

¿DE QUIÉN ES LA RESPONSABILIDAD DEL JUEGO RESPONSABLE?

Mariano Chóliz

Departamento de Psicología Básica

Universidad de Valencia

Email: Mariano.Choliz@uv.es

RESUMEN

Cuando se habla de Juego Responsable se hace referencia a la promoción de unas pautas de conducta por parte del jugador que minimicen los riesgos de adicción que tienen algunos juegos de azar, al tiempo que permitan que el juego sea lo que se pretende originariamente: una actividad lúdica. Los programas de Juego Responsable deben comprometer no sólo al jugador, sino también a las propias empresas y a la Administración, porque hay una serie de personas: los adictos al juego, que son incapaces de controlar por sí mismos el impulso de jugar, aunque estén perdiendo cantidades ingentes de dinero.

En el trabajo que presentamos se exponen algunos de los objetivos de los programas de Juego Responsable, así como algunas estrategias para poder implementarlos.

AUTOR

Mariano Chóliz es profesor de Psicología de las Adicciones en la Universidad de Valencia. Dirige el postgrado: *Adicción al Juego y otras Adicciones Comportamentales*, así como la Unidad de Investigación: *Adicción al Juego y Adicciones Tecnológicas*. Pertenece al Consejo Asesor de Juego Responsable, de la Dirección General de Ordenación del Juego.

PALABRAS CLAVE

Juego Responsable; Adicción al Juego; Prevención; Responsabilidad Social

Introducción

El juego de azar es una de las actividades sociales de ocio más antiguas (Fontbona, 2008). El ser humano es un animal que juega, un *homo Ludens*, en palabras de Johan Huizinga. El juego forma parte esencial de la vida cotidiana y el hombre encuentra en el azar una forma de entretenimiento, de adquisición de bienes materiales y hasta de procurarse tensión emocional. Si bien durante gran parte de la Historia el juego de azar fue un asunto esencialmente privado mediante la cual el jugador se enfrentaba a otros en igualdad de condiciones para ganar (o perder) dinero o pecunia, a partir del siglo XVIII se convierte en una actividad económica con la que los gestores del juego (gobiernos, empresas, asociaciones, etc.) obtienen beneficios económicos. Las sociedades fueron testigo del desarrollo de los juegos de contrapartida, de la aparición de casinos y de otras nuevas fórmulas de juego gestionadas tanto por el Estado como por parte de empresas especializadas. La Revolución Industrial favoreció la expansión de los juegos, ahora ya manufacturados y distribuidos a escala global y el interés comercial de los mismos favoreció su expansión. Actualmente, el desarrollo de las Tecnologías de la Información (especialmente Internet y móvil) están provocando no sólo un incremento exponencial de la oferta de juego, sino la aparición de nuevas modalidades inimaginables hasta hace sólo unos años.

Las cifras del juego en España son espectaculares, ya que se estima que en 2012 los españoles gastaron en el juego legal de azar (presencial y online) más de treinta mil millones de euros (DJOG, 2013a, b), convirtiendo nuestro país en uno de los principales del mundo, en lo que se refiere a gasto por habitante.

Con independencia del valor social o económico del juego -que aquí no vamos a discutir-,

lo que es innegable es que se trata de una actividad que puede llegar a ocasionar una serie de problemas entre los cuales, uno de los más destacables, es la adicción al juego (Chóliz, 2008; Echeburúa, 2010; Petry, 2006; Potenza, 2006). Se trata de un grave problema de salud mental que, tanto por sus criterios clínicos, como por la etiología, desarrollo, evolución de la enfermedad y formas de tratamiento, se encuentra en la misma categoría diagnóstica que el resto de drogodependencias y alcoholismo. En lo que se refiere a las causas del trastorno, y con independencia de la existencia de factores personales, biológicos y sociales de vulnerabilidad (Johansson, Grant, Kim, Odlaug y Gotestam, 2009), el factor responsable principal es el propio juego. Lo mismo puede decirse del alcohol con el alcoholismo o de la nicotina con el tabaquismo.

A pesar de ello, es preciso tener en cuenta dos aspectos relevantes. En primer lugar, que no todos los juegos son igualmente adictivos, ya que las características estructurales del propio juego determinan que lo llegue a ser en mayor o menor medida (Chóliz, 2010; Griffiths, 1993). En segundo lugar, que las diferentes formas de presentación de un mismo tipo de juego, así como las condiciones en las que se lleva a cabo, también influyen en su potencial adictivo.

Las empresas del sector, las administraciones públicas y la sociedad en general no son ajenas a estos efectos dañinos que tiene el juego en algunos jugadores, motivo por el cual desde hace unos años se viene acuñando y aceptando el concepto de "Juego Responsable", como una forma de intentar evitar o minimizar estos efectos perjudiciales.

El juego y los programas de Juego responsable

El Juego Responsable (Blaszczynski, Ladouceur y Shaffer, 2004; Hing y McMillen, 2002) es un término acuñado para describir un conjunto de estrategias que tienen como finalidad

el minimizar los riesgos del juego excesivo. Se define como *“las acciones encaminadas a regular un entorno de juego en el cual se minimicen los potenciales daños asociados al juego y que la gente tenga la posibilidad de tomar decisiones acerca de su participación en el juego. El Juego Responsable es el resultado de acciones colectivas compartidas por los jugadores, comunidad, sector del juego y gobiernos, de manera que puedan conseguirse resultados socialmente responsables y que respondan a las demandas de la sociedad”* (Queensland Responsible Gambling Policy, 2012, pg. 3)

Así pues, la asunción básica es que el juego es una actividad de extraordinaria relevancia social y económica, que puede llevarse a cabo siempre que se haga de una forma adaptativa y mesurada, pero que no está exenta de riesgos. En este sentido, uno de los principales inconvenientes es su potencial adictivo, además de que la forma como se presenta suele provocar graves perjuicios en quienes ya padecen la adicción. La ludopatía está categorizada en el DSM-5 -el manual de la Asociación Médica de Psiquiatría para la clasificación de las enfermedades mentales- como un trastorno adictivo, al igual que el alcoholismo, el tabaquismo o la adicción a la heroína. Tal consideración se debe *“al incremento de evidencias consistentes de que el juego activa el sistema cerebral de recompensa de forma similar a como lo hacen las drogas de abuso y a que los síntomas clínicos de los trastornos provocados por el juego son similares a los que provocan las drogas”* (American Psychiatric Association, 2013).

En lo que se refiere al tratamiento de los problemas adictivos –e incluso de los de abuso-, ni la información sobre las consecuencias adversas del juego, ni siquiera las instrucciones acerca de lo que hay que hacer o dejar de hacer, son suficientes para modificar los patrones desadaptativos del jugador problemático o del adicto al juego. La información, siendo necesaria -como sin duda lo es-, no es suficiente para lograr el necesario control

conductual que todo jugador requiere para minimizar los riesgos de una actividad que, llevada al exceso, lo más probable es que le produzca pérdidas y otros problemas de salud mental más graves todavía. Esta máxima es especialmente válida para el adicto al juego ya que, por su propia sintomatología, es incapaz de controlar su consumo, es decir, su conducta de juego.

Además de la propia dificultad de control que tienen los adictos al juego, otro de los problemas asociados a la proliferación excesiva de juegos es el hecho de que, con independencia de la existencia de variables personales que afectan a la vulnerabilidad para padecer la adicción al juego, se ha demostrado que son las variables estructurales de los juegos de azar, así como las condiciones ambientales en las que se llevan a cabo, los principales factores causales de este trastorno. Comoquiera que la gravedad de la adicción al juego -como la de cualquier otro trastorno adictivo- está directamente relacionada con el consumo excesivo, para algunos autores la proliferación de juegos legales se ha convertido en un tema de salud pública (Azmier et al., 2001).

Es por ello que los programas de Juego Responsable se han convertido en una iniciativa que, en mayor o menor grado, se han ido implantando en las sociedades que tienen una mayor tradición en la prevención y tratamiento de la adicción al juego, principalmente en Australia, Canadá y los países Nórdicos.

Se entiende que las estrategias de Juego Responsable comprometen a tres agentes: a) los propios jugadores, quienes deben llevar a cabo las conductas adecuadas para jugar de una forma que no les cause problemas; b) las empresas del sector, que deben regirse por los principios de Responsabilidad Social Corporativa, llevar a cabo políticas de marketing éticas y leales y eliminar los componentes más adictivos de los juegos que gestionan y c) la Administración, que tiene la obligación social de regular el juego con la finalidad de que

evitar que una actividad económica legalmente permitida perjudique la salud de los ciudadanos. Debe regular la publicidad y las condiciones en las cuales se llevan a cabo los diferentes juegos de azar, estableciendo las medidas legales correspondientes y llevando a cabo las acciones pertinentes para hacer cumplir la ley.

Implementación de programas de Juego Responsable

El hecho de que los programas de Juego Responsable deban implicar tanto a los jugadores como a las empresas del sector y la propia Administración exige aunar esfuerzos y voluntades, ya que los intereses de los diferentes agentes no siempre son coincidentes. El objetivo principal de todo programa de Juego Responsable es el de que el jugador realice un gasto "razonable", de cualquier manera no excesivo, así como desincentivar el juego compulsivo. Igualmente, debe poner todos los mecanismos para que los adictos al juego -que son personas que no tienen capacidad para controlar su conducta-, ni siquiera tengan la posibilidad de jugar.

Todo esto choca con las políticas de promoción e incentivación del juego, de las cuales estamos viendo un crecimiento espectacular a partir de la Ley 13/2010 sobre Regulación del Juego pero, especialmente, después de que el Gobierno de España otorgara las licencias para el juego online sin haber regulado la publicidad ni las estrategias de promoción de este tipo de juegos. Los resultados son palpables, ya que en menos de un año el juego online ha pasado de estar prohibido (con la anterior legislación, el juego que no estaba expresamente permitido estaba legalmente prohibido) a suponer un gasto mayor que el de bingos o casinos (DGOJ, 2013a). Por otro lado, si tomamos el ejemplo de Canadá, en donde se llevan implementando programas de Juego Responsable desde hace tiempo, un porcentaje muy significativo del gasto del juego (alrededor del 25%) lo

realizan los jugadores problemáticos (Williams y Wood, 2004). Si tenemos en cuenta que en nuestro país todavía no se ha llevado a cabo ningún programa de Juego Responsable, probablemente la cifra de gasto por parte de este colectivo todavía sea mucho más elevada.

Así pues, dado que los adictos al juego son las personas que más dinero gastan (y pierden) en los juegos de azar, parece plausible deducir que, desde un punto de vista estrictamente contable, los protocolos de Juego Responsable reduzcan los beneficios económicos del juego, ya que las medidas están dirigidas a que jueguen menos los que más dinero gastan, así como a prohibir las técnicas que promuevan un gasto excesivo en el juego.

Todo ello obliga a que sea la Administración quien conjugue los diferentes intereses de las diferentes partes (incluidos los propios gobiernos) mediante estrategias de Juego Responsable que permitan que la actividad económica se lleve a cabo, pero sin perjudicar la salud de los ciudadanos.

En este sentido, los principales objetivos de los programas de Juego Responsable son dos. Por un lado prevenir la aparición de la adicción al juego; por otro ayudar a que quienes ya padecen este trastorno a que jueguen menos, o no lo hagan en absoluto.

A falta del establecimiento de un programa de Juego Responsable en España por parte de la Dirección General de Ordenación del Juego, en esta exposición se proponen una serie de medidas recogidas de diversas experiencias llevadas a cabo en otros países que deberían incluirse en dicho protocolo de actuación:

a. Regulación de la publicidad y de las estrategias promocionales

La Administración debe regular adecuadamente la publicidad del juego, al igual que se regula la del alcohol y tabaco que, como ocurre con el juego, también son

legales, pero que son la causa de dos importantes trastornos adictivos: el alcoholismo y el tabaquismo. Igualmente, se debe estar especialmente alerta a la aparición de nuevos juegos -o de las agresivas técnicas de promoción de los ya existentes- que induzcan un patrón excesivo o desadaptativo de juego. Especial atención debe tenerse con la publicidad del juego online, ya que es mucho más intrusiva que la del juego presencial, debido a que el mismo canal por el que se lleva a cabo la publicidad (Internet) es el que sirve para jugar. Se da la paradoja de que ha sido, precisamente, el juego online, el sector que nunca ha tenido una regulación adecuada de la publicidad, llegando a publicitar incluso cuando ni siquiera estaba permitido en España. Deben tenerse muy en cuenta que no se trate de publicidad engañosa (inducir excesiva sensación de probabilidad de éxito), no se debe asociar juego con éxito ni bienestar, etc.

En este sentido, cabe destacar que los códigos de autorregulación no son eficaces por varios motivos. En primer lugar porque la obtención del máximo beneficio económico es incompatible con el objetivo de los programas de Juego Responsable de reducir el gasto por parte de los jugadores (especialmente de los adictos al juego). Por este motivo, los compromisos a los que se lleguen con este tipo de códigos de autorregulación probablemente no serán suficientes para que haya una reducción real del gasto, que es, en definitiva, de lo que se pretende. En segundo lugar, porque puede haber empresas que no se acojan a dichos códigos, con lo que supone no sólo de agravio comparativo hacia quienes sí que se autorregulan. Por último, si no es la Administración la que regula, el incumplimiento de las normas no tiene las mismas consecuencias y, en cualquier caso, pueden abandonarlo en cualquier momento.

En la actualidad existe un código de autorregulación en España por parte de algunas empresas del sector que no está teniendo ninguna eficacia, habida cuenta de la manifiesta incitación al juego irresponsable: presentación del póquer como una forma de ganarse la vida, incitación al juego como una forma de superar los efectos de la crisis, transmisión de valores consumistas y especulativos en la publicidad, etcétera.

En concreto, las medidas a tener en cuenta en este punto se resumirían en tres aspectos:

- *Regulación de de la publicidad del juego.* Todos los programas de Juego Responsable inciden en la necesidad de regular la publicidad del juego (Binde, 2009) y algunos de ellos surgen, precisamente, debido a que los códigos de autorregulación propuestos por el sector no hayan tenido efecto alguno en la prevención de la adicción al juego (Hing, 2004). La propuesta concreta es que la regulación de la publicidad se desarrolle de forma similar a la del alcohol y tabaco, que son las otras dos sustancias adictivas cuyo comercio es legal.
- *Prohibición del uso de cualquier técnica de inducción al juego* en la población más vulnerable, que son los jóvenes, jugadores problemáticos y adictos al juego (Binde, 2009).
- *Prohibición de determinadas técnicas de inducción de juego*, tales como premios, puntos por fidelización y otras estrategias que estimules el consumo excesivo (Lucas & Kilby, 2008; Suh, 2012)

En cualquier caso, debe prevalecer el principio de *precaución*, es decir, en el caso de que haya sospechas o indicios de que una determinada acción pudiera tener efectos perjudiciales, está justificada su limitación, incluso en ausencia de evidencias

contrastadas. Esto debe ser aplicado a la hora de poner en marcha nuevos juegos. Debe crearse una comisión en el seno del Consejo Asesor del Juego Responsable que analice previamente cualquier juego que se pretenda lanzar al mercado y que certifique que cumple con los mínimos requisitos de los programas de Juego Responsable.

b. Información y sensibilización

La prevención es mucho más eficaz y genera menos costes sociales y económicos que el tratamiento. El juego tiene un potencial adictivo que debe preverse de antemano y existen colectivos específicos especialmente vulnerables o sobre los que resulta más indicado el llevar a cabo programas de educación y sensibilización sobre los riesgos de la adicción, las causas que la provocan y conductas apropiadas para evitar su aparición. Los programas de información y sensibilización pueden estar dirigidos a diferentes colectivos:

- *Adolescentes y jóvenes* que todavía no han adquirido la adicción, pero que son vulnerables, tanto porque a ellos se dirigen las actuales campañas de publicidad (especialmente juegos online y póquer), como porque en sí mismos son colectivos de riesgo para el desarrollo de conductas adictivas (Chambers, Taylor y Potenza, 2003). Consisten en programas que pueden implementarse en ámbito escolar mediante técnicas audiovisuales, ejercicios, ejemplos de juego, etcétera. Algunos de los contenidos principales de los programas preventivos en ámbito educativo son los siguientes:
 - Probabilidad y azar
 - Historia y organización del juego en España

- Trastornos adictivos y juego
- Conductas preventivas
- *Población general* mediante campañas de información y sensibilización en medios de comunicación de masas, talleres informativos, etc. Se abordan los mismos contenidos que en los programas educativos pero con un carácter informativo y de sensibilización, principalmente. Es necesario que la población sea consciente de los problemas que puede acarrear el juego excesivo, de forma que se acepten las políticas de Juego Responsable como medidas preventivas y de fomento de la salud y bienestar, en lugar de percibirse como un atentado contra la libertad personal o de empresa.
- *Población con problemas de juego.* En este caso, la información está especialmente dirigida a jugadores con problemas de adicción y, por lo tanto, es más específica y se aportan soluciones concretas. Se debe suministrar en centros de intervención tanto por parte de las asociaciones de afectados como por la industria del juego. Pueden llevarse a cabo mediante trípticos, paneles audiovisuales informativos en las propias salas de juego, *banners*, mensajes *pop-up* dinámicos que aparecen durante el propio juego, etcétera.

Algunas de las recomendaciones típicas que suelen aparecer son las siguientes:

- Ponerse un límite de dinero que jugar y no superarlo
- No jugar para superar estados de ánimo disfóricos
- Tener en cuenta que se trata de una actividad de ocio, no de un negocio. Por lo tanto, estar dispuesto a perder dinero
- No jugar para recuperar pérdidas
- No beber alcohol mientras se juega
- Etc.

Especial interés tiene la información de los recursos asistenciales y de ayuda al jugador con problemas, información que debe ser fácilmente localizable y accesible (teléfonos gratuitos 900, páginas web, etc.). La Administración debe asegurar una adecuada red sociosanitaria para ayudar a las personas con problemas en el juego y que ésta sea accesible.

c. Medidas específicas

Como se ha indicado anteriormente, la información es necesaria para promover pautas de Juego Responsable, pero con ello no es suficiente. Lamentablemente, muchos de los programas de “prevención” se quedan en mera información o, como mucho, sensibilización, a pesar de que se ha demostrado en numerosos ámbitos que éstas son medidas claramente insuficientes, especialmente cuando hay una presión social y económica para el consumo y además se trata de una conducta potencialmente adictiva, como es el caso del juego. Por ello, es imprescindible que todo protocolo de Juego Responsable incluya medidas específicas de prevención de la adicción, que han de ser establecidas por la Administración y cumplidas por la industria del sector y por los propios jugadores.

Por regla general, todas estas medidas están dirigidas a reducir la disponibilidad del juego de forma general y, de forma más específica, a limitar drásticamente o incluso totalmente la accesibilidad para las personas que tienen problemas de adicción o están en riesgo de tenerlo. Para cualquier jugador se pretende que el gasto no sea excesivo en ningún caso. En concreto, las medidas deben ir encaminadas a:

- Poner en funcionamiento medidas activas para reducir la frecuencia de juego, lo cual es precisamente todo lo contrario de lo que se pretende con la publicidad.

Algunas de esas medidas tienen en cuenta el uso de tarjetas inteligentes (Engebø y Gyllstrøm, 2008), reducción de la disponibilidad del juego (Welte, Barnes, Wieczorek, Tidwell, y Hoffman, 2007), etcétera.

- Reducción de la accesibilidad del juego (Volberg, 2000) mediante requisitos como la identificación fehaciente, límites de acceso a páginas web, etc.
- Favorecer el que cualquier jugador pueda autoexcluirse en cualquier momento, haciendo que sea muy sencillo la autoprohibición y siendo exigente en los trámites para poder volver a jugar (Hing y Mattison, 2005).
- Establecimiento técnicas de *precommitment* (McDonnell-Phillips, 2006) con las que se impongan límites de gasto objetivos e inmodificables, restricciones de acceso a dinero mediante la prohibición de préstamos o cualquier otra estrategia que favorezca la disponibilidad de dinero, así como la posibilidad de perder el control posteriormente (Parke, Rigbye, & Parke, 2008), que es algo muy característico de los adictos al juego.

Para cumplir estos objetivos se requiere de medidas que modifiquen las características estructurales de los propios juegos, así como de las condiciones ambientales en las que éstos se llevan a cabo. Sin ánimo de ser exhaustivos, algunas de las posibles medidas que debería tomarse para favorecer el Juego Responsable son las siguientes:

- **Control de las variables estructurales de los juegos** que son responsables de la adicción. Se trata de una de las principales medidas que se pueden tomar para prevenir la adicción, ya que conjuga el derecho a jugar por parte del jugador con el que tiene la empresa de ofrecer un producto con el que obtener beneficios económicos. Pero debe ser un producto en el cual se hayan reducido o

eliminado las principales características que favorecen la adicción. Algunos de los ejemplos que pueden implementarse y evaluar su eficacia con metodología científica son los siguientes:

- No aceptar tarjetas de crédito en juego presencial, ni en online
 - Demorar la respuesta 10 segundos en las máquinas tipo B
 - Limitar el importe de la apuesta y del gasto no sólo en un tipo de juego, sino todos los que proporcione un establecimiento o casa de apuestas (tanto presencial como online).
 - Presentación de pausas y mensajes de aviso entre apuestas
 - Establecimiento de pausas y limitaciones entre diferentes tipos de juego de la misma casa de apuestas (presencial u online)
 - Indicaciones de lo que se lleva perdiendo mientras se está jugando
 - Etc.
- **Control de las características ambientales.** Se trata de otra de las principales medidas que han demostrado mayor eficacia para evitar la adicción al juego. Hay muchos factores que facilitan el juego que, en el caso padecer ludopatía, no solamente invitan a jugar, sino que lo inducen de manera casi indefectible. Es por ello, que el control ambiental es fundamental en el desarrollo de programas de Juego Responsable. Hay muchas cosas que se pueden hacer para prevenir el juego compulsivo sin impedir que, quien quiera jugar, pueda hacerlo libremente. Al igual que en el caso de las medidas estructurales, se trata de reglas muy concretas cuya eficacia puede evaluarse objetivamente. Algunos ejemplos son los siguientes:
 - No disponer de cajeros automáticos en los locales de juego
 - Impedir los préstamos o cualquier otra técnica de financiación del juego

- No vender alcohol en los locales de juego ni, por supuesto, ofrecerlo gratuitamente
- Retirar las máquinas tipo B y máquinas de apuestas de bares y establecimientos públicos e instalarlas exclusivamente en locales de juego en los cuales exista un control de acceso
- Control de acceso a cualquier local de juego. Por supuesto, impedir la entrada de menores
- Autenticarse fehacientemente (incluso de forma presencial) para poder obtener un código personal con el que jugar online y renovar dicha autenticación mensualmente
- Control de la ubicación de los locales, especialmente en lugares socialmente vulnerables
- Eliminar condiciones que induzcan absorción de la realidad y dirijan exclusivamente al juego: luminosidad, ausencia de elementos exteriores, densidad excesiva de juegos, etc. En general, evitar muchas de las condiciones ambientales que son características de los casinos de Las Vegas, ya que están diseñadas expresamente para favorecer un juego compulsivo, es decir, todo lo contrario de un juego responsable.
- Etc.

3.- Evaluación de los programas de Juego Responsable:

Cualquier programa de intervención social –y los protocolos de Juego Responsable lo son- debe someterse a un proceso de evaluación de los resultados obtenidos para comprobar la eficacia de las medidas que se han establecido y llevar a cabo las modificaciones que se consideren. El programa debe consolidar las medidas más adecuadas e introducir otras nuevas, de manera que se vaya ajustando a las necesidades de la sociedad desarrollando, de este modo, un protocolo de Juego Responsable basado en evidencias empíricas. Los principales criterios a los que hay que atender son los

siguientes:

- Establecer objetivos específicos en términos operacionales que puedan ser evaluados objetivamente sin ambigüedad.
- Determinar la población a la que va dirigido (población general, población en riesgo, adolescentes, etc.)
- Describir claramente las medidas específicas. Es conveniente que se tomen medidas específicas en todos los tipos de juego, pero haciendo especial hincapié en los que se han demostrado más adictivos: el juego online y máquinas tipo B. Las medidas pueden ser estructurales del propio juego (dilación de la recompensa en máquinas tipo B, límites de crédito, etc.) como ambientales (ausencia de billeteras, autenticación fehaciente en juego online, etc.).
- Utilizar una metodología científica en el análisis de los resultados, caracterizada por:
 - Variables dependientes y medidas. Deben definirse operativamente qué es lo que se pretende conseguir con el programa de Juego Responsable y la forma de evaluarlo objetivamente.
 - Procedimientos de muestro. Deben utilizar muestreos apropiados en términos de tamaño y representatividad de la población a la que va dirigida (tanto clínica como general)
 - Diseño experimental. Es imprescindible utilizar diseños científicos apropiados que permitan evaluar el impacto de las medidas que se han implementado, con la finalidad de ir mejorando los resultados, optimizando los recursos y adaptarlo a la realidad que, al mismo tiempo, es cambiante. Pueden usarse grupos control,

diseños experimentales o cuasi-experimentales, de medidas repetidas, intrasujeto, etc.

- Seguimiento. Evaluación de los efectos a largo plazo del programa, tanto en los casos en los que se trata de medidas puntuales, como en los definitivos.
- Comunicación de los resultados. Los resultados de los programas deben comunicarse tanto a las instancias sociales como a las científicas, con el objetivo de mostrar los resultados y ser valorados externamente.

Para finalizar, el protocolo de Juego Responsable debe atender a varias consideraciones de actualidad en España.

En primer lugar, desde la Ley 13/2011 sobre Regulación del Juego ha habido una auténtica explosión de tipos de juego online sin ningún tipo de control. Hemos pasado de ser un país con importantes limitaciones en los tipos de juego permitidos, a no haber restricción alguna, ya que en breve se pretende legalizar los dos únicos tipos de juego que todavía no están permitidos: a) las slot online (probablemente el tipo de juego más adictivo que existe en la actualidad) y b) las apuestas deportivas cruzadas (probablemente uno de los que provea de menor seguridad al jugador).

En segundo lugar, la proliferación de juegos se ha producido sin que exista ninguna normativa sobre publicidad, algo que resulta intolerable en un estado de social y de derecho, puesto que el juego es la principal causa de la adicción al juego, motivo por el cual debería haber un control estricto de la publicidad, como lo hay respecto del tabaco y del alcohol.

En tercer lugar, debería distinguirse entre los diferentes tipos de juego, y no sólo en lo que se refiere las diferencias en su potencial adictivo, sino en su calidad de juegos de azar o de estrategia, ya que eso condiciona las políticas a llevar a cabo en materia de Juego

Responsable. Por definición, el resultado en los juegos de azar no depende ni de la habilidad ni de la experiencia del jugador, y así ocurre en loterías, sorteos, la mayoría de juegos de casino, máquinas tipo B y C, bingos, etc. En este caso, todos los jugadores tienen la misma probabilidad de ganar o perder, ya que el resultado sólo lo gobierna el azar y éste depende de las leyes de la probabilidad, que son las mismas para todos los jugadores. Sin embargo, en juegos como el póquer o apuestas (especialmente las cruzadas), la estrategia del jugador influye sobre el resultado del juego, lo que puede dar pie no sólo a actividades fraudulentas (que difícilmente pueden llevarse a cabo en los juegos de azar), como a la aparición de la figura del jugador profesional, que ya de partida tiene más probabilidad de ganar que el jugador no profesional. Se trata, en definitiva, de juegos diferentes que requieren medidas y reglamentaciones específicas.

Por último, pero no por ello menos importante, deben aclararse las condiciones en las cuales va a promocionarse el juego en los nuevos proyectos (*Eurovegas* y *Barcelona World* principalmente). El juego que se lleve a cabo en los casinos de dichos proyectos deberá regirse exactamente por las mismas normas que se impongan desde la Administración y que prevengan la adicción al juego. Debe prestarse una atención especial en estos casos, dado que las condiciones de juego en centros como Las Vegas o Macao, que parece que son el modelo en el que se inspiran estos proyectos, atentan contra muchos de los principios del Juego Responsable.

Referencias

- APA, American Psychiatric Association. *Diagnostic and statistical manual of mental disorders, 5th Edition*. Washington: American Psychiatric Association.
- Azmier, Jason. 2005. *Gambling in Canada 2005: Statistics and context* Calgary. Alberta: Canada West Foundation.
- Binde, Per. 2009. "Exploring the impact of gambling advertising: An interview study of problem gamblers". *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7: 541-554.
- Blaszczynski, Alex, Ladouceur, Robert y Shaffer, Howard, J. 2004. A Science-Based Framework for Responsible Gambling: The Reno Model. *Journal of Gambling Studies*, 20: 301-317
- Chambers, R. Andrew, Taylor, Jane R. y Potenza, Marc N. 2003. Developmental Neurocircuitry of Motivation in Adolescence: A Critical Period of Addiction Vulnerability. *American Journal of Psychiatry*, 160: 1041-1052
- Chóliz, Mariano. 2008. *Adicción al juego de azar*. Buenos Aires: deauno.com.
- Chóliz, Mariano. 2010. "Experimental Analysis of the Game in Pathological Gamblers: Effect of the immediacy of the reward in slot machines". *Journal of Gambling Studies*, 26: 249-256.
- DGOJ, Dirección General de Ordenación del Juego. 2013a). *Memoria Anual 2012*. Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas. Descargado de la web el 15 de julio de 2013 en <http://www.ordenacionjuego.es/es/estudios-informes>
- DGOJ, Dirección General de Ordenación del Juego. 2013b). *Primer Informe Trimestral Enero-Marzo 2013*. Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas. Descargado de la web el 15 de julio de 2013 en <http://www.ordenacionjuego.es/es/estudios-informes>.

- Echeburúa, Enrique. 2010. El juego patológico en el marco de las adicciones sin drogas. En Enrique Echeburúa, Francisco J. Labrador y Elisardo Becoña, eds., Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes. Madrid: Pirámide
- Engerbø, Jonny y Gyllstrøm, Finn. 2008. "Regulatory changes and finally a ban on existing slot machines in Norway: What's the impact on the market and problem gambling? A short presentation of various data". Comunicación presentada al 2008 International Gambling Conference: Looking Forward: New Directions in Research and Minimising Public Harm.
- Fontbona, Marc. 2008. Historia del juego en España. Barcelona: Flor del Viento.
- Griffiths, Mark H. 1993. "Fruit machine gambling: the importance of structural characteristics". *Journal of Gambling Studies*, 9: 101-120.
- Hing, Nerilee. 2004. "The efficacy of responsible gambling measures in NSW clubs: The gamblers' perspective". *Gambling Research*, 16: 32-46
- Hing, Nerilee y Mattison, Adrian. 2005. "Evaluation of the NSW ClubSafe Responsible Gambling Program: Opportunities and Challenges for New Zealand Clubs". *International Journal of Mental Health & Addiction*, 3: 49-57.
- Hing, Nerilee y McMillen, Jan. 2002: "A conceptual framework of the corporate management of social impacts: the case of problem gambling". *Business and Society Review*, 107: 457-488.
- Johansson, Agneta, Grant, John E., Kim, Suck .W., Odlaug, Brian L. y Gotestam, K. Gunnar. 2009. "Risk factors for problematic gambling: critical literatura review". *Journal of Gambling Studies*, 25: 67-92.
- Lucas, A.F., & Kilby, J. (2008). *Principles of casino marketing*. Norman, OK: Oki International.

- McDonnell-Phillips Pty Ltd. 2006. "Analysis of gambler precommitment behaviour". Comunicación presentada a National Gambling Research Program Working party on behalf of the Australian Ministerial Council on Gambling. Brisbane: Gambling Research Australia.
- Parke, Jonathan, Rigbye, Jane y Parke, Adrian. 2008. Cashless and card-based technologies in gambling: A review of the literatura. Commissioned by the U.K. Gambling Commission.
- Petry, Nancy M. 2006. "Should the scope of addictive behaviours be broadened to include pathological gambling?". *Addiction*, 101: 152-160.
- Potenza, Mark N. 2006. "Should addictive disorders include non-substance-related conditions". *Addiction*, 101: 142-151.
- VVAA. 2012. Queensland Responsible Gambling Policy. Queensland: Office of Liquor and Gaming Regulation.
- Suh, Eunju. 2012. "Estimating the impact of free-play coupon value on players' slot gaming volumes". *Cornell Hospitality Quarterly*, 53: 134-143.
- Volberg, Rachel A. 2000. "The future of gambling in the United Kingdom: Increasing access creates more problem gamblers". *British Medical Journal*, 320: 1556.
- Welte, John W., Barnes, Grace M., Wieczorek, William F., Tidwell, Marie-Cecile O. y Hoffman, Joseph H. 2007. "Type of gambling and availability as risk factors for problem gambling: A tobit regression analysis by age and gender". *International Gambling Studies*, 7:, 183-198.
- Williams, Robert J. y Wood, Robert T. 2004. "The proportion of gaming revenue derived from problem gamblers: Examining the issues in a Canadian Context". *Analyses of Social Issues and Public Policy*, 4: 33-45.