

**PROPOSICIÓN QUE PRESENTA EL GRUPO MUNICIPAL DE AHORA GETAFE AL AYUNTAMIENTO
PLENO RELATIVA A LA ADOPCIÓN DE MEDIDAS ANTE LA PROLIFERACIÓN DE LOCALES DE
JUEGO Y APUESTAS EN EL MUNICIPIO**

Los juegos de azar forman parte de la vida cotidiana de las personas. Sin embargo, el juego es una actividad que puede ser considerada desde una doble perspectiva; por un lado, como entretenimiento, pero, por otro, como una actividad que puede derivar en un problema de consecuencias de mayor o menor intensidad.

La conducta de juego sin riesgo, también conocida como juego social o responsable, no provoca ningún daño, no interfiere en las obligaciones personales, familiares, laborales, académicas, ni vocacionales, no genera problemas económicos, puesto que el individuo solo invierte el dinero que puede permitirse y, si en algún momento, se experimenta el deseo de recuperar la cantidad que se ha invertido, este deseo es breve, fugaz y no causa ninguna preocupación. Para otros individuos, sin embargo, esta actividad tendrá consecuencias negativas, presentando un patrón de juego problemático o, incluso, patológico.

Tal y como indica el *Estudio y análisis de los factores de riesgo del trastorno de juego en población clínica española, 2017*, de la Dirección General del Juego, a pesar de que actualmente todavía quedan muchos aspectos por dilucidar, diversas investigaciones han identificado una serie de factores de riesgo asociados a la aparición y mantenimiento del juego patológico o trastorno de juego, tal y como se conoce actualmente esta adicción, desde la publicación de la nueva versión del *Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales*, de la Asociación Americana de Psiquiatría.

Desde un punto de vista etiológico, el trastorno de juego es un trastorno multicausal, en el que intervienen factores de riesgo ambiental, psicológicos y biológicos. Sería la interacción entre estos factores, así como la mayor o menor implicación de cada uno de ellos, lo que favorecería el desarrollo y mantenimiento del trastorno. A nivel internacional se han publicado distintos estudios que indican la existencia de factores de riesgo ambiental (género, edad, nivel socioeconómico, estudios, disponibilidad y oferta de juego, tipo de juego, etc.) y psicológico (impulsividad y búsqueda de sensaciones, déficits en las estrategias de afrontamiento y solución de conflictos, asociación con otros trastornos, déficits y alteraciones neuropsicológicas).

Según el *Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España, 2015*, de la Dirección General de Ordenación del Juego, hoy en día prácticamente la totalidad de la población reconoce haber participado en juegos de azar al menos en alguna ocasión, concretamente tres de cada cuatro personas afirma haber jugado a este tipo de juegos de manera presencial. Si bien es cierto que el 70% de las personas jugadoras no presenten riesgo, un 6,3% ha mostrado cierto riesgo, problemas o patologías relacionadas con los juegos de azar a lo largo de su vida.

Existe un alto grado de desconocimiento respecto del impacto sobre la población del trastorno de juego, así como una escasa sensibilización por parte de la opinión pública de la importancia y magnitud de este problema. Es por ello que generar y poner en marcha una estrategia destinada tanto a sensibilizar a la opinión pública como a poner los medios para prevenir y tratar los fenómenos de juego problemática resulta más necesario que nunca.

Desde el año 2014 los locales de juego y apuestas han crecido un 140% en la Comunidad de Madrid, particularmente en las arterias comerciales y barrios más humildes, aunque no sólo.

Las casas de apuestas deportivas que han logrado alcanzar una gran popularidad entre la juventud gracias a los patrocinios de equipos de fútbol y publicidad en medios de comunicación.

Según datos del mercado del juego en 2016 proporcionados por la Dirección General de Ordenación del Juego, en dicho año se jugaron en la Comunidad de Madrid 368.297.327 euros en juegos presenciales y 80.085.231 euros en juegos *online*. El número promedio de jugadores online activos se incrementó respecto al año anterior un 29%, hasta 575.143.

Según el estudio de 2017 arriba mencionado, las personas jugadoras con algún tipo de problemática relacionada con el juego se caracterizan, principalmente, por ser hombres con edad comprendida entre 25 y 34 o superior a 55. La de edad de iniciación de las personas jugadoras con algún tipo de problema relacionado con los juegos de azar son los 23 años, valor que desciende hasta los 19 en el caso de los jugadores que han devenido en juego problemático o patológico. Por otro lado, cabría mencionar el alto porcentaje de personas que reconoce haber jugado antes de los 18 años de edad.

En Getafe viven 45.014 personas de entre 15 y 35 años, según datos del Instituto Nacional de Estadística a enero de 2011. Nuestra ciudad no ha sido ajena a la proliferación de este tipo de negocios, en especial en barrios como Juan de la Cierva. En ocasiones la apertura de este tipo de negocios ha generado malestar en una parte de los vecinos, pero ello no ha impedido que en determinados entornos el riesgo que entraña el juego haya pasado desapercibido, atrayendo así a clientela muy joven desconocedora de estar realizando una actividad que, si no se practica con responsabilidad, puede llegar a desembocar en una adicción.

Es importante que desde las administraciones públicas se asuma con determinación una situación que puede desembocar en un problema social de envergadura. Los ayuntamientos tienen una gran responsabilidad a la hora de incorporar mecanismos sobre algunos factores ambientales para intentar evitar que las personas terminen desarrollando una patología.

Por todo lo expuesto, el Grupo Municipal de **AHORA GETAFE** propone al Pleno del Ayuntamiento de Getafe la adopción de los siguientes **ACUERDOS**:

PRIMERO.- Instar al Gobierno Municipal de Getafe a estudiar, junto con la Comunidad de Madrid, los medios que permitirían planificar la instalación de las salas de juego, regulando su implantación según criterios de distancia, de concentración, poblacionales u otros, particularmente en las inmediaciones de centros escolares, culturales, juveniles y en otros similares que puedan requerir protección derivada de las condiciones personales de sus usuarios ante el llamativo aumento de este tipo de negocios.

SEGUNDO.- Instar al Gobierno Municipal de Getafe a potenciar e incrementar las campañas de sensibilización de los riesgos de jugar de modo irresponsable, en colaboración con las entidades concienciadas en la materia, informando especialmente en centros educativos en los que cursen estudios personas jóvenes.

TERCERO.- Instar al Gobierno Municipal de Getafe a reforzar la formación específica de la Policía Local con el fin de profundizar en el conocimiento de las infracciones más habituales relacionadas con el juego y, particularmente, para evitar que personas menores de edad, incapacitadas legales e inscritas en el Registro de Prohibidos de la Comunidad de Madrid puedan acceder a los locales de juegos y apuestas.

CUARTO.- Instar al Getafe Club de Fútbol, SAD, como principal entidad deportiva del municipio, a desvincularse de los patrocinios ofrecidos por casas de juego y apuestas, teniendo en cuenta el efecto negativo que estos generan entre las y los aficionados al disipar ante ellos la percepción de los riesgos de jugar de modo irresponsable.

QUINTO.- Instar al Getafe Club de Fútbol, SAD, como principal entidad deportiva del municipio, a realizar, en colaboración con la Delegación de Deportes del Ayuntamiento de Getafe, una campaña de sensibilización de los riesgos de jugar de modo irresponsable, informando especialmente en el Coliseum Alfonso Pérez y en la Escuela de Fútbol.

En Getafe, a 28 de septiembre de 2018.

**Fdo.: Hugo Alejandro Paternina Espinosa,
Coportavoz del Grupo Municipal de Ahora Getafe.**