

**Universidad Miguel Hernández de Elche**  
**Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche**  
**Titulación de Periodismo**

**Trabajo Fin de Grado**  
**Curso Académico 2018-2019**



**UNIVERSITAS**  
*Miguel Hernández*

***APUESTAS ENTRE LA VIDA Y LA SUERTE***

**(Análisis de un sector en auge y su impacto social y económico)**

***BETS BETWEEN THE LIFE AND THE LUCK***

**(Analysis of a booming sector and its social and economic impact)**

Alumno: Álvaro Muñoz Gutiérrez

Tutor: Antonio Juan Sánchez Díez

## **Resumen**

En los últimos años la industria del juego está experimentando una fase de crecimiento nunca antes vista en el sector. Este incremento se debe principalmente a dos factores: la regulación del juego online y el surgimiento de las apuestas deportivas. Estos dos elementos han provocado que juntos pasen de facturar 1.016 millones de euros en 2012 a 5.641 millones en 2017; suponiendo un 75% de todo el dinero facturado por la industria del juego en España. La publicidad ha sido otro agente clave para esta progresión, llegando al punto de copar todos los espacios publicitarios en medios y espacios de información deportiva. Este crecimiento se ha hecho notable en las ciudades de todo el país con la apertura masiva de establecimientos dedicados al juego.

Este auge ha tenido consecuencias tanto sociales como económicas. El sector se encuentra en su mejor momento y mueve grandes cantidades de dinero, pero este aumento del juego ha derivado también en un incremento de la ludopatía.

El desarrollo de esta industria se ha topado con ciertos sectores sociales y políticos que ven en este auge un peligro para la sociedad; y pretenden frenar este crecimiento restringiendo su actividad publicitaria y la concesión de licencias del juego.

## **Palabras clave**

Juego, Ludopatía, Apuestas Deportivas, Salones de Juego, Azar

## **Abstract**

The last years the gambling industry started to increase until levels that we never have seen before. The two main factors that create this exponential growth are: The regulation of online gambling and the emergence of the sport bets. Both of this elements caused the increase of the benefits from 1.1016 millions in 2012 until 5.641 millions in 2017, this amount is the 75% of the total capital factured by the gambling industry in Spain.

The commercial industry has been a key for this development, until fullify and almost monopolize all the media, commercials and information that are related to sports.

We can see easily this efect on the big cities, were thousands of establishments have apeared during the last years.

The consequences of this peak are socioeconomic for the state. This sector is experimenting his biggest moment, that means that also is the moment that they are facturing the maximun amount of money in all his history, but this increased and evolve another problems like the gambling addiction.

The development of this industry had a lot of problems and created a lot of enemies in his short life. These enemies have been the sociopolitical statements of the country because they believe that this kind of industry is very dangerous for the society that we know, and so they are trying to block all kind of media information about them.

**Key Words**

Gambling, gambling addict, sport bet, gambling establishments



## ÍNDICE

1. Introducción y justificación del reportaje.....	página. 5
2. Material y método de trabajo .....	página. 7
3. Título del reportaje publicado.....	página. 12
4. Interpretación derivada de la investigación.....	página. 12
5. Galería de Imágenes.....	página. 13
6. Bibliografía y fuentes documentales.....	página. 19
7. Materiales e infraestructura utilizada.....	página. 22
8. Anexo I: Anteproyecto TFG.....	página. 22
8.1 Definición de la temática y enfoque.....	página.22
8.2 Definición de los objetivos de la investigación.....	página.23
8.3 Cronograma de trabajo.....	página.24
8.4 Relación de documentación recabada sobre el asunto .....	página.24
8.5 Selección y presentación de las fuentes que aparecerán en el reportaje.....	página.25
8.6 Presentación del autor y breve CV.....	página.25

## 1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL REPORTAJE

El tema elegido para este reportaje ha sido el aumento del juego en España y sus consecuencias. Es un tema muy vasto por lo que la intención ha sido profundizar y analizar los puntos más importantes.

El primer punto que se trata en el reportaje, uno de los más importantes, es el vertiginoso aumento del juego online desde su regularización en 2012 y todo lo que ha conllevado con ello. La legalización del juego online en España ha supuesto una auténtica revolución en el mercado del juego, es por ello por lo que es el primer punto tratado en el reportaje. Desde 2012 que se regularizó el juego online no ha parado de crecer. En su primer año el juego online facturó 1.016 millones de euros y el presencial 372. Sólo un año después, en 2013, facturó casi la doble vía online 2.016 millones mientras que el presencial bajó ligeramente a 307 millones. A partir de este año ambos canales experimentaron un crecimiento y desde entonces no paran de crecer. Los últimos datos sobre el juego en España que se tienen por la Dirección General de Ordeación del Juego (DGOJ) son hasta el 2017. En este último año se jugaron un total de 7.538 millones de euros en España, 593 millones más que en 2016 y 6.194 millones más que en 2012. De los 7.583 millones, 5.641 se jugaron vía online, es decir el 75 % del todo el dinero jugado en España, y 1.897 de manera presencial.

El segundo punto tratado ha sido la aparición en el sector de un nuevo tipo de juego de azar que ha disparado las cifras de este mercado, las apuestas deportivas. En poco tiempo se han convertido en el juego de azar que más dinero factura en España y es el que junto al juego online ha desencadenado este auge. Las apuestas deportivas facturaron en 2017 7.404 millones de euros, el 75% se jugó vía online dando un beneficio de 311 millones de euros. El negocio del juego online en España ha pasado en 5 años de ganar 229 millones de euros anuales a 560 millones, según los datos de la DGOJ.

El tercer punto tratado es el juego presencial y la apertura masiva de salones de juego. En este punto se ha atendido a la ubicación de estos establecimientos, los cuales se aglomeran en los barrios con una renta más baja y a los diferentes movimientos surgidos para para que se ponga freno a esta ola de aperturas. La Plataforma contra la Proliferación de Apuestas en Alicante formada por asociaciones vecinales y ciertos sectores políticos persigue esta meta mediante la movilización y concienciación social.

El cuarto punto tratado es la ludopatía, que según varias de las fuentes recabadas para la elaboración del reportaje se trata de un problema relevante de salud pública. Este apogeo del juego y la multiplicación de jugadores nuevos ha provocado también un aumento en las cifras de personas diagnosticadas con esta enfermedad. El número de auto prohibidos en las listas de la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) ha aumentado considerablemente y el número de personas que sufren algún problema con el juego ronda los 400.000 según el Instituto Nacional de Estadística (INE). La investigación llevada a cabo por el profesor Daniel Lloret sobre el juego de apuestas en adolescentes de la provincia de Alicante confirma que el 42,1% de los jóvenes ha jugado alguna vez en su vida y el 4.8% de los jóvenes se sitúa en la franja de riesgo, es decir el juego les puede causar en el futuro, o ya les está produciendo, problemas.

Y, finalmente, el quinto punto tratado es la publicidad y cómo los operadores online han sabido utilizarla para hacer llegar su mensaje y normativizar así el hábito del juego. En 2013 el sector del juego online en España destinó 111,5 millones de euros a gastos de publicidad en medios e Internet, gastos de afiliación, promoción (bonos liberados) y patrocinio. En 2017 invirtió 221,8 millones. Solo en publicidad, las casas de juego online gastaron 103 millones de euros, 86,5 millones en bonos liberados (casi el triple que en 2013) y 9 millones en patrocinios (seis veces más que hace un lustro).

El enfoque que se pretende dar al trabajo es aportar una visión social y económica de la situación del juego en España, siempre haciendo hincapié en Elche, para ello se hablará con fuentes que aporten varios puntos de vista. Se trata de un tema de actualidad informativa y sobre todo de carácter social, más allá de los datos este reportaje trata de estar cerca de las necesidades del lector. Las preguntas que se han tratado de responder para facilitar la comprensión del enfoque al lector han sido las siguientes: ¿Es cierta la afirmación de que los salones de juego se ubican en barrios con una renta baja? ¿Está aumentando el número de personas afectadas con el juego?, ¿es un problema que afecta a la juventud? ¿Por qué deciden empezar a jugar los adolescentes? ¿Qué impacto tiene la publicidad en la sociedad? Al contrario que en los artículos que se pueden encontrar en los medios este reportaje pretende dar una visión global del tema y mostrar distintas perspectivas por su impacto social.

## 2. MATERIAL Y MÉTODO DE TRABAJO

La elección de este tema viene dada por la creciente sensación personal de ver el juego presente en cada esquina. Tanto por la apertura de salones de juego como por la insistencia publicitaria en los espacios deportivos de los medios de comunicación. La experiencia laboral de trabajar en una administración de loterías hizo que me sorprendiera de la cantidad de gente que juega diariamente y me interesara por artículos relacionados con el juego y la ludopatía. La lectura de un artículo periodístico que advertía de esta situación y tras comprobar personalmente mediante documentación que el mercado del juego estaba atravesando una revolución, me decidí a proponer el tema a mi tutor al cual le pareció interesante.

En un primer momento no supe cómo enfocar el tema, ya que es un asunto muy amplio. Por este motivo empezó una fase de investigación y documentación en la que leí todos los artículos en medios y recabé informes a nivel estatal y local relacionados con el juego. Con la documentación ya analizada se la presenté al tutor para que me aconsejara sobre qué dirección tomar. Decidimos que el reportaje no iba a versar sobre un sólo tema ya que es lo que hacen la mayoría de los artículos publicados sobre el juego. El objetivo es presentar los principales puntos y factores para dar una visión más global.

Una vez la temática estaba clara proseguí con el trabajo de documentación y empecé a plantear qué fuentes podrían encajar en la investigación. Al tratarse de un tema con tantas aristas las fuentes debían ser diferentes y complementarse unas con otras. Desde un principio el objetivo era conseguir una fuente de dentro del negocio, alguien que pudiera dar la visión de los empresarios ya que normalmente nunca aparecen como fuente cuando se habla del juego. Tras realizar los primeros contactos, y al no recibir respuesta por parte de las principales empresas del sector, supe que costaría más de la cuenta poder conseguir algún portavoz. El resto de las fuentes contactadas accedieron en mayor o menor medida a conceder una entrevista. En cambio, las empresas y los salones locales dejaban de contestar correos electrónicos cuando les explicaba en qué consistía la entrevista y el trabajo que estaba desarrollando. Durante los meses de mayo, junio y julio realicé las entrevistas al resto de fuentes, pero seguía sin respuesta por parte de algún portavoz del sector. Finalmente pude contactar con Asociación Española de Salones de Juego y Recreativos (ANESAR), que tras varias llamadas explicando el objetivo de la entrevista accedieron a responder a mis preguntas. Las entrevistas se realizaron durante el periodo de tres meses, por incompatibilidad de

horarios de trabajo y distancia con las fuentes ha sido difícil concertar una cita personalmente y se han realizado la mayoría por vía telefónica (por lo que algunas de las fotografías que acompañan al texto han sido cedidas por las propias fuentes.)

A continuación, se muestra una breve presentación y una justificación de la elección de cada fuente:

- **Dr. Daniel Lloret:** Profesor del Departamento de Psicología de la Salud de la Universidad Miguel Hernández. El profesor Lloret es el director del estudio *Juego de Apuestas en adolescentes de la provincia de Alicante*. Esta investigación ha seguido durante tres años un gran grupo de adolescentes distribuidos en centros educativos de las comarcas de Alicante para analizar los perfiles y ver cómo evolucionan en los tres años de estudio en relación con las apuestas.
- **Santiago Caamaño:** Ex adicto al juego, empezó a jugar con 14 años y a los 22 fue diagnosticado de ludopatía. Tras mucho esfuerzo consiguió salir de la adicción y actualmente está estudiando Psicología para ayudar a gente que está pasando por lo mismo que él pasó. Sabe mejor que nadie lo que es la ludopatía y cómo se puede caer en ella sin darse cuenta. Caamaño aporta un carácter cercano y humano al reportaje que hace de él un testimonio fundamental.
- **Antonio Castaños Monreal:** Psicólogo y coordinador de Vida Libre, Asociación que se encuentra en Alicante y Elche de ayuda para afectados por la ludopatía y otras adicciones. Como psicólogo que trata a personas con problemas de juego ha aportado una visión y conocimientos esenciales de cara la realización del reportaje. El hecho de que conozca la situación de Elche hace que aporte carácter local a su testimonio.
- **Juan Lamas:** Director técnico del FEDERACIÓN ESPAÑOLA de JUGADORES DE AZAR REHABILITADOS (FEJAR). Al igual que Antonio Castaños conoce y trata a personas con problemas con el juego. Lamas también se reúne con el Consejo de la Dirección General de Ordenación del Juego que es el organismo que legisla y regula el juego en España. Desde FEJAR coordinan 22 asociaciones que prestan ayuda a adictos al juego como Vida Libre, por lo tanto, conoce muy bien a la situación a nivel estatal.



- **Joan Comorera Estarellas:** Fue senador en la legislatura en la que se presentó la moción y la consiguiente interpelación, por la que se pretendía restringir la actividad publicitaria de los operadores online, que fue aprobada por el Congreso de los Diputados. La restricción publicitaria es algo muy demandado por ciertos sectores en los últimos años. Comorera aporta un testimonio político sobre uno de los ejes del reportaje, la publicidad de los operadores online.
- **Juan Lacarra:** Secretario General de ANESAR representa a los empresarios del juego presencial. Su testimonio es primordial, debido a que no suelen tener voz en los medios de comunicación cuando se habla del juego. Por lo tanto, necesario que también tengan voz en este reportaje, ya que uno de los objetivos es la pluralidad de puntos de vista.
- **Álvaro Montesinos:** Portavoz de **Plataforma contra la Proliferación de las Apuestas Alicante**. La plataforma que une asociaciones vecinales con algunos partidos políticos persigue entre otras metas la restricción de la publicidad y la masiva apertura de salones de juego. Por lo tanto, aporta la visión social de lucha en contra de las casas de apuesta, las cuales están siendo muy criticadas en los últimos meses.

La **estructura del reportaje** se divide en cinco puntos principales, estos son los subtemas que se abordan en el siguiente orden:

- **El juego online:** Es el primer subtema con el que se abre el reportaje, es el principal de los apartados, ya que su legalización se desencadenó el auge del juego. En este apartado se ofrecen las principales cifras de facturación que atraerán la atención del lector.
- **Las apuestas deportivas:** Este nuevo tipo de juego de azar viene dado con el juego online.
- **Los salones de juego:** La apertura masiva de estos establecimientos ha provocado la creciente sensación de que el juego está por todas partes. Es uno de los temas más polémicos dentro de este reportaje y que ha provocado que algunas asociaciones vecinales se manifiesten para frenar su crecimiento.
- **La ludopatía:** El principal problema surgido por el aumento del juego.
- **La publicidad:** Es otra de las principales razones por las que el juego ha crecido tanto, ocupando espacios de información deportiva en los medios de

comunicación. Desde hace aproximadamente un año se pretende restringir su actividad publicitaria por parte de ciertos sectores políticos y sociales.

- **Historia de un exadicto:** La historia de Santiago Caamaño aporta carácter humano y social para que el lector empatices con la situación, es importante situarlo al final para no romper con la estructura del reportaje. Con este anexo se presenta una historia real alejada de tantos datos y estadísticas, que necesariamente se presentan en el reportaje.

La entradilla del reportaje trata de presentar los puntos que se abordarán más adelante y se plantea brevemente la situación del juego en España. Esta primera toma de contacto con el reportaje el lector puede comprender que se va a dar una visión completa del tema, dando voz a todas las partes.

La estrategia de difusión se inició el día 21 de agosto, el motivo por el que se decidió empezar con la difusión más dos semanas antes de la entrega ha sido el poder subir contenido durante todos los días. De este modo el contenido tiene una mayor interacción y los usuarios se muestran más interesados en el reportaje.

La red con la que se ha trabajado con mayor actividad ha sido **Twitter**, se ha elegido esta red social para difundir el contenido por varios motivos. El principal motivo es el tipo de audiencia, los usuarios de Twitter lo usan con un afán de entretenimiento, pero también para informarse. Es por ello por lo que está más predispuesta a leer un hilo si le interesa el tema e incluso redirigirse a un sitio web para una lectura más reposada. Hace falta remarcar que el tipo de audiencia que sigue mi perfil de Twitter es gente mayormente del ámbito universitario. El otro motivo por el cual se ha elegido esta red social es la facilidad de compartir el contenido, un “retweet” o un “like” hacen que toda la audiencia del seguidor que lo comparte también vea el contenido. En este aspecto esta red social es mejor que Facebook, ya que los usuarios comparten más contenido y la audiencia de cada usuario es mayor. En Twitter se ha compartido mucho más material que en el resto de las redes, creando un hilo con los principales datos de la investigación, además de las entrevistas y el reportaje final.



Captura de pantalla del hilo de Twitter en el que se ha adelantado algunos datos relevantes del reportaje

También se ha compartido contenido en otras redes sociales como **Instagram**, a través de las historias, y **Facebook**. En estas redes la cantidad de contenido ha sido menor, por lo que el material que se ha publicado ha sido el acabado como entrevistas completas y el reportaje final.

Con el fin de trabajar el máximo número de campos periodísticos posibles se ha incluido una infografía. En esta se compara los juegos tradicionales de azar con las apuestas deportivas para que mostrar el crecimiento de estas. Este aumento se menciona en el reportaje, por lo tanto, sirve para mostrar y aclarar de una manera visual el punto tratado.



Infografía añadida al reportaje. | Autor: A.M

### 3. TÍTULO DEL REPORTAJE

El título del reportaje es “**Apuestas entre la vida y la suerte**”, se ha elegido por que resume muy bien de qué trata el reportaje. Se resume en sólo tres palabras todo lo que se trata en el trabajo, el juego, la vida y cómo este puede cambiarla y algo que va unido por naturaleza, la suerte.

**Versión web:** <https://medium.com/@munozgutierrezalvaro/el-juego-un-arma-de-doble-filo-6d575ae18283>

### 4. INTERPRETACIÓN DERIVADA DE LA INVESTIGACIÓN

Tras la elaboración del reportaje “**Apuestas entre la vida y la suerte**”, he podido llegar a una serie de conclusiones sobre el negocio del juego derivadas de una profunda investigación y documentación.

En primer lugar, el juego es una actividad de ocio que puede producir trastornos en la persona que juega. Al igual que el alcohol o el tabaco toda actividad que puede conducir a una adicción debe estar regulada y alejada de los menores de edad. No debemos ser alarmistas con la situación del juego y su impacto en la sociedad, pero sí hay que advertir que el crecimiento de este mercado va a acarrear, por fuerza, un aumento de la ludopatía. Se debe dejar claro que es una actividad, aunque común en la sociedad, potencialmente adictiva y por ello peligrosa. Por lo tanto, ya que no se puede frenar de manera contundente su actividad, lo que se debe de hacer es educar en el juego. Está de sobra demostrado que prohibir algo a los adolescentes sólo hace que sientan un mayor deseo por lo prohibido. No se está hablando de incitar al juego, sino de educar realizando actividades y talleres de la realidad de este mismo. Al igual que se hace puntualmente en los institutos se realizan charlas advirtiendo de los problemas que genera en alcohol o el tabaco se debería hacer lo mismo con el juego. Los adolescentes no lo perciben como una actividad de riesgo, así lo demuestra el estudio del profesor Daniel Lloret, en el que queda manifiesto que los jóvenes que apuestan lo hacen creyendo que es una actividad con la que se puede ganar dinero fácilmente. En algunos institutos ya se están realizando, como las que imparte Santiago Caamaño.

En cuanto a la publicidad, queda claro que se debe restringir su actividad. La publicidad del juego debe quedar reservada a espacios y horarios no protegidos, como las tertulias deportivas de media noche. Por otro lado, los mismos periodistas deportivos deberían ser ellos mismos los que no se prestaran a hacer anuncios de este tipo. Pero claro,

cuando los ingresos por publicidad, más del 50% son del juego, suponen gran parte del presupuesto del programa o del medio.

La apertura de salones de juego es un tema más preocupante, no sólo por poner cada vez más facilidades para apostar en cada esquina, debido que cualquier persona puede apostar con una tarjeta de crédito y un teléfono móvil. Estos establecimientos se aglomeran en pocas calles de barrios donde el nivel adquisitivo es menor y el desempleo mayor. La población de estos barrios se ve tentada en ocasiones a intentar arreglar su situación mediante el juego. De este modo, creo que se debería limitar el número de este tipo de establecimientos por distrito y la distancia entre estos y los centros escolares.

La tributación de los operadores online es otro tema en el cual se deberían tomar medidas. Como se menciona en el reportaje el 80% de estos operadores no tributa España. Por lo tanto, se debería retirar las licencias de juegos estos operadores que tributan en paraísos fiscales, ya que son los que realizan una actividad publicitaria más agresiva.

Finalmente, tras analizar en conjunto la situación del juego en España, creo que existe un problema con este. Me parece que el juego responsable no es nada malo si a alguien le gusta jugar. Pero este crecimiento está conllevando un tipo de juego poco responsable, sobre todo debido a las apuestas deportivas que crean una falsa sensación de control sobre lo que se está jugando. Por lo tanto, se debe legislar consecuentemente para controlar aspectos como la publicidad, la apertura de locales y la concesión de licencias de juego.

## **5. GALERÍA DE IMÁGENES**

Se ha decidido añadir una galería de imágenes para poder recoger las que se han quedado fuera del reportaje final pero también tienen un gran valor. La mayoría de estas son publicidad del juego online llevadas a cabo por clubes de fútbol o periodistas. También se incluyen imágenes de salones de juego de Elche.

Publicidad

CAUSA JUSTA  
MAÑANA 22:15  
williamhill.es

William HILL

¡La cuota más alta tiene premio!

**LA GRAN APUESTA**

Supera la cuota del líder  
#MiApuesta 779.00  
Sólo en mercados seleccionados

Nurnberg - Bayern Munich /  
Valencia - Eibar  
Consigue hasta  
**10.000€**  
con #MiApuesta

(NUR - BM) Nurnberg tendrá un corner en las 4 esquinas del campo y (VAL - EIB) cada uno tendrá un corner en las 4 esquinas del campo

779.00

William HILL

NUEVA OFERTA **CÓDIGO CHIRINGUITO300**

Consigue hasta **300€** para apostar

MEGA HD

La Gran Apuesta: La apuesta ganadora con la mayor cuota ganará 10000€. La promoción está sujeta a los términos y condiciones de William Hill. Juega con responsabilidad.

Josep Pedrerol presentador del *Chiringuito de Jugones*, programa deportivo líder en España. | Fuente: MEGA

apuestas.betfair

Fútbol Baloncesto Tenis Golf Motor Carreras de caballos Béisbol Ciclismo More

Play Betfair Registrarse Noticias Promociones Tutoriales Juegos de Casino

**Maldini cree que el Betis tiene pólvora como para volver a mojar en el Camp Nou**

LOS CHOLLOS DE **MALDINI**

- Wolves gana al Burnley
- Atlético gana al Leganés
- Marcan ambos en el Barça-Betis

ANTES 6.0  
AHORA  
**6.5**

Apuesta 10€ máx. Cash Out no disponible. Solo Sportsbook. Aplican Tyc.

Visita nuestro Sportsbook, entra en la sección "Apuestas especiales de fútbol" y verás la combinada de las tres apuestas elegidas por Maldini con una supercuota de 6.5

MÁS BETFAIR

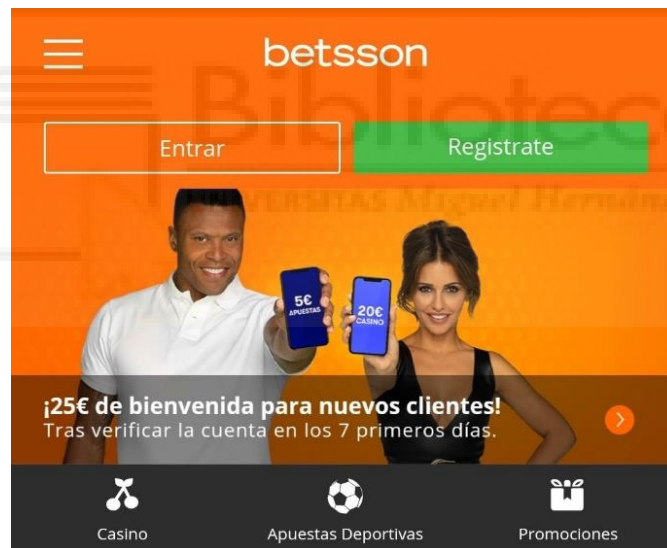
- Fútbol
- Baloncesto

Julio Maldonado (Maldini), uno de los periodistas deportivos más influyentes de España. | Fuente: betfair.es





El Barça cuenta con patrocinio de la casa de apuestas online 1XBET. | Fuente: Twitter @LudopatíaOnline



Tanto futbolistas como actores son imagen de las casas de apuestas. | Fuente: Twitter @LudopatíaOnline



La casa de apuestas Codere es patrocinador oficial del Real Madrid. | Fuente: Twitter @LudopatíaOnline

A promotional banner for MARCAapuestas. The text reads: 'Regístrate ahora y llévate' followed by '15€ GRATIS' in large yellow and black font. To the right, it says 'Y duplicamos tu depósito hasta' followed by '200€' in large black font. At the bottom right, there is a green button that says '¡APUESTA YA!'. On the right side of the banner, there is a photo of a man in a blue polo shirt. The background features a blurred image of a library with the word 'Biblioteca' visible.

Marca tiene su propio operador de juego online. | Fuente: Twitter @LudopatíaOnline





Salón de juego en Elche situado en el Pla. | Fuente: A.Muñoz



Salón de juego en Elche situado en el Pla. | Fuente: A. Muñoz



Salón de juego en Elche situado en el Pla. | Fuente: A.Muñoz



Salón de juego en Elche situado en el Pla. | Fuente: A.Muñoz

## 6. BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES

A continuación, se muestra una lista completa con el total de la documentación recabada. En su mayoría se ha consultado con portales web e informes publicados en los medios digitales.

Informes publicados por la Dirección General de Ordenación del Juego:

- Dirección General de Ordenación del Juego. *Listado de URLs de operadores con licencia*. Recuperado de:  
<https://www.ordenacionjuego.es/es/url-operadores>
- Dirección General de Ordenación del Juego (2018). *Licencias y Autorizaciones de juego de la DGOJ*. Recuperado de:  
<https://www.ordenacionjuego.es/es/act-01-licencias-autorizaciones#LG>
- Dirección General de Ordenación del Juego (2019). *Informes trimestrales*. Recuperado de:  
<http://www.ordenacionjuego.es/es/informes-trimestrales>
- Dirección General de Ordenación del Juego (2017). *Datos del Mercado Español de Juego*. Recuperado de:  
<https://www.ordenacionjuego.es/es/datos-mercado-espanol-juego>
- Dirección General de Ordenación del Juego (2017). *Mercado juego online estatal*. Recuperado de:  
<https://www.ordenacionjuego.es/es/mercado-juego-online-estatal>
- Dirección General de Ordenación del Juego (2015-2017). *Estudios prevalencia / clínico*. Recuperado de:  
<https://www.ordenacionjuego.es/es/estudio-prevalencia>
- Dirección General de Ordenación del Juego (2013-2019). *Descarga datos Mercado de Juego. Margen de juego por tipo de juego (GGR)*. Recuperado de:  
<https://www.ordenacionjuego.es/es/descarga-datos-mercado-juego-online>
- Dirección General de Ordenación del Juego (2013-2019). *Descarga datos Mercado de Juego. Cantidades jugadas por tipo de juego*. Recuperado de:



<https://www.ordenacionjuego.es/es/descarga-datos-mercado-juego-online>

- Dirección General de Ordenación del Juego (2013-2019). *Descarga datos Mercado de Juego. Gastos*. Recuperado de: <https://www.ordenacionjuego.es/es/descarga-datos-mercado-juego-online>
- Dirección General de Ordenación del Juego (2013-2019). *Descarga datos Mercado de Juego. Número de jugadores*. Recuperado de: <https://www.ordenacionjuego.es/es/descarga-datos-mercado-juego-online>
- Dirección General de Ordenación del Juego (2016-2017). *Informe del Jugador Online*. Recuperado de: <https://www.ordenacionjuego.es/es/informe-jugador-online>

#### **Artículos publicados en medios de comunicación:**

- *Elche concentra tres de los 10 barrios más pobres de toda España*. (2019). Información. Recuperado de: [https://www.diarioinformacion.com/economia/2019/01/17/carrus-elche-renta-baja-espana/2108371.html?fbclid=IwAR2XJdLP8GcXnYAL4FHFxUS5MnOnLublqrx7C31pz\\_A-O4AQJjXm1EWWf8](https://www.diarioinformacion.com/economia/2019/01/17/carrus-elche-renta-baja-espana/2108371.html?fbclid=IwAR2XJdLP8GcXnYAL4FHFxUS5MnOnLublqrx7C31pz_A-O4AQJjXm1EWWf8)
- *Casas de apuestas y juego online: la nueva heroína de los jóvenes*. (2018). Público. Recuperado de: <https://www.publico.es/sociedad/ludopatia-casas-apuestas-juego-online-nueva-heroina-jovenes.html>
- *Apuestas deportivas y juego online en España: luces y sombras de un sector que moverá más de 16.000 MM€ este año*. (2018). Marketing4ecommerce. Recuperado de: <https://marketing4ecommerce.net/juego-online-espana-apuestas-deportivas-radiografia-de-un-sector-en-expansion/>

- *Un anuncio por cada 15 minutos de partido: así conquistaron las apuestas los medios.* (2018). El Confidencial. Recuperado de: [https://www.elconfidencial.com/comunicacion/2018-10-25/apuestas-publicidad-medios-comunicacion-radio\\_1634789/](https://www.elconfidencial.com/comunicacion/2018-10-25/apuestas-publicidad-medios-comunicacion-radio_1634789/)
- *La poca esperanza (matemática) de ganar en una casa de apuestas deportivas.* (2019). Verne El País. Recuperado de: [https://verne.elpais.com/verne/2019/07/25/articulo/1564050311\\_831995.html](https://verne.elpais.com/verne/2019/07/25/articulo/1564050311_831995.html)
- *Casi el 82% de los españoles participó en algún juego de azar durante 2016.* (2017) ABC. Recuperado de: [https://www.abc.es/sociedad/abci-casi-82-por-ciento-espanoles-participo-algun-juego-azar-durante-2016-201706121446\\_noticia.html](https://www.abc.es/sociedad/abci-casi-82-por-ciento-espanoles-participo-algun-juego-azar-durante-2016-201706121446_noticia.html)
- *Paraíso fiscal... interior: las españolas Codere y Franco se mudan a Melilla y Ceuta.* (2019). El Confidencial. Recuperado de: [https://www.elconfidencial.com/empresas/2019-08-16/codere-melilla-gibraltar-online-catala-impuestos\\_2155535/](https://www.elconfidencial.com/empresas/2019-08-16/codere-melilla-gibraltar-online-catala-impuestos_2155535/)
- *Todo al rojo: cómo Malta se ha convertido en El Dorado para la industria del juego 'online'.* (2017). El Confidencial. Recuperado de: [https://www.elconfidencial.com/economia/paradise-papers/2017-11-10/papeles-paraiso-malta-industria-juego-online\\_1475212/](https://www.elconfidencial.com/economia/paradise-papers/2017-11-10/papeles-paraiso-malta-industria-juego-online_1475212/)

#### **Portales web e informes de las Instituciones mencionadas:**

- Asociación para la ayuda de a afectados por la ludopatía Vida Libre. (2019) Recuperado de: <http://www.vidalibre-alicante.org/>
- Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados. (2018). *Memoria anual 2018*. Recuperado de: <https://fejar.org/quienes-somos/memoria-anual/>
- Boletín oficial de las Cortes Generales, Congreso de Los Diputados. XII Legislatura. Serie D: General. (2018). Proposición No de Ley. Página 18-21. Recuperado de: <http://www.congreso.es/portal/page/portal/Congreso/PopUpCGI?CMD=VERLS>

[T&BASE=pu12&FMT=PUWTXDTS.fmt&DOCS=1-1&DOCORDER=LIFO&QUERY=%28BOCG-12-D-444.CODI.%29#\(P%C3%A1gina18\)](http://www.elche.es/barrios-elche/estadisticas-barrios/)

- *Ajuntament D'Elx. (2018). Estadísticas y documentación sobre los barrios de Elche.* Recuperado de: <http://www.elche.es/barrios-elche/estadisticas-barrios/>

## 7. MATERIALES E INFRAESTRUCTURAS

- **Presentación del reportaje:**
  - Medium
- **Audio:**
  - Huawei p10 lite
- **Fotografía y Video:**
  - Huawei p10 lite
- **Softwares de edición:**
  - Adobe Premiere
  - Adobe Photoshop
  - Audacity
  - Windows Office Word
  - Google Drive

## 8. ANEXO I: ANTEPROYECTO TFG

### 8.1 Definición de la temática y el enfoque y justificación de su valor noticioso de acuerdo a criterios periodísticos.

La temática elegida para la realización de este trabajo de fin de grado ha sido el espectacular crecimiento de las casas de apuestas deportivas, el aumento de salones de juego en Elche y sus posibles consecuencias. Dentro del asunto principal se tratarán varios temas relacionados directamente con este e imprescindibles para poder comprender la importancia y el trasfondo. Uno de estos será la actitud de los jóvenes de

cara al juego, se resolverán algunas dudas como: ¿A qué edad empiezan a jugar? ¿Por qué deciden empezar? ¿Cómo apuestan si son menores de edad? Para ello se apoyará el argumento en un estudio realizado en la provincia de Alicante por Daniel Lloret profesor del Departamento de Psicología de la Salud de la Universidad Miguel Hernández. Otro punto importante será el número de salones de juegos abiertos en la ciudad de Elche y dónde se ubican. Se comprobará así si es cierta la hipótesis de que las casas de apuestas tienen preferencia por los barrios con una renta menor. Se usará la ciudad de Elche como ejemplo para dotar el reportaje de carácter local. Otro punto a tratar de gran importancia es el papel que juega la publicidad en todo esto. Se aportarán cifras del presupuesto invertido en publicidad por estas empresas y sobre todo, donde aparece la publicidad, quién la consume y quien la publicita.

El enfoque que se pretende dar al trabajo es aportar una visión social y económica de la situación del juego en España, siempre haciendo hincapié en Elche, para ello se hablará con fuentes que aporten varios puntos de vista. Se trata de un tema de actualidad informativa y sobre todo de carácter social, más allá de los datos este reportaje trata de estar cerca de las necesidades del lector.

## **8.2 Presentación de los objetivos de la investigación y de las principales hipótesis.**

El principal objetivo de este reportaje es contar de una manera cercana la realidad de un negocio que atraviesa un crecimiento exponencial, y al tratarse de un negocio tan delicado y conflictivo como es el del juego, cómo afecta este crecimiento a la sociedad. Las principales hipótesis que se plantean es por una parte la distribución de los salones de juego, hay una diferencia notable en cuanto a densidad de este tipo de establecimientos dependiendo el distrito en el que se ubique. Se pretende demostrar que hay una preferencia por parte de estas empresas hacia barrios con renta baja. Por otra parte, el trastorno del juego lleva a la ludopatía, una adicción. Como todas las adicciones la ludopatía es un trastorno que afecta de manera muy grave la situación personal, laboral y económica de un individuo. Por lo tanto, es un peligro para toda la sociedad ya que una mayor oferta del juego es posible que desarrolle en un aumento de personas que acaben desarrollando problemas con el juego. Se ofrecerán cifras a nivel estatal y local del número de casos de ludopatía. La tercera hipótesis que se baraja es que este crecimiento también se traduce en un incremento del número de adolescentes que empiezan a jugar.

### 8.3 Cronograma de trabajo.

	Octubre	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre
Entrevistas			X	X	X		
Documentación	X	X	X				
Definición del TFG	X						
Escritura					X	X	
Campaña Redes							X
Entrega						X	X

### 8.4 Relación de documentación recabada sobre el asunto:

Medios: [https://www.elconfidencial.com/comunicacion/2018-10-25/apuestas-publicidad-medios-comunicacion-radio\\_1634789/](https://www.elconfidencial.com/comunicacion/2018-10-25/apuestas-publicidad-medios-comunicacion-radio_1634789/)

[https://www.diarioinformacion.com/economia/2019/01/17/carrus-elche-renta-baja-espana/2108371.html?fbclid=IwAR2XJdLP8GcXnYAL4FHFxUS5MnOnLublqrkx7C31pz\\_A-O4AQJjXm1EWWf8](https://www.diarioinformacion.com/economia/2019/01/17/carrus-elche-renta-baja-espana/2108371.html?fbclid=IwAR2XJdLP8GcXnYAL4FHFxUS5MnOnLublqrkx7C31pz_A-O4AQJjXm1EWWf8)  
<https://www.publico.es/sociedad/ludopatia-casas-apuestas-juego-online-nueva-heroina-jovenes.html>

Instituciones: <https://www.ordenacionjuego.es/>

<http://www.congreso.es/portal/page/portal/Congreso/PopUpCGI?CMD=VERLST&BASE=pu12&FMT=PUWTXDTS.fmt&DOCS=1->

[1&DOCORDER=LIFO&QUERY=%28BOCG-12-D-444.CODI.%29#\(P%C3%A1gina18\)](1&DOCORDER=LIFO&QUERY=%28BOCG-12-D-444.CODI.%29#(P%C3%A1gina18))

<http://www.congreso.es/portal/page/portal/Congreso/PopUpCGI?CMD=VERLST&BASE=pu12&DOCS=1-1&QUERY=%28DSCD-12-PL->

[156.CODI.%29#\(P%C3%A1gina31\)](156.CODI.%29#(P%C3%A1gina31))

<https://fejar.org/>



### 8.5 Selección y presentación de las fuentes propias y documentales que aparecerán en el reportaje.

La siguiente lista muestra de forma concreta la selección de fuentes propias para la realización de este reportaje. Todas ellas han sido contactadas y confirmadas personalmente.

- **Dr. Daniel Lloret:** Daniel Lloret, profesor del Departamento de Psicología de la Salud de la Universidad Miguel Hernández. Director del estudio “Juego de Apuestas en adolescentes de la provincia de Alicante.
- **Santiago Caamaño:** Ex-adicto al juego, creador de la cuenta de Twitter Ludópata Rehabilitado @LudopataR.
- **Antonio Castaños Monreal:** Director de Vida Libre, Asociación de ayuda para afectados por la ludopatía y otras adicciones.
- **Juan Lamas:** Director de la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados (FEJAR).
- **Joan Camorera Estarellans:** Senador por Grupo Parlamentario Podemos-En Comú-Compromís-En Marea.
- **ANESAR:** Asociación Española de Empresarios de Salones de Juego y Recreativos.
- **Álvaro Castaños Montesinos,** portavoz de Plataforma contra la Proliferación de las Apuestas Alicante.

### 8.6 Presentación del autor.

Soy una persona trabajadora y muy responsable con mi trabajo. Me gusta aprender de los demás y trabajar en equipo. Me interesa la investigación periodística y el periodismo que no rinde cuentas.

#### Curriculum Vitae del autor:

<https://drive.google.com/file/d/16OhnJG2LymZmFMedlAtAOkQ2tq8yoSsa/view?usp=sharing>