



RESPUESTA DEL GOBIERNO

(184) PREGUNTA ESCRITA CONGRESO

184/225

05/12/2019

1367

AUTOR/A: MONTESINOS DE MIGUEL, Macarena (GP)

RESPUESTA:

En relación con el asunto interesado, cabe señalar que el Gobierno, a través del Ministerio de Consumo, considera que este es un ámbito prioritario para la acción gubernamental, por ello, se siguen con gran interés las nuevas tendencias detectadas en el ámbito del juego, también a nivel publicitario, y, asimismo, las implicaciones que puedan tener para el conjunto de la ciudadanía y, en especial, para los colectivos más vulnerables

Prueba de ello es que, como se reflejó en el *“Informe sobre las Recomendaciones del Defensor del Pueblo en Relación con la investigación sobre “proliferación y publicidad intensa de anuncios de casas de apuestas”*”, se comparte la preocupación expresada por el Defensor del Pueblo por lo que se aceptaron todas las Recomendaciones formuladas por el mismo, siendo la voluntad del Gobierno mejorar la regulación en esta materia.

Así, en relación con la pregunta de si existe previsión de regular la publicidad del juego, se indica que se ha puesto de manifiesto al Defensor del Pueblo que, llegado el momento, la intención es retomar el proyecto de Real Decreto de comunicaciones comerciales de las actividades de juego y juego responsable, que fue sometido a información pública, con las adaptaciones que correspondan para que la regulación del juego se ajuste a las necesidades y demandas de la ciudadanía, compatibilizándolas con el ejercicio de un juego responsable y evitando la promoción de pautas de consumo no saludables.

Respecto a si el Gobierno va a realizar campañas de prevención de la ludopatía, debe subrayarse que existe una voluntad decidida de reforzar estos elementos de protección, y en esta línea van las medidas que, sin perjuicio de la forma que adopten en



la versión final del proyecto de Real Decreto de comunicaciones comerciales de las actividades de juego y juego responsable, ya se prevén en dicho proyecto.

En este sentido, conviene subrayar que el actual proyecto que desarrolla reglamentariamente los objetivos previstos en el artículo 8 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, del Regulación del Juego (LRJ), refuerza ampliamente la protección de los consumidores y las políticas de juego responsable que han de llevarse a cabo a través de un conjunto de medidas que están recogidas a lo largo de todo su Título II, rubricado “Políticas de juego responsable y protección de los usuarios”, en concreto, en los artículos 21 a 28. En estos preceptos se introducen obligaciones a los operadores en cuanto a: información; sensibilización a la población y a sus clientes; asistencia a los jugadores; redirección a entidades de apoyo a jugadores patológicos; desarrollo de patrones de detección automatizada de clientes con conductas de riesgo, potencialmente problemáticas; así como la realización determinadas actuaciones de diligencia debida e información a los jugadores calificados en riesgo. Todo ello, con la finalidad de que el operador conozca mejor el perfil de sus distintos clientes y pueda poner los medios adecuados para protegerles en función de su distinto gasto o patrón de juego.

Sin perjuicio de la importancia de este proyecto de Real Decreto para la protección de los colectivos vulnerables y la protección de la salud pública, la intención del Ministerio de Consumo es avanzar con otro elenco de medidas de especial intensidad e importancia que desarrollarán este marco de protección y en las cuales ya está trabajando la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ), dependiente de dicho Ministerio.

Entre ellas, se ha de señalar, en primer lugar, el Programa de Trabajo de Juego Responsable 2019 – 2020, adoptado tras la sesión constitutiva del Consejo Asesor de Juego Responsable del 25 de febrero de 2019.

En este Programa de Trabajo se identifican las iniciativas en materia de juego responsable que se desarrollarán en el período señalado y las prioridades, estrategias y proyectos concretos en que estas medidas se materializarán.

Por su importancia, se traslada a continuación (sin perjuicio de que pueda consultarse específicamente dicho programa y cada una de sus medidas en el siguiente enlace: <https://www.ordenacionjuego.es/es/noticia-CAJR-20190225>) un resumen de las medidas incorporadas en el Programa de Trabajo, varias de las cuales ya han visto la luz.

Proyectos del Programa de trabajo de juego responsable	
Prioridad 1. Análisis y diagnóstico	Prioridad 2. Protección del participante
E.1. Determinación del nivel de afectación en población general o colectivos concretos	E.1. Evaluación y propuesta de mejora de las medidas de protección existentes
<ul style="list-style-type: none"> ① Elaboración del marco general de estudios a realizar para el conocimiento de la afectación social del juego ② Indicador nacional de personas en tratamiento por trastornos causados por juegos de azar 	<ul style="list-style-type: none"> ① Estudio de las mejoras normativas y operativas del RGIAJ ② Análisis de viabilidad para el establecimiento de límites conjuntos a los depósitos de los participantes teniendo en cuenta su actividad en todas las plataformas de juego ③ Estudio, análisis y propuesta de actuación sobre las nuevas formas de comunicaciones comerciales o información sobre juego
E.2. Determinación de la vinculación entre el comportamiento del participante y la configuración del entorno del juego o las características de los juegos mismos	E.3. Evitación de conductas de riesgo
<ul style="list-style-type: none"> ① Elaboración de catálogo de proyectos piloto a realizar por los operadores de juego 	<ul style="list-style-type: none"> ① Nota técnica sobre la aplicación de medidas para la protección del participante en operadores de juego
E.3. Identificación de patrones de comportamiento de los participantes	E.4. Aumento de la efectividad de los mecanismos de información y prevención
<ul style="list-style-type: none"> ① Caracterización de los participantes que registran mayores pérdidas ② Conocimiento de las técnicas de análisis comportamental de los participantes 	<ul style="list-style-type: none"> ① Establecimiento de un servicio de alerta de intentos de activación de registros de usuario en operadores de juego online (phishing alert)
E.4. Análisis y utilidad de las herramientas utilizadas para el conocimiento del nivel de afectación de la problemática	Prioridad 3. Iniciativas de divulgación
<ul style="list-style-type: none"> ① Elaboración de un nuevo test de prevención de conductas adictivas y de juego responsable ② Elaboración de una guía para la interpretación de los resultados de los distintos estudios sobre juego según las metodologías empleadas ③ Elaboración de un indicador para conocer la evolución de la práctica del juego en términos de juego responsable 	E.2. Ampliar el conocimiento del registro de interdicciones de acceso al juego (RGIAJ) por parte de los participantes como instrumento para afrontar situaciones de riesgo
Prioridad 4. Implicación e interacción con la sociedad	<ul style="list-style-type: none"> ① Elaboración de materiales para la difusión del RGIAJ
E.1. Establecimiento de iniciativas ad hoc con agentes interesados	E.3. Fortalecer el conocimiento por parte de la sociedad de la realidad del juego de azar y de sus riesgos asociados
<ul style="list-style-type: none"> ① Colaboración con actores públicos y privados del ámbito del juego responsable 	<ul style="list-style-type: none"> ① Jornada de Juego Responsable ② Reforzamiento de los canales de comunicación sobre juego responsable

Por su importancia para proporcionar una mayor seguridad a la sociedad en su conjunto en relación con el acceso no consentido a las plataformas de juego online, se destaca el lanzamiento el mes de julio del pasado año, del servicio de alerta de intentos de activación de registros de usuario en operadores de juego online (*phishing alert*), ya mencionado. Mediante este nuevo servicio, recogido dentro de la “*Prioridad 2: Protección del participante*” como acción “*2.4.1. Establecimiento de un servicio de alerta de intentos de activación de registros de usuario en operadores de juego online (phishing alert)*”, su garantiza que la persona que se dé de alta en el mismo sea informada de los intentos de registro en un operador de juego utilizando sus datos de



identidad, evitando con ello que alguien suplante su identidad para acceder a un entorno de juego. El servicio se articula mediante un desarrollo tecnológico de la DGOJ al efecto, permitiendo tanto el alta de todos los ciudadanos interesados como la automatización de las comunicaciones entre los inscritos en el servicio, la DGOJ y los operadores adheridos. Con posterioridad, se implementará una segunda fase en el desarrollo del servicio, consistente en la posibilidad de realizar la inscripción mediante una app desarrollada al efecto.

Asimismo, el 16 de diciembre de 2019, también en el marco del Programa de Juego Responsable 2019-2020, se han publicado dos iniciativas, la primera, se enmarca en la *“Prioridad 1: Análisis y Diagnóstico”* y se refiere concretamente a la acción *“1.1.2. Indicador nacional de personas en tratamiento por un trastorno mental de adicción a los juegos de azar”*; al amparo de esta medida se propone la conformación de un conjunto mínimo de variables a tener en cuenta para conocer el número de personas atendidas y diagnosticadas clínicamente por un trastorno de adicción al juego (ludopatía) y su evolución en términos cuantitativos.

La segunda se encuadra en la *“Prioridad 2: Protección del participante”* siendo la acción *“2.1.1. Estudio de las mejoras normativas y operativas del Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego (RGIAJ)”*, y se encarga de identificar aquellos aspectos del RGIAJ que podrían ser susceptibles de mejora.

Por otro lado, también dentro de los compromisos de la DGOJ incluidos en el Programa de Trabajo de Juego Responsable 2019-2020, nos encontramos con la acción *“2.3.1: Nota técnica sobre la aplicación de medidas para la protección del participante en operadores de juego”*, encuadrada dentro la *“Prioridad 2: Protección del participante”*. Respecto de esta medida hay que señalar que, con fecha de 18 de diciembre de 2019, se ha abierto un periodo de información pública en relación con las *“Indicaciones relativas a la promoción de comportamientos responsables de juego en el entorno de juego online”*, accesible desde la página web de la DGOJ, con cuya aprobación se pretende aprovechar la gran potencialidad que existe en el ámbito del juego remoto para poner en marcha medidas relacionadas con el juego responsable.

Dichas indicaciones se configurarían como un conjunto de actuaciones (contiene 31 medidas) que, en opinión de la DGOJ y más allá de las previsiones normativas específicas vigentes, tendrían que desarrollar los operadores de juego para garantizar razonablemente la gestión responsable del juego y la protección del jugador, incidiendo en determinados grupos de riesgo. Ello con objeto de prevenir la aparición de conductas problemáticas o patológicas en determinados participantes y de minimizar sus efectos, en caso de que se produzcan.



En todo caso, a efectos de conocer adecuadamente el contenido de estas tres medidas recientemente impulsadas, puede consultarse la página web www.ordenacionjuego.es

Más allá de las medidas concretas contenidas en el programa de trabajo, se destaca igualmente la propuesta de afectación parcial de la Tasa por Gestión de las Actividades del Juego a iniciativas y estudios sobre juego responsable, incluida en el Proyecto de Ley de Presupuestos Generales del Estado para el año 2019. Esta medida destinaba un porcentaje (el 25%) de la recaudación derivada de los hechos imposables más cuantiosos de la Tasa por la Gestión de las Actividades de Juego a reforzar los medios materiales, instrumentos e inversiones necesarias para acometer iniciativas de prevención, comunicación, sensibilización, intervención y reparación que faciliten las prácticas de juego responsable y mitiguen los efectos indeseables producidos por una actividad de juego no saludable, así como a la realización de estudios, memorias y trabajos de investigación en la materia. Esta dotación presupuestaria habría permitido abordar de manera estructural, integral y ambiciosa, desde el sector público, todo el elenco de actuaciones relacionadas con la prevención y refuerzo de la sensibilización en el ámbito de juego.

Por último, en relación con medidas regulatorias concretas, cabe señalar que el perfeccionamiento y la adaptación del marco regulatorio vigente para adecuarlo a unas circunstancias cambiantes, es sin duda una de las máximas de este Gobierno y, por ende, del Ministerio de Consumo y del trabajo de la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ), como órgano competente en la materia.

Prueba de ello es la reciente aprobación de la Resolución de 11 de julio de 2019, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se prohíbe ofrecer apuestas sobre eventos que sean protagonizados exclusiva o mayoritariamente por menores de edad.

Además de los cambios regulatorios ya citados, pueden destacarse otras iniciativas relevantes:

- El Anteproyecto de Ley de medidas de prevención y de lucha contra el fraude fiscal, de transposición de diversas Directivas. Los años transcurridos desde la aprobación de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, han permitido tener la trayectoria suficiente como para poder identificar determinadas modificaciones de su articulado que coadyuvarán a la lucha contra el fraude en el entorno de las actividades de juego, en sus diversas manifestaciones. Pues bien, ese elenco de medidas, que amplía las obligaciones de los operadores de juego, fortalece la lucha contra el fraude en este sector, introduce nuevos tipos infractores y apuntala, a nivel regulatorio, la lucha contra la manipulación en las apuestas deportivas, ya ha sido



incorporado a este Anteproyecto de Ley, por lo que se está a la espera de su efectiva reactivación.

- La revisión de las Órdenes Ministeriales que regulan las reglamentaciones básicas de los juegos online. Esta revisión, en la que se lleva tiempo trabajando, está prevista para el año 2020. Con ella, entre otros objetivos, se perseguirá elevar las exigencias en la claridad y profundidad de la información que se le brinda al jugador de su historial de juego, introducir en determinados juegos instrumentos de ordenación de la sesión de juego, como la autolimitación del tiempo y gasto y medidas específicas para determinados juegos.
- La delimitación de la frontera precisa entre el carácter de juegos de azar y los juegos electrónicos, aplicaciones, videojuegos y demás tipologías de ocio usadas por niños y adolescentes que vienen incluyendo elementos próximos al juego de azar, que resultan susceptibles de generar patrones de comportamiento de riesgo similares y que puede resultar conveniente ordenar o regular. En este sentido, la DGOJ ha suscrito recientemente una declaración internacional, junto con otros 16 reguladores de juegos, alertando del problema e instando a un diálogo constructivo y ordenado entre los distintos agentes involucrados de cara a la clarificación de estas prácticas, y participa activamente en las discusiones y trabajos para abordar de manera conjunta y efectiva esta cuestión.

Madrid, 12 de febrero de 2020