

## INFORMACIÓN

- Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados
  - <https://fejar.org>
  - Tlf. de ayuda (anónimo, gratuito y confidencial) 900 200 225
  - Test de Ludopatía
- Asociación de Jugadores Rehabilitados - Nueva Vida
  - Villena
    - Avda. Constitución 27
    - Tlf. 618 646 338
    - [correo@asocnuevavida.org](mailto:correo@asocnuevavida.org)
    - [www.asocnuevavida.org](http://www.asocnuevavida.org)
  - Alicante
    - Avenida Maisonnave, 33-39, portal 4, 2ºA, 03003 Alicante.
    - Tlf. 644845992
    - [vidalibre.ludopatia@gmail.com](mailto:vidalibre.ludopatia@gmail.com)
    - [www.vidalibre-alicante.org](http://www.vidalibre-alicante.org)
    - @asociacionvidalibre (Facebook)
    - @asocvidalibre (twitter)
    - @asociacionvidalibre (Instagram)
- Juego Responsable
  - [www.juegoresponsable.eu](http://www.juegoresponsable.eu)
  - @JuegoResponsableFejar (Facebook)
  - @JReuropa (twitter)
- Correo personal FISAT
  - [maria.morato@fisat.es](mailto:maria.morato@fisat.es)
  - [prevencion@fisat.es](mailto:prevencion@fisat.es)

## TALLER

### LA CARA OCULTA DEL JUEGO

#### **Justificación**

En la primera parte del taller el objetivo será la reflexión autónoma y el descubrimiento por parte de los participantes de aquella información sobre el juego y la industria del juego que normalmente no se conoce, “la cara oculta del juego”.

El papel del educador consistirá en guiar mediante preguntas y dinámicas para llegar a la auto-reflexión sobre la realidad desconocida del juego, la realidad económica que subyace a la información que nos llega.

Para favorecer que cada uno de los participantes pueda tomar una decisión de forma autónoma y libre es necesario conocer la realidad que se les presenta, y que tengan toda la información posible con el objetivo de tomar decisiones adecuadas y coherentes con su propio criterio.

## Material

- Ordenador
- Proyector
- Altavoces
- Powerpoint
- Pizarra o similar para anotar información
- Post-it
- Folios
- Bolígrafos

## Desarrollo

Les vamos a ir dando pinceladas de información alrededor del juego, siempre acompañándolos en el aprendizaje.

Frase en el PPT:

*Todo tipo de juego de azar puede generar adicción, especialmente si favorecen la respuesta inmediata.*

Mediante la siguientes preguntas trabajaremos entorno a esta frase con tal de comprenderla.

- ¿Qué es la respuesta inmediata?
- Ejemplos de juegos con respuesta inmediata. (*máquinas tragaperras, casino, apuestas online*)
- ¿Por qué creéis que causan mayor adicción?

Información a conocer por el educador: Según la teoría del condicionamiento operante (Thorndike, Skinner), existen distintos tipos de refuerzo y castigo que favorecen el aprendizaje a lo largo del tiempo. Se ha demostrado que la contingencia más efectiva para fijar un aprendizaje es el refuerzo positivo aleatorio de razón variable, es decir: **al emitir la conducta, la persona recibirá un refuerzo, pero no siempre, sino una vez de cada “x” emisiones de conducta, y no es posible predecir cuándo va a aparecer.** (la persona echa la moneda en las tragaperras -conducta- y obtiene o no un premio -refuerzo-, como no sabemos cuándo obtendremos el premio emitirá la conducta que es echar la moneda repetidamente) Este tipo de contingencia mantiene el aprendizaje durante más tiempo, haciendo que la persona emita conducta de forma constante a la espera del refuerzo. Por poner un ejemplo, *si éste refuerzo fuera igualmente aleatorio, pero en lugar de razón variable fuera de intervalo variable, la persona identificará rápidamente y de forma inconsciente que el refuerzo se produce siempre en función del tiempo que pasa, y no de las veces que emite conducta, por lo que no haría que emitiera conducta constantemente sino que esperará a que se pase el tiempo para que se dé el refuerzo (es decir si obtuviésemos el premio cada x tiempo, ejemplo 30 minutos)*. Por otra parte, *si no fuera aleatorio y pudiera predecir cuándo va a darse el refuerzo, la persona emitirá únicamente conducta cuando sabe que va asociada a algo positivo (si supiésemos cuándo va a haber premio -refuerzo- jugaríamos solo esa vez)*. Desde el estudio de la psicología del aprendizaje, el juego (especialmente tragaperras, casino y apuestas online, es decir, de respuesta inmediata) está perfectamente diseñado para fijar la conducta y para que las personas emitan esta conducta de forma constante.

Frase en el PPT:

*Con el juego online y las apuestas deportivas no existe una conciencia del riesgo de adicción.*

Buscar en Google:

- Apostar
- Apuestas deportivas
- Juego online

Prestar atención a los segundos que se ha tardado en encontrar los resultados y la cantidad de resultados que aparecen.

¿Qué nos sugiere esto?

Ahora que somos un poco más conscientes de lo lejos que llega el juego, vamos a conocer algunos datos relevantes.

Daremos un post-it a cada uno y les pediremos que anoten la cifra que creen que corresponda a la cantidad que se jugó en el 2016 en España. Reuniremos todos los post-it y los pondremos a la vista de todos.

PPT Tras la dinámica pondremos la diapositiva con la cifra real: **43.000.000.000 (43 MIL MILLONES DE EUROS)**

PPT *Incremento desde 2011 del juego online*

¿Por qué pensáis que se ha producido este incremento?

¿2011 una fecha clave?

¿será aleatorio o tendrá alguna razón?

PPT siguiente diapositiva *“En 2011 España legaliza el juego online”*.

¿Quién es el responsable de legalizarlo?

PPT *Ministerio de Hacienda*

¿en qué nos beneficia a nosotros que se legalice?

Por parejas pensad en las consecuencias de esto y en cuál es la finalidad de legalizarlo.

Dar dos post-it por pareja para que anoten las ideas que han tenido.

Mi respuesta va a consistir en otra cifra

PPT *10.885.000.000 recaudado en 2016 en España SOLO con el juego online.*

(añadir gráfica evolución:

<https://www.elindependiente.com/economia/2018/01/09/juego-online-espana/>)

Más información interesante:

En Abril de 2018 bajan los impuestos al juego online del 25% al 20% en todo el territorio, excepto en Ceuta y Melilla, donde la bonificación es todavía mayor. En las ciudades autónomas se sitúa el impuesto en el 10% de los ingresos netos. **Razón: mayor atractivo del país para que se establezcan las empresas de juego online.**

Sedes fiscales del juego online ubicadas en países con tasas impositivas (impuestos) más bajas que en España.

Juego online ILEGAL (tienen los operadores en otros países): finalidad de blanqueo de capitales.

Después de mostrar algunos datos relevantes se reflexionará sobre el porqué de esta “adherencia” al juego online. ¿Por qué nos gusta?

En grupos de 3-4 personas (según los que sean) deben de reflexionar sobre porqué la gente se está decantando por el juego online más que por el presencial y también, porque creen que es tan adictivo. Se acepta todo tipo de ideas. Por grupo que desarrollen al menos 2-3 ideas para luego exponerlo en voz alta.

Información a conocer por el educador:

- Inmediatez del premio: la rapidez de saber si ganas o si pierdes.
- Poder realizar apuestas de forma muy seguida.
- Anonimato (enmascara el problema)
- Control de acceso (¿eres mayor de 18 años? sí/no)
- Facilidad y comodidad de jugar en cualquier lado (móvil que llevamos siempre en el bolsillo)
- Menor “estigma social”, juego como forma de socialización en los más jóvenes (Dato: El ESTUDES todavía lo considera una alternativa de ocio, no una actividad potencialmente adictiva)

Aprovecharemos para hablar de algunos **mitos y falsas creencias** por parte del jugador:

- PPT “*ilusión de control sobre el azar*”  
Los jugadores creen que dominan diversos aspectos o sucesos relacionados con el juego, cuando en realidad no tienen ninguna influencia sobre ellos.  
Que sean juegos de azar significa que el resultado de estos no depende ni de la habilidad del jugador ni de las estrategias que estos utilicen.
- PPT “*pensamiento mágico*”  
Las famosas corazonadas o supersticiones (los amuletos), el número de la suerte...  
Ejemplo: cuándo pasan los vendedores de lotería y te dicen “señora compre este boleto que este número toca seguro, ¿no quiere probar suerte?”.  
El juego funciona por probabilidad no por suerte.

PPT “*La banca SIEMPRE gana*”

Los juegos están diseñados con la finalidad EXCLUSIVA de que el operador del juego gane dinero ¿sino qué sentido tendría que creasen un juego donde los “creadores” perdieran?

PPT “*Tienes 4 veces más probabilidades de morir por el ataque de un tiburón (y esta probabilidad es de 1 entre 3’7 millones) que de que te toque la lotería primitiva o la bonoloto*”.

¿Cómo nos enganchan? A parte de lo que nos gusta, que nos dan ellos para que todavía nos parezca más apetecible.

PPT *imagen de dinero*.

PPT *imágenes varias de bonos*.

Si hemos llegado a la conclusión de que la banca siempre gana y que los juegos están hecho con la finalidad de ganar dinero, ¿cómo puede ser que te regalen “dinero”?

Ejemplo: “¡te regalamos 10€ (*en bonos*) de bienvenida!”

Letra pequeña que nadie lee:

PPT *En la mayor parte de países con juego online legalizado, está legalmente prohibido regalar dinero. Por lo que no regalan, fingen que lo regalan.*

- Te regalan 10 PERO te obligan a hacer apuestas por valor de 50€ -> significa que tienes que aportar dinero de tu propio bolsillo por lo que ya no es gratis.
- Ahora, pongamos que consigues apostar y acumular un saldo de bonos de 100€ y con todas las apuestas y ganancias tienes un saldo de BONOS de 100€. No es un saldo real de 100€.
- Vale, has ganado y ahora quieres retirar el dinero. Para retirar el dinero te piden que tengas mínimo 25€ por lo que te hacen volver a apostar para intentar ganar más dinero y poder retirarlo.
- Otro término común es que tenga que pasar un período de 48 horas desde que realices tu primera apuesta hasta que te den el bono. Ya estás gastando dinero de tu bolsillo y a saber cuántas apuestas haces desde que empiezas hasta que te dan el bono.
- Si una apuesta GRATUITA es ganadora, las ganancias tienen que ser apostadas antes de poder retirarlas.
- También suelen poder de condición que apuestes en ciertos eventos concretos que tienen unas probabilidades mínimas de ganar fijadas.
- Además, uno de los requisitos más frecuentes para poder retirar el dinero es que consigas apostar un número determinado de veces la cantidad “regalada” (ej: bono de 10€, para sacarlo debes apostar 100€) en un número determinado de días, normalmente inferior a las dos semanas, por lo que ya generan en el jugador la tendencia a realizar muchas apuestas en poco tiempo (fijando así mejor el aprendizaje y manteniendo la conducta)

PPT *De la trampa de los bonos a la trampa de los microcréditos.*

Ejemplo Israel: correos masivos de spam, anuncios en el móvil...

Has jugado, te has enganchado y ahora estás más arruinado de lo que estabas antes y por arte de magia aparecen las entidades financieras que ofertan créditos y microcréditos, ofreciéndote la posibilidad de adquirir cantidades considerables de dinero sin apenas presentar una nómina estable o comprobar si la parte contratante es solvente y podrá hacerse cargo de la obligación que acaba de contraer. Es decir, si serán capaces de devolver el dinero que se les está prestando.

Esto es así porque las entidades financieras saben que si un cliente les deja de pagar empiezan a correr los intereses y la cantidad que recobrarán será mayor. Por tanto, el riesgo les compensa.

## La crisis y las casas de juego.

PPT imagen noticia barrios Madrid.



Grupos de 3-4 personas para debatir entre ellos la noticia. ¿Por qué se están ubicando en los barrios pobres?

Buscan personas con problemas económicos con la necesidad de conseguir dinero rápido, es decir, buscan el perfil de un adicto en potencia.

Suelen regalar cerveza y permitir que se fume en el interior.

Además, están cerrados por completo, sin ventanas, ni espejos ni relojes. Finalidad, cero conciencia del paso del tiempo, no saber si es de día o de noche ni qué hora es.

## VÍDEOS de La Sexta para terminar:

[https://www.lasexta.com/noticias/sociedad/las-apuestas-deportivas-una-moda-que-dispara-el-crecimiento-de-las-salas-de-juego-y-los-casos-de-ludopatia-en-madrid\\_201802185a89b0220cf2af57a90700fc.html](https://www.lasexta.com/noticias/sociedad/las-apuestas-deportivas-una-moda-que-dispara-el-crecimiento-de-las-salas-de-juego-y-los-casos-de-ludopatia-en-madrid_201802185a89b0220cf2af57a90700fc.html)

## ANÁLISIS ANUNCIOS PUBLICITARIOS

### Justificación

Esta segunda parte consistirá en analizar anuncios publicitarios, con tal de realizar una observación y análisis de los mensajes publicitarios y crear un debate al respecto.

La finalidad es que descubran la realidad tras los anuncios publicitarios, qué recursos utilizan con tal de influir en nuestra conducta. Desenmascarar la falacia publicitaria actual que asocia el juego con los deportes, el éxito y la felicidad, entre otras.

Las empresas que nos hacen publicidad sacan grandes beneficios económicos a costa de la salud de la gente joven y de la resta de la población incitando.

### Material

- Ordenador
- Altavoces
- Proyector
- Spots publicitarios. En este caso trabajaremos con los siguientes:
  - Cristiano Ronaldo CR7 - Pokerstars
  - Rafa Nadal -
  - Codere apuestas

### Desarrollo

Haremos un breve resumen entre todos de lo que vimos y aprendimos en la sesión anterior, con tal de refrescar la memoria y centrarnos en la temática.

#### “Encuentra la diferencia”

El análisis se realizará por grupos para que sea más dinámico. Así que haremos grupos de entre 3-4 personas, según el número de participantes. Intentando siempre creando grupos lo más equitativos posibles. Nombraremos un representante de cada grupo, este escribirá las preguntas y compartirá en voz alta las respuestas a las que han llegado.

### PPT



Aparecerán estas dos imágenes en la pantalla.

Deberán trabajar por grupos a partir de estas cuestiones que luego compartiremos y debatiremos entre todos.

- ¿Quién sale en cada anuncio?
- ¿Qué promociona cada anuncio?
- ¿Por qué creéis que Belén Esteban promociona el Bingo?
- ¿Por qué creéis que los deportistas famosos promocionan Pokerstars?
- ¿Por qué no al revés?
- ¿A quién van dirigidos cada uno? ¿Por qué?
- ¿Qué público pretenden captar?

#### “Vídeo Cristiano Ronaldo CR7-Pokerstars”

Brainstorming de ideas que les haya podido sugerir el vídeo.

Preguntas para debatir entre todos:

- ¿Quiénes juegan en la mesa? (hombres/mujeres)
- Papel de la mujer en el vídeo

Por parejas escribir en post-it que repartiremos ideas que transmite el anuncio sobre con que se asocia el juego.

- Pasarlo bien
- Disfrutar con amigos
- Ser popular
- Ser famoso
- Sexo
- Que te quieran
- Ganar dinero

Por último reflexionaremos sobre cómo se siente alguien cuando pierde en algún juego.

Compararemos la realidad con lo que transmite el anuncio de cómo se siente uno cuando pierde.

#### “Anuncio Rafa Nadal”

Igual que antes por parejas o por grupos, según sea más conveniente, tras ver el anuncio que debatan sobre qué ideas van asociadas a jugar.

- Puedes jugar donde quieras (hasta el tráfico para para que tu pases)
- La gente te sigue por ello
- Te haces famoso
- La gente quiere ser como tú

Frase final: “RAFA VA CON TODO” (y en pequeñito debajo “juega con responsabilidad”)

- Arriesga, no pasa nada.
- Seguro que ganas
- Todavía sentirán más admiración por ti.
- Favorece la competitividad
- La etiqueta de “juego seguro” sólo representa que es una compañía registrada en hacienda, sin embargo da la falsa impresión de que es un juego no nocivo, con el respaldo del estado.

#### “Codere apuestas”

Este vídeo lo pondremos simplemente con la finalidad de que comparen los tres anuncios que hemos visualizado y piensen que tienen en común los tres.

**NINGUNO PIERDE, TODOS GANAN.**