

Estrategia de Juego Responsable en España

1. Introducción

La aprobación de la Ley 13/2011, de regulación del juego, supuso un momento trascendental tanto por su posible impacto en los participantes en los juegos y en los ciudadanos en general como por las oportunidades que brinda para acometer de forma global y conjunta el juego responsable en nuestro país.

En estos momentos existe un alto grado de desconocimiento respecto del impacto sobre la población de la ludopatía o la adicción al 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 problemático resulta más necesario que nunca.

La sociedad civil, la industria de juegos de azar, el Gobierno de España y los de las Comunidades Autónomas han de participar en la determinación de la Estrategia de Juego Responsable: ésta será la piedra angular del enfoque de juego responsable. La Estrategia de Juego Responsable en España es, pues, producto de la acción conjunta de asociaciones privadas, la comunidad, la industria del juego y el Gobierno.

La creación de un Consejo Asesor del Juego Responsable (CAJR) servirá como punto de encuentro para que los diversos grupos de interés puedan trabajar juntos para lograr una aproximación ética y responsable de los juegos de azar en España. El Consejo asesorará a la Dirección General de Ordenación del Juego sobre la determinación de la estrategia del juego responsable en España, y en la ejecución del Programa de Juego Responsable derivado de la misma. El CAJR está formado por profesionales de prestigio pertenecientes tanto al ámbito de la investigación, como a profesionales de las tareas de prevención y tratamiento de los problemas de adicción al juego, de la propia industria del juego y de la Administración. La Secretaría del Consejo Asesor la ejerce un representante de la Dirección General de Ordenación del Juego.

2. El juego, sus costes y beneficios

El juego es una actividad común en todas las sociedades y culturas, y además lo ha sido desde la antigüedad. Para la mayoría de personas esta actividad no pasa de ser una distracción sin consecuencias negativas de ningún tipo. Diferentes estudios muestran que entre el 70-90% de la población adolescente y adulta ha jugado en alguna ocasión.

En relación a la percepción del juego en la población general, se ha intentado analizar las motivaciones de los jugadores sociales, observando que las expectativas de diversión son las más habituales en los jugadores responsables (Loroz, 2004). Diversos autores ponen de manifiesto los beneficios psicológicos de jugar en personas mayores, en cuanto a la mejora de autoestima. Jugar de forma controlada, divertirse y escapar de las dificultades físicas y emocionales, asociadas a la edad avanzada, pueden ser actividades altamente gratificantes.

Sin embargo, el juego es considerado por muchos como una conducta negativa, que no aporta beneficios a la sociedad. Diversos estudios internacionales han indagado la opinión pública sobre el juego, y en ellos los resultados nos muestran que la comunidad está por lo general dividida: un sector de la población es favorable al juego, considerando que se trata de una actividad divertida y emocionante, mientras que otro creía que se trataba de una conducta potencialmente adictiva y negativa, en términos de socialización (favoreciendo el aislamiento y la soledad). Por tanto, el juego parece ser una actividad estrechamente vinculada a los valores sociales. Un ejemplo claro es que si un juego es presentado como una forma de captar fondos para acciones sociales, la percepción es mucho más positiva que la que se tiene de otros juegos de azar.

El factor más importante de riesgo asociado al juego es que se dedique a él más tiempo de lo que es razonable (la persona está excesivamente centrada en esta actividad), suponga un gasto superior al que la persona se puede permitir o se había planteado inicialmente, y genere unos niveles de excitación o activación significativa mientras está jugando.

Diversos tratadistas y estudiosos de los fenómenos de adicción al juego establecen que existe problemas con el juego:

- cuando la actividad de juego produce una serie de consecuencias adversas en las que se afecta a la seguridad y el bienestar de los consumidores o de sus familiares o amigos,
- cuando existen impactos negativos que se extienden a la comunidad en general.

En definitiva, para muchas personas, el juego es una actividad de ocio y un agradable entretenimiento. Para algunos, sin embargo, la participación en juegos puede conllevar problemas.

Las variables que se han asociado a conductas de bajo riesgo, o a **buenas prácticas de juego** han sido:

- 1) Jugar a determinados tipos de juego (las máquinas siempre son percibidas como de mayor riesgo) (Breen & Zimmerman, 2002; Welte et al., 2004).
- 2) Accesibilidad de las formas más adictivas (debe existir una relación entre disponibilidad y perfil de riesgo (Cox et al, 2005; Williams et al., 2007).
- 3) Frecuencia, rapidez y cantidad de las apuestas (Currie et al., 2006, 2008; Weinstock et al, 2007).

Algunos factores que se han **asociado a mayor riesgo** han sido:

- 1) Género masculino (Bondolfi et al., 2000; Ladouceur et al., 1999; Volberg et al., 2001). Son escasos los estudios que apuntan a las mujeres como colectivos de alto riesgo, excepto en minorías étnicas (Wardman et al., 2001; Penelo et al., 2012).
- 2) Zonas urbanas (Volberg et al., 2001).
- 3) Tener un bajo nivel de ingresos o estar en situación de desempleo (NRC, 1999; Potenza et al, 2001; Volberg et al., 2001).
- 4) Creencia de que el juego puede ser una forma de aumentar los ingresos, jugar como única forma de ocupar el tiempo y jugar para regular/escapar de estados emocionales negativos (Jiménez-Murcia et al., 2010; Jiménez-Murcia et al., en prensa).

El acceso casi universal al juego por medios remotos e interactivos introduce una nueva visión respecto del potencial impacto en la adición de la actividad de juego:

- Supone una mayor accesibilidad al mundo del juego y por tanto un mayor riesgo.
- Quizás el mayor riesgo recae sobre la población juvenil:
 - Los jugadores en Internet son, en muchos casos adolescentes, aunque mayores de 18 años, con unos patrones de juego y dedicación que pudiera hacerles más propensos a ser jugadores con problemas.
 - Los juegos sociales son un fenómeno generalizado entre los adolescentes: los amigos y la familia juegan un papel importante en la experiencia de la juventud, y en el acceso a los juegos a través de Internet.
 - El reto principal para los padres en relación con los juegos de azar de menores de edad en Internet es el promover las actitudes adecuadas, sensibilizando a sus hijos y prestando especial atención a la prevención de los problemas.

- Por otro lado, los juegos online regulados suponen la posibilidad de un mayor control por parte del regulador y de los operadores que pueden restringir el acceso a los juegos de azar en línea.

3. El contexto económico, normativo y social del juego en España

3.1. La actividad del juego en España: algunas cifras relevantes

El sector del juego en España alcanzó, en 2012, un volumen anual de cantidades apostadas de unos 26.000 millones de euros, de las que cerca de un 43 % corresponde a la demanda de Loterías y Apuestas del Estado y la ONCE, y un 36% a la demanda de máquinas B y C, un 7 % a los juegos de bingo, un 4% a los juegos de mesa en casinos, 10% al juego online, aunque este último está ganando terreno rápidamente.

Se calcula que más de un 70% de la población española ha jugado a juegos de azar en alguna ocasión. En la actualidad, aproximadamente 1,3 millones de jugadores están registrados en los operadores de juego online habilitados en España.

3.2. La normativa de juego responsable en el ámbito estatal y en el de las Comunidades Autónomas

Como ya se ha dicho, la aprobación de la Ley 13/2011 supone un hito en cuanto al tratamiento del juego responsable en un enfoque global y comprensivo del fenómeno. La Ley se refiere en su artículo 8 a la protección de los consumidores y políticas de juego responsable, estableciendo:

1. Las políticas de juego responsable suponen que el ejercicio de las actividades de juego se abordarán desde una política integral de responsabilidad social corporativa que contemple el juego como un fenómeno complejo donde se han de combinar acciones preventivas, de sensibilización, intervención y de control, así como de reparación de los efectos negativos producidos.

Las acciones preventivas se dirigirán a la sensibilización, información y difusión de las buenas prácticas del juego, así como de los posibles efectos que una práctica no adecuada del juego puede producir.

Los operadores de juego deberán elaborar un plan de medidas en relación con la mitigación de los posibles efectos perjudiciales que pueda producir el juego sobre las personas e incorporarán las reglas básicas de política del juego responsable. Por lo que se refiere a la protección de los consumidores:

- a) Prestar la debida atención a los grupos en riesgo.

b) Proporcionar al público la información necesaria para que pueda hacer una selección consciente de sus actividades de juego, promocionando actitudes de juego moderado, no compulsivo y responsable.

c) Informar de acuerdo con la naturaleza y medios utilizados en cada juego de la prohibición de participar a los menores de edad o a las personas incluidas en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego o en el Registro de Personas Vinculadas a Operadores de Juego.

2. Los operadores no podrán conceder préstamos ni cualquier otra modalidad de crédito o asistencia financiera a los participantes.

Asimismo, la Ley establece que las empresas operadoras deben de llevar a cabo un Plan operativo que tenga en cuenta los principios del juego responsable, la formación de empleados, los canales de distribución, el diseño de juegos y los demás aspectos de su actividad que reglamentariamente se establezcan.

Por otro lado, en su art. 21.9 la citada Ley 13/2011 establece entre las funciones del regulador, "asegurar que los intereses de los participantes y de los grupos vulnerables sean protegidos...", lo que lleva a la DGOJ a abordar este tema desde una perspectiva global, y a proponer esta iniciativa.

Cada Comunidad Autónoma es competente para regular el juego presencial en su territorio. El art. 34 de la Ley 13/2011 establece el Consejo de Políticas del Juego como órgano de participación y coordinación de las Comunidades Autónomas y el Estado en materia de Juego.

El art. 35, a su vez, establece las competencias del Consejo de Políticas de Juego, y señala que el Consejo entenderá de, entre otras, las siguientes materias:

... f).- Coordinación de la normativa sobre medidas de protección a los menores y personas dependientes.

... h).- En general todo aspecto de las actividades de juego que, dada su naturaleza precise de una actuación coordinada del Estado y las Comunidades Autónomas.

Una estrategia de Juego Responsable común, sólo podrá ser coordinada y aplicada en todo el territorio español, en base a la aceptación voluntaria por parte de las Comunidades Autónomas, que tienen asignada la competencia de regulación del juego presencial. La adopción de una Estrategia de Juego Responsable coordinada por el sector, y por la Administración del Estado, será sin duda un enorme aliciente para que las Comunidades Autónomas se alineen con la misma.

3.3. La prevalencia de los problemas relacionados con el juego en la sociedad española

No existen estudios sobre la prevalencia en la totalidad del estado español. Se han realizado estudios parciales, sobre algunas Comunidades Autónomas, o sobre algunas ciudades específicas. Antes de pasar revista a estos estudios, debemos señalar que la primera dificultad estriba en definir juego patológico, ya que se dan distintos niveles de severidad en la conducta de juego compulsivo, ya que el juego patológico constituye un trastorno progresivo.

Actualmente, la mayoría de los autores diferencia entre juego problemático, que no constituye una patología, pero sí un problema para los jugadores afectados donde se produce una fuerte sensación de culpabilidad, unido a un nivel de ansiedad alto y a pérdidas económicas mayores de las que el jugador puede permitirse, y juego patológico, donde el jugador no tiene control sobre sus impulsos y no puede evitar el juego, lo que lleva a un deterioro de su vida individual, familiar y colectiva, a un aislamiento progresivo y a un alejamiento paulatino de la realidad.

Otro factor que conviene señalar es la metodología utilizada en los estudios de prevalencia. Los estudios de prevalencia más antiguos utilizaban el IGB (Inventory of Gambling Behavior), y posteriormente el SOGS (South Oaks Gambling Screen), y en general dan porcentajes de adicción más elevados, debido a los llamados "falsos positivos". La metodología posterior, elaborada a partir de los criterios DSM-III-R y más recientemente los del NODS (NORC DSM-IV Screen for Gambling Problems), reduce sensiblemente los niveles de prevalencia.

Así, los estudios iniciales de Cayuela (1990) utilizando el SOGS encontraron un 2,5% de personas jugadores patológicos en Catalunya. El estudio realizado por EAJA en 1990 encontró un 2,34 % de jugadores patológicos entre los jugadores entrevistados.

En el estudio de Becoña (1993) sobre la ludopatía en siete ciudades grandes de Galicia, donde se utilizó una muestra de 1.615 personas, se encontró un porcentaje de 1,73% de jugadores patológicos y un 1.6% de jugadores problemáticos. Las diferencias entre las ciudades eran notables; Vigo, por ejemplo alcanzaba un 3,48% de jugadores patológicos y un 3,25% de jugadores con problemas, mientras que otras ciudades sólo tenían un 0,64% de jugadores patológicos, y un 0,9 de jugadores problemáticos. El estudio de Lagarda, Babio y Abreu (1992) que utilizaba el SOGS para analizar la adicción al juego en la ciudad de Sevilla, concluía que un 1,67% de jugadores eran probablemente patológicos, mientras que había un 5.18% de jugadores con problemas. Irurita utilizando la metodología del DSM-IV, concluyó que había un 1,8% de jugadores patológicos, y un 4,4% de jugadores con problemas. En este estudio, además de constatar una cierta diferencia entre las distintas provincias andaluzas (Cádiz con el 2,7% de jugadores patológicos encabezaba la lista, y Sevilla, Huelva y

Málaga estaban por encima del 2%). Otros estudios que han utilizado el SOGS (Tejeiro en Algeciras con el 1.91% de jugadores patológicos; Echeburúa, Baéz Fernandez y Páez en el País Vasco con el 2%; Becoña y Fuentes, con 1,6% en toda Galicia) dan resultados con porcentajes de juego patológico entorno al 2%.

Los estudios que utilizan el DSM-III-R o el NODS dan como resultado porcentajes algo inferiores, entorno al 1% de jugadores patológicos, y al 2% de jugadores problemáticos (Becoña, 2003). Los grupos de adultos más jóvenes, entre 18 y 30 años, presentan tasas de juego patológico más elevadas que los grupos de edad más avanzada. En grupos adolescentes se han dado porcentajes de hasta tres veces más altos que los niveles de juego patológico de la población adulta.

4. La estrategia compartida de juego responsable

El Juego Responsable consiste en la elección racional y sensata de las opciones de juego, que tenga en cuenta la situación y circunstancias personales del jugador, impidiendo que el juego se pueda convertir en un problema. El Juego Responsable implica una decisión informada y educada por parte de los consumidores con el único objetivo del entretenimiento, la distracción y en el cual el valor de las apuestas no supera nunca lo que el individuo se puede permitir. Si en alguna ocasión existe el deseo de recuperar las pérdidas, éste es de baja intensidad, es breve en el tiempo y no genera preocupación, ni lesiona ninguna área de la vida del individuo. En este sentido, el juego responsable sería una actividad de relax y entretenimiento. El juego, de este modo, nunca interfiere en las obligaciones sociales, vocacionales o familiares.

Una **política de juego responsable** es el conjunto de políticas, programas y/o prácticas que reducen al máximo la posibilidad de que la gente se perjudique a sí mismos o a otros, pasando demasiado tiempo o gastando demasiado dinero en el juego, al tiempo que se minimiza el impacto sobre los que desean jugar sin caer en el riesgo de la adicción al juego.

Como hemos visto, existe un consenso general en relación a que el juego es una actividad potencialmente de riesgo. Por ello, los distintos países en los que el juego es legal, han venido desarrollando lo que se han llamado **Estrategias de Juego Responsable** cuyo objetivo es minimizar el daño causado por los juegos de azar. La estrategia debe proporcionar un marco para desarrollar y ofrecer iniciativas de juego responsable de manera planificada y coordinada. Se orienta a resolver los problemas con el juego de las personas, las familias y las comunidades.

La estrategia que se propone en este documento está basada en un enfoque de política pública que considera la adicción al juego como un tema complejo que requiere soluciones múltiples. El enfoque en esencia consiste en prevenir que surjan

problemas con el juego, así como en el desarrollo de opciones de tratamiento y apoyo para las personas con adicción. El objetivo general de la Estrategia de Juego Responsable en España es reducir al mínimo los posibles efectos nocivos de la adicción al juego. Ello requiere de acciones específicas para sensibilizar a la sociedad sobre los riesgos del juego, para prevenir los problemas de adicción al juego, y para el tratamiento de sus efectos.

Por encima de todo, la Estrategia debe contribuir al equilibrio entre los aspectos sociales y los personales, por un lado, y los costes y beneficios asociados a los juegos de azar en España, por otro.

5. Elementos de la Estrategia de Juego Responsable en España

5.1. El análisis de la situación actual en España

El punto de partida para definir la estrategia debe ser conocer e identificar el impacto de las adicciones al juego en España y en las Comunidades Autónomas, que permita conocer los riesgos por tipo de actividad (las máquinas, las slots, el póker, el casino,...), la relación entre juego social, juego por dinero y ludopatía, y los efectos en relación con los adolescentes y los jóvenes. Se trata de disponer de una visión real (y no por aproximación estadística) de los perfiles de juego (edad, género, tipo de actividad, días de la semana de más actividad, ...).

Todo el mundo se lamenta de la falta de conocimiento sobre la mejor forma de prevenir y tratar los problemas con el juego, principalmente debido a la falta de comprensión científica de las causas, el carácter y las consecuencias de este fenómeno. Esto sólo puede ser subsanado mediante el desarrollo de la investigación y el conocimiento de la situación de partida.

Esto significaría que todas las partes interesadas, incluidos los responsables públicos, dirigentes de la industria, medios de comunicación, profesionales de tratamiento y prevención, otros profesionales y público en general deberían apoyar el desarrollo de los estudios y de la investigación sobre los juegos de azar.

La antigüedad de los estudios realizados, todos ellos anteriores a la irrupción del juego online, y la variabilidad de los estudios realizados, **justifica la realización de un estudio**, que establezca la situación actual del problema de la adicción al juego, su alcance y su gravedad por tipo de juego, así como los factores que inciden en la adicción, factores de riesgo,... El diagnóstico preciso del problema será básico para tomar las medidas más acertadas posibles y que menos alteren el desarrollo del sector.

5.2. Públicos objetivo

Autores como los que participan en la exhaustiva revisión del National Research Council (NRC, 1999) han utilizado diferentes términos para clasificar a las personas en función de sus hábitos y patrones de juego, adaptando una conceptualización que se ha convertido en la más utilizada en los estudios epidemiológicos internacionales. Para estos expertos en la materia, el juego se contempla desde una perspectiva dimensional, es decir como un "continuum", con distintos niveles o estadios que reflejan el grado de implicación en el juego. El nivel 0 es equivalente a que el juego no forma parte del repertorio conductual del individuo. El nivel 1 hace referencia al juego social o recreativo, es decir el que llamamos juego responsable. El nivel 2 corresponde al juego problemático. En este caso, el individuo presenta una conducta de juego excesiva y, como consecuencia, experimenta algún problema derivado de ella, aunque sin un impacto demasiado significativo en su vida. En último lugar, se encuentra el nivel 3, en el que el individuo ha perdido la capacidad de controlar su conducta de juego y éste deteriora o lesiona todas las áreas de su vida. Desde un punto de vista conceptual, todos los jugadores patológicos han sido jugadores problemáticos previamente, pero no todos los jugadores problemáticos acabarán siendo jugadores patológicos en el futuro.

Revisando la literatura científica sobre este tema, es necesario precisar que los investigadores se han centrado más en analizar los factores de predisposición y mantenedores del juego problemático y patológico que, estrictamente, del juego social (Azmier, 2000, Jang et al., 2000; McMillen et al., 2004; Wardle et al., 2007). De este modo, a pesar de las elevadas tasas de jugadores sociales, que juegan de forma recreacional, muy pocos estudios han explorado los beneficios o riesgos asociados al juego responsable, por lo que existe la necesidad de aumentar y mejorar el conocimiento en esta área (Korn & Shaffer, 1999; Shaffer & Korn, 2002).

¿Quién es por tanto el público objetivo?:

El público objetivo sería todas aquellas personas que tienen, o pudieran tener, problemas con el juego. Ello implicaría marcar como objetivo no sólo a los jugadores problemáticos y/o patológicos, y a los familiares cercanos de los mismos, sino también aquellos que sin serlo, tuvieran posibilidades de llegar a desarrollar problemas con el juego, aunque en el momento actual no sean tan siquiera jugadores.

5.3. Líneas de actuación de la Estrategia de Juego Responsable en España

La estrategia se basa en la sensibilización de la sociedad, la prevención y protección de los vulnerables, en el tratamiento y ayuda a personas afectadas, y en el estudio e investigación de los problemas asociados al juego.

Desde la perspectiva de las Autoridades Públicas, el objetivo es lograr un elevado nivel de protección de los afectados por la adicción al juego, y de los grupos de riesgo, afectando lo mínimo posible a aquellos jugadores que no tienen problemas de juego.

Como fase previa, la determinación del alcance del problema, de la gravedad de la situación y de los posibles factores determinantes de la misma, a través de un estudio en todo el estado español, parece fundada.

El enfoque de actuaciones de la Estrategia de Juego Responsable, debe incluir varias áreas de trabajo:

Objetivo 1: Sensibilización: se trata de trasladar a la comunidad en su conjunto que el juego puede ser peligroso y hacerla consciente de los riesgos del juego. Es importante remarcar la importancia de estos mensajes.

Objetivo 2: Prevención: implantación de políticas activas juego responsable por parte de los operadores, dirigidas a minimizar los riesgos y a maximizar la protección de los grupos de riesgo que las empresas operadoras de juego ofrecen a los jugadores.

Objetivo 3: Apoyo a los afectados: a través de esquemas de apoyo (teléfonos de ayuda, asociaciones,...), y una red de centros de tratamiento interdisciplinar de la adicción al juego, etc.

Objetivos	Estrategias
Objetivo 1: Sensibilizar a la opinión pública sobre los riesgos asociados con el juego de azar	<ul style="list-style-type: none"> • Aumentar el conocimiento público del juego y sus potenciales problemas. • Informar a la población sobre el juego responsable y cómo hacer elecciones responsables.
Objetivo 2: Que los operadores promuevan activamente el juego responsable y la elección informada de los jugadores	<ul style="list-style-type: none"> • informar a los jugadores acerca de los riesgos asociados a los juegos de azar, el establecimiento de límites. • Asegurar políticas efectivas que promuevan el juego responsable. • Mejorar las habilidades y conocimientos sobre el juego responsable entre los trabajadores de operadores de juegos de azar.
Objetivo 3: Proporcionar apoyo y orientación al tratamiento de aquellos que padecen problemas relacionados con el juego	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar continuamente la eficiencia y la eficacia de la prestación de asistencia a individuos que experimentan problemas con juegos de azar. • Homogeneizar, aumentar y mejorar la accesibilidad a los servicios de tratamiento en todo el territorio. • Evaluar los resultados clínicos y mejorar las tareas de investigación de nuevas terapias.

ACCIONES A DESARROLLAR:

a) De forma inmediata:

1. Elaboración de un estudio que determine el punto de partida del problema de la adicción al juego, factores de riesgo, factores que potencian la adicción, e información relevante sobre el fenómeno.
2. Creación de una página web de apoyo y orientación a los afectados por la adicción al juego.
3. Teléfono de asistencia y orientación a los afectados

Todas estas acciones serán supervisadas y tuteladas por el CAJR.

b) A medio plazo:

Aunque estas acciones deben ser sometidas a la consideración detallada del CAJR, pueden adelantarse las siguientes en relación con cada uno de los objetivos antes señalado, que estarán sometidas a una aprobación posterior del CAJR:

Objetivo 1:

Sensibilizar a la opinión pública sobre los riesgos asociados con el juego de azar

Área de actividad	Público objetivo	Responsable
Campaña general de sensibilización	La población en su conjunto	CAJR, Industria del Juego y Asociaciones.
Creación, producción y distribución de materiales de sensibilización	La población en su conjunto	CAJR, Industria del Juego y Asociaciones.
Promoción del uso de los materiales entre padres y educadores	Educadores Padres	Asociaciones, DGOJ, Industria del Juego.
Desarrollo de actividades específicas para las poblaciones de alto riesgo	Jugadores problemáticos y patológicos	DGOJ, PND, Asociaciones.

Objetivo 2: Que los operadores promuevan el juego responsable y la elección informada de los jugadores		
Área de actividad	Público objetivo	Responsable
Proporcionar opciones de autoexclusión a los que experimentan dificultades con el juego	Jugadores	Operadores DGOJ
Integrar elementos de juego responsable en las terminales de juego y en las páginas web	Jugadores	Operadores de juego DGOJ (supervisión)
Mejorar el conocimiento de las características del juego responsable entre los trabajadores del sector	Trabajadores del sector del Juego	Operadores
Desarrollar un código de buenas prácticas a poner en marcha por los operadores	Operadores Trabajadores del sector	Operadores, CARJ, DGOJ

Objetivo 3: Proporcionar apoyo y tratamiento a aquellos que padecen problemas relacionados con el juego		
Área de actividad	Público Objetivo	Responsable
Facilitar el acceso a los servicios de asesoramiento y otros servicios sociales	Jugadores	Asociaciones, Sector, Red Sanitaria
Proporcionar tratamiento y consejo a los jugadores con problemas	Jugadores patológicos	Red Sanitaria
Mejorar la formación y el entrenamiento de los profesionales dedicados al tratamiento	Terapeutas,	Red Sanitaria, Plan Nacional de Drogas

5.4. La ejecución de la Estrategia de Juego Responsable en España

Para definir y ejecutar la estrategia de juego responsable se propone el siguiente esquema:

- Creación de un instrumento de ejecución Juego Responsable, que con la participación de todas las empresas involucradas en juegos de azar en España permita ejecutar las actividades de la estrategia convenida.
- Creación de un mecanismo financiero para canalizar las aportaciones del sector dirigidas a financiar las actividades de la estrategia de juego responsable convenida.

Las opciones para abordar la creación de estos mecanismos son múltiples, y pueden ir desde opciones sin ningún tipo de estructura de gestión (donde la Secretaría, u órgano de gestión se desempeñase de forma rotativa por los miembros), hasta opciones con una mínima estructura, quizás compartida