÓN ANTE LA LUDOPATÍA". EXPEDIENTE N.607/2019.

El Ayuntamiento Pleno, en votación ordinaria y por 18 votos a favor (PP, PSOE, Ganar Teruel y PAR) y 2 abstenciones (Ciudadanos), aprobó la presente propuesta de resolución, cuyo tenor literal es el siguiente:

"EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

Desde hace unos años han proliferado los spot en televisión, radio, prensa escrita, redes sociales, etc de casas de apuestas deportivas on line. Unas casas de apuestas que insertan su publicidad en eventos deportivos, especialmente en las retransmisiones deportivas y que incluso llegan a utilizar estrellas del fútbol para animar a los televidentes a que apuesten. Un sistema de juego mucho más adictivo, sin pausas, con bonos «gratis» de entrada, y sobre todo con una inmensa inversión en publicidad que representa justo los valores contrarios a las formas más pausadas y tradicionales de apostar, como la lotería de Navidad, la quiniela o los cupones de la ONCE.

En España hay más de medio centenar de empresas con licencia en el negocio on line y presencial.

El juego patológico es un trastorno que figura entre las adicciones de tipo comportamental en las clasificaciones médicas y psicológicas. Consiste en la pérdida del control del comportamiento en relación al juego que se caracteriza por tener graves consecuencias para las personas como problemas académicos, laborales, económicos, sociales y/o legales asociados al juego.

Se tiente a las personas más vulnerables, a aquellas que tienen más dificultades en acceder a un trabajo estable, a que arriesguen sus rentas ganadas en trabajos precarios. No es extraño que en los barrios y localidades con personas con menos renta, haya más implantación de casas de apuestas. Estas afectan especialmente a la juventud, donde la falta de expectativas y de un futuro estable es el caldo de cultivo perfecto para dosis rápidas de adrenalina donde conseguir dinero sin esfuerzo.

Tampoco es admisible que las casas de apuestas aumenten día a día sus beneficios y dejen a las familias y al conjunto de la sociedad la obligación de costear íntegramente el tratamiento de las personas a las que han enganchado. Es de justicia, por lo tanto, aumentar la contribución que los beneficios de estas empresas tienen que hacer al conjunto de la sociedad para que se pueda tratar de manera eficaz a las personas adictas al juego y para que se puedan investigar esos mecanismos y prevenir futuras adicciones.

De forma física o a través de Internet, lo que se esconde detrás de cada apuesta es lo mismo: te hacen creer que no es necesario trabajar para generar riqueza, que puedes invertir tu dinero y, si lo haces bien, lo multiplicarás. Pero no es cuestión de suerte que sea el dueño de la casa de apuestas el único que gane, es cuestión de matemáticas. Es el momento de que las diferentes instituciones adapten la normativa a la realidad social, económica y tecnológica de la actividad del juego antes de que se convierta en una lacra sin retorno.

Planteamos en esta moción una serie de medidas, a nivel municipal y supramunicipal, para atajar esta problemática. Porque entendemos que es un problema global, en un mundo en el que internet está al alcance de cualquiera y la regulación tiene que ir más allá de los locales físicos. Por una lado, entendemos que es necesario prohibir la publicidad de estos locales y frenar su expansión a través de las ordenanzas o las normas urbanísticas, también son importantes las medidas de prevención ante la ludopatía y, por último, planteamos una serie de propuestas a nivel fiscal para gravar la actividad de las casas de apuestas y del juego on line.

#### PROPUESTA DE ACUERDO

Primero.- Instar al Gobierno del Estado a reformar la Ley General de la Comunicación Audiovisual y la Ley General de Publicidad para que se regule la publicidad de las Casas de Apuestas y se prohíba el que éstas empresas puedan publicitarse para hacer efectiva la protección del público infantil y juvenil y a impulsar el Real Decreto de Comunicaciones Comerciales de las Actividades de Juego y de Juego Responsable con el objetivo de restringir la publicidad para juegos y apuestas on line.

Segundo.- Instar al Gobierno Autonómico a que, igual que pasa con otros sectores, limite la apertura de las casas de apuestas físicas mediante el establecimiento de un mínimo de metros de separación o por núcleos de población, para a frenar así su expansión.

Tercero.- Instar al Gobierno Autonómico a que prohíba las terminales de apuestas deportivas en salones de juego, bingos y casinos.

Cuarto.- El Ayuntamiento trabajará en una ordenanza para limitar la implantación de locales de apuestas en las inmediaciones de espacios frecuentados por la infancia, la adolescencia y la juventud, como los centros educativos, culturales, deportivos o juveniles.

Quinto.- En la ciudad de Teruel no podrá haber ningún tipo de cartelería o publicidad de este tipo de establecimientos, ciñéndose exclusivamente a los carteles del propio local incluyendo únicamente el nombre y sin ningún tipo de publicidad.

Sexto.- Promover actividades informativas en los centros escolares para profundizar en el uso que hacen los jóvenes de los juegos on line y de apuestas y en los posibles

problemas derivados de este uso y a que ponga en marcha modelos de ocio y espacios de socialización gestionados directamente por la juventud donde puedan desarrollar un ocio sano, que potencie el conocimiento, el deporte y las artes.

Séptimo.- Reforzar la formación de la Policía Local de modo que se familiaricen con las infracciones más habituales relacionadas con las apuestas y el juego, particularmente en el acceso de menores de edad, personas incapacitadas legales y personas con el acceso al juego legalmente restringido.

Octavo.- Poner en marcha campañas de concienciación con los equipos deportivos de la ciudad y no firmar nunca convenios de colaboración ni patrocinar a entidades deportivas que hagan publicidad de las casas de apuestas

Noveno.- Instar al Gobierno del Estado a aumentar el tipo aplicable en el Impuesto Sobre Actividades del Juego para casas de apuestas y juego on line.

Décimo.- El Ayuntamiento estudiará la creación de una tasa específica por utilización privativa o el aprovechamiento especial del dominio público local, que tenga que ser abonada por los establecimientos que instalen pantallas u otro tipo de dispositivos para desarrollar su actividad empresarial con frente directo a la vía pública o en línea de fachada."

## ANEXO IV

### ORGANISMOS, ENTIDADES Y EMPRESAS DEL SECTOR

#### Asociaciones y Entidades

Diversas son las entidades y asociaciones de la llamada sociedad civil, que ya con criterio específico o dentro de actuaciones más generalistas se dedican a tratar la materia objeto de este informe. Con varias de ellas se mantuvieron reuniones directas por parte del personal del Justiciazo a fin de conocer sus actuaciones concretas, así como propuestas al respecto; aportándose igualmente diversa documentación en la que se plasman los concretos proyectos que se han venido poniendo en funcionamiento.

#### **AZAJER**

Es ya tradicional la colaboración del Justicia de Aragón con AZAJER (Asociación Aragonesa de Jugadores de Azar en Rehabilitación), vía participación en sus jornadas anuales, lo que llevo en los primeros estadios de realización de este informe a que fuera con dicha entidad con quien se mantuviera la primera reunión en pos de recibir información en relación con el objeto del mismo.

La propia asociación presenta su actuación como: *La misión y finalidad de nuestra actividad es poner en práctica nuestro programa terapéutico entre las personas afectadas por el juego, pero es igualmente finalidad de Azajer la de asesorar y orientar a los profesionales de los muy distintos campos en que converge la ludopatía (médicos de atención primaria, educadores, trabajadores sociales, psicólogos, abogados, etc.) de la gravedad de esta patología a fin de proveerles de herramientas útiles para una detección precoz de los síntomas que les permita una derivación adecuada, utilizando racionalmente los recursos sociales de que dispone la Comunidad.*

*Es misión de Azajer sensibilizar a la opinión pública y a nuestras autoridades del peligro que representa el abuso de los juegos de azar y sus graves consecuencias a medio y largo plazo que tiene este descontrol, y en especial a la población más vulnerable. Entre dicha población vulnerable, y debido al incremento e implantación de las novedades tecnológicas, están los jóvenes y adolescentes a los que dirigimos gran parte de nuestra intervención informativa y preventiva, junto con los educadores y padres".*

En esa primera reunión se analizó su singular objeto respecto del trabajo con personas implicadas en el ámbito de la ludopatía patológica, teniéndose en cuenta que desde hace años es la impulsora de las "Jornadas de Juego Responsable", que ya han alcanzado su cuarta edición y se han convertido en el foro anual en el que los problemas del juego, con intervención de los distintos agentes públicos y privados, a él vinculados, intercambian posturas al respecto.

La asociación puso de manifiesto la preocupación por el incremento de las actividades vinculadas al juego de azar y apuestas y como está calando entre la juventud, aunque no se reflejen directamente en las estadísticas oficiales.

Consideran fundamental la labor de prevención, directa a los menores y también a familiares y otros agentes sociales, para lo que desarrollan una importante actividad divulgativa a través de charlas en centros educativos en Aragón, como se recoge en su memoria de 2019, en las que han participado 1.570 alumnos. Asimismo, han continuado con el programa de charlas con AMPAS de colegios, e institutos, si bien con desigual asistencia; y también con miembros de los Cuerpos y Fuerzas de Seguridad del Estado. Las charlas de sensibilización se centran el "Tecnoadicciones y Ludopatía" y "De lo lúdico a la adicción"

Si bien la asociación está centrada en ludopatías con adultos, son conscientes que cada vez más está afectando a jóvenes menores de edad y de forma especial a través de mecanismos on line, mucho más difícil de detectar. Refieren como se están normalizando algunos juegos y regalos que están vinculados con juegos on line que de forma subyacente están induciendo al juego y ello está contribuyendo a que lo vivan, en un principio, como un entretenimiento, pero luego, una parte de ellos, acaba enganchados y de ahí a posibles ludopatías.

Para ampliar información sobre la entidad, conclusiones de sus jornadas y sus actividades:

<http://www.azajer.com/index.php/azajer/memorias-anales/memoria-azajer-2019>

### **Centro Municipal de Atención y Prevención de las Adicciones (CMAPA). Ayuntamiento de Zaragoza**

El Centro Municipal de Atención y Prevención de las Adicciones -CMAPA- es un recurso del Ayuntamiento de Zaragoza, público y gratuito, atendido por un equipo multidisciplinar. Cuenta con profesionales de la psicología, medicina, psiquiatría, enfermería, trabajo social, educadoras y personal administrativo.

Va dirigido a:

- Personas y/o sus familiares con problemas asociados a conductas adictivas.
- Instituciones públicas y privadas: educativas, sanitarias, comunitarias u otras que demanden atención, prevención, formación o información sobre conductas adictivas.

Las actividades que se realizan son:

- **PREVENCIÓN.** En los ámbitos educativo, familiar, laboral, comunitario, ocio y tiempo libre, medios de comunicación y sanitario. Información, formación, asesoramiento e intervención en materia de prevención, a profesionales, padres/madres y mediadores/as sociales. Apoyo, coordinación y colaboración con instituciones y asociaciones.
- **ATENCIÓN.** Realizando acciones de Información, orientación y tratamiento individual y/o grupal a personas con problemas relacionados con conductas adictivas, entre las que se encuentra el Juego patológico, y las Tecnologías de la Información y la Comunicación

Atienden a personas que realizan demandas con problemas relacionados como el juego patológico y otras conductas adictivas.

En reunión mantenida con los técnicos de este servicio del Ayuntamiento de Zaragoza se informó al Justiciazgo tanto de su trabajo como de su visión del problema, desde su intervención relacionada con el consumo de drogas y otras adicciones, entre las que se incluyen el juego patológico. Si bien informan que ellos están tratando a muy pocos menores con esta adicción.

Destacan el uso abusivo de las TIC's, siendo las familias las que suelen acudir en busca de ayuda, ya que los menores no suelen tener conciencia del problema. Mantienen una fluida relación con los centros educativos zaragozanos con los que colaboran.

Con aquellos menores que se implican en las terapias, se suelen lograr buenos resultados, pero la realidad es que muchos acuden en principio por presiones familiares y luego no continúan el tratamiento.

Manifiestan que en la actualidad, el juego patológico constituye un importante problema de salud mental con importantes repercusiones en la esfera personal, familiar y social. Posee una dimensión de dependencia, por lo que se trata también de una conducta adictiva.

Uno de los instrumentos que tienen para abordarla es el programa "IOCARI", cuyo objetivo es que la persona abandone definitivamente la conducta de juego. Se trata

de un programa muy sistematizado y sin lista de espera. Una intervención estándar puede durar 6 meses.

Se plantea que generacionalmente podemos estar ante una "normalización" de conducta para las nuevas generaciones, vinculada a las TICs, siendo en muchos momentos hasta un rito "iniciático".

MEMORIA 2018

- Aragón es una de las comunidades donde más se juega
- Aproximadamente en Aragón el 2% de la población es adicta a los juegos de azar, principalmente a las máquinas tragaperras.
- Pero si incluimos a las personas para las que el juego constituye un problema se estima que podría afectar en torno al 5 % de la población

### **Programa IOCARI**

*Nuestro programa implica un tratamiento individualizado y personalizado, en el que se establece con el afectado una relación de confianza como premisa previa.*

*Se parte de una evaluación de la motivación, de la intensidad de la adicción, de la historia del problema, de la personalidad, de la situación familiar y otros aspectos.*

*El objetivo inicial y general es la abstinencia total a través del control del dinero; es importante la colaboración de la familia.*

*Además del tratamiento individual y si es necesario de familia, se promueve como tratamiento ideal el tratamiento grupal, en el que también participan las familias.*

*El programa dura aproximadamente de un año a año y medio, dependiendo de la respuesta del paciente, de la motivación, etc...*

*¿Como detectarlo? ¿Cuándo el juego es una adicción?*

- *Social y económico.- adquirir deudas, no llegar a fin de mes, comisión de actos ilegales (robos, etc...), pérdida de reputación y de credibilidad frente a las amistades...*
- *Laboral .- desatender responsabilidades, incumplir horarios, mentir... Cuando se es incapaz de dejar de jugar a pesar de los problemas económicos que se ocasionan y de los daños que se producen a nivel:*
  - *Individual.- trastornos afectivos, ansiedad, trastornos psicósomáticos (insomnio, dolor de cabeza, mareos) incremento de otras conductas adictivas....*
  - *Familiar .- problemas en las relaciones familiares, de pareja, que repercuten en problemas con los hijos, etc...*

Para ampliar información sobre este servicio:

<http://www.zaragoza.es/contenidos/sectores/adicciones/programaiocari.pdf>

<https://www.zaragoza.es/sede/servicio/equipamiento/2407>

### **FUNDACION PARA LA ATENCIÓN INTEGRAL AL MENOR (FAIM)**

FAIM, es una entidad sin ánimo de lucro e independiente que trabaja para mejorar el presente y ofrecer oportunidades para el futuro de chicos y chicas que, por motivos muy dispares, han encontrado dificultades en su desarrollo personal y social. Y desde una perspectiva terapéutica, además de la gestión de otros recursos con la infancia y juventud, les permite conocer y trabajar con menores que presentan problemas relacionados con el juego de azar y apuestas.

En la reunión mantenida se trasladó, por el representante de esta fundación, el trabajo a "pie de calle" que se viene realizando en barrios concretos de Zaragoza desde hace años, con un claro incremento de los menores "enganchados". El técnico con el que se mantuvo la entrevista traslado casos concretos de gran importancia, con menores totalmente "abducidos" por el entorno del juego.

Una de las investigaciones desarrolladas por esta fundación, junto con la facultad de ciencias sociales y del trabajo de la universidad de Zaragoza, sobre las "REDES SOCIALES Y ADOLESCENTES Estudio de análisis de impacto y utilización de las redes sociales en adolescentes de Zaragoza", aporta algunos aspectos significativos como aproximación al juego de azar y apuestas por parte de los menores, que mayoritariamente se introducen vía on line.

En la misma se recogen algunas de estas cuestiones:

- Resulta innegable la trascendencia que ha adquirido el smartphone en nuestro día a día: mapas, información, fotos relaciones, agenda....
- Constante y omnipresente: Lo usamos de media 3 horas y 23 minutos y lo comprobamos unas 150 veces al día (Ditendria, 2016).
- Este efecto es todavía más acusado en adolescentes, que son nativos digitales: Méndez Gago (2011) "nativos digitales o interactivos" son aquellos que han aprendido a vivir con las nuevas tecnologías quienes no van a necesitar de un aprendizaje previo ni de un periodo de adaptación a los cambios que producen, la tecnología formará parte de su naturaleza en los procesos del día a día.

El estudio se realizó con menores entre 13 a 16 años (primer y segundo ciclo de ESO), en varios institutos de Zaragoza y estos son algunos de sus resultados:

- Acceden mayoritariamente a través del móvil (98,3% , aunque también Tablet (33%) o PC (32%)
- Más de la mitad de los estudiantes afirma utilizar las redes sociales cuatro o más horas/día
- Solo el 1,6% (2/123) de los alumnos y alumnas entrevistadas NO UTILIZAN REDES SOCIALES.
- Necesidades que Satisfacen Necesidades satisfechas:
  - Interacción y amistad
  - Afecto
- Los Youtubers son el contenido más visto en YouTube.
- Videos que ven y género. Videojuegos o gameplays el 11,30% de las chicas y el 64,80% de los chicos.

Desde esta Fundación se hace mucho hincapié en el manejo adecuado de las herramientas tecnológicas que son inherentes al desarrollo de los menores y jóvenes, como son las redes sociales.

Consideran que los videojuegos pueden desempeñar un papel positivo en el desarrollo cognitivo y de estrategias de los menores, pero también hay juegos con diseños previos de las empresas que despliegan estrategias, aparentemente no visibles, para crear adicción a los mismos, especialmente con recompensa, mediante pagos directos o indirectos, que empoderan a los jóvenes aunque sea en un mundo virtual.

Posteriormente esos empoderamientos virtuales llevan a dependencias económicas, que en algunos casos sí que generan deudas y de ahí a problemas personales, familiares y sociales; pues normalmente el joven evita decir que está en problemas o que ha contraído deudas, busca alternativas para saldarlas ( acudiendo en ocasiones al delito) y cuando se pone de manifiesto en la familia es porque ya se encuentra en dificultades.

Esta fundación desarrolla intervenciones terapéuticas con los menores afectados por estos problemas, vinculados a las adicciones de juegos y apuestas, y con sus familias.

### **Proyecto Hombre**

Se mantuvo reunión con el representante de La Fundación Centro de Solidaridad de Zaragoza (FCSZ), más conocida como Proyecto Hombre, tiene como misión llevar a cabo, en el ámbito de la Comunidad Aragonesa y de manera específica en la provincia de Zaragoza , tareas de investigación, divulgación y prevención de los riesgos derivados de los diferentes tipos de adicciones y la atención a personas con problemas asociados a las mismas así como a sus familias.

Si bien su actividad principal se centra en el abordaje de las adicciones, desde hace un tiempo constatan también la importancia de las denominadas "adicciones sin sustancias", referida a los juegos de azar y apuestas.

Respecto a la vinculación con los juegos on line y videojuegos, informan que sobre ello, y dentro de las Fiestas del Pilar de Zaragoza, tuvieron lugar las sesiones "Z-Gamer" del 9 al 11 de octubre, organizadas por el Juventud del Ayuntamiento de Zaragoza, sobre videojuegos, ocio digital y juegos de mesa.

En la misma también se realizaron charlas de sensibilización "Juega pero no te cuelgues. Prevención desde la familia" por parte de esta entidad.

Además, se aprovechó este espacio y confluencia de jóvenes para, de acuerdo con el ayuntamiento, realizar un estudio sobre la vinculación de los videojuegos y, entre otras cosas, las apuestas y juegos de azar. En el mismo también estaba implicado, en su análisis, la universidad de Zaragoza, a través de Educación, pero debido a la situación de pandemia, no ha sido concluido, y por ahora está pendiente de publicar, así como otras propuestas de intervención vinculadas al mismo.

Para ampliar información: <http://www.fundacioncsz.org/>

### **Federación de Asociación de Barrios de Zaragoza (FABZ)**

Esta federación de barrios de Zaragoza, (FABZ) que lleva trabajando desde 1987 en acciones de prevención de las adicciones, está abordando también esta problemática. Según esta entidad *"Es imprescindible dar visibilidad al problema y ponerlo en la agenda de las entidades, de los recursos y foros relacionados o que trabajan en temas de salud, así como de las asociaciones vecinales para su traslado a los territorios a través del trabajo comunitario.*

*La proliferación de apuestas, tanto en locales públicos como en portales web, se ha convertido en un verdadero problema para nuestros barrios populares, para sus vecinos y vecinas. Apuestas que, por un lado, se invisibilizan a través del anonimato de un ordenador, y por otro lado, se normalizan en visibles casas de apuestas, principalmente en los distritos más castigados por la crisis y el paro. Todo un fenómeno de especial riesgo para la salud pública que debe considerarse como una verdadera patología adictiva"*

Una de sus actuaciones, de sensibilización, denuncia y propuestas tuvo lugar en la "Jornada de Prevención de la adicción al juego en los barrios" desarrollada el 26 de septiembre de 2019 en el Centro de Historias de Zaragoza, y a la que se puede acceder en el siguiente enlace:

<https://barrioszaragoza.org/2019/09/26/jornada-prevencion-de-la-adiccion-al-juego-en-los-barrios/>

### **Empresas del Sector**

Sin duda alguna las empresas del sector constituyen uno de los agentes fundamentales a tener en cuenta a fin de tener una visión completa de la realidad que configura el sector del juego y las apuestas en su relación con los menores.

Debemos señalar que fueron las propias asociaciones empresariales las que desde un primer momento, ante la noticia del inicio de puesta en marcha de este informe, se pusieron a disposición de Justiciazo para trasladar su posicionamiento, como aportar diversa documentación relativa a sus proyectos en pos de lo conceptualmente denominado "juego responsable".

### **ANESAR/AESA**

La asociación estatal de empresarios de salones de juego y recreativos, y la aragonesa del sector, trasladaron personalmente en reunión mantenida en la sede del Justiciazo su rechazo total a la presencia de menores en sus establecimientos, que se ha visto reflejado en los reducidos escasos casos detectados de presencia de menores

dentro de la denominada operación ARCADE o en la operación SALON, mostrándose partidarios de una exhaustiva regulación del sector, llegando incluso a plantear una autorregulación de no crecimiento.

Para esta asociación, con la que se mantuvo al final del verano de 2020 una segunda reunión a petición suya, el sector de los menores no es su "nicho de negocio", mostrándose muy partidarios de una planificación de posibles crecimientos, dentro de la libertad de mercado, pero con un claro y estable marco normativa.

Destacan sus planes de formación de personal, adecuación de sus locales, y los trabajos académicos fomentados desde el "Consejo Empresarial del Juego" (<http://www.cejuego.com/publicaciones/>), en especial el anual trabajo "Juego y Sociedad", elaborado desde la Universidad Carlos III de Madrid .

### **AEZEMAR Aragón**

El subsector de máquinas recreativas instaladas en establecimientos de hostelería trasladó al Justicia de Aragón un completo informe en el que junto a os datos de tipo económico, de los que destaca el ser la mayor fuente de ingresos tributarios, se plasmaba el gran retroceso en cuanto a las máquinas existentes, habiendo pasado de las 9.366 en 2008 a las 6902 en el 2018. Igualmente el informe aportado incidía en la implementación del "programa de acreditación de juego responsable en hostelería".

### **ONCE**

Se trata de una corporación de derecho público de carácter social sin ánimo de lucro, tutelada por el Estado y de cuyo protectorado forman parte diversas administraciones y organismos públicos. Desde su implantación a finales de los años treinta del siglo pasado por medio del tradicional "Cupón de la ONCE" hasta la actualidad, ha llevado a cabo transformaciones orientadas a las nuevas demandas del mercado. Ha quedado en un segundo plano los décimos tradicionales para potenciar la venta de los denominados "rascas", así como el desarrollo de las compras vía on-line, cuya actividad guarda más relación con el sector del juego tradicional y el lanzamiento al mercado de productos de recompensa instantánea.

La reunión mantenida con los responsables en Aragón de la ONCE, con presencia del propio Justicia Dolado, sirvió para conocer las medidas de control de la ludopatía implementadas en su seno, los requisitos de análisis previos a la puesta en marcha de nuevos productos, dentro del convenio ONCE/Estado de 2011, en el que se establece la autorización previa de cualquier nuevo producto, comprometiéndose la organización a actuaciones de formación y empleo y así como de prestación de servicios a sus afiliados.

En cuanto al control de edad en la venta a menores de los productos comercializados por la ONCE, si bien en juego electrónico se han implementado mecanismos de control de acceso como los de otras entidades o empresas del sector, la venta del tradicional cupón o de los nuevos productos como el señalado "rascas" se produce sin control de edad alguno, salvo el criterio subjetivo del vendedor puntual. Cabe destacar que por parte del personal de la ONCE, en la reunión referida, se procedió a indicar que se trasladaría al Justiciazgo los protocolos de formación específica en la materia, lo cual no se ha producido.

## ANEXO V

### TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN

Diversas han sido las fuentes a las que se ha podido acceder para configurar la realidad aragonesa en cuanto a la situación de los menores en relación con el juego de azar y apuestas. Desde trabajos ya preexistentes, fruto de amplios y completos trabajos de administraciones, entidades e investigadores individuales y en equipos, como otras, que en el momento de iniciar los preparativos para la realización de este informe se planteó desde el Justiciazgo.

Como ya se ha indicado en la introducción de este Informe, parte de las iniciales actuaciones que se plantearon como "trabajos de campo" debieron ser con motivo de la pandemia, o bien suspendido, caso del trabajo vía macro encuesta en los centros educativos, si bien una parte del trabajo preparatorio sí que ha podido ser incorporado, o el propio trabajo de "visitas" a locales de juego y apuestas a realizar por el propio personal del Justicia de Aragón, que únicamente pudo realizarse en una treintena de establecimientos. Si que se pudo concluir por el personal de la Institución un análisis de cuestiones concretas directamente relacionadas con los menores y el juego, como es la situación del inicio al juego en internet, las máquinas en espacios recreativos de menores e incluso uso de redes sociales por locales de juego ubicados en Aragón, la publicidad interna en los propios centros de juego, y ello en colaboración con personal externo de reconocido prestigio.

Pero desde el equipo redactor de este informe se entendió que los trabajos preexistentes a los que se ha podido tener acceso, y lo podido pese al Covid19 acometer ex novo, permiten plasmar lo que podemos denominar "estado de la cuestión" en estos momentos desde el punto de vista de la investigación académica y doctrinal. Para ello resulta procedente la cita de dos investigadores aragoneses, uno en la diáspora en la Universidad de Valencia y otra en la Universidad pública de Zaragoza que llevan tiempo dedicando su labor investigadora, docente y divulgativa a la relación entre juego y menores.

#### Los trabajos del Profesor Mariano Chóliz Montañés

La labor del aragonés Mariano Chóliz Montañés, profesor de la Facultad de Psicología de la Universidad de Valencia, y director en la misma del postgrado de especialización profesional universitaria "Adicción al Juego y otras Adicciones Compartamentales" y de la Unidad de investigación "Juego y Adicciones tecnológicas", se ha convertido en la actualidad en una de las grandes referencias en el sector en cuanto al estudio de las posibles adicciones a los juegos de azar, desde el punto de vista del mismo como una adicción compartamental. No olvidando el Dr. Chóliz su tierra, habiendo desarrollado en Ejea de los Caballeros diversas jornadas y conferencias, siempre en torno a la problemática adictiva de los juegos de azar, como lo fue la conferencia-coloquio que bajo el título "El juego on line y la adicción al juego", que en la navidad de 2018 pronunció en la Escuela Municipal de Familias.

Destaca en la labor del profesor de las Cinco Villas la introducción del concepto de "juego ético" frente al tradicional y potenciado de "juego responsable", que ha venido desarrollando en diversos trabajos del que cabe traer a colación el publicado en octubre de 2014, y titulado "Juego Ético: un compromiso en la prevención de la adicción al juego

desde el ámbito político y social:

(<https://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/47661/5014524.pdf?sequence=1&isAllowed=y>).

Indica en dicho artículo Chóliz:

*"El "Juego Ético" va más allá del Juego Responsable, al asumir la responsabilidad tanto del Gobierno como de las compañías del sector, no sólo en la génesis del trastorno, sino también en la prevención de la adicción. Esto es debido a que las formas más eficaces -al tiempo que*

imprescindibles- para la prevención de la adicción, son las políticas de juego (Chóliz, 2014; Chóliz y Mazón, 2012; Williams, West y Simpson, 2012). Además, en un Estado Social y de Derecho, los agentes responsables del problema deben ser quienes se impliquen activamente en su solución.

El "Juego Ético" se basa en los siguientes principios:

1.- Desde una perspectiva económica:

a) El juego es una actividad económica de gran magnitud (Mazón y Chóliz, 2012). En el caso de España, se gastaron 28.112 millones de euros en 2013 (DGOJ, 2014), lo cual representa aproximadamente el 2% del PIB. Se trata de una actividad muy rentable para quien gestiona el juego, ya que los beneficios están directamente relacionados con la cantidad de dinero que se juega que, como acabamos de indicar, es ciertamente elevada. Revista Española de 39 (4) 2014 Drogodependencias Mariano Chóliz Montañés

b) Los beneficios económicos de las empresas que gestionan el juego proceden directamente de las pérdidas de los jugadores, que son mayores cuanto más dinero se juega, ya que la esperanza matemática es favorable para quien gestiona el juego.

En definitiva, el juego es una actividad económica que no genera un producto con un valor añadido, sino que los beneficios de la empresa provienen directamente de las pérdidas de los jugadores.

2.- Desde una perspectiva psicológica:

a) El juego es una actividad potencialmente adictiva, ya que:

a) Activa los mismos circuitos cerebrales de recompense que las drogas de abuso.

b) La sintomatología clínica del juego patológico es similar a la de las drogodependencias, alcoholismo y tabaquismo (tolerancia, presencia de síndrome de abstinencia, dificultad en dejar de consumir, desarrollo de graves problemas familiares y de ajuste personal, etcétera) (APA, 2013).

b) El juego patológico, como trastorno adictivo, es una grave enfermedad mental (Grant & Potenza, 2004; Petry, 2012) cuyos propios síntomas (necesidad de jugar cantidades crecientes de dinero, malestar o irritabilidad cuando se intenta dejar de jugar, intentos infructuosos por abandonar el juego, volver a jugar para intentar recuperar las pérdidas, etc.) conducen al jugador a una espiral de juego excesivo y pérdidas cada vez mayores.

Es necesario recalcar que el jugador patológico sigue jugando a pesar de ser consciente de los perjuicios que les está ocasionando el juego tanto a él como a sus familias y que la información sobre las graves consecuencias que tiene el juego en sus vidas no es suficiente para hacer que dejen de jugar. Los jugadores patológicos no son libres de dejar de jugar, dado que el proceso psicológico explicativo de la adicción es la dependencia del juego, al igual que ocurre en el resto de adicciones con las drogas, el tabaco o el alcohol".

## **El Grupo de Investigación de la Profesora Yolanda López del Hoyo**

### **A) El Convenio con el Justicia de Aragón**

"El progresivo crecimiento que ha tenido en la última década la industria de las apuestas obliga a elevar la voz de alarma sobre una situación que debe ser regulada y reducida. En 2017, el dinero jugado en España fue

de 41.828,68 millones de euros (compras de lotería, apuestas, fichas de casino, cartones de bingo, etc.) y el asociado a juego real aumentó un 19,1% desde 2014 hasta 2017 (Gómez y Lalanda, 2018).

Es necesario que la sociedad conozca la realidad de las conductas de juego que se están produciendo como consecuencia de la falta de control y de legislación restrictiva en un mundo en expansión. En apenas diez años se han duplicado el número de casas de apuestas en la ciudad de Zaragoza, muchas de ellas situadas estratégicamente en zonas de tránsito como bares o institutos.

Las apuestas con dinero se han asentado como una alternativa de ocio aceptable gracias a la aprobación social y a intensas campañas de publicidad por parte de las empresas. Sólo en juego online en 2018 los operadores invirtieron 168 millones de euros en estrategias de comunicación, un 50% más que el año anterior.

Los fuertes intereses económicos de dichas compañías están avocando a un peligroso incremento de las conductas de juego y ludopatía en la población española. Más preocupante, si cabe, es el hincapié que se hace en la captación con la publicidad de personas jóvenes para atraerlos a los locales de apuestas y páginas web que se ofrecen con cada vez más facilidades. Buena parte de esta publicidad se hace con figuras de referencia para la gente joven: estrellas deportivas o del mundo de la televisión, caras conocidas y respetables que proponen apostar para añadir emoción al deporte. En esta publicidad se presenta a la persona que juega como alguien inteligente que sabe analizar los eventos y tiene mucho dinero que ganar.

No son pocos los grupos de amigos en edades estudiantiles que apuestan al salir de clase, los fines de semana o cuando hay eventos deportivos de su interés. Por la especial peligrosidad que conlleva que personas jóvenes estén apostando, es necesario situar el punto de atención sobre esta población vulnerable. La aparición prematura de conductas de juego puede acentuar situaciones problemáticas en áreas tan vitales como desde el punto de vista psicológico, familiar, estudiantil y laboral. Todas ellas los pilares sobre los que se asienta y desarrollará su vida como persona adulta. Es imperativo entonces mantener a estas poblaciones alejadas del juego.

Recientemente, además de la implementación de un mayor número de casas de apuestas en las ciudades, se ha abierto una nueva y cómoda vía para la realización de apuestas económicas, Internet. El juego online en Aragón ha movido en 2017 un total de 62,7 millones de euros frente a los 27€ millones de hace 4 años. Esto supone duplicar la cifra de 2013 y un incremento del 12% respecto al gasto generado el año 2016, que resultó de 55,8 millones de euros (Ara, 2018).

Por este nuevo medio se produce una parte importante de lo que se está jugando actualmente, y el control que se puede ejercer es aún menor por parte de las autoridades y de las familias. Cualquier persona puede registrarse de una manera fraudulenta utilizando los datos de otra persona y apostar todo lo que se tenga en la tarjeta de crédito. Asimismo, la persona que utiliza esta vía de acceso puede ser menos consciente de las cantidades apostadas al perder el contacto con el papel moneda.

Otro importante factor que hay que entender para ver la peligrosidad de esta situación, es la permanente disponibilidad, especialmente en los jóvenes, de esta herramienta de "ocio" al tener acceso en tan solo unos

*pocos segundos a todo tipo de apuestas. Ante cualquier situación de la que la persona quiera evadirse o distraerse tiene esta posibilidad en su bolsillo a través de los teléfonos móviles.*

*El recientemente publicado estudio ESTUDES (Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, 2019) puso en relieve el gran problema que existe en nuestra comunidad autónoma en relación al juego en menores, uno de cada 10 estudiantes de entre 14 y 18 años habían jugado online en el último año; y el 22,7% habían jugado con dinero de forma presencial.*

*Además, la normalización de las apuestas y la publicidad dirigida a los más jóvenes hace que la edad del inicio del juego sea cada vez más temprana, en un estudio previo en jóvenes de entre 13 y 15 años (López del Hoyo et al., 2018), se encontró que el 6,7% de los sujetos había entrado alguna vez a jugar en locales de apuestas y que un 11,7% había realizado apuestas deportivas.*

*Los estudios indican que los jugadores patológicos adultos se inician en el juego de azar durante la adolescencia o juventud, así como también se ha observado un incremento en los últimos años del número de jugadores jóvenes que podrían ser diagnosticados como jugadores patológicos.*

*Existen muy pocos estudios realizados sobre las conductas de juego y apuestas deportivas en nuestra comunidad, especialmente en los más jóvenes. Las realizadas, o bien son muy limitadas y no permiten conocer en profundidad la problemática y motivación de los jóvenes (ESTUDES, 5 preguntas); o bien han sido realizadas con una muestra pequeña de sujetos.*

*El proyecto actual pretende superar estas limitaciones, llevando a cabo un estudio para analizar en profundidad, en una muestra representativa, el mundo del juego y las apuestas deportivas en la población joven y adolescente aragonesa, con el fin último de desarrollar estrategias preventivas que traten de frenar y reducir el juego en menores en Aragón."*

## **B) Informe "Juego de azar y apuestas en jóvenes y adolescentes en Aragón", Facultad de Ciencias Sociales y del Trabajo. Universidad de Zaragoza**

En el trabajo se pondría, López del Hoyo, Y., et al. 2020. Informe "Juego de azar y apuestas en jóvenes y adolescentes en Aragón". Facultad de Ciencias Sociales y del Trabajo. Universidad de Zaragoza.

### **Objetivo**

El objetivo de este trabajo fue analizar las conductas de juego que los adolescentes y jóvenes estudiantes en Aragón están desarrollando.

### **Objetivos específicos**

- Evaluar los conocimientos que tienen los jóvenes y adolescentes sobre las apuestas, especialmente sobre cómo acceder a locales y páginas web.
- Examinar si han recibido prevención sobre las apuestas y la procedencia de dicha prevención.
- Estudiar cuándo se realizó la primera entrada en locales y páginas web, así como el motivo que les impulsó a ello.
- Analizar a qué se está apostando desde las diferentes modalidades y con qué intensidad en tiempo y dinero.
- Averiguar los motivos y causas por los que los jóvenes están jugando.
- Medir el impacto emocional que tienen las apuestas.

- Conocer la opinión general sobre el juego con dinero y su desarrollo en la actualidad.
- Realizar un screening a los jugadores para valorar la existencia de patología y conductas problemáticas con el juego.
- Identificar la cantidad de publicidad que los estudiantes están percibiendo acerca de las apuestas.

## **Método**

### Diseño

Se trata de un estudio descriptivo, ya que se pretende evaluar aspectos importantes del fenómeno del juego patológico. Se plantea el estudio de una manera transversal, es decir, de recoger información en un mismo periodo de tiempo. Además, se trata de un estudio comparativo de sujetos apareados por sexo, edad, nivel de estudios y nivel socioeconómico, en el que se quiere comparar ambos grupos en situaciones similares para considerar las diferencias existentes y observar las consecuencias que acarrea el juego de apuestas.

### Instrumentos y variables

Para la formulación del cuestionario se hizo una revisión de bibliografía relativa a ludopatía y conductas de juego, los estudios de prevalencia de juego más relevantes de España así como otros cuestionarios de importancia utilizados para medir los niveles de implicación en el juego con apuestas.

El cuestionario se compone de diferentes secciones que, gracias a distintas preguntas anidadas que se encuentran a lo largo del cuestionario, va redirigiendo con preguntas específicas según las respuestas dadas por la persona. De esta manera, todo el mundo responde inicialmente unas preguntas sociodemográficas y de conocimientos generales sobre las apuestas para posteriormente preguntar si alguna vez han realizado una apuesta deportiva, han entrado a un local físico de apuestas o han accedido a una página web de estas características. En función de su respuesta e implicación con la que realizaron estas actividades, se abren distintas secciones específicas. Finalmente, todas las personas encuestadas responden a unas preguntas más directas sobre las apuestas y, en caso de que hubieran apostado en alguna ocasión, se accede a una sección donde se realiza un screening de la severidad de la conducta de juego. Es en esta sección donde se encuentran la mayoría de preguntas del cuestionario SOGS y CBJP.

De este último apartado donde se realiza un screening a la población jugadora, la escala CBJP consta de cuatro preguntas con una alta fiabilidad interna (0.94) tanto para población general como para población patológica (Pérez y Echeburúa, 2017). Las preguntas que se realizan son dicotómicas (sí o no) y por cada respuesta afirmativa aumenta el riesgo de presencia de adicción. La escala CBJP fue creada a partir de un cuestionario más extenso, el SOGS, del que también se han incluido preguntas posteriores. La escala administrada ha sido utilizada especialmente en población estudiantil para calcular la prevalencia de juego patológico.

### Población y muestra

En cuanto a la distribución de la encuesta, esta se ha hecho a través de Google Forms, una herramienta de Google que permite un acceso fácil a encuestas digitales, así como la recopilación de toda la información obtenida. El acceso a la encuesta se realizaba a través de Internet con un portátil o móvil. De esta manera, se accedió a diferentes estudios y cursos de dos institutos de Zaragoza, uno de ámbito urbano y otro de ámbito rural. Al cuestionario respondieron un total de 268 estudiantes, de entre 15 y 41 años estudiantes de ESO (15%), FP básica (2%), Grado medio (19,7%), Grado superior (20,9%) y bachillerato (42,5%). El 57,1% eran hombres y 42,9% mujeres, de los cuales el 59,7% estudiaban/vivían en un entorno rural.

El estudio y análisis de los datos se llevó a cabo utilizando el programa estadístico SPSS.

## **Resultados**

La muestra se compone de 268 estudiantes. En su mayor parte los encuestados son personas que se encuentran cursando estudios de bachillerato (42,5%), con una edad media de 17,97 años. El dinero disponible que tienen para gastos, en su mayoría, no

excede los 100€ (65,4%), aunque un porcentaje elevado dispone de hasta 400€ (27,8%). De todos ellos, el 38,4% admite haber apostado alguna vez en su vida.

La impulsividad declarada por los estudiantes se concentra principalmente en las respuestas de "poco" (27,2%) y "algo" (45,5%), aunque destaca también que un 20,5% de los estudiantes consideren que son bastante o muy impulsivos. El porcentaje de la muestra no interesada en los deportes es únicamente de un 7,1%. Por último, más de la mitad de los encuestados, el 64,6%, dice practicar algún deporte semanalmente.

#### Conocimiento y opinión de los estudiantes acerca de las apuestas

Los estudiantes de instituto conocen en gran medida dónde pueden realizar apuestas, tanto en el formato de juego físico a través de salones de juego como por Internet.

Únicamente un 8,6% no sabría ubicar ningún local de juego y un 13,8% no conoce ninguna página web. Por el contrario, es habitual conocer alguno, varios o incluso muchos recursos de este tipo para sendos formatos.

Además de conocer cómo acceder a estos sitios, otro factor muy relevante son los intentos de atraer clientes para que jueguen. Los estudiantes de instituto aragoneses dicen recibir publicidad acerca de las apuestas y el juego con una frecuencia variable.

Hay ciertos sectores, un 49,1% de los estudiantes, que dicen que nunca reciben publicidad o que la reciben con muy poca frecuencia. Un 24% considera que reciben este tipo de incitaciones con cierta frecuencia y hasta un 27% que la recibe con bastante, mucha o incluso diariamente (un 7,5%).

En el lado opuesto de la publicidad se encuentra la prevención llevada a cabo desde diferentes áreas: Internet, los padres y las instituciones educativas (el propio instituto).

Algo más de la mitad de los estudiantes (59,3%) dicen haber recibido alguna vez en su vida algún mensaje de prevención sobre las apuestas. La fuente que normalmente ejerce esta función es Internet (en un 31,3% de los casos), seguida del instituto (24,6%), y los padres en último nivel (un 20,5%). Esto muestra claramente que la prevención realizada desde programas educativos es insuficiente y sólo alcanza a uno de cada cuatro estudiantes de instituto en Aragón.

La mayoría (58,4%) no conocía la existencia del Registro de Auto- prohibidos donde limitarse el acceso y la posibilidad de apostar si lo necesitaran en algún momento. En cuanto a la opinión de los estudiantes acerca de las apuestas y la situación actual del sector, la mayoría de estudiantes creen que los jóvenes están jugando con frecuencia en locales (75,3%), por Internet (71,6%). También perciben que el número de locales de juego no es pequeño (89,4% lo piensan) y se realizan muchas apuestas deportivas (84%). Sin embargo, en cuanto a la percepción de si las apuestas son una actividad normal, el 42,5% responde que sí lo son. Se enfatiza la normalización del juego con apuestas en menores, con la peligrosidad que ello conlleva.

La gran mayoría cree que la publicidad de las apuestas debería tener mayores límites (57,9%) o estar directamente prohibida (28,9%). Cifras muy alejadas del 13,2% de personas que piensan que la regulación sobre la publicidad es correcta tal y como está.

#### Apuestas deportivas

Las apuestas deportivas se encuentran al alza junto con algunos otros juegos de casino como la ruleta o el bingo. En el caso de las apuestas deportivas, casi cuatro de cada diez estudiantes de instituto reconocen haber apostado alguna vez a un evento de estas características. De estos, solamente el 26,37% ha apostado a un evento que estaba sucediendo en el mismo momento (livebets). Es frecuente para fomentar las primeras apuestas dar un bono de bienvenida. Uno de cada cuatro estudiantes (el 26,37% de los que habían apostado alguna vez en apuestas deportivas) recibieron uno, el cual rara vez superaba los 20 euros. La importancia de estos bonos no parece ser determinante para el juego, puesto que sólo el 17,6% de jugadores le concede a este bono importancia superior a 6 sobre 10. Otras herramientas que se utilizan para fomentar las apuestas deportivas son las promociones o apuestas bonificadas. Uno de cada diez jugadores dice utilizarlas alguna vez o con frecuencia.

Los eventos deportivos más populares resultan ser el fútbol (92,3%), el baloncesto (36,3%), el tenis (24,2%), los galgos (23,1%), los caballos (14,3%), el automovilismo (11%), el balonmano (8,8%), el motociclismo (5,5%) y ciclismo (5,5%). La frecuencia con la que se apuesta a cualquiera de estos juegos es variable. Entre aquellos que juegan, una gran mayoría del 75,3% declara que apuestan en ocasiones puntuales.

Como un acto más asentado en sus costumbres de ocio están aquellos que dicen apostar una vez al mes (7,9%) y una vez cada dos semanas (5,6%). Más preocupante son las frecuencias superiores de jugar una (7,9%) o varias veces (1,1%) todas las semanas o directamente hacerlo todos los días (2,2%). Entre las tres respuestas acumulan al 11,2% de los estudiantes de instituto aragoneses que realizan apuestas deportivas. El gasto total que han realizado los jugadores a lo largo de su vida es de media 207,31€ mientras que el gasto semanal promedio es de aproximadamente 1,43€.

#### Locales de apuestas

Casi cuatro de cada diez estudiantes de instituto en Aragón han entrado alguna vez a un local de estas características (34,3%). La primera entrada la hicieron de media con 18 años, aunque un 33,3% dice haber entrado siendo menor de edad, teniendo incluso 14 o 15 años (3,3% y 6,7% respectivamente).

El principal motivo por el que entró esta primera vez fue para acompañar a amigos (un 46,2%). Esto refuerza la idea de que es el entorno social el que hace que las personas accedan las primeras veces a los entornos donde se juega. El segundo motivo más destacado es la curiosidad (un 36,3%). El porcentaje restante se reparte entre "quería probar suerte" (5,5%) y "quería ganar algo de dinero" (12,1%).

De las personas que han accedido alguna vez, en la actualidad la gran mayoría responde que prácticamente no entra o sólo lo hace en ocasiones puntuales. Estas dos respuestas agrupan al 82,6% del colectivo. Aquellas personas que tienen este hábito más asentado entran con relativa frecuencia, un 7,6% entra al menos una vez cada dos semanas. Aumentando la frecuencia de entrada a estos locales, un 3,3% lo hace una vez todas las semanas y un 1,1% varias veces todas las semanas. Si sumamos estos últimos, encontramos que un 12% entra a los locales de forma frecuente (al menos una vez cada dos semanas o con mayor frecuencia).

En lo referente a la percepción que tienen los estudiantes respecto al control que les hacen mostrando el DNI, solamente un 75,5% dice que se lo piden siempre o de manera normal. Destaca un 11,1% que refiere que nunca se lo piden.

No todas aquellas personas que entran a un local de apuestas juegan a algo necesariamente. Un tercio entra y no apuesta, probablemente la causa de esto sea que el único motivo por el que entró fue para acompañar a los amigos o por curiosidad. Al igual que con las apuestas deportivas, se ha hecho un muestreo de cuáles son las actividades que más se realizan en los salones de juego. Actualmente gozan de enorme popularidad la ruleta y las apuestas deportivas. El 78,33% de los jugadores ha apostado alguna vez a la ruleta y un 80% a las apuestas deportivas. Tiene también bastante popularidad el bingo, con un 20%, y las tragaperras, 33,3%.

Económicamente, las personas que apuestan en salones de juego se gastan de media casi 2,75€ semanales y el 63,3% responde no haber ganado nada nunca de relevancia jugando. Las apuestas en locales son una actividad que principalmente los estudiantes la desarrollan en las horas de la tarde (83,3%). El segundo momento favorito para entrar a estos locales a apostar es la noche, un 70% reconoce haber jugado en este momento del día. La mañana es el periodo de tiempo cuando menos se juega, un 30%.

En lo respectivo a las emociones asociadas al juego, antes de jugar se sienten indiferentes, entusiasmados y nerviosos. Mientras están jugando, el nerviosismo se vuelve la emoción predominante, seguida del entusiasmo y la indiferencia. Una vez que el juego ha concluido, la satisfacción es la principal emoción, seguida muy de cerca del entusiasmo y la decepción, que ocupan el segundo y tercer puesto. Los pensamientos acerca de apostar en locales se mantienen en la mayoría de jugadores baja, aunque destaca que un 33,3% piensa en ello en ocasiones, como fines de semana y con cierta frecuencia (6,7%).

### Apuestas a través de Internet

En el acceso a aplicaciones o páginas web que permitan apostar el acceso es menos generalizado. Uno de cada cinco estudiantes de instituto aragoneses ha accedido alguna vez (20,9%). La edad de entrada de media baja ligeramente respecto a los locales de juego situándose en los 17 años. La edad mínima se sitúa en los 14 años y un 56,6% declara haber entrado en una web o aplicación que permitiera realizar apuestas antes de ser mayor de edad. Un porcentaje mayor que en los salones de juego. Es posible que los jóvenes menores de edad se sientan más cómodos utilizando estas páginas por la sensación de anonimato y la posibilidad de registrarse con datos falseados. Casi un 11% de las personas que se registraron para apostar no utilizaron sus datos reales. Finalmente, el número de estudiantes que realizan apuestas deportivas no es tan elevado, puesto que casi el 60% de estos no llega a realizar apuesta alguna a través de Internet (cuatro de cada diez).

Los bonos de bienvenida para apostar por Internet son mucho más comunes, el 68,2% de las personas que apostaron lo recibieron por un importe de hasta de 125€. El importe medio de este bono fue de 50€ y la importancia concedida por los jugadores es ligeramente más importante que el concedido para apuestas deportivas, puesto que un 50% de los jugadores le dieron una nota de 6 o más. El 80% de los jugadores responde haber ganado alguna vez una cantidad sustancial de dinero, mientras que el gasto medio semanal que realizan es de 34,06€.

La frecuencia de entrada a estas páginas vuelve a registrarse como baja (la mayoría prácticamente no entran o sólo lo hacen en ocasiones puntuales, 76,3%) y un 23,8% dice entrar varias veces todas las semanas o con frecuencias superiores, destacando un 14,3% que lo hace todos los días. Respecto a qué se juega a través de Internet, los juegos con mayor popularidad son las apuestas deportivas (90,9%), la ruleta (40,9%), las tragaperras por internet (31,8%) y el póker, el bingo, las loterías instantáneas, y el blackjack (un 9% cada uno). En la modalidad on line se juega en más momentos del día, posiblemente por su rápida accesibilidad. Mientras que el orden de preferencia se mantiene, tarde (72,7%), noche (68,2%) y mañana (45,5%), los porcentajes de personas que han jugado en cada momento se incrementa en todos.

Los jugadores piensan en volver a apostar de manera on line en muy raras ocasiones, un 15% piensa hacerlo en ocasiones o frecuencias superiores. En cuanto a las emociones que sienten, antes y durante el juego predominan la indiferencia y el nerviosismo, pero una vez que acaba el juego aparecen la satisfacción y la decepción y se reduce considerablemente el nerviosismo.

### Escala del Cuestionario Breve de Juego Patológico (CBJP)

El 38,4% de los estudiantes de instituto ha apostado alguna vez. De estos, el principal motivo que destacaban para jugar es principalmente por ganar dinero (17,9%) y por entretenimiento (14,2%). Tras realizarles las preguntas correspondientes al screening CBJP para identificar problemas de juego, el 90,7% obtuvo una puntuación 0, entendida como ausencia de problemas con el juego. El siguiente nivel en la escala es "algunos problemas con el juego", en la que se encuentran los que han obtenido puntuación 1, el 6%. Las siguientes puntuaciones, del 2 al 4 se entienden como "adicción al juego", y estarían en este nivel el 3,3% de los jugadores. Se hicieron además otras preguntas de la versión extendida del cuestionario, que muestran que 5,6% y 7,8% respectivamente ha perdido el control del dinero que apostaba o la noción del tiempo.

### Relación entre variables

Tabla 1. Cruce de variables con "Ha apostado alguna vez"

Correlación entre variables	Sí	No	p-valor	Intensidad relación (Phi o Spearman)
Edad	X		p< 0,01	0,330
Género	X		p< 0,01	- 0,386
Interés en el deporte	X		0,008	0,209
Práctica semanal de algún deporte	X		0,025	0,136
Ámbito rural/urbano		X	0,900	0,008
Impulsividad		X	0,260	0,140
Disponibilidad de dinero	X		p< 0,01	0,286
Nivel de estudios que se está cursando	X		0,010	0,228

1. Hay relación entre el género y si se ha apostado. El 81,4% de los que han apostado alguna vez eran hombres.
2. Hay relación entre la edad y si se ha apostado, de modo que a medida que aumenta la edad es más probable que hayan apostado alguna vez.
3. Se observa relación entre el dinero para gastos y haber apostado alguna vez, de modo que aquellos con entre 600 y más de 1000 euros para gastos, un 60-100% ha apostado alguna vez. En los casos con menos de 600 oscilan entre el 48,6 y el 20%.
4. Hay relación entre el interés en el deporte y apostar. Las personas con más interés en el deporte apuestan más. Las personas que declaran estar muy interesadas por los deportes apuestan el doble que las que dicen no estar nada interesadas.
5. Hay relación entre practicar algún deporte y apostar. Las personas que practican deporte semanalmente apuestan más (72,8% frente a 29,5%).
6. Hay relación entre el nivel de los estudios y apostar. Los que menos apuestan son los alumnos de la ESO y bachillerato (21-34%) frente a los de FP y grados medio y superior (47-60%).

Tabla 2. Cruce de variables con "Ha realizado apuestas deportivas"

Correlación entre variables	Sí	No	p-valor	Intensidad relación (Phi o Spearman)
Edad	X		p< 0,01	0,317
Género	X		p< 0,01	- 0,378
Interés en el deporte	X		p< 0,01	0,302
Práctica semanal de algún deporte	X		0,013	0,152
Ámbito rural/urbano		X	0,255	0,070
Impulsividad		X	0,288	0,137
Disponibilidad de dinero	X		p< 0,01	0,254
Nivel de estudios que se está cursando		X	0,236	0,148

1. Hay relación entre el género y la realización de apuestas deportivas. Casi cuatro veces más hombres han hecho apuestas deportivas frente a las mujeres.
2. Hay relación entre edad y apuestas deportivas, siendo mayor la posibilidad de que apueste frente a no apostar, en aquellos con 20 años o más.
3. Hay relación entre el interés en el deporte y la realización de apuestas deportivas. Las personas muy interesadas en los deportes han hecho apuestas deportivas el

- 51%, frente al 10,5% en las nada interesadas, 20,3% algo interesadas y 31,9% en las bastante interesadas.
4. Hay relación entre practicar algún deporte y la realización de apuestas deportivas. El 75,8% de las personas que no practica deporte semanalmente no ha hecho ninguna apuesta deportiva. Casi el 40% de las personas que sí realizan actividad física de manera semanal ha apostado.
  5. Hay relación entre disponer de más dinero y la realización de apuestas deportivas. Las personas que declaran tener entre 101 y 400€ han apostado casi la mitad, mientras que aquellos que disponen entre 0 y 100€ apuestan 1 de cada 4, y en el caso de aquellos con 600 euros o más, apuestan 2 de cada 4.

Tabla 3. Cruce de variables con "Ha apostado en locales"

Correlación entre variables	Sí	No	p-valor	Intensidad relación (Phi o Spearman)
Edad	X		p< 0,01	0,497
Género	X		p< 0,01	- 0,322
Interés en el deporte	X		0,016	0,196
Práctica semanal de algún deporte		X	0,698	0,136
Ámbito rural/urbano	X		p< 0,01	0,234
Impulsividad	X		0,024	0,205
Disponibilidad de dinero	X		p< 0,01	0,298
Nivel de estudios que se está cursando	X		p< 0,01	0,280

6. Hay relación entre el género y si se ha apostado en locales. Casi cinco veces más hombres han apostado en un local frente a las mujeres (34,2% vs. 7%).
7. Hay relación entre edad y si se ha apostado en locales. Al igual que sucedía con las anteriores variables, a medida que aumenta la edad es más probable que hayan apostado alguna vez en locales.
8. Se observa relación entre el ámbito rural/urbano y si se ha apostado en locales. Los de ámbito urbano apuestan más del doble que los del ámbito rural (34,3% vs. 14,4%).
9. Hay relación entre el interés en el deporte y si se ha apostado en locales. Una de cada cuatro personas que están bastante interesadas en el deporte y casi una de cada tres que lo están mucho han apostado en locales.
10. Hay relación entre disponer de más dinero y la realización de apuestas en locales. Un tercio de las personas que declaran tener entre 101 y 400€ han apostado en locales, mientras que aquellos que disponen entre 0 y 100€ apuestan 1 de cada 7, y en el caso de aquellos con 600 euros o más, apuestan casi 2 de cada 4.
11. Hay relación entre el nivel de los estudios y si se ha apostado en locales. Los que menos apuestan son los alumnos de la ESO y FP básica (0-2,6%) frente a los de bachiller y grados medio y superior (20,4%, 28% y 39,6% respectivamente).
12. Hay relación entre impulsividad y si se ha apostado en locales. De modo que aquellos que se consideran nada o poco impulsivos han apostado entre un 9,6 y un 16,7%, frente a los que se consideran algo, bastante o muy impulsivos que apuestan el 27%, 32,5% y 26,7% respectivamente.

Tabla 4. Cruce de variables con "Ha apostado en páginas web"

Correlación entre variables	Sí	No	p-valor	Intensidad relación (Phi o Spearman)
Edad	X		p< 0,01	0,277
Género	X		p< 0,01	- 0,260
Interés en el deporte		X	0,120	0,148
Práctica semanal de algún deporte		X	0,403	0,051
Ámbito rural/urbano		X	0,061	0,115
Impulsividad		X	0,429	0,120
Disponibilidad de dinero	X		p< 0,01	0,326
Nivel de estudios que se está cursando		X	0,650	0,099

1. Hay relación entre el género y si se ha apostado a través de Internet. El 14,5% de los hombres ha apostado a través de Internet mientras que ninguna mujer (0%) ha tenido la misma conducta.
2. Hay relación entre la edad y si se ha apostado a través de Internet. En general, a medida que aumenta la edad es más probable que hayan apostado alguna vez en páginas web.
3. Hay relación entre disponer de más dinero y la realización de apuestas en webs. El 13,5% de las personas que declaran tener entre 101 y 400 € han apostado en páginas web, mientras que aquellos que disponen entre 0 y 100 € apuestan el 3,4%, y en el caso de aquellos con 401-600 € apuestan el 20%, con 600-1000 € llegan al 50%, y con 1000 € o más el 20%.

Tabla 5. Cruce de variables con la puntuación obtenida en la escala CBJP

Correlación entre variables	Sí	No	p-valor	Intensidad relación (Phi o Spearman)
Edad	X		p< 0,01	0,254
Género	X		0,048	0,190
Interés en el deporte	X		0,003	0,184
Práctica semanal de algún deporte		X	0,206	0,149
Ámbito rural/urbano	X		0,005	0,235
Impulsividad	X		0,017	0,146
Disponibilidad de dinero	X		0,003	0,179
Nivel de estudios que se está cursando		X	0,615	0,032

1. Hay relación entre el género y la puntuación en la escala CBJP. Mientras que el 96,5% de las mujeres obtiene un resultado de 0, en el caso de los hombres lo obtiene el 86,2%. El restante 3,5% de mujeres obtiene un 1, mientras que el 7,9% de los hombres tiene una puntuación de 1, llegando a obtener una puntuación de 2 el 3,3% y de 3 el 1,3% y de 4 el 1,3% restante.
2. Hay relación entre la edad y la puntuación en la escala CBJP. En general, a medida que aumenta la edad es más probable que aumenten los problemas de juego, es decir, la puntuación del CBJP.
3. Se observa relación entre el ámbito rural/urbano y la puntuación en la escala CBJP. Mientras que el 95% de los de ámbito rural obtiene un resultado de 0, en el caso de los de urbano lo obtiene el 84,3%.

4. Hay relación entre la disponibilidad de dinero y la puntuación en la escala CBJP. Aquellos con 600-1000€ tienen puntuaciones más altas en el CBCJ (37,5% tienen puntuaciones mayores o iguales a 1, frente al 89,2%-100% en el resto de rangos inferiores de dinero).
5. Hay relación entre el interés por los deportes y la puntuación en la escala CBJP. Mientras que aquellas personas que responden tener bastante o mucho interés por los deportes tienen 88,4% y 85% respectivamente de personas con puntuación 0, el porcentaje en aquellas personas nada o algo interesadas en deportes aumenta hasta el 94,7% y 98,7% respectivamente.
6. Hay relación entre la impulsividad y la puntuación en la escala CBJP. Las personas que se han considerado bastante o muy impulsivas, el 82,5% y el 86,7% tienen una puntuación de 0, sin embargo, aquellas que son nada o poco impulsivas la puntuación de 0 la obtienen el 94,4% y el 95,9%, respectivamente.

### Conclusiones

Mediante esta investigación se ha podido constatar que el 38,4% de los encuestados ha apostado alguna vez, siendo una actividad dominada por los hombres. El 6% de los jugadores podría tener problemas con el juego y un 3,3% podría tener ya adicción a los mismos. La publicidad incitando a las apuestas se recibe con frecuencia y la prevención es insuficiente, especialmente la proveniente de la educación formal. Es necesario invertir estas dos tendencias para ponerle freno a una actividad que puede traer graves consecuencias para los jóvenes.

## 8. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS WEB

### BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez, Y. (4 de noviembre de 2018). Webs de apuestas, raperos y un público cada vez más joven. El Salto Diario. <https://www.elsaltodiario.com/sector-del-juego/webs-apuestas-raperos-arkano-zpu-chojin-publico-mas-joven> Recuperado 3 de noviembre 2020
- Álvarez, Y. (12 de marzo de 2019). Los españoles apuestan cuatro veces más que en 2015. El Salto Diario. <https://www.elsaltodiario.com/casas-de-apuestas/sector-juegospublicidad-espanoles-apuestan-cuatro-veces-mas-2015> Recuperado 3 de noviembre 2020.
- Buil, P., & Solé Moratilla, M. (2016) Consumos de riesgo: menores y juegos de azar on line. El problema del "juego responsable". *Política Y Sociedad*, 53(2), 551-575. [https://doi.org/10.5209/rev\\_POSO.2016.v53.n2.47921](https://doi.org/10.5209/rev_POSO.2016.v53.n2.47921) recuperado 2/12/2020.
- Carpio, C. (2009). Aspectos psicológicos del juego comercial. Tratamientos y programas preventivos. Hacia el juego responsable. Docencia e Investigación: Revista de la Escuela Universitaria de Magisterio de Toledo, <https://ruidera.uclm.es/xmlui/handle/10578/8185> Recuperado 10 de noviembre 2020.
- Chóliz, M. Juego Ético: "Un compromiso en la prevención de la adicción al juego desde el ámbito político y social". Facultad de Psicología. Universidad de Valencia. *Revista Española de* 3399 ((44)) 250-91. <https://roderic.uv.es/handle/10550/47662> Recuperado 4 de diciembre 2020.
- Chóliz, M., Marcos M. "Manual de tratamiento de adicciones al juego online" para la UNAD. Facultad de Psicología de la Universidad de Valencia. [https://www.unad.org/ARCHIVO/documentos/biblioteca/1571729228\\_manual\\_unad\\_tratamiento\\_adicciones\\_juego\\_online.pdf](https://www.unad.org/ARCHIVO/documentos/biblioteca/1571729228_manual_unad_tratamiento_adicciones_juego_online.pdf). Recuperado 9 de diciembre de 2020.
- García Ruiz, P., Buil, P., & Solé Moratilla, M. (2016). Consumos de riesgo: menores y juegos de azar on line. El problema del "juego responsable". *Política Y*

- Sociedad*, 53(2), 551-575. [https://doi.org/10.5209/rev\\_POSO.2016.v53.n2.47921](https://doi.org/10.5209/rev_POSO.2016.v53.n2.47921) Recuperado 3 de diciembre 2020.
- González Mateo, F.R. "La prevención del juego patológico en adolescentes. Una propuesta educativa desde la acción tutorial para 2º E.S.O. Universidad de Cantabria. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/16784/GonzalezMateoRicardoFernando.pdf?sequence=1> Recuperado 3 noviembre 2020.
  - Gómez Yáñez, J.A. et alii *Percepción social sobre el juego de azar en España VIII*, Instituto de Política y Gobernanza de la Universidad Carlos III de Madrid, [http://www.injuve.es/sites/default/files/adjuntos/2019/06/juventud\\_y\\_juegos\\_de\\_azar.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/adjuntos/2019/06/juventud_y_juegos_de_azar.pdf) Informe de menores y juegos de azar Recuperado 28 de octubre 2020.
  - Hernández González, F., *La regulación de los juegos de azar*, Tecnos, Madrid, 1996.
  - Latorre Vila, L . "Competencia legislativa de las Comisiones Bilaterales de Cooperación: el Acuerdo de la Comisión Bilateral de Cooperación Aragón-Estado en relación con la Ley 5/2012, de 7 de junio, de Estabilidad Presupuestaria de Aragón", *Cuadernos Manuel Giménez Abad*, nº, 6, 2013.
  - Lloret Irlles, D., Cabrera Perona, V., Falces Delgado, C., García Andreu, H., y Mira Molina, S.(2020). ¡¡Jóvenes a jugar!! "Análisis del impacto de la publicidad en el juego de apuestas en adolescentes" Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad. DOI: 10.5281/zenodo.3629535.
  - Moreu Carbonell, E., "Publicidad, patrocinio y promoción de las actividades del juego y políticas de juegos responsable", en Olga HERRÁIZ SERRANO, (Coordinadora), *El nuevo régimen jurídico de los juegos de azar*, La Ley, Madrid 2012.
  - Mouzo, J. (31 de enero de 2019). Ofensiva contra la publicidad de apuestas "on line" en horario infantil. El País. [https://elpais.com/ccaa/2019/01/30/catalunya/1548875544\\_118082.html](https://elpais.com/ccaa/2019/01/30/catalunya/1548875544_118082.html) Recuperado 4 de diciembre 2020.
  - Ríos-Flórez, J., Escudero-Corrales, C. "Neurobiología del Juego patológico: Manifestaciones clínicas e implicaciones neuropsicológicas. *Revista Kataharsis*, n. 22, julio-diciembre 2016 pp 305-307. <https://doi.org/10.25057/25005731.823> Recuperado 9 de diciembre 2020.

## **REFERENCIAS WEB**

### **PLAN NACIONAL**

- Dirección General de Ordenación del Juego. Ministerio de Consumo. Gobierno de España.. <https://www.ordenacionjuego.es/es/estudio-prevalencia> recuperado 9 de diciembre 2020.
- La Estrategia Nacional sobre Adicciones. Ministerio de Sanidad. Gobierno de España. <https://pnsd.sanidad.gob.es/pnsd/estrategiaNacional/docs/180209 ESTRATEGIA N.ADICCIONES 2017-2024 aprobada CM.pdf> Recuperado 9 de diciembre de 2020.
- El plan de acción sobre adicciones 2018-2020. MINISTERIO De Sanidad, Consumo y Bienestar Social. Gobierno de España. [https://pnsd.sanidad.gob.es/pnsd/planAccion/docs/PLAD\\_2018-2020\\_FINAL.pdf](https://pnsd.sanidad.gob.es/pnsd/planAccion/docs/PLAD_2018-2020_FINAL.pdf) Recuperado 9 de diciembre 2020.

Informes Estudios (Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias. Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social. Gobierno de España Recuperados 9 de diciembre 2020

1. [https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/ESTUDES\\_2018-19\\_Informe.pdf](https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/ESTUDES_2018-19_Informe.pdf)

2. [https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2019\\_Informe\\_adicciones\\_comportamentales\\_2.pdf](https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2019_Informe_adicciones_comportamentales_2.pdf)

**COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ARAGÓN**

- El III Plan de adicciones de la Comunidad Autónoma de Aragón.2018-2024. Dirección General de Salud pública 2018. Gobierno de Aragón [https://www.coppa.es/gestor/uploads/areas/III Plan Adicciones Aragon web compressed.pdf](https://www.coppa.es/gestor/uploads/areas/III_Plan_Adicciones_Aragon_web_compressed.pdf) Recuperado 9 de diciembre 2020.
- Informe sobre el juego en Aragón 2019 de la DG de Justicia e Interior <https://www.aragon.es/documents/20127/25925091/Informe+sobre+el+juego+en+Arag%C3%B3n+-+2019.pdf/a8484abf-b425-a604-9430-2fa6b505a30b?t=1575976100066> Recuperado 9 de diciembre 2020.
- Memoria Asociación Aragonesa de Jugadores de Azar en Rehabilitación (Azajer) <http://www.azajer.com/index.php/azajer/memorias-anuales/memoria-azajer-2019> Recuperado 9 de diciembre 2020.
- Breve informe sobre los locales de juegos de azar o apuestas en Aragón. CCOO 2019. <http://www.saludlaboralymedioambiente.ccooaragon.com/publicaciones/Informe%20breve%20apuestas%20aragon%20ccoo%202019.pdf> Recuperado 9 de diciembre 2020
- Video Jornada Prevención del Juego de la Federación de Asociaciones de Barrios de Zaragoza. <https://barrioszaragoza.org/2019/09/26/jornada-prevencion-de-la-adiccion-al-juego-en-los-barrios/> Recuperado 9 de diciembre 2020.



CORTES DE ARAGÓN - Palacio de la Aljafería - 50071 Zaragoza  
[www.cortesaragon.es](http://www.cortesaragon.es)  
Edición electrónica: Cortes de Aragón - Servicio de Publicaciones  
Depósito Legal: Z-334-1989 - ISSN: 1137-9219

