



## **Reportaje Audiovisual**

**Trabajo Fin de Grado - Grado en  
Periodismo**



---

### **AUTORAS**

Marta Martí Peris | Carla Alpeñés Andrada  
21800936H | 44889286W

### **TUTORA**

Maria Teresa  
Latorre Lázaro

## RESUMEN

*Adicción Emergente* es un reportaje audiovisual que, de manera breve, expone las consecuencias del auge de las casas de apuestas en nuestro país. Se muestran pinceladas de cómo esta irrupción se traduce en casos de ludopatía y las facilidades de acceso que permiten a los jóvenes adentrarse, desde bien temprano, en el mundo de las apuestas. Por ello, se ha contado con testimonios reales de personas que luchan día tras día contra esta lacra y con profesionales que trabajan de una manera u otra para paliar las secuelas que deja el juego de azar. Un proyecto adaptado al contexto del confinamiento provocado por la pandemia mundial que ha vivido en España.

## PALABRAS CLAVE

Casas de apuestas, ludopatía, juego online, publicidad, rehabilitación

## ABSTRACT

*Adicción Emergente* is an audiovisual report that, in a brief way, exposes the consequences of the boom in bookmakers in our country. It shows how this irruption is translated into cases of gambling and the facilities of access that allow young people to enter the world of gambling from a very early age. Therefore, there are real testimonies of people who fight day after day against this scourge and professionals who work in one way or another to alleviate the consequences of gambling. A project adapted to the context of the confinement caused by the global pandemic that has lived in Spain.

## KEY WORDS

Gambling houses, ludopathy, online game, advertising, rehabilitation

# ÍNDICE



## **1. INTRODUCCIÓN**

- 1.1. JUSTIFICACIÓN Y OPORTUNIDAD DEL PROYECTO
- 1.2. OBJETIVOS DEL PROYECTO
- 1.3. ESTRUCTURA DEL DOSSIER
- 1.4. ADAPTACIÓN A LA SITUACIÓN ACTUAL

## **2. FASE DE PREPRODUCCIÓN**

- 2.1. GESTIONES REALIZADAS Y JUSTIFICACIÓN DE LAS FUENTES
- 2.2. RESPONSABILIDADES DE LAS COMPONENTES DEL GRUPO
- 2.3. PLAN DE PREPRODUCCIÓN Y PREVISIÓN DE GASTOS

## **3. FASE DE PRODUCCIÓN**

- 3.1. ENFOQUE
- 3.2. TRATAMIENTO AUDIOVISUAL Y MODIFICACIONES
- 3.3. ESTRUCTURA

## **4. FASE DE POSTPRODUCCIÓN**

- 4.1. TÉCNICA DE MONTAJE
- 4.2. ELEMENTOS DE MONTAJE

## **5. FASE DE PUBLICACIÓN O EMISIÓN**

## **6. VALORACIÓN FINAL Y REFLEXIÓN CRÍTICA**

## **7. BIBLIOGRAFÍA**

### **EXTENDED SUMMARY**

### **LINK AL REPORTAJE AUDIOVISUAL**

### **ANEXOS:**

1. PLAN DE PRODUCCIÓN
2. PRESUPUESTO
3. GUION PREVIO
4. GUION DE MONTAJE
5. SCRIPT

# 1. INTRODUCCIÓN

A pesar de el juego es una actividad ilegal para los menores de edad, 1 de cada 5 adolescentes de entre 14 y 18 años apostaron de manera presencial el pasado año según el Anuario del Juego en España que presenta cada año la Universidad Carlos III de Madrid junto a Cejuego. Esto supone un aumento de casi un 10 % respecto al Anuario del año anterior.

Existen diferentes factores que explican el motivo por el cual los adolescentes se sienten atraídos por estas actividades. Las causas principales están relacionadas con diferentes variables psicológicas como la impulsividad, la búsqueda de sensaciones, la dificultad para gestionar las emociones o los sesgos cognitivos en el manejo de las probabilidades (Donati, Chiesi y Primi, 2013). Por otro lado, la influencia del entorno social también supone un gran peso a la hora de iniciarse en las apuestas, esto ha sido definido como *Norma Subjetiva* (Ajzen, 1987). Componente resultado de dos factores como son: la *creencia normativa*, la opinión que personas de referencia y cercanas tienen sobre cierta conducta (en este caso las apuestas) y, la *motivación* para acomodarse a dichas opiniones. Y, por último, la accesibilidad. El aumento de las casas de apuestas en los barrios de nuestro país, concretamente en las zonas donde las rentas son más bajas.

El juego se ha convertido en una adicción emergente que, a diferencia del resto de adicciones, no requiere el consumo de ninguna sustancia. España es el país con más números de ludópatas de Europa según un informe reciente de FEJAR (Federación Española de Jugadores Rehabilitados).

En este último año, el auge de las casas de apuestas ha provocado la aparición de un elevado número de ludópatas juveniles.

## 1. 1. JUSTIFICACIÓN Y OPORTUNIDAD DEL PROYECTO

España ya suma un total de 613.812 usuarios activos en las casas de apuestas, según el último informe Trimestral del Mercado del Juego Online. Desde 2016, el número de jugadores crece a velocidad elevada gracias a los incentivos económicos (bonos) que las casas de apuestas ofrecen para enganchar a posibles jugadores. Al mismo tiempo, invierten muchos esfuerzos en el estudio de mercado y la publicidad para poder atraer y enganchar a los jugadores potenciales.

Las casas de apuestas físicas se establecen en barrios obreros e inmigrantes, concretamente cerca de las asociaciones de ludópatas. Se han convertido en los principales lugares de reunión para los jóvenes, incluso para menores, como denuncia la Asociación Terapéutica del Juego (Atej). Un estudio realizado por la Universidad de Valencia entre más de 7000 estudiantes muestra que el 2,1 % de los alumnos (de entre 15 y 17 años) sufre graves problemas con el juego.

Con los relacionado a los beneficios económicos, La Memoria Anual del Juego cifra en más de 10.000 millones de euros la ganancia de las casas de apuestas en el último año. La sociedad española está comenzando a movilizarse en contra de este auge mediante manifestaciones y denuncias. Se ha convertido en un problema en muchos barrios de las grandes ciudades y afecta a un grupo de la sociedad más vulnerable. Nuestro objetivo es darle voz a estas personas, situando el problema en la esfera pública y exigiendo responsabilidades a la clase política.

Acerca de la metodología de nuestro proyecto, pretendemos utilizar la nueva técnica del nuevo periodismo móvil (MoJo). Una de las ventajas que encontramos frente al método de grabación tradicional, es que nos permite acceder a ciertos lugares y situaciones que con un equipo tradicional sería más complicado. Además, esto aportaría versatilidad a nuestro proyecto puesto que los dispositivos móviles, aparte de ser ligeros, son equipos multifuncionales que nos permiten elaborar productos audiovisuales de calidad.

En definitiva, queremos poner el foco en una problemática que afecta a un gran número de la población española utilizando métodos transgresores por lo que la nueva realidad del periodismo se refiere.

## 1. 2. OBJETIVOS DEL PROYECTO

1. Utilizar métodos tecnológicos alternativos adaptados a las casuísticas actuales del periodismo (MoJo).
2. Dar visibilidad a una problemática actual que afecta a un gran espectro de la sociedad española.
3. Denunciar el auge de la ludopatía en la juventud española provocada por el fácil acceso a las casas de apuestas tanto de forma online como física.
4. Investigar las razones por las que deciden instalarse en unas localizaciones y no en otras.
5. Conocer de primera mano cuál es el problema real de los adolescentes con las casas de apuestas.
6. Analizar la publicidad y los incentivos que ofrecen las casas de apuestas para atraer y captar usuarios potenciales.
7. Desarrollar la capacidad de trabajo en equipo a escala profesional.
8. Demostrar que somos capaces de realizar una pieza audiovisual de calidad aprovechando los conocimientos adquiridos a lo largo del grado.

## 1. 3. ESTRUCTURA DEL DOCUMENTO

Este documento se estructura de acuerdo a los pasos a seguir para la creación de un reportaje. El peso del dossier se divide en tres fases principales: preproducción, producción y postproducción. Al mismo tiempo contará tanto con el proyecto inicial como con la adaptación que ha sufrido dado a la situación del COVID-19.

En la primera fase, se ha explicado el proceso inicial del trabajo. Fue en esta fase cuando se empezó a buscar fuentes y a contactar con ellas. En este punto cabe destacar que ambas componentes del equipo han estado implicadas en todas las fases y procesos de trabajo. En preproducción se ha intentado contar con toda la anticipación posible para obtener un buen resultado, por ello se elaboró un plan de producción y de rodaje pese a que, posteriormente, éste ha tenido que ser modificado y reenfocado debido a que la situación de confinamiento general en nuestro país no nos permitía llevar a cabo el proyecto inicial. En la siguiente fase, producción, se ha gestionado el enfoque, el tratamiento audiovisual y la estructura del reportaje. Por último, en la postproducción, se ha explicado qué elementos y técnicas de montaje se han utilizado. Además, quedan reflejadas las gestiones que se han realizado y se prevé llevar a cabo una de fase de publicación.

A lo largo de todo el proyecto se especifica cuáles eran las acciones previstas según la idea inicial del reportaje y cuáles han tenido que ser, finalmente, las que se han podido llevar a cabo. Esta adaptación será justificada previamente para poder entender el nuevo enfoque dada la situación provocada por el Coronavirus. Para ampliar información se contará con anexos.



## 1. 4. ADAPTACIÓN A LA SITUACIÓN ACTUAL

El mundo del periodismo, como la mayor parte de sectores de la sociedad, se ha visto gravemente salpicado por la crisis sanitaria mundial que ha provocado el COVID-19. Es por ello, que nuestro proyecto audiovisual ha tenido que ser adaptado.

Cuando iniciamos la fase de preproducción, teníamos la idea de trasladarnos a Madrid para poder contar el relato desde el sitio que nosotras considerábamos como el epicentro del problema. Barrios como Vallecas o Aluche cuentan con las tasas más altas de casas de apuestas por habitante y por ello, nuestras fuentes residían en localidades de la Comunidad de Madrid. Otro de nuestros objetivos era utilizar métodos tecnológicos alternativos a los tradicionales como es el periodismo móvil (MoJo). El resto de objetivos se mantendrán tal y como se especifican en el punto 1.2.

Para adaptar el proyecto, hemos tomado la decisión de trasladarlo a la red social Twitter, hacer uso de aplicaciones de videollamada y modalidad de ‘Street View’ que facilita Google Earth. En el caso de la red social Twitter, creemos que es una buena oportunidad para darle visibilidad a la problemática. A través de diferentes hashtags hemos movilizado a usuarios sensibilizados con el auge de las casas de apuestas y la ludopatía para que comenten y den visibilidad. De esta forma, los usuarios ajenos a la situación pueden concienciarse e incluso participar en este debate público. Así pues, la red social ha facilitado la ampliación de información (datos) ya que no hemos utilizado voz en off, y, tanto Twitter como el escritorio de pantalla han sido los elementos gráficos que más juego han dado al reportaje (junto a Google Earth).

Por otro lado, algunos de los entrevistados han facilitado imágenes para poder contextualizar su figura y justificar su relación con la temática, como ha sido el caso de Chus Fernández y su intervención en el Parlamento o de Quique Peinado en el programa de radio ‘Buenismo bien’. También se ha introducido un anuncio de una casa de apuestas con un personaje famoso que luego se nombra en el rap final.

Este nuevo enfoque ha facilitado la oportunidad de juntar a personas afectadas de distintas localidades, con distintas experiencias y que entre ellos no se conocían para qué, mediante un coloquio cuenten sus experiencias e introducir la parte humana y social con el que se empezó el proyecto. También queda reflejado de esta manera que el problema es a nivel nacional, pues contamos con un parlamentario andaluz, los afectados son de Madrid, Galicia y Castilla y León. Zonas geográficas muy distintas entre sí y, que pese, a que la gestión de las casas de apuestas sea a nivel autonómico, el problema es nacional.

## 2. FASE DE PREPRODUCCIÓN

Esta fase comprende las actividades relacionadas con la investigación y documentación escrita, el trabajo de campo, la hipótesis de trabajo, las entrevistas previas, la gestión de permisos, el plan de rodaje definitivo y las pruebas de material audiovisual. La fase previa necesaria para conseguir las mejores condiciones a la hora de realizar el reportaje como tal.

### 2.1. GESTIONES REALIZADAS Y JUSTIFICACIÓN DE LAS FUENTES

Esta fase comenzó con un estudio previo de la situación de las casas de apuestas en España. Se consideró conveniente documentarse a partir de estudios, datos y reportajes. Conocer cuál es la legislación vigente respecto al tema, el número de jugadores que existen (comparando los datos que ofrecen desde las casas de apuestas y desde el Ministerio de Sanidad y Consumo), conocer la localización de estos lugares de ocio, el dinero que llegan a mover y cómo afecta a la salud de los consumidores.

En un primer momento la protagonista iba a ser **Susana Fonseca**, madre de un joven que actualmente sufre ludopatía. Residente del barrio madrileño de Lavapiés, su hijo lleva 10 años apostando y ella ha sido testigo de cómo el juego ha acabado con su vida. Lidera en los medios de comunicación un movimiento para concienciar y exigir la regulación de la publicidad de las casas de apuestas. Ha aparecido públicamente en TeleMadrid, en El País y en 20 Minutos. La idea principal era centrar el reportaje en su historia como hilo conductor.

Otro eje crucial del reportaje era la aparición de la comunidad educativa. En este caso, utilizamos un mapa interactivo desarrollado por la FRAVM (Federación Regional de Asociaciones Vecinales de Madrid) en el que se podía observar la localización de las casas de apuestas. Gracias a este, se pudo hacer un estudio sobre los barrios más afectados y los centros escolares que contaban con mayor número de locales de apuestas a su alrededor. Esto llevó a contactar con un par de institutos públicos de los barrios de Aluche y Carabanchel (**IES Parque Aluche** y **IES Francisco Ayala**) que tenían el mayor número de casas de apuestas cerca de ellos. La intención era poder

hablar con su personal docente para ver si esto facilita que los jóvenes participen, de forma más temprana, en actividades relacionadas con el juego. En este momento, los centros de la Comunidad de Madrid ya habían acabado, temporalmente, su actividad por lo que no podían asegurar una entrevista, pese a ello estaban dispuestos a participar en cuanto la situación volviese a la normalidad.

En tercer lugar, se buscó especialistas en el tratamiento de las adicciones. Siempre con ubicación en la Comunidad de Madrid. Con este contexto se encontró el **Centro Psicoterapéutico DeLuna**, expertos en el tratamiento de la ludopatía y sus consecuencias personales, familiares, laborales, sociales y económicas. El contacto con ellos fue totalmente positivo y manifestaron su compromiso con el reportaje. Pero, como en el caso anterior, la entrevista se complicó por la situación del COVID-19 ya que las personas trabajadoras pasaron a realizar sus labores desde sus domicilios y esto, impidió la entrevista.

**FAER** es la Fundación Adictos en Recuperación, su trabajo consiste en ayudar a personas que sufren conductas adictivas, en este caso no solo relacionado con el juego sino también adicciones a otras sustancias como las drogas. En un primer momento se consideró como una fuente relevante pero, a posteriori, se prefirió sustituirlo por **FEJAR** (Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados) cuyo enfoque está más relacionado con el proyecto.

Una vez desestimada la opción de realizar el reportaje en Madrid y tener que darle otro enfoque para poder hacerlo utilizando las oportunidades tecnológicas que nos ofrecen plataformas de videollamada y redes sociales, las fuentes han tenido que ser modificadas ligeramente.

Para seguir ofreciendo el enfoque social y humano, organizó un coloquio con cuatro personas que han vivido y viven de primera mano los efectos que produce la adicción al juego. Entre estas personas, se siguió contando con el testimonio de **Susana Fonseca**, pero a ella se sumó **Santiago Caamaño** (@LudopataR en Twitter), un joven que todavía está en terapia de rehabilitación aunque es muy consciente de su situación y tiene

muchas ganas de superarlo, en su cuenta de twitter intenta concienciar a los jóvenes con el mismo problema (cuenta con un buen número de seguidores).

Por otro lado, **José Ignacio Sánchez**, marido de una ex ludópata, que durante muchos años tuvo que ayudar a su mujer a salir del juego y sufrió en tercera persona los efectos de este. Y, por último, **Ángel Aranzana**, ex ludópata y actual presidente de AJUPAREVA (Asociación de Jugadores Patológicos Rehabilitados de Valladolid).

Como se puede observar, son cuatro perfiles diferentes, pero con un factor en común. Una muestra de diferentes edades, sexo y relación con el juego. De esta forma cada uno ha podido aportar un punto de vista distinto.

En el ámbito de la psicología, se sustituyó al Centro Psicoterapéutico DeLuna por **Diana Alonso**, psicóloga especializada en trastornos adictivos y, actualmente, trabaja para APAL Madrid (asociación de ludopatía de la Comunidad de Madrid). Ella conoce de primera mano cómo afectan las apuestas en las personas y los problemas que esto les puede traer.

Para aportar el punto de vista de la política y de la educación se cuenta con el testimonio de **Chus Fernández**. Maestro en educación física y diputado del parlamento andaluz por Adelante Andalucía. En su faceta como maestro habla sobre la concienciación que se da a los niños y jóvenes sobre los problemas y consecuencias que supone apostar. Y, en su faceta de político, ha trabajado en varias proposiciones de Ley que ha presentado en el Parlamento de Andalucía.

Por último, se consideró que la publicidad y los personajes públicos son un eje vertebrador en la difusión de esta actividad, se contactó con varios periodistas hasta llegar a **Quique Peinado**. Humorista y periodista deportivo que en su día publicitó una casa de apuestas. Posteriormente, se ha arrepentido mucho y por ello Quique Peinado ha trabajado para luchar contra esta lacra puesto que ha vivido en primera persona la expansión de estas por su barrio y ha podido ver cómo afectan a muchas familias.

Las declaraciones de todas las entrevistas se encuentran en el Anexo nº 5. Además, para la realización de todas las entrevistas se han enviado los papeles de cesión de imagen a las personas entrevistadas.

## **2.2. RESPONSABILIDADES DE LAS COMPONENTES DEL GRUPO**

El equipo ha participado en la elaboración del reportaje audiovisual conjuntamente. Debido a la actual situación, se ha procedido a repartir el trabajo de forma igualitaria y así poder ir avanzando progresivamente.

A lo largo de la elaboración del reportaje ambos miembros del equipo han participado de manera proactiva en todas sus fases. Tanto la investigación previa como la búsqueda de fuentes se hicieron conjuntamente, a partir de ese instante y dada la situación en la que se ha desarrollado el proyecto, ambas han permanecido en estricto contacto para poner en común el trabajo. De esta forma, se estableció un horario diario en el que, de forma telemática, se ha estado trabajando de forma conjunta. En la fase de producción, cada integrante del grupo tenía unas fuentes con las que contactar, así como también con las que concertar entrevistas para agilizar el proceso. En la fase de tratamiento audiovisual ambas han estado presentes en todas las jornadas para conseguir, entre las dos, el mejor resultado posible.

Respecto a la elaboración de la memoria final, ha sido un trabajo en equipo, aunque también se han repartido las tareas para facilitar el procedimiento.

## 2.3. PLAN DE PREPRODUCCIÓN Y PREVISIÓN DE LOS GASTOS

Con la previsión de las fuentes y sus respectivas localizaciones realizada, es el momento de plantear un plan de preproducción (Anexo nº 1). Para poder concretar un calendario y determinar los ritmos de trabajo es importante tener muy claras las funciones que desarrollarán cada una de las integrantes, tales como preparar los materiales y redactar las preguntas del cuestionario para las entrevistas.

### 1) EQUIPO HUMANO

Como las dos personas que son necesarias para la producción del reportaje también se encargarán de la fase de postproducción, no se cree conveniente fijar la cuantía de trabajo por día, debido a que el montaje se podría alargar más de lo previsto. De ese modo, lo más adecuado es que cada una de las integrantes del grupo pueda recibir un salario en función del Salario Mínimo Interprofesional establecido en el 2020.

A esta cifra se le debe añadir el coste de autónomo, quedando así:

Base mínima de cotización de autónomos en el 2020: **286,15 €/mes**

Salario Mínimo Interprofesional (SMI) de 2020: **950.00 € /mes**

Carla Alpeñés Andrada: **1236,15 €**

Marta Martí Peris: **1236,15 €**

**TOTAL: 2472,30 €**

## **3. FASE DE PRODUCCIÓN**

### **3.1. ENFOQUE**

Este reportaje trata una problemática social de actualidad. Para añadir un enfoque más reivindicativo y humano se ha contado con diferentes personas que han sufrido, o están sufriendo en primera persona, las consecuencias que provoca la irrupción de las casas de apuestas en los barrios de renta baja. De esta forma, ellos como protagonistas de la historia han servido para conducir el relato del reportaje y así, poder crear la narrativa sin la necesidad de usar una voz en off. Además, se le ha sumado la visión de las instituciones políticas, de los medios de comunicación, de las asociaciones que están en contra de las casas de apuestas, así como también del personal docente y los profesionales de la psicología, que son los primeros en detectar cómo afecta esta lacra social en los adolescentes.

### **3.2. TRATAMIENTO AUDIOVISUAL Y MODIFICACIONES**

Con la finalidad de poder demostrar la cantidad de ventajas que ofrece el periodismo móvil, también conocido como MoJo, se decidió desarrollar nuestro reportaje usando esta herramienta. Este modelo ofrecía un gran número de beneficios como la agilidad a la hora de grabar las imágenes también, ofrece comodidad para transportar el material. Por otro lado, se iba a contar con accesorios para mejorar sus calidades de imagen y su posibilidad de movimiento.

Dada la situación de cambio, el tratamiento audiovisual que se le dio al reportaje cambió por completo. Se tuvo que realizar un aprendizaje sobre las herramientas de grabación online. Las diferentes plataformas de videollamada y, cuál encajaba mejor a las necesidades del proyecto en cada momento. Igual que el modo grabación de pantalla y otras aplicaciones como Twitter o Google Earth para presentar tanto el proyecto como a los personajes que en él van a participar.



En todo momento se ha trabajado con la intención de que el reportaje contara con la mejor calidad posible. La ventaja que ofrecía el modelo de reportaje en ordenador era que se podía repetir la grabación de imágenes en el caso de que hubiera algún error.

### **3.3. ESTRUCTURA**

En un principio, el reportaje iba a estar basado en una estructura circular, es decir, la protagonista principal, Susana Fonseca, iba a abrir y cerrar el proyecto. Además, se iba a combinar esta historia en primera persona con testimonios de fuentes con cierta notoriedad, ya explicadas en el apartado 2.1. Este tipo de organización permitía construir un eje narrativo más claro y de fácil comprensión.

No obstante, debido a la situación actual producida por el COVID-19 ha hecho que ese tipo de estructura sea reemplazada. La actual va a estar basada en un hilo de twitter, mediante scroll se va a ir presentando a todos las fuentes e intercalándolas con los datos y la información que se cree relevante para el tratamiento del reportaje. Toda la organización se puede ver de forma más detallada y clara en el Anexo 3.

## **4. FASE DE POSTPRODUCCIÓN**

### **4.1. TÉCNICA DE MONTAJE**

En la fase de preproducción se decidió que iba a ser los entrevistados quienes llevaran el hilo conductor del reportaje. Es decir, no se ha utilizado narración, sino, que se les ha dado el protagonismo de la historia a los afectados. Por ello, se organizó el coloquio en el que ellos hablaban sobre ciertos temas como datos, política, publicidad o tratamiento psicológico. Al mismo tiempo se entrevistó a un experto o persona implicada en esos temas para aportar rigor y veracidad a la información.

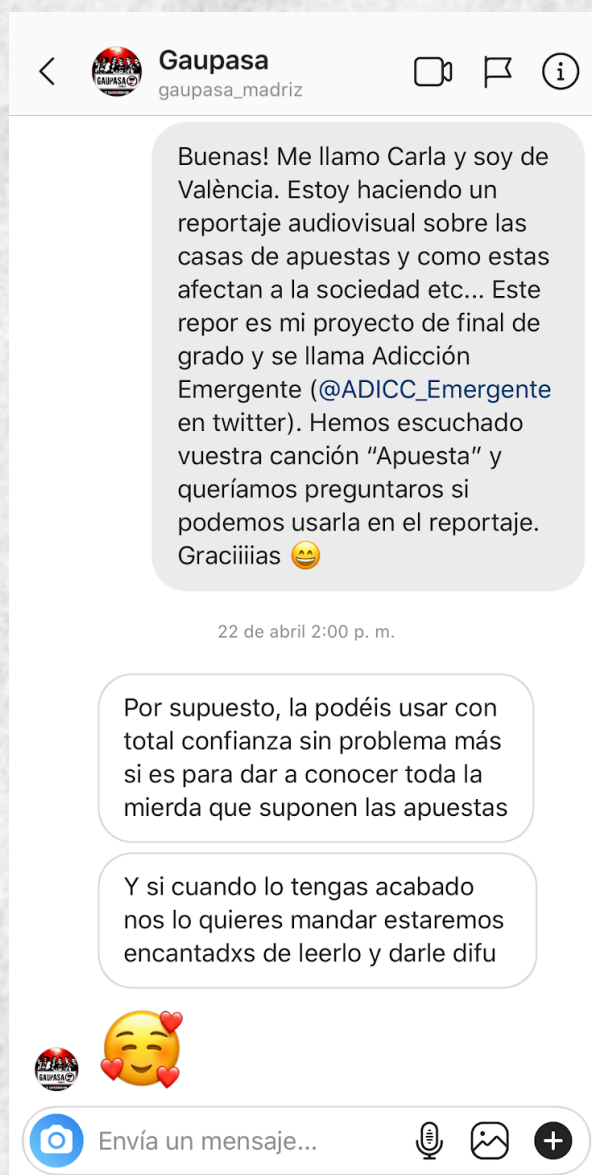
Aún así, se ha incluido algunos elementos gráficos con la finalidad de ayudar al espectador y de eliminar la monotonía de entrevistas vía telemáticas. Todos estos elementos se encuentran explicados en el anexo nº 4.

La grabación se ha realizado a través de varias aplicaciones de videollamadas (Skype y Zoom). También se ha optado por la grabación de pantalla para y la captura de pantalla para crear la imagen de fondo, hacer scroll en la pantalla (Google, noticias y Twitter) y para el Google Earth y el modo Street View que nos introduce el tema.

Posteriormente, para la edición final se ha optado por el programa Premiere Pro CC y After Effects CC.

## 4.2. ELEMENTOS DE MONTAJE

La música utilizada de fondo no tiene derechos de autoría y se usa para dinamizar el reportaje y crear continuidad. También se ha utilizado una canción del grupo Gaupasa llamada “Apuestas” en la que hablan sobre la aparición de las casas de apuestas en los barrios obreros y sus consecuencias en la sociedad. Esta canción se utiliza al inicio del reportaje como cabecera y se cuenta con el permiso de la banda para su uso. Se juega con la letra de la canción para que junto a las imágenes del Street View se entienda e introduzca cuál es la temática del reportaje. Por último, para cerrar y poner los créditos se ha contado con un rap que cantó y difundió por redes sociales una de nuestras fuentes (Santiago Caamaño), quien también ha aceptado su uso para el reportaje.



Respecto a los rótulos, se utilizan diferentes tipos con distinta finalidad. Por un lado, están los que se usan con el nombre y el twitter del entrevistado, que tienen una duración de cinco segundos cuando aparecen. Por otro lado, cuando habla uno de los especialistas se pone una imagen de post-it arriba a la derecha con información sobre su relación con el tema (psicóloga, presidente de asociación...) para reconocer a las fuentes. En otros momentos, hemos acompañado las declaraciones de las fuentes con gráficas o documento de word escribiendo para resaltar esa información como importante.

## **5. FASE DE EMISIÓN O PUBLICACIÓN**

Este producto se ha realizado con la intención de llegar a cuanta más gente posible, ya que, se ha hecho con la finalidad de concienciar a la sociedad sobre un problema real que existe y del que no se es totalmente consciente. Por ello, hay una intención de que se emita por televisión o por algún canal con mayor repercusión. Se es consciente de que para ello habría que adaptarlo y añadir cosas que por tiempo se han tenido que quedar fuera pero que son muy interesante como haber hablado de leyes o de impacto económico. Por otro lado, al haberlo hecho de manera telemática y no de una forma convencional a la que estamos acostumbrados a ver en televisión eso es una dificultad para su emisión. Para la presentación del reportaje al tribunal de la universidad, se enviará un enlace a una carpeta de Google Drive con un usuario de la Universidad Jaume I.

## 6. VALORACIÓN FINAL Y REFLEXIÓN CRÍTICA

*Adicción Emergente* nació como resultado de una problemática nacional al que la prensa no estaba dando visibilidad. El resultado de años mirando hacia otro lado y dejando que las casas de apuestas crecieran exponencialmente sin ningún tipo de control. La promoción que se les da, el estímulo del dinero rápido y el fácil acceso; han provocado que muchos menores caigan en dicha práctica y que las personas con menos recursos acudan a ella en busca de dinero fácil y rápido.

En un primer momento se buscó un reportaje personal, con una protagonista como hilo conductor que contara su historia mientras otros profesionales aportaban datos e información complementaria. Se consideraba parte fundamental el desplazamiento a Madrid como comunidad autónoma más afectada y donde más se aprecian los efectos del juego. La situación que ha vivido España con un confinamiento de dos meses y un Estado de Alarma inédito ha provocado que todo el proyecto sufriera una adaptación tanto en contenido como en recursos audiovisuales.

Las videollamadas protagonizan el nuevo proyecto acompañadas de recursos que proporcionan, mayormente, Google y Twitter. Y se ha dado mucha importancia a las fuentes, más allá de las imágenes, las declaraciones son el punto fuerte del reportaje. Se ha aumentado el número de testimonios, teniendo en cuenta que no ha habido limitaciones geográficas y, a través, de una videollamada grupal se ha podido juntar a cuatro afectados de Madrid, Castilla y León y, Galicia; acabando con una localización concreta y trasladando el problema a todo el territorio. También se ha podido sumar la visión política y la periodista (muy ligada a la publicitaria). Se ha tenido que eliminar el componente educativo, pese a que sí que se nombra en varias entrevistas, al trasladarlo a la pieza definitiva se ha prescindido de esa parte por falta de tiempo y de relevancia de las declaraciones.

La limitación de tiempo ha provocado que ciertas declaraciones que se consideraban importantes se hayan tenido que suprimir pese a ello se considera que el reportaje cuenta con las dosis suficientes de información y vivencias.

La realización vía telemática de este ha permitido que se cuente con fuentes de mayor relevancia como un parlamentario andaluz o un periodista.

Por otro lado, se ha mantenido el objetivo social de trasladar las consecuencias de las casas de apuestas en la sociedad al debate público por ello y teniendo en cuenta que se iba a contar con más tiempo físico para poder realizarlo (pues ya no se han llevado a cabo desplazamientos previstos) se creó una cuenta de Twitter en la que publicar noticias, realizar infografías propias, publicar declaraciones inéditas de las entrevistas ... En definitiva ampliar la repercusión del proyecto. Esta cuenta también ha sido de gran ayuda para establecer un contacto y una relación con las fuentes.

Se considera que se ha hecho un gran trabajo de adaptación y que ha habido una rápida reacción ante las dificultades, que no han sido pocas. Es cierto que hubo un momento de negación ante la situación pues era un proyecto en el que se había puesto mucha ilusión. Aún así, durante la realización de este se ha creado un vínculo fuerte de emociones entre las autores y la temática. Es cierto que si se repitiera se tendría en cuenta aspectos de imagen y sonido que en un primer momento se pasó por alto por desconocimiento de aplicaciones de videollamada y de su funcionamiento.

Realmente, se espera que este reportaje transmita las emociones y sea capaz de crear la misma empatía por sus protagonistas que las autoras vivieron durante su realización. Y, que se entienda, que pese a que el sector del juego mueva mucho dinero esto destroza miles de familias en España, corrompe a los jóvenes y es partícipe del aumento de pobreza en el país.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

Ajzen, I. (1987). Attitudes, traits and actions: Dispositional Prediction of Behavior in Personality and Social Psychology. *Advances in Experimental Social Psychology*, 20, 1-63. Recuperado el 20-02-2020 en: [https://doi.org/10.1016/S0065-2601\(08\)60411-6](https://doi.org/10.1016/S0065-2601(08)60411-6)

Cadenas, J. (30 de octubre de 2019). Casa de apuestas: barrio pobre, juego asegurado. *El País*. Recuperado el 15-04-2020 en: [https://elpais.com/ccaa/2019/10/29/madrid/1572343772\\_032014\\_amp.html](https://elpais.com/ccaa/2019/10/29/madrid/1572343772_032014_amp.html)

Cortés, N. (22 de abril de 2020). El confinamiento dispara un 50% la atención psicológica por ludopatía. *Consalud.es*. Recuperado el 4-05-2020 en: [https://www.consalud.es/pacientes/especial-coronavirus/confinamiento-dispara-50-atencion-psicologica-ludopatia\\_78022\\_102.html](https://www.consalud.es/pacientes/especial-coronavirus/confinamiento-dispara-50-atencion-psicologica-ludopatia_78022_102.html)

Donati, M. A., Chiesi, F. & Primi, C. (2013). A model to explain at risk/problem gambling among male and female adolescents: Gender similarities and differences. *Journal of Adolescence*, 36. Recuperado el 20-02-2020 en: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0140197112001352?via%3Dihub>

Escribano, M. (06 de octubre de 2019). La calle con más casas de apuestas de Madrid se llena de manifestantes contra el juego. *Eldiario.es*. Recuperado el 11-05-2020 en: [https://www.eldiario.es/economia/calle-casas-apuestas-Madrid-manifestantes\\_0\\_949805275.html](https://www.eldiario.es/economia/calle-casas-apuestas-Madrid-manifestantes_0_949805275.html)

Gómez Yáñez, J., Lalandá Fernández, C. (2019). *Anuario del Juego en España 2019* [Archivo PDF]. Recuperado el 24-02-2020 en: <http://www.cejuego.com/publicaciones/files/Anuario%20del%20Juego%20en%20Espa%C3%B1a%202019%20-%20Cifras%20y%20datos%20socio-econ%C3%B3micos.pdf>

Viejo, M. (25 de enero de 2020). Madre coraje contras las casas de apuestas. *El País*. Recuperado el 30-01-2020 en: [https://elpais.com/ccaa/2020/01/24/madrid/1579862554\\_992490.html](https://elpais.com/ccaa/2020/01/24/madrid/1579862554_992490.html)

Gómez Yáñez, J., Lalanda Fernández, C. (2018). Anuario del Juego en España 2018 [Archivo PDF]. Recuperado el 24-02-2020 en: <https://www.azarplus.com/wp-content/uploads/2018/10/Anuario-Juego-Espan%CC%83a-2018-online.pdf>

Lloret, D. (2018). Prevalencia del juego de apuestas en adolescentes. Un análisis de los factores asociados. Salud y Drogas [Archivo PDF]. Recuperado el 16-02-2020 en: <https://cutt.ly/xr9Q3Fn>

Medina, M.A (31 de marzo de 2020). El Gobierno limita de urgencia la publicidad del juego 'online' a la madrugada por el coronavirus. El País. Recuperado el 7-04-2020 en: <https://elpais.com/espana/2020-03-31/el-gobierno-limita-de-urgencia-la-publicidad-del-juego-online-a-la-madrugada-por-el-coronavirus.html>

Ministerio de Consumo.(2020). Datos del Mercado Español de Juego. Dirección General de Ordenación del Juego. Recuperado el 18-02-2020 en: <http://www.ordenacionjuego.es/es/datos-mercado-espanol-juego>

Miserachs, J. (27 de julio de 2019). Las apuestas online ganan la partida. MundoDeportivo. Recuperado el 15-04-2020 en: <https://www.mundodeportivo.com/futbol/laliga/20190721/463625045728/apuestas-online-publicidad-camisetas.html>

Pozzi, A. (22 de junio de 2019). Menores y casas de apuestas en la ciudad de Madrid. Telemadrid. Recuperado el 16-02-2020 en: <http://www.telemadrid.es/programas/cronicas-subterraneeas/mapa-apuestas-institutos-madrid/>

Redacción (26 de abril de 2020). Coronavirus. Expertos alertan de más consumo de juegos de azar online en el confinamiento. La Razón. Recuperado el 27-04-2020 en: <https://www.larazon.es/cataluna/20200426/yo7dykxi3rhghga44wi2ujyeoy.html>

Redacción (21 de abril de 2020). Almeida incluye a las casas de apuestas y bingos en la rebaja fiscal por el coronavirus a las empresas madrileñas. Público. Recuperado el 21-04-2020 en: [https://www.publico.es/sociedad/almeida-incluye-casas-apuestas-y.html?utm\\_source=twitter&utm\\_medium=social&utm\\_campaign=publico](https://www.publico.es/sociedad/almeida-incluye-casas-apuestas-y.html?utm_source=twitter&utm_medium=social&utm_campaign=publico)

## EXTENDED SUMMARY

*Adicción Emergente* is an audiovisual report of social character that shows the problems caused by the irruption of gambling houses in our society. The increase in this type of gambling has occurred in large part among minors (teenagers between fourteen and eighteen years old) who begin to gamble in a playful and social manner without being aware of the repercussions this may cause them in the future, despite the fact that they are aware that this practice is illegal due to their age. The study published by the Ministry of Health in 2019 reveals that two out of ten young people in this age range have gambled money on a face-to-face basis and, this data has an upward trend.

Some authors have studied why young people are attracted to these practices like Donati, Chiesi and Primi, who say that the causes are the impulsivity, the sensation-seeking, the difficulty in managing emotion, or cognitive biases in managing probabilities. In addition, other authors explain that the influence of the social environment is also a major factor in starting to gamble. Currently, sports betting has overtaken other similar activities such as slot machines. Spain is the country with the highest number of gambles in Europe according to a recent report by FEJAR (Spanish Federation of Reinstated Gambles). Spain has more than 600.00 players subscribed in gambling houses, according to the latest Quarterly Online Gaming Market report. These companies use economic incentives such as bonuses to recruit potential player and they use a lot of publicity and celebrities to get attention in the society.

This report was born with the aim of giving visibility to those who do not have it. To convey to public opinion a scourge that we see as it advances but to which we do not put a solution. There are many studies that explain that this problem affects mostly to the vulnerable people and to the people that need access to easy and fast money. This is why they are located in working class and low income neighborhoods.

As future journalists, we also wanted to show that we are capable of making an audiovisual piece of the highest level. With the informative rigor that the topic deserves, risking in terms of technologies used, facing up to a subject we knew about it but we



were not experts in. It is important to keep in mind that when we developed this project proposal we wanted to develop an idea that subsequently could not be carried out because our filming plan was dated in April. Due to the state of Alarm and the confinement in Spain, the project has undergone changes in terms of filming technique and sources. For example, our idea was to record it as mobil journalism as an adaptation to the new technologies and the social context we are living refers to immediately. Now the whole story has been recorded through telematic interviews with video call applications and resources provided by social networks and web search.

The changes undergone mean that this project has had to adapt to an unusual and unexpected situation, which we believe has been done successfully. These changes have allowed us to have sources from different cities in Spain that provide plurality and truthfulness. This has also been challenge in terms of knowing how to deal with a problem and being able to solve it and technologically, explore other fields and open the mind to audio-visually different things.

The first part of this report consists of an exhaustive investigation of the topic we are dealing with, in this case it was very important because we were not experts on the subject. At the same time a search for possible interviewees is started. The interviewees are divided between those affected and experts. Those affected by gambling participate jointly in a colloquium where they tell each other about their relationship and experience with gambling. While the experts sources are used to give veracity and to extend with relevant information and real data regarding the topic in question.

Firstly, we enter the topic with a Google search. From there we enter in Google Earth searching the street with more gambling houses in the country and we make tour with the street view so that we present the topic to our public, this finish with the logo. It is important to appreciate the song that speak about this. Juan Lamas, president of FEJAR, then intervned to give us data on the age of gamblers. Our protagonists present themselves as they did when they entered the colloquium, with a brief introduction of

how the problem has affected their lives. It is important to know that all these interventions have been done through video calls. Diana Alonso, psychologist, intervenes twice. One of them to tell how the increase of therapies in rehabilitation has been during the last years and also how we can detect that a person suffers from pathological gambling. And two of the protagonists tell when they realized, one of them that his wife was a gambler and in the other case as his family and he began to treat him. We also introduce a political aspect, how public institutions are working to minimize the impact and prevent the increase of players. We therefore contacted an Andalusian parliamentarian, Chus Fernández, who has brought this issue to Parliament on several occasions and who considers it a priority. And finally, the importance of advertising and public figures in spreading these practices. Quique Peinado, an important journalist in our country, tells us how he fell into this practice and then repented and thinks about what the government should do to eradicate it.

We use two editing programs for editing Premiere Pro CC and After Effects CC since we have included some animations to add dynamism since the interviews are fixed by video call. We have used the desktop of the computer in the background which acts as a thread, the viewer has the feeling of being on the video call from his own computer at all times. The signs with the names of the interviewees are designed as if they were your Twitter user since it has been the social network that we have used to give visibility to the project and that in many cases has allowed us to contact them. To contextualize who they were, above all in the experts, we have added some desktop post-its in the upper right margin giving some information about them. We use these same post-its for the credits.

On the other hand, as we have anticipated, during these months we have created a twitter account in which we have published data, current news and given visibility to the subject. We created three hashtags with which people could comment and give their opinion. It seemed to us that the project could not remain only in a report that we do not know if it will have repercussions or that it will be a nice memory of our university stage. Although we would love to be able to give it more exposure even if it could be on a

Television platform even though we are aware that the format may not be optimal or that society is accustomed to dealing with reports even though in confinement we have seen it on many programs.

In the course of the realization we have come to create an emotional bond with the testimonies we have been hearing. The time restriction has forced us to eliminate statements that reached our souls but we intend to make a re-edition that includes them because society should know the repercussion that gambling has on many families. We believe that the work done has a lot of merit and we are really proud of it. The capacity to adapt and work in extraordinary circumstances has made us see that we are prepared to face the adversities that appear in our profession and that we will experience in many moments of our working life. It was a risky job in which we would have liked to have been able to count on the other side of the coins, the gambling houses. But they didn't want to participate, something we left pending.



## LINK AL REPORTAJE AUDIOVISUAL

<https://drive.google.com/drive/u/2/folders/1sVodu5F9b0ot5XD2wIUaYyyuwG7i06rc>

# **ANEXOS**

# ANEXO Nº 1: PLAN DE PREPRODUCCIÓN PROYECTO DEFINITIVO

FECHA ESTIMADA	LOCALIZACIÓN	FUENTES/ ENTREVISTAS CONCERTADAS	EQUIPO DE TRABAJO	MATERIAL TÉCNICO NECESARIO	PERMISOS NECESARIOS	OBSERVACIONES
24 de abril de 2020	Casa de Chus Fernández	<b>Chus Fernández</b>  Parlamentario andaluz por Adelante Andalucía  Maestro de Educación infantil y Educación Física	Carla Alpeñés Marta Martí	-Ordenadores Mac -Programa Zoom para grabar conversación -Auriculares para la elaboración	Derechos de imagen  El vídeo en el Parlamento de Andalucía utilizado en el reportaje ha sido cedido por el propio Chus Fernández y con su consentimiento	
20 de abril de 2020	Casa de Diana Alonso	<b>Diana Alonso</b>  Psicóloga especializada en trastornos adictivos  Psicóloga en APAL Madrid			Derechos de imagen	Llevábamos idea de que pudiera hacer la entrevista desde la consulta, pero no fue posible por motivos de pandemia mundial
5 de mayo de 2020	Casa de Juan Lamas	<b>Juan Lamas</b>  Director técnico de la Federación de Jugadores de Azar Rehabilitados			Derechos de imagen	
18 de mayo de 2020	Estudios de La Sexta	<b>Quique Peinado</b>  Periodista			Derechos de imagen	

FECHA ESTIMADA	LOCALIZACIÓN	FUENTES/ ENTREVISTAS CONCERTADAS	EQUIPO DE TRABAJO	MATERIAL TÉCNICO NECESARIO	PERMISOS NECESARIOS	OBSERVACIONES
30 de abril 2020	Casa de Santiago Caamaño	<b>Santiago Caamaño</b>  Ludópata rehabilitado. Se dedica a concienciar a los más jóvenes a través de las redes sociales	Carla Alpeñés Marta Martí	-Ordenadores Mac -Programa Zoom para grabar conversación -Auriculares para la elaboración	Derechos de imagen  Autor de la canción de rap del final. Por ello, Santiago Caamaño autorizó a las autoras a poder usar dicha obra	
30 de abril de 2020	Casa de José Ignacio Sánchez	<b>José Ignacio Sánchez</b>  Marido de una mujer ludópata de tragaperras.  Socio de AJUPAREVA			Derechos de imagen	
30 de abril de 2020	Casa de Ángel Aranzana	<b>Ángel Aranzana</b>  Ludópata rehabilitado  Presidente de la Asociación castellano-leonesa de Jugadores de Azar Rehabilitados			Derechos de imagen	
30 de abril de 2020	Casa de Susana Fonseca	<b>Susana Fonseca</b>  Madre de un joven ludópata. Afectada de un enfermo de ludopatía			Derechos de imagen	Susana era la fuente que nos iba a conducir el reportaje anterior, pero debido a la situación provocada por el COVID-19 se ha tenido que reubicar su posición pasando a formar parte del coloquio

# ANEXO Nº 1: PLAN DE PREPRODUCCIÓN PRE-COVID

FECHA ESTIMADA	LOCALIZACIÓN	FUENTES/ ENTREVISTAS CONCERTADAS	EQUIPO DE TRABAJO	MATERIAL TÉCNICO NECESARIO	PERMISOS NECESARIOS	OBSERVACIONES
20 de abril de 2020	Barrio de Vallecas (Madrid)	<b>Susana Fonseca</b>  Madre de un joven ludópata. Afectada de un enfermo de ludopatía	Carla Alpeñés Marta Martí	-Móvil Iphone X -Gimbal Zhiyun Smooth 4 -Auriculares Beats Solo 3 Wireless -Micrófono externo Rode Video Mic Pro R -Adaptador de Iphone a Jack	Derechos de imagen	
20 de abril de 2020	Casa Susana Fonseca	<b>Susana Fonseca</b>  Madre de un joven ludópata. Afectada de un enfermo de ludopatía	Carla Alpeñés Marta Martí		Derechos de imagen	
21 de abril de 2020	IES Parque Aluche, en el barrio madrileño de Aluche	Director del centro educativo	Carla Alpeñés Marta Martí		Derechos de grabación en el centro educativo y de imagen	



FECHA ESTIMADA	LOCALIZACIÓN	FUENTES/ ENTREVISTAS CONCERTADAS	GRABACIÓN DE RECURSOS	EQUIPO DE TRABAJO	MATERIAL TÉCNICO NECESARIO	PERMISOS NECESARIOS	OBSERVACIONES
21 de abril de 2020	IES Francisco Ayala	Alumnos del centro	Alumnos en el pasillo Timbre sonando Imagen fija en el pasillo	Carla Alpeñés Marta Martí	-Móvil Iphone X -Gimbal Zhiyun Smooth 4 -Auriculares Beats Solo 3 Wireless Micrófono solapa	Derechos de imagen de menores	
22 de abril de 2020	Centro Terapéutico DeLuna	Psicóloga experta en ludopatía	Imagen tratando a un paciente	Carla Alpeñés Marta Martí	-Rode Smart Lav Adaptador de	Derechos de imagen	
23 de abril de 2020	Sede de Faer (Fundación de Adictos en Rehabilitación)	<b>Sonia Mencia</b>  Presidenta de la fundación		Carla Alpeñés Marta Martí	-Iphone a Jack -Paneles LED + SOPORTE	Derechos de imagen	

## ANEXO Nº 2: PRESUPUESTOS DEL PROYECTO

CATEGORÍA	MATERIAL	CANTIDAD	PRECIO/UNIDAD	TOTAL
FOTOGRAFÍA	IPHONE X	2	1100 €	2 200 €
	ESTABILIZADOR GIMBAL: ZHIYUN SMOOTH4	1	109 €	109 €
	CARGADOR IPHONE X	2	40 €	80 €
	BATERÍA PORTÁTIL SAMSUNG	2	19,99 €	39,98 €
				<b>TOTAL: 2247,98 €</b>
AUDIO	MICRÓFONO EXTERNO: RODE VIDEO MIC PRO R	1	159 €	159 €
	MICRÓFONO DE SOLAPA: RODE SMART LAV	1	55,70 €	55,70 €
	AURICULARES BEATS SOLO 3 WIRELESS	2	199 €	398 €
	ADAPTADOR DE IPHONE A JACK	2	9,99 €	19,98 €
				<b>TOTAL: 631,68 €</b>
ILUMINACIÓN	KIT DE 2 PANELES LED / SOPORTE Y ADAPTADORES DE RED	1	45 €	45 €
	BATERÍA LED	2	12 €	24 €
	CARGADOR DOBLE DE BATERÍAS	1	29 €	29 €
				<b>TOTAL: 88 €</b>

CATEGORÍA	MATERIAL	CANTIDAD	PRECIO/UNIDAD	TOTAL
PRODUCCIÓN	ORDENADOR PORTÁTIL MACBOOK PRO TOUCHBAR	2	1 899 €	3 798 €
	MALETA DAKINE CARRY ON ROLLER (42 L)	1	84,20	84,20 €
	FUNDA MACBOOK PRO	2	13,99 €	27,98 €
	DISCO DURO 2 TB (SEADATE PORTABLE)	1	74,99 €	74,99 €
	FUNDA IPHONE X SILICONA	2	16 €	32 €
	CRISTAL TEMPLADO IPHONE X BOVON	2	7,99 €	15,98 €
				<b>TOTAL: 4 003,15 €</b>

VIAJE A MADRID				
MOTIVO	CANTIDAD	PRECIO/UNIDAD	TOTAL	
VIAJE AVE VALENCIA-MADRID (20.04.2020)	2	43,85 €	87,70 €	
VIAJE AVE VALENCIA-MADRID (24.04.2020)	2	33,65 €	67,30 €	
TARJETA TRANSPORTE 10 VIAJES MADRID	2	12,20 €	24,40 €	
AIRBNB MADRID (4 NOCHES)	1	37 €	148 €	
DIETAS: Desayuno (5 días)	2	8 €	80 €	
DIETAS: Comidas (5 días)	2	12 €	120 €	
DIETAS: Cenas (4 días)	2	18 €	144 €	
				<b>TOTAL: 599,40 €</b>

## PRESUPUESTO SEGUNDO PROYECTO: 'ADICCIÓN EMERGENTE' EN TIEMPOS DE CORONAVIRUS

CATEGORÍA	MATERIAL	CANTIDAD	PRECIO/UNIDAD	TOTAL
PRODUCCIÓN	ORDENADOR PORTÁTIL MACBOOK PRO TOUCHBAR	2	1 899 €	3 798 €
	FUNDA MACBOOK PRO	2	13,99 €	27,98 €
	DISCO DURO 2 TB (SEADATE PORTABLE)	1	74,99 €	74,99 €
				<b>TOTAL: 3 900,97 €</b>

# **ANEXO Nº 3: GUIÓN PREVIO**

## **SEC 1. INTRODUCCIÓN - BÚSQUEDA GOOGLE**

A modo de introducción, se realiza una búsqueda de la Calle de Bravo Murillo en el buscador Google. Se consulta una noticia en la que se explica qué, efectivamente, es una de las calles de Madrid en la que más casas de apuestas por habitante hay.

## **SEC 2. GOOGLE EARTH CALLE DE BRAVO MURILLO**

A través de la aplicación Google Earth, se pasea por la calle para demostrar que lo leído en la noticia anterior es verídico. Se recorre tan solo una parte de toda la avenida, pero es trayecto suficiente para comprobar que la irrupción de las casas de apuestas ha invadido la ciudad.

### **SEC 2.1. ENTRADA LOGO**

Una vez terminado el recorrido, salimos de la calle para volver al globo terráqueo. Acto seguido el logo del reportaje “Adicción Emergente” se estampa en él. Así se da comienzo al reportaje basado en testimonios, dejando bien definido el tema con su necesaria contextualización.

## **SEC 3. PRESENTACIÓN JUAN LAMAS - SCROLL TWITTER**

### **SEC 3.1. JUAN LAMAS VIDEOLLAMADA - INICIO AL JUEGO**

A través de Twitter se presentará a Juan Lamas, presidente de la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados, aporta los datos de inicio al juego de los jóvenes que permiten empezar a dar forma al reportaje y situar al espectador.

### **SEC 3.2. TUIT CON GRÁFICA DE PORCENTAJES**

## **SEC 4. PRESENTACIÓN DIANA ALONSO - SCROLL TWITTER**

### **SEC 4.1. DIANA ALONSO VIDEOLLAMADA - AUMENTO TERAPIAS**

Diana Alonso, psicóloga en APAL Madrid explica cómo se ha vivido desde la consulta el aumento de casos de ludopatía.

## **SEC 5. GOOGLE EARTH (PARLAMENTO ANDALUCÍA)**

### **SEC 5.1. CHUS FERNÁNDEZ EN EL PARLAMENTO DE**

### **SEC 5.1. GOOGLE EARTH (PARLAMENTO ANDALUCÍA - HUÉTOR)**

### **SEC 5.2. CHUS FERNÁNDEZ VIDEOLLAMADA - PROPUESTA NO DE LEY**

Chus Fernández menciona la insuficiente gestión por parte del gobierno de Andalucía y menciona la propuesta no de ley de Adelante Andalucía, partido al que pertenece.

## **SEC 6. COLOQUIO - VIVENCIAS PERSONALES**

Para poder humanizar el proyecto con historias reales, se ha organizado un coloquio. Ellos van a ser los protagonistas del reportaje y aportarán la parte vivencial. En éste han participado:

### **SEC 6. 1. ÁNGEL ARANZANA**

### **SEC 6.2. SANTIAGO CAAMAÑO**

### **SEC 6.3. JOSÉ IGNACIO SÁNCHEZ**

### **SEC 6.4. SUSANA FONSECA**

## **SEC 7. DIANA ALONSO VIDEOLLAMADA - SÍNTOMAS LUDÓPATA**

Desde una perspectiva psicológica, se explican los síntomas que pueden percibir aquellas personas que estén cerca de personas con ludopatía así como también, cómo puede notar una persona que sufre esta enfermedad.

## **SEC 8. JUAN LAMAS VIDEOLLAMADA - CARACTERÍSTICAS ADICTIVAS**

Se da a conocer cuáles son esas características adictivas que consiguen enganchar a las personas de forma casi inmediata al juego online.

## **SEC 9. COLOQUIO VIDEOLLAMADA - SUSANA FONSECA + SANTIAGO CAAMAÑO**

Santiago Caamaño y Susana Fonseca comentan cómo ha aumentado y cambiado la problemática de las casas de apuestas en estos últimos años

## **SEC 10. ANUNCIO DE BET365 - CASA DE APUESTAS**

### **SEC 10.1. SANTIAGO CAAMAÑO - PUBLICIDAD FAMOSOS**

Santiago Caamaño lanza un mensaje para aquellos famosos que publicitan casas de apuestas y explica su caso personal

### **SEC 10.2. PRESENTACIÓN QUIQUE PEINADO VÍDEO PROGRAMA 'BUENISIMO**

#### **SEC 10.2.1. QUIQUE PEINADO VIDEOLLAMADA - PUBLICIDAD**

Quique Peinado da su opinión sobre aquellos famosos que publicitan casas de apuestas y exige medidas al ministro.

## **SEC 11. POST IT INTRODUCCIÓN RAP SANTIAGO CAAMAÑO**

### **SEC 11.1. VÍDEO RAP SANTIAGO CAAMAÑO**

### **SEC 11.2. CRÉDITOS FINALES**

# ANEXO Nº 4: GUIÓN DE MONTAJE

## GUIÓN DE MONTAJE - ADICCIÓN EMERGENTE

SEC.	IMAGEN	TESTIMONIO	RÓTULOS	BANDA SONORA	MINUTAJE	FECHA MONTAJE
<b>1</b> <b>INTRODUCCIÓN</b>	Búsqueda calle de Bravo Murillo en Google		1. Bravo Murillo es la calle con mayor número de locales de juego en Madrid: dieciséis en poco más de dos kilómetros		00:00 - 00:21	22/05/2020
<b>2</b>	Google Earth por avenida Bravo de Murillo		Números contando las casas de apuestas	Apuestas - Gaupasa Madriz	00:21 - 01:20	22/05/2020
<b>2.1.</b>	Logo del reportaje 'Adicción Emergente'				01:20 - 01:32	22/05/2020
<b>3</b>	Entrada en Twitter con scroll hasta una publicación				1:32 - 1:58	22/05/2020
<b>3.1</b>	Testimonio Juan Lamas	<b>JUAN LAMAS:</b> «El 20% de los estudiantes entre... juego de azar»	1. Juan Lamas @JuanLamasAlonso Director técnico de FEJAR		So bueno - The 126ers	1:58 - 2:09
<b>3.2</b>	Scroll en Twitter hasta noticia		1. Un 22,7 % de los jóvenes de entre 14 y 18 años realiza apuestas de manera presencial	So bueno - The 126ers	01:58 - 02:15	22/05/2020



SEC.	IMAGEN	TESTIMONIO	RÓTULOS	BANDA SONORA	MINUTAJE	FECHA MONTAJE
4	Scroll en Twitter hasta Diana Alonso			So bueno - The 126ers	2:15 - 2:21	22/05/2020
4.1	Testimonio Diana dentro de un tuit con noticia intercalada de aumento de terapias	<b>DIANA ALONSO:</b> «Lo hemos vivido el número...lo tenemos clarísimo»	1. Diana Alonso @dianaalonsof Psicóloga especializada en trastornos adictivos  2. Se dispara un 50 % la atención psicológica por ludopatía		2:21 - 2:53	22/05/2020
5	Google Earth Parlamento de Andalucía		1. Parlamento de Andalucía		2:53 - 2:56	22/05/2020
5.1	Intervención Chus Fernández en el Parlamento de Andalucía	<b>CHUS FERNÁNDEZ:</b> «Gracias señor presidente...a costa de su escasa renta»	1. Mayo 2019		2:56 - 3:12	22/05/2020
5.2	Google Earth desde el Parlamento de Andalucía a Huétor Vega		1. Parlamento de Andalucía  1. Huétor Vega		3:12 - 3:33	22/05/2020
5.3	Testimonio Chus Fernández sobre escritorio del ordenador	<b>CHUS FERNÁNDEZ:</b> «Lo cierto es que esas medidas... se han hecho muy pocas cosas»	1. Mayo 2020  2. Chus Fernández @ChusFdezHuetor Parlamentario Andaluz por Adelante Andalucía		3:33 - 4:44	22/05/2020
6 COLOQUIO						
6.1	Testimonio Ángel Aranzana en el coloquio	<b>ÁNGEL ARANZANA:</b> «La reacción de mi mujer... que me iba a tocar»	1. Ángel Aranzana @HaroAranzana Ludópata rehabilitado	4:44 - 5:39	22/05/2020	

SEC.	IMAGEN	TESTIMONIO	RÓTULOS	BANDA SONORA	MINUTAJE	FECHA MONTAJE
6.2	Testimonio Santiago Caamaño en el coloquio	<b>SANTIAGO CAAMAÑO:</b> «El último día que yo jugué... que lo hice todo bien»	1. Santiago Caamaño @LudopataR Ludópata rehabilitado	So bueno - The 126ers	5:39 - 6:50	22/05/2020
6.3	Testimonio José Ignacio Sánchez en el coloquio	<b>JOSÉ IGNACIO SÁNCHEZ:</b> «Realmente yo no me enteré... totalmente arruinados»	1. José Ignacio Sánchez @AJUPAREVA Marido de afectada por ludopatía		6:50 - 7:19	22/05/2020
6.4	Testimonio Susana Fonseca en el coloquio	<b>SUSANA FONSECA:</b> «La reacción por parte nuestra... ha ido a varias terapias pero no las continúa»	1. Susana Fonseca @Susana84045037 Madre de afectado por ludopatía		7:19 - 8:00	22/05/2020
7	Testimonio Diana Alonso sobre síntomas de la ludopatía	<b>DIANA ALONSO:</b> «Voy a explicar un poco... perdiendo el control»			8:00 - 9:13	22/05/2020
8	Testimonio Juan Lamas explicando por qué es tan adictivo el juego online	<b>JUAN LAMAS:</b> «Todo el caudal adictivo... respecto a otro tipo de juego»	1. ¿Por qué es tan adictivo el juego online? Accesibilidad Anonimato Disponibilidad Tiempo de respuesta 24/7/365		9:13 - 10:26	22/05/2020
9	Testimonios Santiago Caamaño y Susana Fonseca en el coloquio	<b>SANTIAGO CAAMAÑO:</b> «Un problema que se puede... no jugar»  <b>SUSANA FONSECA</b> «Lo que pasa es que...»	1. DATOS En 2019 el gasto en publicidad de las empresas del juego fue de 370 millones de euros. Un 11 % respecto al año anterior.		10:26 - 11:53	22/05/2020
10	Anuncio casa de apuestas				11:53 - 12:13	22/05/2020
10.1	Testimonio Santiago Caamaño en el coloquio sobre los famosos	<b>SANTIAGO CAAMAÑO:</b> «Yo lo que le diría... en cuanto haz o no haz»			12:13 - 12:57	22/05/2020

SEC.	IMAGEN	TESTIMONIO	RÓTULOS	BANDA SONORA	MINUTAJE	FECHA MONTAJE
10.2	Vídeo Quique Peinado en programa 'Buenísimo Bien'			So bueno - The 126ers	12:57 - 13:15	22/05/2020
10.2.1	Videollamada Quique Peinado	<b>QUIQUE PEINADO:</b> «Yo no voy a decirle a nadie...y no lo ha hecho»	1. Quique Peinado @quiquepeinado Periodista		13:15 - 14:03	22/05/2020
11	Introducción en un Post-it al rap de Santiago Caamaño		1. A principio de año Santiago Caamaño escribió un rap para concienciar a la sociedad sobre las consecuencias negativas que provoca el aumento de las casas de apuestas.		14:03 - 14:25	22/05/2020
11.1	Video rap de Santiago Caamaño			Rap contra las apuestas - Santiago Caamaño	14:25 - 14:36	22/05/2020
11.2	Créditos				14:36 - 14:56	
	Apagado de pantalla dando a 'Apagar equipo' del ordenador					14:56 - 15:04

## ANEXO N° 5:

SECUENCIA	LOCUCIÓN	FUENTE	OBSERVACIONES	PARCIAL	TIEMPO INTERVENCIÓN
1 INTRODUCCIÓN			En esta secuencia no hay texto locutado. Ni por las fuentes ni por las autoras. Se ha decidido optar por la sucesión de vídeos acompañados de música	00:00 - 00:21	00:21
2			Se hace Street View con Google Earth y se recorre la calle de Bravo Murillo contando las casas de apuestas que hay	00:21 - 01:20	00:59
2.1.			Entrada del logo del reportaje una vez terminado el Street View	01:20 - 01:32	00:12
3			Entrada a Twitter de 'Adicción Emergente' para la presentación de Juan Lamas mediante scroll	1:32 - 1:58	00:26
3.1.	«El 20 % de los estudiantes de entre catorce y diecisiete admiten, abiertamente, haber realizado algún tipo de práctica de juego de azar y admiten que saben que es ilegal	<b>Juan Lamas</b>		01:58 - 02:09	00:11
3.2.	porque en el estado español hasta los dieciocho años no se permite el juego de azar»		Tuit que muestra el porcentaje de jóvenes que juegan presencialmente mientras Juan Lamas habla de fondo	02:09 - 02:15	00:06
4			Entrada a Twitter de 'Adicción Emergente' para la presentación de Diana Alonso mediante scroll	02:15 - 02:21	00:06
4.1.	«Lo hemos vivido el número de terapias. Cuando empecé en APAL en el 2010 hacía una terapia, tenía tres pacientes... Actualmente hago tres terapias de grupo y tengo cincuenta pacientes. Hemos crecido exponencialmente, sí que notamos que el problema se expande. Lo que es peor, que cuando vienen son chavales que todo su entorno juega y que además juegan de una manera problemática, no de una manera lúdica como ellos llaman. Entonces nosotros lo palpamos y lo vivimos, lo tenemos clarísimo».	<b>Diana Alonso</b>		02:21 - 02:53	00:32

SECUENCIA	LOCUCIÓN	FUENTE	OBSERVACIONES	PARCIAL	TIEMPO INTERVENCIÓN
5			Google Earth Parlamento de Andalucía	02:53 - 02:56	00:03
5.1.	«Gracias señor presidente. Buenas tardes señoría, nos encontramos de nuevo aquí tras siete meses y medio hablando desde esta tribuna sobre las casas de apuestas y sobre la ludopatía. Y digo siete meses y medio porque es el tiempo que ha transcurrido desde que Adelante Andalucía presentó la proposición no de ley para actuar de forma urgente sobre esta lacra, que como dijimos aquel día, ha destrozado, destroza y seguirá destrozando numerosas familias de barrios humildes a costa de su escasa renta»	<b>Chus Fernández</b>		02:55 - 03:33	00:38
5.2.			Google Earth del Parlamento de Andalucía - Huétor Vega	03:11 - 03:33	00:22
5.3.	«Lo cierto es que esas medidas las llevé a cabo, las propuse en el Parlamento, se aprobaron en mayo, 3 de mayo más concretamente y lo cierto es que desde ese día hasta la fecha de hoy se han hecho muy muy pocas cosas. Se emitió un decreto por parte del gobierno andaluz, que la verdad es que es muy deficiente porque se dejaba muchas cosas en el tintero de eso aprobado en mayo, también se dejaron muchas cosas en el tintero de unos acuerdos que se aprobaron en el mes de diciembre y el decreto que salió en el mes de enero de este año deja mucho que desear porque no blindo el tema de la aparición de las casas de apuestas, de la orden de los institutos, de los centros deportivos, de los lugares de las asociaciones de jugadores de azar rehabilitados y las blindan con unos metros ridículos»	<b>Chus Fernández</b>		3:33 - 4:44	01:11

SECUENCIA	LOCUCIÓN	FUENTE	OBSERVACIONES	PARCIAL	TIEMPO INTERVENCIÓN
6 COLOQUIO					
6.1.	«La reacción de mi mujer desde luego no fue buena al enterarse de lo que había, más que nada porque empezaron a llamarla a ella al trabajo de las deudas que yo tenía. Solemos ser tan inteligentes que ponemos un segundo número de contacto, entonces yo puse el de mi mujer. Averiguan todo sobre ti, sobre tu vida. Entonces hasta le llegaron a mandar un burofax al trabajo y entonces ya es cuando explotó. Vino un día de trabajar y al llegar a casa me preguntó qué pasaba. Y nada, le dije pues que estaba jugando. Mi reacción al principio fue contarle una parte pequeña de lo que debíamos porque seguía con la esperanza de que me iba a tocar».	Ángel Aranzana		4:44 - 5:39	00:55
6.2.	«El último día que yo jugué iba en el coche, es el momento en el que toqué fondo extremadamente, que pensé: Si pierdo esta apuesta, me suicido. Pero hay algo en mí, que antes de que esa apuesta la ganara o la perdiera, la rompo y me voy hacia la asociación, hablo con Gerardo que es el secretario y con José que es el psicólogo y le digo me quiero borrar y que quiero coger un avión y desaparecer. Ahí José da con la tecla y me dice la frase que cambió mi vida: “Ahora es la primera vez que veo sinceridad en tus ojos, tú ahora sí que quieres rehabilitarte hasta ahora había una parte de ti que no quería”. Y fue como igual es verdad, vamos a darle esta oportunidad y desde ahí yo hice rehabilitación yo solo, los presupuestos que tenía que hacer porque me mandaba el psicólogo los firmaba yo y fue la primera vez que lo hice todo bien».	Santiago Caamaño		5:39 - 6:50	01: 11

SECUENCIA	LOCUCIÓN	FUENTE	OBSERVACIONES	PARCIAL	TIEMPO INTERVENCIÓN
6.3.	«Realmente yo no me enteré, a mí me tuvieron que llamar mis padres, diciéndome que algo me pasaba en casa porque les había, vamos a decir, quitado Mari 120 euros, entonces pues que algo sucedía. A partir de ahí fui investigando hasta que ella dijo realmente que lo que hacia era gastarse el dinero en tragaperras. En ese momento estábamos ya totalmente arruinados».	<b>José Ignacio Sánchez</b>		6:50 - 7:19	00:29
6.4.	«La reacción por parte nuestra, esto fue a los dieciocho años, como él no quiso estudiar detectamos en los extractos bancarios que se había gastado el sueldo en siete días, pues unos 900 euros en siete días. Entonces ahí es cuando lo detectamos. ¿Qué hicimos? Pues obviamente, quitamos ordenador, quitamos móvil, le restringimos el dinero, quitamos internet... Él ha ido a varias terapias, pero no las continúa»	<b>Susana Fonseca</b>		7:19 - 8:00	00:41
7.	«Voy a explicar un poco lo que a lo mejor puede detectar un familiar o una persona que esté al lado. Son personas que de repente tienen cambios de humor. Cuando juegan con dinero, porque la ludopatía se puede reflejar sin dinero, de repente ves a tu hijo con unas zapatillas que son caras, también están muy pegados al móvil, tienen un cambio, como unas personas que tienen una relación con las drogas, del círculo social muy bestia y vemos que se repliegan mucho en ellos y se aferran mucho al móvil, estos pueden ser algunos factores que pueden indicar que la persona está sufriendo. Para que la persona lo detecte es que no cuente con el dinero que tenía pensado para jugar, que vuelva a jugar aún sabiendo que lo quería dejar y que tenga un sentimiento de pérdida de control»	<b>Diana Alonso</b>		8:00 - 9:13	01:13

SECUENCIA	LOCUCIÓN	FUENTE	OBSERVACIONES	PARCIAL	TIEMPO INTERVENCIÓN
8.	<p>«Todo el caudal adictivo del juego viene marcado por distintas variables; la variable de la accesibilidad, la variable del anonimato, la variable de disponibilidad, la variable del tiempo de respuesta entre la realización de la apuesta y la posibilidad de premio. Todo esto en la apuesta online es lo que prima, quiero decir, nosotros cuando jugamos a la lotería nacional o a otro tipo de juego tenemos un espacio entre la realización de la apuesta y la posibilidad de premio muy alto. En el juego online es inmediato quiero decir, puede ser menos de tres segundos o 4 segundos, la posibilidad. Y este refuerzo intermitente provoca unos niveles de ansiedad muy altos y una compulsividad bastante elevada. Si a esto le añadimos que lo puedo realizar las 24 horas del día, que puedo hacerlo desde mi móvil, en cualquier lugar; en mi casa, en el cuarto de baño, en la habitación. Que además la apuesta relativamente puede ser pequeña, desde 20 céntimos se puede empezar a jugar... todas estas características configuran un caudal adictivo elevado con respecto a otro tipo de juego».</p>	Juan Lamas		9:13 - 10:26	01:13
9. CONVERSACIÓN	<p>«Un problema que se puede evitar, es casi utópico. Es algo que se habría que cambiar mucho, sobre todo en la educación y en la prevención es la clave para poder evitarlo. Yo siempre digo que la única forma de no adquirir una ludopatía es no jugando. Entonces cuando voy a un colegio a dar una charla y me dicen “yo juego poco, controlo”, les digo que yo también controlé en mi momento. Yo creo que si no juegas lo previenes cien por cien porque no vas a ser nunca ludópata si nunca juegas. Es la única opción y la única forma que creo yo de no adquirir una ludopatía. Con lo cual no quiero decir que todo el mundo que juegue se vaya a volver ludópata, pero todos los ludópatas jugaron. La única forma de no enfermar en este caso es no jugando».</p>	Santiago Caamaño		10:26 - 11:15	00:49



SECUENCIA	LOCUCIÓN	FUENTE	OBSERVACIONES	PARCIAL	TIEMPO INTERVENCIÓN
	«Si me permites, lo que pasa es que hace 11 años por ejemplo como es mi caso, no se hablaba ni siquiera de esto. Había casas de apuestas repartidas por las poblaciones, que eran pocas, pero accedía todo el mundo. La normalización que se ha hecho de la apuesta deportiva es indecente, a parte de utilizar a personajes públicos mediáticos de gran calado como son futbolistas y presentadores que no voy a mencionar porque ya sabemos quiénes son y que además se están llevando bastante dinero por ello. Hasta ahora no se ha empezado a hablar de este problema y es que es una vergüenza, en la comunidad de Madrid han subido un 500 por cien».	<b>Susana Fonseca</b>		11:15 - 11:53	00:38
10.			Anuncio casa de apuestas <a href="http://bet365.es">bet365.es</a>	11:53 - 12:13	00:20
10.1	«Lo que le diría, incluso ampliando, más que a deportistas también a otro tipo de artistas, presentadores o a famosos en general,. Ya me pasó un caso personal que hice una canción en la que acusé a un rapero muy famoso de vender sus valores haciendo un anuncio de una casa de apuestas cuando él hablaba en contra y me contestó y pidió disculpas públicamente, dijo que se había equivocado que fue uno de los mayores errores y yo pienso que es un logro. Lo que yo le digo a esa gente es que son cómplices, que igual una frase de Sergio Ramos en un niño de catorce años tiene mucho más peso que la de su madre, en cuanto a haz o no hagas.	<b>Santiago Caamaño</b>		12:13 - 12:57	00:44

SECUENCIA	LOCUCIÓN	FUENTE	OBSERVACIONES	PARCIAL	TIEMPO INTERVENCIÓN
10.2	«Mira, yo voy a decir una cosa. Antes de salir yo en la tele, cuando era un tuitero yo anuncié apuestas online. A mí en su día me ofrecieron esto, cien pavos que te pagaban por un tuit o lo que sea, aunque yo no era conocido pero tenía unos pocos seguidores en Twitter. Claro yo en esa época pensaba que apostar era una cosa recreativa».	Quique Peinado		12:57 - 13:15	00:18
10.2.1	«Yo no voy a decirle a nadie lo que tiene que hacer y lo que no tiene que hacer. Yo tengo una experiencia, un bagaje, en este caso concreto pues una formación y actúo en consecuencia, cada cual que actúe de las suyas. Sí le pido al ministro que lo regule como lo tiene que regular porque al ministro sí se lo puedo pedir que para eso le voto yo. Pero cada cual que haga lo que quiera, el aprecio o el no aprecio que yo le tenga a alguien que hace publicidad de apuestas es una cosa que no tiene gran valor. Sí que tiene valor que un ministro comunista tiene que hacer lo que tiene que hacer y no lo ha hecho».	Quique Peinado		13:15 - 14:03	00:48
11.			Post it con introducción rap Santiago Caamaño	14:03 - 14:25	00:22
11.1			Rap de Santiago Caamaño	14:25 - 14:36	00:11
11.2			Créditos finales	14:36 - 15:04	00:28