

Paredes Marín, M. (2021). Reportaje multimedia sobre la evolución e influencia de las apuestas deportivas en los jóvenes. Trabajo fin de Grado de Periodismo. Universidad de Valladolid.



---

**Universidad de Valladolid**

CURSO 2020-2021

**Facultad de Filosofía y Letras**

**Grado en Periodismo**

**Reportaje Multimedia: Evolución e  
influencia de las apuestas deportivas en los  
jóvenes**

**Alumno: Marcos Paredes Marín**

**Tutora: Dra. Virginia Martín Jiménez**

**Departamento de Historia Moderna, Contemporánea, de América,  
Periodismo y Comunicación Audiovisual y Publicidad**

**Convocatoria: Julio 2021**

Paredes Marín, M. (2021). Reportaje multimedia sobre la evolución e influencia de las apuestas deportivas en los jóvenes. Trabajo fin de Grado de Periodismo. Universidad de Valladolid.

**Autor:** Paredes Marín, Marcos

**Tutora:** Martín Jiménez, Virginia

## **RESUMEN**

Casi medio millón de menores juegan en algún momento de su vida antes de cumplir la mayoría de edad, y en el último año, un 10,3% de los estudiantes españoles de entre 14 y 18 años ha apostado dinero al menos una vez de manera *online*, mientras que en el juego presencial el porcentaje asciende hasta el 22,7%. Con la edad de inicio al juego cada vez más baja y la tasa de ludopatía juvenil más alta de Europa, los jóvenes españoles se han convertido, por tanto, en el público objetivo principal de las estrategias de captación que realizan las casas de apuestas deportivas, muchas a través de la publicidad en los medios de comunicación y gracias al deficitario sistema de regulación existente. Estas se aprovechan de factores como la falta de oportunidades, la precariedad laboral y la carencia de alternativas de ocio. La adicción a las apuestas deportivas, además, provoca efectos adversos tanto en la salud física y psicológica de los jóvenes como en sus entornos. *La vida de los jóvenes no es un juego* es un reportaje multimedia que pretende mostrar la realidad de las apuestas deportivas y su influencia, tanto en la salud, como la que reciben los jóvenes por estímulos externos, y ayudar a concienciar sobre una lacra que habría que empezar a erradicar desde edades tempranas incluso en los centros educativos. Para la realización del reportaje, se han llevado a cabo entrevistas, realizado infografías y fotografías con el fin de que el resultado final ayude a comprender la situación y a advertir sobre la peligrosidad que conlleva la ludopatía y su presencia entre los más jóvenes.

## **PALABRAS CLAVE**

Apuestas deportivas; jóvenes; influencia; adicción; tratamiento psicológico; estrategias de captación; reportaje multimedia.

Paredes Marín, M. (2021). Reportaje multimedia sobre la evolución e influencia de las apuestas deportivas en los jóvenes. Trabajo fin de Grado de Periodismo. Universidad de Valladolid.

**Author:** Paredes Marín, Marcos

**Tutor:** Martín Jiménez, Virginia

## **ABSTRACT**

Almost half a million minors gamble at some point in their lives before they come of age, and in the last year, 10.3% of Spanish students aged between 14 and 18 have gambled money at least once online, while in face-to-face gambling the percentage rises to 22.7%. With the starting age of gambling at an increasingly lower level and the highest rate of gambling addiction among young people in Europe, young Spaniards have therefore become the main target audience for the strategies used by sports bookmakers to attract them, many of them through advertising in the media and thanks to the existing weak regulatory system. They take advantage of factors such as the lack of opportunities, job insecurity and the lack of leisure alternatives. Addiction to sports betting also has adverse effects on the physical and psychological health of young people and their environment. *Young people's lives are not a game* is a multimedia report that aims to show the reality of sports betting and its influence, both on health and the influence that young people receive from external stimuli, and to help raise awareness of a scourge that should begin to be eradicated from an early age, even in educational centres. In order to produce the report, interviews were carried out, infographics and photographs were produced so that the final result would help to understand the situation and warn of the dangers involved in gambling addiction and its presence among young people.

## **KEY WORDS**

Sports betting, young people, influence, addiction, psychological treatment, recruitment strategies, multimedia report.

## ÍNDICE

<b>1. Introducción.....</b>	<b>1</b>
1.1. Justificación personal.....	1
1.2. Justificación del tema.....	2
1.3. Estado de la cuestión.....	3
1.4. Objetivos e hipótesis.....	5
<b>2. Marco teórico.....</b>	<b>7</b>
2.1. Reportaje y narrativa multimedia.....	7
2.2. Enfoque periodístico desde dos perspectivas.....	8
2.2.1. Periodismo social y de salud.....	8
2.2.2. Periodismo deportivo.....	10
2.3. Evolución e influencia de las apuestas deportivas en los jóvenes.....	11
<b>3. Metodología.....</b>	<b>19</b>
3.1. Desarrollo del reportaje y cronograma.....	19
3.2. Fuentes de información.....	21
3.3. Materiales y herramientas utilizadas.....	22
<b>4. Resultados.....</b>	<b>24</b>
<b>5. Conclusiones.....</b>	<b>26</b>
<b>6. Bibliografía.....</b>	<b>29</b>

## **1. INTRODUCCIÓN**

### **1.1. JUSTIFICACIÓN PERSONAL**

Este trabajo es realizado por el interés y, a su vez, la preocupación que despierta en mí la situación actual que vive la sociedad en referencia al mundo de las apuestas deportivas. Durante años he observado comportamientos adictivos en personas que dedican gran parte de su tiempo a los juegos de azar, especialmente a las apuestas sobre eventos deportivos que tienen lugar todas las semanas. Mi experiencia personal puede relatar una situación desagradable en un salón de juego, donde fui incluso amenazado por la frustración de una persona que estaba jugando, perdiendo, y mi sola presencia le hizo comportarse de manera agresiva hacia mí. De ahí nace mi preocupación por la adicción al juego y los graves problemas que acarrea.

Es evidente también el incremento de establecimientos físicos y de portales online que facilitan el juego incluso a menores de edad que se inician cada vez de manera más prematura, con el riesgo de adquirir una necesidad imperiosa, una adicción, que en este caso es denominada ludopatía. Incluso creo que cada vez hay más salones de juego próximos a institutos y otros centros de estudio, y un ejemplo concreto lo tenemos en 2019 en la ciudad de Valladolid, donde a escasos 80 metros del Colegio Nuestra Señora del Carmen se encontraba una casa de apuestas que vulneraba la ley que exige un mínimo de 100 metros de distancia. Según una noticia del diario ABC, en Madrid, un 40% de las casas de apuestas también incumplen esta ley. También es ostensible el auge de la publicidad durante retransmisiones deportivas y los acuerdos de estas entidades con clubes deportivos, aunque a partir de la temporada 21/22 un nuevo Real Decreto haya establecido la eliminación de estos patrocinios. Por ello, la intención personal de este trabajo es investigar acerca del tema y poder contar con testimonios, a través de expertos e historias de vida que demuestren el grave problema que las apuestas deportivas, de manera abusiva, suponen para la salud de los jóvenes y para la sociedad en general, a la vez que enriquece abundantemente a los propietarios de empresas ligadas a ese sector. Personalmente, espero y deseo concienciar al máximo número de personas posible.

## 1.2. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

En los últimos años el consumo de apuestas deportivas y de locales de juego han aumentado considerablemente. Además, las apuestas deportivas online también han cobrado un papel sumamente importante para los consumidores de estos juegos de azar. Según datos de la Dirección General de Ordenación del Juego, la cifra de 2020 es de 1.481.804 jugadores online activos (DGOJ, 2020).

La ludopatía que provocan esta clase de juegos se ha incrementado de manera muy evidente, sobre todo entre los jóvenes. En el aspecto *online*, según información de diversos portales, entre ellos la web Muhimu.es, desde el año 2002 se está llevando a cabo toda una expansión de las casas de apuestas en Internet, especialmente las que tienen que ver con apuestas deportivas.

Según una encuesta del INE (2020) sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares, el 69,5% de la población entre 10 y 15 años dispone de teléfono móvil, que es un dispositivo normalmente asociado a la navegación en la Red y, según datos de la AIMC (2020), en España, en 2019 la penetración de Internet se situó en el 95% en la franja de 14 a 19 años. Aún más preocupante si cabe es el dato que multitud de portales nos ofrecen acerca de la edad media del inicio en el acceso a Internet, que está fijada a partir de los siete años. Esta exposición tan temprana puede acarrear comportamientos futuros tendentes al juego por haberlo observado durante tanto tiempo como algo positivo. La mayoría de los jóvenes comienzan a edades muy tempranas y acaban gastando todo su dinero, incluso el que han conseguido ganar con el propio juego, por lo que muchos recurren a robar a sus propias familias y amigos para poder seguir jugando.

La mayoría de estos jóvenes se ven influenciados por el boca a boca y por observar los comportamientos de familiares, amigos o compañeros de clase, que les incitan a apostar porque les hacen creer que es una manera fácil y rápida de ganar dinero. Cuando ganan por primera vez es cuando realmente piensan que se puede hacer mucho dinero, y eso refuerza un comportamiento que les motiva a querer apostar más asiduamente y con mayores cantidades. Si han ganado una vez, pueden ganar más, por ello siguen jugando aunque pierdan.

Paredes Marín, M. (2021). Reportaje multimedia sobre la evolución e influencia de las apuestas deportivas en los jóvenes. Trabajo fin de Grado de Periodismo. Universidad de Valladolid.

La influencia no es solamente por Internet y por la observación de comportamientos de su círculo cercano, sino que, además, uno de los grandes problemas reside en los medios de comunicación y, de manera más evidente, en la televisión, que refuerza estas creencias con continuos anuncios sobre casas de apuestas. Muchos clubes de fútbol también tienen contratos de patrocinio con estas entidades, llegando incluso a estampar el logo de la marca en sus equipaciones oficiales.

Cabe rescatar aquí una cita de Chóliz (2006), que afirma que “las adicciones representan una de las formas más absurdas de atentado contra la libertad personal. Con independencia de las posibles causas que originan o facilitan la adicción, finalmente uno es dependiente de sus propias acciones. Cualquier tipo de dependencia es indeseable, insana y de cualquier forma disfuncional y hasta desajustada” (p.2).

En definitiva, las apuestas deportivas no paran de captar consumidores, cada vez más jóvenes. Las instituciones de las competiciones, los clubes y los medios de comunicación no ayudan a reducir el consumo, sino que incitan a ello (siempre con el aviso de consumir responsablemente) y hacen que estas personas no vean el deporte como lo que realmente es, sino como una forma engañosa de lucrarse.

### **1.3. ESTADO DE LA CUESTIÓN**

El juego ha sido objeto de numerosos estudios y artículos de carácter académico en los últimos años, y por ello es adecuado mencionar algunos de los que han tratado previamente el tema de las apuestas y que posteriormente han servido de inspiración para elaborar el reportaje de este Trabajo Fin de Grado, dirigido por Virginia Martín, sobre apuestas deportivas y su influencia en los jóvenes.

El trabajo *Análisis sobre el aumento de las apuestas deportivas en adolescentes estudiantes y las conductas de riesgo asociadas*, de Puchades, J. M. en el año 2016. Esta publicación es un análisis sobre el aumento de las apuestas deportivas en adolescentes y los riesgos que conlleva el abuso de estas entre los propios jóvenes. Además, incorpora un cuestionario sobre las conductas que pueden derivar por el consumo de apuestas deportivas de manera obsesiva.

Paredes Marín, M. (2021). Reportaje multimedia sobre la evolución e influencia de las apuestas deportivas en los jóvenes. Trabajo fin de Grado de Periodismo. Universidad de Valladolid.

El trabajo *Apuestas deportivas online: percepción adolescente y regulación publicitaria*, elaborado por Laura Rubio García en 2018 para la Universidad Complutense de Madrid, se centra en el sector *online* de las apuestas deportivas y su consiguiente regulación publicitaria. Es muy interesante tratar esta nueva variante del sector, que ha tenido su auge hace pocos años y que evoluciona con muchísima fuerza en la actualidad.

El artículo de Luis Mañas-Viniegra de 2018, *La autorregulación de las marcas de juegos de azar online a través de su publicidad en televisión*, también de la Universidad Complutense de Madrid, sobre el factor tan principal que ocupa la publicidad en televisión en el consumo por parte de la población y la regulación que existe al respecto.

El texto publicado por Chóliz, M. en 2016, denominado *Adicción al juego de azar*. En él se abarcan cuestiones relativas al juego de azar, como el hecho de considerarse una adicción no tóxica, las funciones psicológicas del juego, factores que pueden llegar a consolidar la adicción o los tratamientos de desintoxicación y sus fases, entre otros apartados que explican de manera brillante el juego patológico.

En un formato profesional sustentado por un *podcast*, el TFG *Las apuestas deportivas y el amaño de partidos en el fútbol modesto con fines lucrativos. Los casos de Paterna CF y CD Eldense*, publicado en 2018 por Alvarado Lobo, J., que relata la problemática de las apuestas deportivas en el fútbol profesional y cómo han llegado a penetrar incluso en los propios futbolistas. El trabajo analiza dos encuentros que tuvieron una gran repercusión mediática por las numerosas sospechadas de amaño.

El TFG *La influencia de la publicidad en la población joven usuaria de casas de apuestas deportivas*, publicado en 2019 por Ramírez López, V., que elaboró un grupo de discusión para tratar la influencia de la publicidad sobre casas de apuestas en los jóvenes que comienzan a jugar a las apuestas deportivas. Esta es una de las estrategias de captación más importantes, puesto que hace uso de la repetición y los jóvenes están más expuestos a los dispositivos digitales en los que se emite.

Aunque las apuestas deportivas, como puede apreciarse, se han tratado desde innumerables perspectivas, este trabajo propone aunar muchas de ellas con una visión periodística y llevarlo a cabo de manera profesional con la realización de un reportaje multimedia que cuente con entrevistas integradas a expertos y personas afectadas por la lacra que las apuestas deportivas suponen actualmente para la población joven, la



Paredes Marín, M. (2021). Reportaje multimedia sobre la evolución e influencia de las apuestas deportivas en los jóvenes. Trabajo fin de Grado de Periodismo. Universidad de Valladolid.

evolución negativa de esta problemática, la influencia de la adicción tanto en la salud de los jóvenes como la que reciben por factores externos, y algunos aspectos sobre el nuevo Real Decreto.

## **1.4. OBJETIVOS E HIPÓTESIS**

### **Objetivos**

El objetivo de este Trabajo de Fin de Grado es tratar en profundidad el tema de las apuestas deportivas y su influencia en los jóvenes a través de un reportaje multimedia en *Wordpress* con los diferentes soportes que la multimedialidad permite (texto, imagen, audio y vídeo), y que contenga testimonios de expertos e historias de vida como hilo conductor para ofrecer diferentes perspectivas del problema. Se pretende mostrar la realidad del mundo de las apuestas deportivas a través de entrevistas a expertos, psicólogos, dueños o trabajadores de los locales e incluso enfermos de ludopatía para que demuestren el crecimiento exponencial en los últimos años del número de establecimientos, portales online y número de consumidores en comparación a otros años, a la vez que la disminución evidente en la media de edad de inicio en el juego y todos los problemas de salud física y mental que el juego patológico puede acarrear.

En lo que a los consumidores respecta, se pretende mostrar que la mayoría es gente joven y que cada vez empiezan a edades más tempranas, aunque en España sea ilegal apostar sin haber cumplido la mayoría de edad, que se encuentra fijada en los 18 años. Los testimonios de expertos (psicólogos, asociaciones, trabajadores de locales, etc.) e historias de vida (afectados y exadictos) ayudarán a explicar las graves consecuencias que puede tener en la salud a corto y a largo plazo, incluso para los que estén recuperados. También se pretende demostrar que actualmente hay más establecimientos de apuestas en lugares que frecuentan personas jóvenes, sobre todo cerca de centros de estudio, algo que está costando regular.

Con este trabajo también se pretende observar cómo los medios de comunicación influyen en los jugadores o potenciales jugadores. Las declaraciones de los exadictos son también

Paredes Marín, M. (2021). Reportaje multimedia sobre la evolución e influencia de las apuestas deportivas en los jóvenes. Trabajo fin de Grado de Periodismo. Universidad de Valladolid.

de suma importancia, porque a raíz de sus vivencias, sus influencias para empezar en ese mundo, la causa de sus adicciones y sus tratamientos para salir de ese pozo, pueden lanzar un mensaje de ayuda o motivación hacia los enfermos de ludopatía actuales que se ven encerrados sin poder salir de la adicción.

## **Hipótesis**

Tradicionalmente se ha creído que los trabajos profesionales no deberían llevar hipótesis, pero, según Mark Lee Hunter sí, y lo argumenta de la siguiente manera:

“Al analizar una historia hipotética, el periodista puede detectar con mayor facilidad la información que necesita buscar y al editor se le facilita la tarea de evaluar la factibilidad, costos, recompensas y avances del proyecto de investigación. Además, a medida que avanza la investigación, el periodista o el equipo de investigación podrá ir organizando el material para su redacción, y componiendo segmentos específicos de la historia real. A su vez, facilita el control de calidad y permite considerar en qué medida la historia cumple con criterios legales y éticos. Por último, al final del proceso se obtendrá una historia que podrá resumirse en unas pocas frases contundentes para ser posteriormente promocionada, defendida y recordada” (Hunter, 2013:4).

Por tanto, y partiendo de los objetivos establecidos previamente, planteo las siguientes hipótesis que serán posteriormente comprobadas:

H1: La edad de inicio en los apostantes se ha reducido considerablemente debido al aumento de establecimientos y portales online y a la normalización que reciben por parte de los medios de comunicación.

H2: Los enfermos de ludopatía acaban perdiendo todo su dinero y deteriorando sus relaciones familiares y personales.

## **2. MARCO TEÓRICO**

### **2.1. Reportaje y narrativa multimedia**

El reportaje multimedia puede definirse como “la tipología específica de mensaje periodístico, resultado de la práctica del periodismo para y con Internet, que incorpora los rasgos esenciales de la comunicación en red, que son la hipertextualidad, la multimedialidad y la interactividad, de diferentes maneras y con niveles de desarrollo variables. Si bien el reportaje multimedia puede mantener rasgos formales y de contenido del reportaje tradicional, el nuevo lenguaje periodístico supone la reconfiguración de algunos de estos rasgos y la introducción de otros elementos de carácter novedoso en su tratamiento. Se trata de un género periodístico que se encuentra en pleno proceso de desarrollo y, como resultado del periodismo digital, su conceptualización también se sitúa en un espacio intermedio entre el deber ser del reportaje multimedia y sus manifestaciones en la práctica” (Marrero Santana, 2008:351).

Según el manual de estilo multimedia de El Universal, la clave narrativa de los reportajes multimedia se reduce básicamente a dos: información en multicódigo y unidad comunicativa. Además, explica que el reportaje multimedia permite la composición y posterior recepción consecutiva o sincrónica de distintos elementos comunicativos. Permite que, primero, el periodista combine textos, imágenes y sonidos y, después, que al ser recibida la información por parte del usuario que la consume, lo haga de manera sucesiva o simultánea.

Ese informe establece también cuáles son los elementos que componen un reportaje multimedia: textos, sonido, imágenes fijas, *slideshow*, videos, fotografías o fotogalerías, infografías fijas o interactivas, gráficos animados y elementos gráficos añadidos. Todo ello combinado y a elección del periodista que es el que considera cuáles de todos estos elementos presentan de mejor forma la información para posteriormente ser publicada. No es necesario utilizar todos los elementos para que se trate de una información multimedia, sino combinar algunos de esa lista (El Universal, 2010).

## **2.2. Enfoque periodístico desde dos perspectivas**

Este trabajo se divide en dos enfoques perfectamente diferenciados, concretamente en dos ramas del periodismo especializado: el periodismo social y el periodismo deportivo.

Es periodismo social y de salud porque el juego, su influencia, sus consecuencias y la ludopatía que provoca suponen un tema importante para la sociedad, que la afecta directamente y que está a la orden del día como una preocupación más que hay que intentar erradicar o, por lo menos, minimizar.

También es periodismo deportivo porque en este caso concreto se estudian las apuestas deportivas. Es decir, se juegan cantidades de dinero al azar sobre eventos relacionados con el deporte, que son los principales acontecimientos sobre los que los consumidores, y mayormente los jóvenes, apuestan. Además, los propios acontecimientos deportivos, y algunos clubes y entidades, también son protagonistas por su publicidad tanto en los medios como en vallas publicitarias, camisetas, etc.

### **2.2.1. Periodismo social y de salud**

El periodismo social tiene su origen en Estados Unidos en los años 80 y 90, y se aborda como un área del Periodismo Especializado, en tópicos como educación, salud, trabajo o desigualdades, mientras que en otras se entiende como una cultura profesional o incluso como una perspectiva normativa de reforma del periodismo actualmente existente (Carretero, 2019).

Por un lado, algunos lo definen como un área de especialización diferenciada de otras parcelas, como la economía, la política, los deportes, etc. En cambio, otros sostienen que esta es una nueva perspectiva orientada a reconectar el periodismo con las demandas informativas de la sociedad civil (Cytrynblum, 2009, citado en Carretero, 2019). Hay una tercera variante, que es considerarlo un rol de actuación profesional. En este último caso,

Paredes Marín, M. (2021). Reportaje multimedia sobre la evolución e influencia de las apuestas deportivas en los jóvenes. Trabajo fin de Grado de Periodismo. Universidad de Valladolid.

el rol está relacionado con una cultura periodística que no entiende la profesión como una práctica objetiva, sino como un espacio de educación en derechos y valores, con impacto en la sociedad y que permite la expresión de las voces ciudadanas (Mellado, 2015; Humanes y Roses, 2018, citado en Carretero, 2019).

“El periodismo social se basa en la mejor tradición periodística, pero da un paso adelante. No se conforma con el elemental cuidado de la información –pluralismo, independencia, chequeo, etc., propia de la tarea periodística, sino que suma su compromiso con los procesos sociales” (Cytrynblum, 2000 citado en Llobet, 2006:3).

Esta autora considera que los temas de exclusión social, pobreza, desempleo, acceso desigual a la salud y a la educación debería ser tratados con la misma entidad que se les da a las secciones como economía y política. De hecho, este trabajo está relacionado con el tema de la salud, puesto que la ludopatía está considerada una adicción. Por ello, es imprescindible explicar este enfoque periodístico.

“El periodismo de salud es una práctica profesional que produce un espacio de confluencia entre los ciudadanos y los saberes o conocimientos sobre salud que circulan en nuestro mundo global. Este tipo de periodismo produce discursos informativos complejos y plurales sobre las prácticas y procesos de salud, tanto individuales como sociales, en el entendido de que permanentemente se producen intercambios en los que se modifican tanto los roles como el conocimiento en sí mismo” (Montes & Urbina, 2015:145).

“Los periodistas especializados en temas de salud tienen la responsabilidad de ofrecer información contrastada, fiable y veraz, ya que todo aquello publicado tiene un impacto directo en la opinión pública y se trata de temas sensibles que afectan indiscutiblemente a la salud pública. El compromiso ético de estos profesionales debe ser fuerte debido a que sus competencias profesionales tienen un efecto importante en el conocimiento, la concienciación, las conductas y la calidad de vida de la sociedad” (Ferrerres, 2016: 22).

Paredes Marín, M. (2021). Reportaje multimedia sobre la evolución e influencia de las apuestas deportivas en los jóvenes. Trabajo fin de Grado de Periodismo. Universidad de Valladolid.

En este caso, la función del profesional es concienciar sobre las adicciones de las apuestas deportivas, ya que existe una normalización sobre los juegos de azar en los medios de comunicación y en la sociedad.

### **2.2.2. Periodismo deportivo**

La comunicación en el deporte existe desde que el hombre descubrió la competición. De hecho, son las pinturas rupestres sobre actividades deportivas son los primeros indicios, como por ejemplo la caza. Homero escribió acerca de los Juegos Funerarios en La Ilíada y La Odisea, donde describe de manera poética las competiciones. Más tarde, muchos escritores y filósofos también realizaron escritos descriptivos de competiciones deportivas, sobre todo de los Juegos Olímpicos. Por tanto, el periodismo deportivo es una disciplina que se ha ido depurando y trasladando de una generación a otra hasta llegar a crearse los primeros periódicos deportivos en el siglo XIX (De Vita, 2018).

El periodismo deportivo ha experimentado en las últimas décadas un gran desarrollo en sus estructuras, canales y modos de producir contenidos, y ha cobrado un creciente protagonismo hasta afianzarse hoy en día como la modalidad informativa de mayor alcance social. La eclosión de esta modalidad periodística no solo ha sido numérica. Marca tendencias creando un estilo propio, fundamentado en el color, la originalidad y la espectacularidad de sus propuestas. Además, aporta un nuevo estilo de presentación de la información mediante un lenguaje que es visualmente más atractivo, común y accesible para todas las mentalidades (Rojas-Torrijos, 2014).

El auge del periodismo deportivo ha provocado que en la actualidad sea un área de estudio de suma importancia y que haya adquirido un mayor reconocimiento dentro del ámbito mediático, cultural y académico, a diferencia de hace no tantos años, que se consideraba una disciplina periodística de poco prestigio. Parece que por fin se ha ganado el respeto de la academia (Wanta, 2013, citado en Rojas-Torrijos, 2014)

En cuanto al impacto del periodismo deportivo en la sociedad, los autores explican que se intensifica la sensación de pertenencia, complicidad y proximidad de una comunidad respecto a la consecución de logros de los deportistas y equipos nacionales en todas las

Paredes Marín, M. (2021). Reportaje multimedia sobre la evolución e influencia de las apuestas deportivas en los jóvenes. Trabajo fin de Grado de Periodismo. Universidad de Valladolid.

disciplinas sobre las que informa. Este hecho es ostensible, sobre todo, en los eventos de ámbito internacional y de máxima repercusión, como los mundiales de fútbol o los Juegos Olímpicos (Rojas-Torrijos, 2014).

Si hablamos del periodista deportivo en los medios digitales, es una figura que destaca por la cobertura de eventos en tiempo real, la inmediatez de sus notas y la capacidad de poder crear comentarios, entrevistas e informes que necesitan de observación, precisión, creatividad e imaginación para poder tener difusión en Internet (De Vita, 2018).

### **2.3. Evolución e influencia de las apuestas deportivas en los jóvenes**

Apostar es, según la Real Academia Española (RAE), “arriesgar cierta cantidad de dinero en la creencia de que algo, como un juego, una contienda deportiva, etc., tendrá tal o cual resultado; cantidad que en caso de acierto se recupera aumentada a expensas de las que han perdido quienes no acertaron”.

Para poner en contexto lo que son las apuestas deportivas y cómo han evolucionado a lo largo de la historia, en este trabajo se debe empezar por los orígenes, y para ello se requiere indagar en el pasado. Los primeros indicios de apuestas deportivas surgen en los Juegos Olímpicos en Grecia, donde los ciudadanos de las polis apostaban a diferentes modalidades de lucha y pruebas presentes también en el atletismo actual. En otra cultura bastante parecida a la griega, el Imperio Romano, los combates de gladiadores y las carreras de cuadrigas también eran objeto de apuesta para los ciudadanos de la época. Ya en la Edad Media, también era posible apostar a otras disciplinas asociadas a esa cultura, como, por ejemplo, los combates de caballeros. Gracias a estos antecedentes históricos resulta mucho más fácil poner en contexto la situación actual y ayuda a comprender que las apuestas en competiciones y el espectáculo mediático son, y han sido siempre, un binomio inseparable. En el año 1940 se crea la primera casa de apuestas oficial como establecimiento físico en Estados Unidos (Fuentes Bravo, 2019).

La legalización del juego en España llega en 1977, y en los años 90 aterriza Internet en la sociedad con la gran revolución de las apuestas y los comercios electrónicos. (Martínez, 2016). Para entender el proceso completo, se deben conocer también los antecedentes históricos en nuestro país, que tuvo un desarrollo tardío en cuanto a las casas de apuestas

Paredes Marín, M. (2021). Reportaje multimedia sobre la evolución e influencia de las apuestas deportivas en los jóvenes. Trabajo fin de Grado de Periodismo. Universidad de Valladolid.

y el simple hecho de apostar. Las primeras apuestas deportivas en España tienen lugar en el fútbol, en la temporada 1946-1947, con La Quiniela, uno de los juegos de azar españoles más famosos (Reinado, 2018). Aunque, hasta 2006, el Gobierno no establece las primeras regulaciones sobre apuestas deportivas (Martínez, 2016) y es en 2008 cuando abre la primera casa de apuestas como establecimiento físico en Madrid, por parte de la famosa empresa Codere, según afirma el propio grupo. En 2011 se realizó una remodelación de la ley para tapar los vacíos legales que existían en cuanto al sector *online* (Martínez, 2016).

En los últimos años, el consumo de apuestas entre los jóvenes ha aumentado considerablemente, hasta considerarse actualmente un peligro real para la salud, ya que comienzan a tener contacto con el juego a edades cada vez más tempranas. El negocio de las apuestas deportivas en España vive sus días más gloriosos a costa de la ludopatía que provoca en todos los sectores de edad, pero especialmente en las personas jóvenes que se ven influenciadas, principalmente, por la publicidad abusiva que ofrecen los medios durante las retransmisiones deportivas y la normalización que le dan los propios clubes deportivos y sus contratos de patrocinio con estas entidades. Este fenómeno, convertido prácticamente en una moda, es una rutina de más de 217.000 ciudadanos entre 18 y 25 años y, según datos de 2017 ofrecidos por la Dirección General de Ordenación del Juego del Ministerio de Hacienda y Función Pública, unos 670.000 españoles apostaban ese año al menos una vez (Jiménez, 2017).

Actualmente, las apuestas en eventos deportivos tienen en su haber un lugar privilegiado en la economía mundial. La cantidad de dinero invertido en apuestas deportivas en nuestro país ha aumentado un 350% desde 2013 hasta 2018. Esto significa una evolución desde los dos mil millones a los siete mil millones de euros (DGOJ, 2018).

Según datos más próximos a la actualidad de la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) en su informe sobre el perfil de jugador online calculado en el año 2019, en España el número de jugadores activos era de 1.367.300, lo que supuso un decrecimiento anual de un 7,20%. De esta totalidad, el 83,52% son hombres y el 16,48% mujeres. Además, el 84,35% de ese total de jugadores activos comprenden edades entre los 18 y los 45 años. Ese año, también se sumaron 302.846 jugadores nuevos, siendo las



Paredes Marín, M. (2021). Reportaje multimedia sobre la evolución e influencia de las apuestas deportivas en los jóvenes. Trabajo fin de Grado de Periodismo. Universidad de Valladolid.

apuestas el sector del juego en el que más participaron los jugadores activos (DGOJ, 2019).

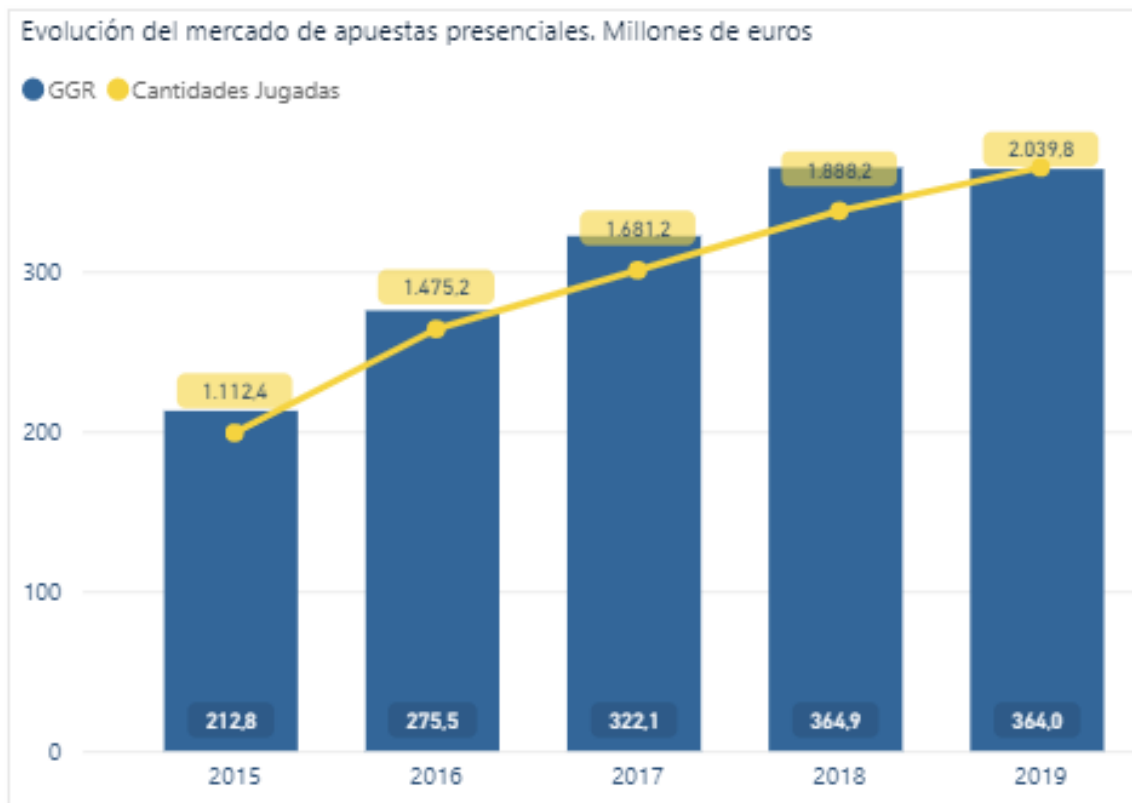
**Tabla 1: Perfil de jugador online**

Año	Jugadores Activos	De 18-45 años	Hombres	Mujeres
2019	1.367.300	1.153.318	1.141,969	225.331

**Fuente: Elaboración propia**

En cambio, y ya con cifras del año anterior, en 2020 el porcentaje de jugadores creció un 8,36% respecto a 2019 y situó el número de jugadores activos en la cifra de 1.481.804, pero el segmento de las apuestas decayó un 3,48%, debido sobre todo a la gran decaída sufrida por las apuestas deportivas (DGOJ, 2020). Quizá tenga que algo ver el COVID-19 en este decrecimiento, ya que el deporte internacional sufrió un parón en la competición durante varios meses, los que la ciudadanía también pasó en sus domicilios confinada, y hay que tener claro que sin eventos no hay apuestas.

**Tabla 2. Evolución del mercado de apuestas presenciales.**



**Fuente: DGOJ, 2019**

En esta gráfica de la Dirección General de Ordenación del Juego de 2019 se puede observar la evolución en las cantidades de dinero jugadas en apuestas deportivas y su evolución a lo largo de los años, desde 2015 hasta 2019. Estos datos muestran que cada vez aumentan más las cifras apostadas y, como se ha comentado previamente en este trabajo, convierten la industria del juego en un sector privilegiado.

La fuerte irrupción de Internet en la sociedad ha provocado cambios dentro del propio sector. Vivimos en la era electrónica en la que todo es accesible a través de un *click* en nuestro teléfono móvil, tableta u ordenador. En los últimos tiempos, las casas de apuestas han desarrollado portales web que permiten jugar forma no presencial y ha experimentado un crecimiento considerable en los últimos años, de manera especial en los jóvenes, debido a su fácil acceso, sobre todo en términos de validación de la mayoría de edad, y al difícil control sobre su utilización, como, por ejemplo, el débil control parental (Maqueda & Ruíz-Olivares, 2017, citado en Vázquez & Barrera, 2020). Algo notoriamente

Paredes Marín, M. (2021). Reportaje multimedia sobre la evolución e influencia de las apuestas deportivas en los jóvenes. Trabajo fin de Grado de Periodismo. Universidad de Valladolid.

preocupante es la edad de inicio en el acceso a Internet, que se sitúa a partir de los 7 años (Becoña, 2016, citado en García, 2018).

Durante años, debido la gran pasividad que emanaban las Administraciones, se practicaron todo tipo de juegos online de forma ilegal a través de empresas ubicadas fuera del territorio español, sin control alguno y permitiendo la emisión de una gran cantidad de publicidad en todos los medios y en algunos de los principales equipos de fútbol. Esto provocó la aprobación de la Ley 13/2011 de 27 de mayo sobre Ordenación del Juego y la creación de la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ), adscrita al Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas (Mazón, 2014).

El juego online, en 2018, movía en España 13.000 millones de euros. En el caso concreto de las apuestas deportivas, el mercado creció con regularidad desde 2012 a un ritmo de entre el 17 y el 20 % anual (Universidad Carlos III, 2018, citado en Vázquez & Barrera, 2020). Mateu Puchades elaboró en 2016 un estudio con estudiantes de bachillerato y concluyó con que el 43.5 % de su muestra realizaba apuestas deportivas a diario o semanalmente, y destacaba que los que practicaban algún deporte jugaban más y con mayor frecuencia.

En cuanto al perfil de los apostantes, hay que señalar las diferencias que se encuentran entre los apostantes físicos y los que lo hacen de manera online, y la principal es la edad. En el juego presencial se sitúa en la adolescencia media y tardía, pero cuando se trata del sector en línea, el inicio está fijado a una edad más temprana, teniendo en cuenta que la mayoría de los jóvenes comienzan a jugar en grupo (Vázquez & Barrera, 2020). Por supuesto, del juego patológico derivan numerosos factores de riesgo que afectan directamente a la población apostante y a sus entornos. Algunos de ellos son: trastornos del estado de ánimo, como depresión e hipomanía; niveles elevados de ansiedad y de conductas adictivas que pueden incluir el abuso de otras sustancias como el alcohol, o la presencia de trastornos de personalidad como el antisocial. El impacto del juego patológico va más allá del paciente afectado, y muchas veces el entorno está profundamente alterado por la adicción del individuo en cuestión. Incluso, en algunos casos, la familia puede encontrarse más afectada psicológica y físicamente que el propio jugador (Fernández-Montalvo y Castillo, 2004).

Paredes Marín, M. (2021). Reportaje multimedia sobre la evolución e influencia de las apuestas deportivas en los jóvenes. Trabajo fin de Grado de Periodismo. Universidad de Valladolid.

Según datos de la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados (FEJAR) hace unos años el perfil de jugador medio que acudía a las asociaciones en busca de ayuda era de un hombre casado entre los 35 y 45 años. Actualmente, a las asociaciones de toda España se presentan jóvenes de entre 18 y 25 años, estudiantes o parados sin responsabilidades familiares.

Las empresas, en lo que al juego respecta, donde más invierten es en el ámbito deportivo, debido a las altas audiencias que tienen muchas disciplinas deportivas en televisión, y a los infinitos eventos deportivos existentes que cuentan con un público amplio, destacando el fútbol por encima de todos. Todo ello ha sido potenciado en los últimos años por el mundo *online*, que facilita que las apuestas se desarrollen casi de forma directa y proporcionen una recompensa momentánea (Vázquez & Barrera, 2020). Cuando los consumidores juegan online, las casas de apuestas permiten hacerlo en directo, mientras se desarrolla el evento, e incluso dan la opción al apostante de cerrar sus apuestas antes de que acabe dicho evento, con la condición de ganar menos dinero del que obtendría en caso de completarla. En sus versiones web, también utilizan técnicas de persuasión y captación tales como ‘bonos de bienvenida’ (Cantero y Bertolín, 2015). Dichos bonos ofrecen, a cambio de una suscripción en la página, dinero presuntamente regalado para realizar la primera apuesta como método de atracción.

En los adolescentes existe una relación ostensible entre la exposición a anuncios de apuestas deportivas y juegos azarosos y la posterior intención participativa en ellos. Este segmento tan vulnerable puede desarrollar conceptos deformados y erróneos sobre las apuestas deportivas y pueden percibirlos como una actividad positiva, sin riesgo y como una forma fácil y divertida de obtener grandes cantidades de dinero (Monaghan, 2008; Planzer y Wardle, 2011, citado en García, 2018).

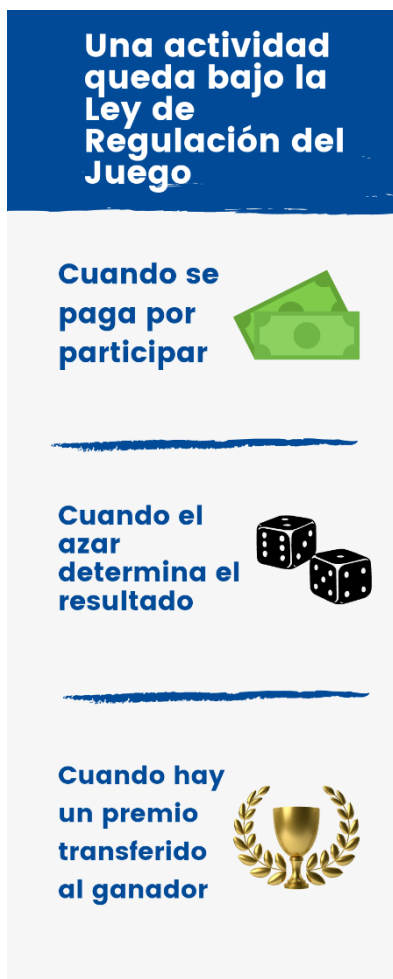
En este trabajo también hay que hablar de quién y cómo se protege a los menores, ya que el juego está prohibido a los menores de 18 años. Están prohibidos los emplazamientos publicitarios que utilicen a menores como imagen para transmitir su mensaje. La incitación para provocar que el menor utilice los servicios de la casa de apuestas también queda totalmente prohibida, al igual que el uso de elementos gráficos, textuales, sonoros o verbales que vayan dirigidos a un público infantil. Todos los anuncios deben incluir la advertencia de emplazamiento publicitario y son inadmisibles los que intenten transmitir que el uso del juego supone una señal de madurez (Buil, Moratilla & Ruiz, 2015). Hay

que tener claras las franjas horarias para poder emitir publicidad de este tipo: entre las 22:00 horas y las 6:00 horas se permite la publicidad de póquer, casino y apuestas deportivas online, aunque existe una excepción que afecta a las apuestas deportivas, cuya publicidad se puede emitir durante las retransmisiones de los propios acontecimientos deportivos (Mañas-Viniegra, 2018).

Según la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ), para que una actividad quede bajo el ámbito de aplicación de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego (LRJ), debe cumplir los siguientes puntos:

- Pago por participar. La participación debe realizarse a título oneroso y, por ello, se excluye del concepto de actividad de juego de azar todas aquellas actividades que aun reuniendo los otros dos elementos de la actividad de juego se realicen a título gratuito.
- Azar en la determinación del resultado. El resultado sobre el que se arriesgan las cantidades de dinero debe ser futuro e incierto y depender en alguna medida del azar. Las reglas de cada uno de los juegos o actividades de azar especificarán en qué momento se somete al azar la determinación del resultado. Aquellas actividades en las que el azar no se articule como determinante en alguna medida del resultado no se considerarán actividades de juego.
- Premio transferido al participante ganador. La consecuencia de resultar ganador en una actividad de juego es la transferencia o incorporación al patrimonio del participante ganador del dinero u objeto evaluable económicamente. Los premios podrán ser en metálico o especie dependiendo de la modalidad de juego. Si no hay premio, no hay actividad de juego de azar.

**Ilustración 1**



**Fuente: Elaboración propia**

Se debe definir también qué es la ludopatía como enfermedad. Según la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados (FEJAR), la ludopatía “consiste en una alteración progresiva del comportamiento por la que el individuo siente una incontrolable necesidad de jugar a juegos de azar, menospreciando cualquier consecuencia negativa. Se trata de una adicción donde no se consume ninguna sustancia, aunque a veces va acompañada de otras sustancias como tabaco, alcohol o drogas. Existe cuando el juego de azar que practica una persona le acarrea graves problemas. Piensa, vive y actúa en función del juego, dejando a un lado cualquier otro tipo de objetivo y genera una pérdida de control en la persona”.

Paredes Marín, M. (2021). Reportaje multimedia sobre la evolución e influencia de las apuestas deportivas en los jóvenes. Trabajo fin de Grado de Periodismo. Universidad de Valladolid.

La ludopatía es la única adicción sin sustancia reconocida como enfermedad, y fue recogida oficialmente como entidad nosológica de salud mental en el año 1980, cuando la Sociedad Americana de Psicología (APA) la incluyó por primera vez como trastorno en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, en su tercera edición (DSM-III). Además, La Organización Mundial de la Salud (OMS) también reconoce la ludopatía como una enfermedad clasificada en el CIE-10 dentro de los Trastornos de los hábitos y del control de los impulsos (FEJAR, 2021).

### **3. METODOLOGÍA**

Para desarrollar este trabajo se han llevado a cabo una serie de pasos, tanto para hacer la memoria, como para elaborar el reportaje multimedia a través de entrevistas en profundidad con expertos e historias de vida de personas directamente involucradas en el juego con apuestas.

#### **3.1. Desarrollo del reportaje y cronograma**

El día 3 de noviembre de 2020 contacté con la tutora Virginia Martín Jiménez para trasladarle la intención de trabajar con un reportaje multimedia el tema de las apuestas deportivas. Le pareció muy interesante y me mandó buscar información al respecto para obtener pistas de cómo realizarlo. El 19 de noviembre, la tutora impartió la primera tutoría grupal online, debido a las dificultades derivadas de la pandemia de COVID-19 que impiden la presencialidad, y en ella especificó los plazos de entrega y la manera de trabajar, que posteriormente también nos envió más detalladamente en un correo informativo. Tras haber buscado información sobre el tema en diversas plataformas como Google y redes sociales, y Google Académico, Dialnet y el repositorio de la Uva para encontrar trabajos publicados, el 10 de diciembre de 2020 hice la primera entrega de un estado de la cuestión. La segunda tutoría, esta vez de carácter individual, tuvo lugar el 14 de diciembre de 2020 para fijar el tema y establecer un punto de partida con la información rescatada.

El 20 de diciembre entregué los objetivos e hipótesis para la revisión y corrección por parte de la tutora, pero a partir de enero de 2021, por otros motivos y ocupaciones, el

Paredes Marín, M. (2021). Reportaje multimedia sobre la evolución e influencia de las apuestas deportivas en los jóvenes. Trabajo fin de Grado de Periodismo. Universidad de Valladolid.

trabajo quedó un poco estancado y solo conseguí avanzar de manera muy lenta en la memoria. En marzo de 2021, elaboré la portada y comencé a crear el índice, además de continuar con la búsqueda de información para añadir al marco teórico. Abril de 2021 fue un punto de inflexión en el que, además de enviarle a la tutora el título definitivo del trabajo, contactar con ella me sirvió para impulsarlo y para enviarle, el 25 de mayo, la memoria mucho más desarrollada para su corrección.

El 7 de junio envié correos electrónicos y mensajes privados en redes sociales para contactar con posibles fuentes que pudieran aportarme mayor información y, a la vez, formar parte del propio reportaje multimedia. Las peticiones de contacto para solicitar colaboración las trasladé a Proyecto Hombre Valladolid; Luis Vítores, médico en Laguna del Duero; Apuestas Vive la Suerte; Codere; Julio Maldini (debido a que el patrocinador de sus vídeos en YouTube es la empresa Betfair); Laura Marcilla, psicóloga, y Alejandro Torre, exadicto al juego.

De todos estos mensajes solo obtuve respuesta por parte de Luis Vítores, que contestó a mis preguntas presencialmente en su clínica el 9 de junio de 2021 en formato vídeo; Proyecto Hombre Valladolid, que me facilitó el acceso para poder entrevistar en vídeo a Leandro Pérez, psicólogo de la asociación, el 11 de junio de 2021; Laura Marcilla, que en un principio accedió a responder a mis preguntas en formato audio, pero al final no me las llegó a enviar, y Alejandro Torre, que el 13 de junio de 2021 se prestó para realizar una entrevista por videollamada. No recibí contestación por parte de las empresas de juego, pero, a través de terceros, pude hacerme con el contacto de Elisa Urán, extrabajadora de una casa de apuestas que, el 14 de junio de 2021, en formato audio, respondió a mis cuestiones sobre el funcionamiento de estas y su experiencia personal. Esa misma semana, envié un correo informativo a la tutora sobre el avance y la realización de las entrevistas, y todas ellas fueron editadas, por orden de realización, entre el 9 y el 14 de junio de 2021 con los programas *Filmora* y *Audacity* para adecuarlas a su publicación.

Posteriormente, abrí una cuenta en *Wordpress* para utilizarlo como soporte del reportaje multimedia y empecé su maquetación. La estructuración del reportaje comencé a realizarla el 15 de junio, ya con todas las entrevistas editadas y subidas a las plataformas *YouTube* y *SoundCloud*, aunque conforme la redacción del mismo avanzó, efectué los



Paredes Marín, M. (2021). Reportaje multimedia sobre la evolución e influencia de las apuestas deportivas en los jóvenes. Trabajo fin de Grado de Periodismo. Universidad de Valladolid.

cambios necesarios para intentar lograr una forma periodística de pirámide invertida. El 21 de junio creé, con la aplicación *Canva*, una infografía sobre las estrategias de captación, e inmediatamente después integré todo el texto junto a los elementos audiovisuales en el soporte del reportaje. El 22 de junio de 2021 añadí pequeñas correcciones a la redacción, un hipervínculo e incorporé otra infografía de elaboración propia, también con *Canva*, sobre la nueva regulación. El 23 de junio de 2021 asistí a otra tutoría con Virginia Martín Jiménez y le envié el reportaje terminado junto a la memoria para sus correcciones. El 24 de junio de 2021 recibí las correcciones vía correo electrónico por parte de la tutora para hacer pequeñas mejoras en el reportaje y, entre ese mismo día, el 25 y el 26 de junio de 2021, se realizaron los cambios oportunos en el reportaje y en la memoria, además de la creación de una imagen ilustrativa con *Canva* para añadirla a la reflexión final sobre el papel de los medios, diversos hipervínculos a lo largo del texto y un HTML de *Google Maps*. El 27 de junio de 2021 envié el reportaje y la memoria terminados a la tutora Virginia Martín Jiménez.

### **3.2. Fuentes de información**

Para contar con información fiable que relate de primera mano la situación de las apuestas se ha podido contar con las siguientes fuentes:

- Don Luis Vítores, médico de familia en Laguna del Duero (Valladolid). Esta fuente, aunque la entrevista realizada es la más breve, fue seleccionada principalmente por el interés que suscitaba conocer, de manera más técnica por parte de un profesional de la salud, la relación entre la ludopatía y el consumo de otras drogas, y para obtener información acerca de qué clase de tratamientos se aplican con los jóvenes con este tipo de problemática y si existe alguno con ingesta de medicamentos además de la terapia psicológica.

- Leandro Pérez, psicólogo de Proyecto Hombre Valladolid, para esclarecer, de la mano de un profesional de la salud mental, qué experiencias han tenido en la asociación; cuál es el perfil de jóvenes apostantes que acuden; el tratamiento de rehabilitación que aplican; aspectos de carácter técnico sobre cómo infieren las casas de apuestas en los jóvenes para

Paredes Marín, M. (2021). Reportaje multimedia sobre la evolución e influencia de las apuestas deportivas en los jóvenes. Trabajo fin de Grado de Periodismo. Universidad de Valladolid.

captar su atención e incitarlos a iniciarse; qué pasa en la mente de los jóvenes para reforzar sus comportamientos; datos que evidencian la problemática; los riesgos en los que deriva la adicción; la existencia de síndrome de abstinencia, etc.

- Alejandro Torre, exadicto al juego y miembro de la asociación Amalajer. Nadie mejor que una persona que ha vivido en primera persona la situación de estar inmerso en la adicción desde muy joven para relatar la dureza y lo alarmante del tema. Con esta entrevista se buscaba ahondar en la mente del adicto y que contara su experiencia real para dejar claros los enormes riesgos, desde deudas hasta trastornos de todo tipo y pérdida de relaciones, que el juego patológico puede provocar en la vida de los jóvenes. Además, también tiene un enfoque de concienciación que resalta la importancia de las charlas en los centros educativos.

- Elisa Urán, extrabajadora de una casa de apuestas. Esta fuente fue elegida por tratarse de alguien que ha estado en contacto con superiores del sector del juego y ha podido observar situaciones de todo tipo ahí dentro. Con ella se pretendía conocer, además de su delicada experiencia personal, el funcionamiento interno de estos establecimientos; las directrices que debía seguir; cómo pagan a sus trabajadores; cómo se controla el acceso para evitar que entren menores y/o personas con problemas con el juego; estrategias de captación de clientes que utilizan, etc.

### **3.3. Materiales y herramientas utilizadas**

Para desarrollar el reportaje multimedia se ha utilizado un móvil con cámara de 48 megapíxeles para poder grabar las entrevistas en vídeo de Luis Vítores y Leandro Pérez, aunque en el caso de Alejandro Torre ha sido necesario grabar una videollamada con la plataforma *Zoom*. A su vez, para obtener un sonido más profesional y de mayor calidad, se ha hecho uso de un micrófono de solapa conectado al teléfono durante las grabaciones presenciales. También se ha necesitado un pequeño trípode para conseguir una imagen fija y bien cuadrada que proporcionara un mejor resultado. Con Elisa Urán se ha utilizado la aplicación *Whatsapp*, donde se han intercambiado audios para su posterior edición, que en este trabajo se ha llevado a cabo con la aplicación *Audacity* para el sonido, y *Filmora*

Paredes Marín, M. (2021). Reportaje multimedia sobre la evolución e influencia de las apuestas deportivas en los jóvenes. Trabajo fin de Grado de Periodismo. Universidad de Valladolid.

para los vídeos. También se ha trabajado con *Canva* para la creación de una imagen ilustrativa, una infografía sobre las estrategias de captación de las casas de apuestas y otra infografía sobre la nueva regulación. El resultado final se ha publicado en el soporte *Wordpress*.

## Ilustración 2



Fuente: Elaboración propia

#### 4. RESULTADOS

El resultado final puede comprobarse en el enlace a continuación:

<https://influenciaapuestasdeportivas.wordpress.com>

El reportaje multimedia establece la siguiente estructura:

- Título *La vida de los jóvenes no es un juego*, cuyo fondo es una fotografía de Pixabay que representa la infancia con un balón, el deporte porque es un juego vinculado al fútbol, y el dinero sobre él que corrompe lo anterior, en este caso como significado de las apuestas deportivas.
- Introducción, primero con una cita de M. Chóliz y una fotografía de elaboración propia, y después texto para poner en contexto el tema y buscar un nexo de unión con las entrevistas.
- Problemas que conllevan las apuestas deportivas en la salud y la vida de los jóvenes, a la vez que se da paso a la entrevista en vídeo a Alejandro Torre, joven exadicto al juego y miembro de la asociación Amalajer. Se han insertado hipervínculos tanto al perfil de Twitter del joven como a la página de la asociación, y a una noticia de El País que habla sobre los estudios que demuestran el crecimiento de casas de apuestas en barrios pobres.
- Tratamientos que se realizan y cuestiones de carácter técnico para introducir la entrevista en vídeo con el psicólogo de Proyecto Hombre Valladolid, Leandro Pérez. Se han insertado hipervínculos a las páginas de Proyecto Hombre y Proyecto Hombre Valladolid.

Paredes Marín, M. (2021). Reportaje multimedia sobre la evolución e influencia de las apuestas deportivas en los jóvenes. Trabajo fin de Grado de Periodismo. Universidad de Valladolid.

- Juego online, apoyado por una tabla de la encuesta ESTUDES.
- Funcionamiento de las casas de apuestas desde dentro, con la entrevista en audio a Elisa Urán, extrabajadora de un establecimiento que relata su experiencia y las directrices que le ordenaban seguir sus superiores.
- Riesgos asociados a la ludopatía, un enlace a la página de la OMS y la entrevista en vídeo a Luis Vítores, médico de familia en Laguna del Duero.
- Datos de los últimos años donde se expone información de FEJAR y de la encuesta ESTUDES, principalmente, que muestran la gravedad de la situación, y la inserción de una tabla de la propia encuesta ESTUDES. Se han insertado hipervínculos a la página de FEJAR y a la encuesta ESTUDES.
- Estrategias de captación que utilizan las casas de apuestas y la publicidad de los medios de comunicación junto a la nueva regulación aprobada (y su enlace oficial tanto al nuevo Real Decreto como a la Ley de 2011), apoyadas ambas por dos infografías de elaboración propia y un hilo de *Twitter* de un comunicador llamado Fonsi Loaiza sobre los futbolistas que se han pronunciado.
- Proximidad de los establecimientos con los centros de estudio y la situación actual, con la inserción de un hipervínculo a una noticia de El Mundo sobre la Comunidad Valenciana, un HTML de *Google Maps* para poder mover y deslizarse por el mapa, y una captura, también de *Google Maps*.
- Conclusión donde se recoge, a grandes rasgos, la problemática, y una reflexión sobre la importancia de las charlas y talleres en los centros educativos, pero sobre todo acerca del papel de los medios de comunicación como actores principales y

el de los deportistas para dar un vuelco a la situación. En ella se introduce también una imagen ilustrativa.

## 5. CONCLUSIONES

Los jóvenes se han convertido en el público objetivo principal de las casas de apuestas debido a la falta de oportunidades, a la precariedad laboral y a la falta de alternativas de ocio que estos tienen. La media de edad en el inicio al juego es cada vez más baja y España tiene la tasa de ludopatía juvenil más alta de Europa. Casi medio millón de menores de edad juegan en algún momento de su vida antes de cumplir la mayoría y, en el último año, un 10,3% de los estudiantes españoles de entre 14 y 18 años ha apostado dinero al menos una vez de manera *online*, mientras que en el juego presencial el porcentaje asciende hasta el 22,7%. Siempre coincide que los hombres lo hacen en un número mucho más elevado que las mujeres. Esto puede provocar que en un plazo de diez años se hable de generaciones perdidas.

Por su parte, los establecimientos no paran de crecer, sobre todo en los barrios pobres, y en algunas ciudades ya se están tomando medidas para evitar la implantación de nuevos donde ya existen abundantes ofertas. Las apuestas deportivas en línea también han crecido exponencialmente debido al rápido desarrollo que permite el cobro inmediato de los premios y a la ventaja del anonimato en Internet. Aunque algunos locales, bien por dejadez o bien por mala praxis, vulneran la ley y permiten el acceso a menores, hay que destacar que a los jóvenes les resulta mucho más sencillo hacerse pasar por mayores de edad en la Red que de manera presencial en el establecimiento, puesto que en sus casas pueden suplantar la identidad de sus padres o jugar con sus tarjetas. Además, muchas casas de apuestas se han situado cerca de centros de estudio por la falta de regulación existente hasta ahora, que es cuando se empiezan a establecer distancias en función de cada comunidad autónoma, que van desde los 100 hasta los 850 metros en la actualidad.

Los problemas que conlleva el juego patológico con apuestas son devastadores y pueden incluso incurrir en el consumo de otras drogas con sustancia. Algunos de ellos son: Deudas; depresión; trastornos de personalidad; carencia de empatía; ansiedad; insomnio; cambios drásticos de peso; abandono de los estudios; pérdidas de empleo; problemas

Paredes Marín, M. (2021). Reportaje multimedia sobre la evolución e influencia de las apuestas deportivas en los jóvenes. Trabajo fin de Grado de Periodismo. Universidad de Valladolid.

familiares, o rupturas de las amistades y las relaciones de pareja. El tratamiento que reciben los afectados es individualizado y depende del grado de deterioro, y mayoritariamente es de carácter psicológico, pero puede haber refuerzo medicamentoso.

Las casas de apuestas realizan estrategias de captación de jóvenes gracias a la publicidad en los medios, de los que llegan datos de hasta 16 millones de euros diarios en ingresos, y a promociones en sus establecimientos, donde se pueden encontrar bebidas a precios irrisorios junto a la retransmisión de partidos, ya que lo importante no es que los jugadores dejen dinero en la barra, sino en las máquinas. Hay que sumar también la relevancia de los patrocinios existentes entre las casas de apuestas y los clubes de fútbol que siguen miles de jóvenes a diario, y la importancia de las personalidades públicas. Se ha creado una nueva regulación que rellena el vacío existente en este aspecto y va a limitar la publicidad entre la 01:00h. y las 05:00h. para eliminarla durante las retransmisiones, erradicar completamente los patrocinios con los clubes y prohibir la publicidad de las personas influyentes, entre otras cuestiones.

El perfil de las personas que acuden a las asociaciones en busca de ayuda ha variado ostensiblemente hacia un paciente más joven, Para evitarlo, hay que impulsar la puesta en marcha de charlas y talleres al respecto, con casos prácticos, para concienciar a los jóvenes e intentar menguar la problemática. Al igual que se informa sobre drogadicción con sustancia y sexología, a las aulas debe llegar la concienciación sobre el juego. Los medios de comunicación y los deportistas más influyentes también deben alzar la voz y dejar a un lado los intereses económicos que van por encima de la salud de los jóvenes y sus familias, para que empiecen a disfrutar de los verdaderos valores del deporte.

Tras llegar a estas conclusiones con la elaboración del reportaje multimedia se constatan, pues, las dos hipótesis planteadas al inicio de este trabajo.

La primera rezaba que la edad de inicio en los apostantes se ha reducido considerablemente debido al aumento de establecimientos y portales online y a la normalización que reciben por parte de los medios de comunicación, y esto es cierto como se ha explicado con datos previamente y se puede comprobar en el reportaje.

La segunda planteaba que los enfermos de ludopatía acaban perdiendo todo su dinero y deteriorando sus relaciones familiares y personales, y también es verídica por todas las

Paredes Marín, M. (2021). Reportaje multimedia sobre la evolución e influencia de las apuestas deportivas en los jóvenes. Trabajo fin de Grado de Periodismo. Universidad de Valladolid.

consecuencias tanto físicas, como psicológicas y de sus entornos que se han evidenciado gracias a los testimonios de las fuentes que forman parte del reportaje.

Para terminar este trabajo, que se ha abordado sobre todo desde la perspectiva del periodismo social, se estima necesario hacer una reflexión sobre el papel que deben jugar los medios de comunicación en esta problemática. ¿Qué vale la vida de las personas? ¿Hasta cuándo se van a primar los intereses económicos por encima de la salud de las generaciones venideras? Son cuestiones éticas que deberían plantearse los propios medios para establecer un punto de partida y acabar con esta lacra. La mayoría de los estímulos externos que las personas, y concretamente los jóvenes, reciben a lo largo del día, son por parte de los medios, y si estos no cambian sus discursos, acabarán siendo los más ricos en una sociedad con generaciones absolutamente perdidas que de salud cada vez será más pobre. Igual que hasta ahora el mensaje que han trasladado sobre las casas de apuestas ha sido todo lo contrario a la concienciación, aún se puede revertir la situación, como pasó con el tabaco, para ayudar a los más jóvenes. Las campañas comienzan en los centros educativos, pero son los medios los que deben reforzar de manera masiva estas iniciativas.



Paredes Marín, M. (2021). Reportaje multimedia sobre la evolución e influencia de las apuestas deportivas en los jóvenes. Trabajo fin de Grado de Periodismo. Universidad de Valladolid.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

Anónimo. (12 de febrero de 2021). El 10,3% de jóvenes de entre 14 y 18 años realiza apuestas online. *Público*. Recuperado de <https://www.publico.es/sociedad/10-jovenes-14-y-18.html>

Anónimo. (24 de octubre de 2019). España tiene la tasa de ludópatas juveniles más alta. *El Confidencial*. Recuperado de <https://www.elconfidencialdigital.com/articulo/juridico/espana-tasa-ludopatas-juveniles-mas-alta/20191024094503133001.html#:~:text=Un%20informe%20reciente%20de%20la,tipos%20de%20juegos%20de%20azar>

Anónimo. (30 de octubre de 2019). El mapa de juego en Valladolid: los salones acechando los centros educativos. *El Español*. Recuperado de <https://noticiascyl.elespanol.com/t/1702186/mapa-juego-valladolid-salones-acechando-centros-educativos>

Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación. (2020). *Marco general de los medios en España*. Recuperado de <https://www.aimc.es/aimc-ont3nt/uploads/2020/01/marco2020.pdf>

Buil, P., Moratilla, M. J. S., & Ruiz, P. G. (2015). *La regulación publicitaria de los juegos de azar online en España. Una reflexión sobre la protección del menor*. *Adicciones*, 27(3), 198-204.

Calleja, S. I. (3 de marzo de 2020). El 40% de las casas de apuestas en Madrid incumplen la distancia con colegios que plantea la Asamblea. *ABC*. Recuperado de [https://www.abc.es/espana/madrid/abci-40-por-ciento-casas-apuestas-madrid-incumple-distancia-colegios-plantea-asamblea-202003030131\\_noticia.html](https://www.abc.es/espana/madrid/abci-40-por-ciento-casas-apuestas-madrid-incumple-distancia-colegios-plantea-asamblea-202003030131_noticia.html)

Cantero Araque, F., & Bertolín Guillén, J. M. (2015). *Influencia de las nuevas tecnologías en los problemas de juego y en las compras impulsivas en los jóvenes*.

Carretero, A. B. (2019). *El Periodismo Social como área de especialización, perspectiva de reforma y cultura profesional. Una revisión de conceptos y debates*. Estudios sobre el

Paredes Marín, M. (2021). Reportaje multimedia sobre la evolución e influencia de las apuestas deportivas en los jóvenes. Trabajo fin de Grado de Periodismo. Universidad de Valladolid.

Mensaje Periodístico, Vol. 25, N.2, pp. 657-676. DOI: <https://doi.org/10.5209/esmp.64794>

Chóliz, M. (2006). *Adicción al juego de azar*.

De Vita, R. (2018). *El Periodismo Deportivo en la Era Digital: Caso del Sitio Oficial de la Copa Argentina* (trabajo final especialización en Periodismo Digital). Universidad Abierta Interamericana, Buenos Aires, Argentina

Diario El Universal. (2010). *Manual de estilo multimedia de El Universal*. Recuperado de <https://sites.google.com/site/manualmultimediaeluniversal/>

Dirección General de Ordenación del Juego. (2019). *Perfil del jugador online*. Recuperado de <https://www.ordenacionjuego.es/en/noticia-informe-jugador-online-2019>

Dirección General de Ordenación del Juego. (2020). *Mercado juego online estatal*. Recuperado de <https://www.ordenacionjuego.es/es/mercado-juego-online-estatal>

Dirección General de Ordenación del Juego. (2021). *Actividades de juego reguladas en la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego*. Recuperado de <https://www.ordenacionjuego.es/es/FAQ>

ESTUDES. (2020). *Informe sobre adicciones comportamentales*. Recuperado de [https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2020\\_Informe\\_adicciones\\_comportamentales.pdf](https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2020_Informe_adicciones_comportamentales.pdf)

Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados. (2021). *Jóvenes y ludopatía. Los colectivos de ayuda al ludópata alertan del aumento de menores enganchados*. Recuperado de <https://fejar.org/jovenes-y-ludopatia/>

Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados. (2021). *Ludopatía. Descripción de la enfermedad*. Rescatado de <https://fejar.org/ludopatia/>

Fernández-Montalvo, J., & Castillo, A. (2004). *Repercusiones familiares del juego patológico: Una revisión crítica*. *Salud y Drogas*, 4 (2), pp. 145-162.

Ferreres Bertolín, M. (2016). *El periodismo de salud en España: fuentes de información, periodistas y efectos de los mensajes publicados*.

Paredes Marín, M. (2021). Reportaje multimedia sobre la evolución e influencia de las apuestas deportivas en los jóvenes. Trabajo fin de Grado de Periodismo. Universidad de Valladolid.

Fuentes Bravo, I. (2019). *Herramientas de marketing para las apuestas deportivas. Estudio de casos: publicidad de apuestas en televisión y análisis de la casa de apuestas Sportium.*

García, L. R. (2018). *Apuestas deportivas online: percepción adolescente y regulación publicitaria.* methaodos. revista de ciencias sociales, 6(1).

Grupo Codere. (2021). *Historia.* Madrid, España. Recuperado de <https://www.grupocodere.com/historia/>

Hidalgo, M. (2018, 31 de agosto). El curioso origen de las apuestas deportivas. *Muhimu.* Recuperado de <https://muhimu.es/comunidad/curioso-origen-apuestas-deportivas/>

Instituto Nacional de Estadística. (2020). *Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información en los hogares.* Recuperado de [https://www.ine.es/prensa/tich\\_2020.pdf](https://www.ine.es/prensa/tich_2020.pdf)

Jiménez, A. (19 de septiembre de 2017). Alerta ante la nueva moda entre los jóvenes: ahora son adictos a las apuestas deportivas. *ABC.* Recuperado de [https://www.abc.es/sociedad/abci-alerta-ante-nueva-moda-entre-jovenes-ahora-adictos-apuestas-deportivas-201709152137\\_noticia.html](https://www.abc.es/sociedad/abci-alerta-ante-nueva-moda-entre-jovenes-ahora-adictos-apuestas-deportivas-201709152137_noticia.html)

La Moncloa. (2020). *Real Decreto de comunicaciones comerciales de las actividades del juego.* Recuperado de <https://www.lamoncloa.gob.es/consejodeministros/Paginas/enlaces/031120-enlace-juego.aspx>

Lee Hunter, M. (2013). *La investigación a partir de historias.*

Llobet, L. (2006). *¿La función social del periodismo o periodismo social?* UNIrevista, Vol.1, N.3, pp.1-11.

Loaiza, F. [@FonsiLoaiza]. (6 de junio de 2021). *Borja Iglesias: "No me gustan las casas de apuestas. Prefiero ganar algo menos y que no estén". Es uno de los pocos futbolistas en España que se ha posicionado en contra de este negocio junto a Kanouté, Dani Giménez y David Carmona* [tweet]. Twitter. <https://mobile.twitter.com/fonsiloaiza/status/1401632369724039169>

Paredes Marín, M. (2021). Reportaje multimedia sobre la evolución e influencia de las apuestas deportivas en los jóvenes. Trabajo fin de Grado de Periodismo. Universidad de Valladolid.

Mañas-Viniegra, L. (2018). *La autorregulación de las marcas de juegos de azar online a través de su publicidad en televisión*. *methaodos. revista de ciencias sociales*, 6 (1).

Marrero Santana, L. (2008). El reportaje multimedia como género del periodismo digital actual. Acercamiento a sus rasgos formales y de contenido. *Revista Latina de Comunicación Social*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/819/81912006029.pdf>

Martínez Elices, Á. (2016). *Las apuestas deportivas: una aproximación desde el análisis económico*.

Mazón Hernández, M. (2014). *España un gran casino*.

Montes de Oca, A., & Urbina, M. C. (2015). *Periodismo de Salud: una práctica profesional en construcción*. *Anales Venezolanos de Nutrición* (Vol. 28, N.2, pp. 145-157). Fundación Bengoa.

Navarro, F. (29 de octubre de 2020). La ludopatía va a superar en pocos años a las otras adicciones. *Lanza Digital*. Recuperado de <https://www.lanzadigital.com/provincia/tomelloso/la-ludopatia-va-a-superar-en-pocos-anos-a-las-otras-adicciones/#:~:text=Seg%C3%BAAn%20la%20Universitat%20de%20Valencia,de%20ludopat%C3%ADa%20entre%20los%20j%C3%B3venes>.

Puchades, J. M. (2016). *Análisis sobre el aumento de las apuestas deportivas en adolescentes estudiantes y las conductas de riesgo asociadas*. *Actividad física y deporte: Ciencia y Profesión*, (24), pp. 41-52.

Real Academia Española. (s.f.) Apostar. *Diccionario de la lengua española*, 23.<sup>a</sup> ed., [versión 23.4 en línea]. Recuperado de <https://dle.rae.es/apostar> (23/06/21)

Reinado Valdés, A. (2018). *Las apuestas deportivas en los medios de comunicación españoles: entre la exhaustividad de los generalistas y la elusión de los deportivos*.

Rojas-Torrijos, J. L. (2014). *Periodismo deportivo. Nuevas tendencias y perspectivas de futuro*. *Correspondencias & Análisis*, 4, pp. 177-190.

Paredes Marín, M. (2021). Reportaje multimedia sobre la evolución e influencia de las apuestas deportivas en los jóvenes. Trabajo fin de Grado de Periodismo. Universidad de Valladolid.

Vázquez-Fernández, M. J., & Barrera-Algarín, E. (2020). *El juego online en España y las apuestas deportivas: Los jóvenes como nuevos perfiles con ludopatía*. *Salud y Drogas*, 20 (2).