



DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Año 2018

XII LEGISLATURA

Núm. 101

Pág. 1

PARA EL ESTUDIO DEL PROBLEMA DE LAS DROGAS

PRESIDENCIA DE LA EXCMA. SRA. D.^a MARÍA DEL CARMEN
QUINTANILLA BARBA

Sesión núm. 11

celebrada el martes 26 de junio de 2018
en el Palacio del Congreso de los Diputados

Página

ORDEN DEL DÍA:

Comparecencias:

- Del señor Lamas Alonso (director técnico de la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados, Fejar), para informar de los objetivos, líneas de trabajo y actividades de dicha Federación en relación con las ludopatías. A petición del Grupo Parlamentario Socialista. (Número de expediente del Congreso de los Diputados 219/000834 y número de expediente del Senado 715/000278) 2
- Del señor Chóliz Montañés (del Consejo Asesor de Juego Responsable), para dar a conocer sus estudios en torno al juego patológico y sus efectos. A petición del Grupo Parlamentario Socialista. (Número de expediente del Congreso de los Diputados 219/000835 y número de expediente del Senado 713/000491) 12
- De la señora Estévez Gutiérrez (profesora titular en el departamento de Psicología de la Universidad de Deusto en Bilbao), para informar del impacto de la publicidad del juego en los jóvenes. A petición del Grupo Parlamentario Socialista. (Número de expediente del Congreso de los Diputados 219/000837 y número de expediente del Senado 713/000493) 24

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 101

26 de junio de 2018

Pág. 2

Se abre la sesión a las diez y cinco minutos de la mañana.

COMPARENCIAS:

- DEL SEÑOR LAMAS ALONSO (DIRECTOR TÉCNICO DE LA FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE JUGADORES DE AZAR REHABILITADOS, FEJAR), PARA INFORMAR DE LOS OBJETIVOS, LÍNEAS DE TRABAJO Y ACTIVIDADES DE DICHA FEDERACIÓN EN RELACIÓN CON LAS LUDOPATÍAS. A PETICIÓN DEL GRUPO PARLAMENTARIO SOCIALISTA. (Número de expediente del Congreso de los Diputados 219/000834 y número de expediente del Senado 715/000278).

La señora **PRESIDENTA**: Buenos días, señorías.

Comenzamos la sesión de la Comisión Mixta para el Estudio del Problema de las Drogas, pero antes de empezar me gustaría que los portavoces o viceportavoces se acercaran un minuto para tomar una decisión rápida de última hora. (**Pausa**).

Señorías, saben que esta mañana tenemos tres comparencias, la primera de las cuales será la del director técnico de la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados, don Juan José Lamas Alonso, al que quiero dar la bienvenida en nombre de todos los grupos parlamentarios y de la Mesa. Es indudable el interés que tienen todos los grupos parlamentarios y esta Mesa en que nos cuente la situación real de aquellas personas jugadoras, pero también enfermas de una adicción como son los juegos de azar, que indiscutiblemente no baja sus niveles, sino que cada día se elevan más. Ustedes están haciendo un gran trabajo. Muchas gracias por su comparencia. Es un honor para todos nosotros tenerle en el seno de la Comisión.

De acuerdo con los portavoces de esta Comisión, vamos a escuchar a don Juan José Lamas por un tiempo aproximado de veinte o treinta minutos y después daremos un tiempo de cortesía —así lo hemos acordado— a don Máximo Enrique Gutiérrez Muélledes, que es el presidente de la Federación, al que también quiero dar las gracias por estar aquí esta mañana para intervenir durante esos cinco minutos.

Tiene la palabra el señor Lamas Alonso, director técnico de la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados.

El señor **LAMAS ALONSO** (director técnico de la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados, Fejar): Muchas gracias, señora presidenta.

Señorías, es un placer y un honor para la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados comparecer ante esta Comisión y aportar no solo más de treinta años de experiencia clínica, sino también perspectivas de futuro y medidas que entendemos que pueden paliar la situación actual de más de un 1 % de la población española, con unos perfiles de prevalencia a la baja en ciertas edades en sectores mucho más vulnerables. Nuestra comparencia va a estar dividida en tres partes. La primera, será la presentación de la federación española. En la segunda nos haremos eco de las reivindicaciones no solo del movimiento asociativo que compone la federación española, sino de todo el movimiento asociativo del Estado español, con más de cincuenta centros y recursos asistenciales implantados en todo el territorio. En la tercera, veremos qué medidas se pueden implantar, por un lado, a efectos asistenciales, de las personas que padecen un trastorno de juego, y, por otro lado, en la sociedad en general, con medidas de prevención y regulación, que también nos parece importante.

Les voy a presentar a la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados. Se formó en el año 1991, a partir de las asociaciones de autoayuda que estaban funcionando en todo el Estado español. El 20 de junio del año 1988 se constituyó la primera asociación de autoayuda en Andalucía, y a partir de ahí van apareciendo, como pilar fundamental y único recurso asistencial hasta ese momento, las asociaciones de autoayuda, derivadas, por un lado, de más de cien profesionales que están trabajando tanto en el aspecto clínico como en el social en nuestras asociaciones y, por otro lado, de las propias familias, que ven que tanto el sistema público de salud como los recursos sociales de las comunidades autónomas y de la Administración central no solo no dan respuesta a su problemática, sino que la ignoran, y a día de hoy podemos manifestar que es una ignorancia intencionada o consentida. Nosotros creemos que en esta ignorancia hay unos intereses económicos, unos *lobbies* de los operadores de juego. En el año 1990, eran operadores presenciales exclusivamente y en el año 2011 se legaliza el juego *online* —nosotros participamos en la Comisión de Economía y Hacienda para la elaboración de la Ley 13/2011 y su posterior regulación—, que es cuando aparecen los *lobbies* internacionales que presionan de una determinada manera en toda la Administración y en toda la

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 101

26 de junio de 2018

Pág. 3

sociedad a nivel de medios de comunicación y que inciden en una percepción social de la actividad del juego exclusivamente desde un punto de vista recaudatorio, impositivo, que no deja ver todas las consecuencias negativas que puede tener la propia actividad.

Siempre nos gusta manifestar que entendemos que el juego es una actividad legal, que no es malo *per se*, pero que otra cosa es la intención, los objetivos que tengamos en la práctica de una actividad. En las conversaciones mantenidas con la Dirección General de Ordenación del Juego y con el Plan Nacional sobre Drogas siempre entendimos—incluso en esta propia Comisión Mixta, si me lo permiten— el aspecto sanitario que puede tener una enfermedad reconocida por la Organización Mundial de la Salud, ante la cual el Estado español, firmante del CIE 10, de la clasificación internacional de enfermedades, hace unas declaraciones muy bonitas en las que reconoce la ludopatía como una enfermedad, pero tengo que decir que a día de hoy esta Comisión se sigue llamando Comisión Mixta para el Estudio de las Drogas y cuando no queda otro remedio se le añade la coletilla de conductas adictivas. Actualmente, el título de la Estrategia del Plan Nacional sobre Drogas, en la que la federación participó, es Estrategia de Drogas y lleva una coletilla por presión, entre otras cosas, del movimiento asociativo y de la propia federación española, en la que se cuelan de rondón las conductas adictivas. Es cierto que cuando alguien presenta esta problemática en números, en cifras, en coste sanitario, social, a nivel laboral, escolar, de absentismo, tanto el Poder Legislativo como el Poder Ejecutivo y las comunidades autónomas reconocen una prevalencia o un problema, sobre todo si uno apela a la sensibilidad de los legisladores y del Poder Ejecutivo en el aspecto de los menores. Pero eso después no se traslada a efectos prácticos, porque quiero recordar que el movimiento asociativo está soportando toda la labor asistencial de la ludopatía. En el tratamiento de conductas adictivas, en concreto en el juego patológico, las cifras que están dando el Ministerio de Sanidad y los servicios autonómicos de salud son insignificantes. Cuando las asociaciones que componen Fejar, los centros de tratamiento que tienen estructuras distintas según la comunidad autónoma—después hablaré de la importancia de la unificación de regulaciones entre las competencias de la Administración Central y las autonómicas o incluso locales— presentan las cifras de pacientes tratados nominalmente en las diferentes asociaciones de las distintas comunidades autónomas, se observa que hay una negación y un interés en ocultar dichas cifras.

Los estudios—ustedes los conocen— realizados por la Dirección General de Ordenación del Juego y alguna encuesta hecha por una universidad, por el Instituto Carlos III o por la Fundación Codere, marcan una prevalencia del 0,3 o del 0,9%. Aquí es donde empezamos a discutir las primeras cifras y las primeras valoraciones de la prevalencia de una enfermedad. Si yo me planteo realizar un estudio epidemiológico en una población en general, el mecanismo del tipo de encuesta que realice se va a acercar al objetivo inicial de prevalencia que podría tener. Estamos hablando del 1% de la población con un trastorno de juego diagnosticado, vuelvo a repetir, desde hace más de veinte años, elaborado con protocolos de tratamiento por parte de las asociaciones que llevan a cabo su labor, que tienen una validación a nivel psicométrico—no estoy siguiendo la presentación, pero al tenerla sus señorías en PDF pueden consultarla en cualquier momento; si no, en el turno de preguntas podríamos hacer aclaraciones—. Los centros de tratamiento que componen la federación española tienen no solo un protocolo teórico con una secuencia determinada, sino una validación psicométrica basada en instrumentos de medida que son internacionales, reconocidos por la Organización Mundial de la Salud y por la APA, la Asociación de Psiquiatría Americana, que marcan unos criterios de diagnóstico en el DSM-5. Quiero recordar que por primera vez en el DSM-5 se reconoce el juego patológico como una adicción, a diferencia de los DSM-4-R y anteriores que marcaban el juego patológico como un trastorno del control de los impulsos, con lo que evitaban la compulsión y el concepto de adicción, que implica un tratamiento posterior y equiparaban el juego patológico a la cleptomanía o a la piromanía, con lo cual la percepción dentro del Sistema Nacional de Salud era totalmente distinta, porque se derivaba a los jugadores patológicos a las unidades de salud mental, a un tratamiento psiquiátrico basado en tranquilizantes y anticomulsivos que el único resultado que daba era de adormecimiento de la adicción, pero sin evitar la exposición a la percepción social que tiene el juego, por lo que producía una reiteración de las propias recaídas. No me voy a extender mucho más en la parte asistencial. Estaremos encantados de ofrecerles cualquier información, aparte de la incluida en la página web de la federación.

Quiero pasar al segundo aspecto que me parece importante, que es la situación actual del juego de azar en el Estado español. Posteriormente a la elaboración de la Ley 13/2011, se hizo la regulación por el Ministerio de Hacienda y de la Dirección General de Ordenación del Juego, en la que tengo que confesar que la federación española hizo aportaciones en todo tipo de juegos, tanto póker como casinos y bingos,

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 101

26 de junio de 2018

Pág. 4

y en la que incluso ofrecimos los instrumentos de medida y de prevención que se podían implementar en la operativa *online* para detectar conductas de riesgo. Todo el apartado de juego *online* nos ofrece una mayor garantía en tres aspectos. Primero, en la autorización, en el registro de entrada. Supongo que sus señorías conocen el registro de interdicciones que funciona no solo dentro del apartado *online*, sino a nivel estatal en la Dirección General de Ordenación del Juego y en cada autonomía, donde esté instalado el servicio de juego, que normalmente es en Economía y Hacienda. En la operativa *online*, este registro tiene una validación en menos de cuatro segundos en dos aspectos fundamentales: primero, con el padrón de habitantes, con el que verificamos que la persona que está intentando registrarse en una página *online* no es menor de edad, sino que es mayor de edad; segundo, con el propio registro de interdicciones por si esa persona estuviera autoprobibida. Esto que, en principio, consideramos básico —después veremos en la parte presencial cómo realmente aquí hay un desmán, aunque sea la propia operativa telemática—, queda a expensas de que la persona que esté introduciendo su DNI sea la que dice que es. Los operadores dicen que no hay menores jugando *online*, y está claro, porque un menor, para empezar, no introduce su DNI, si es que lo tiene, sino que va a utilizar el de su padre, el de su hermano mayor o el de un amigo mayor de edad. ¿Es responsabilidad del operador? Claramente no. ¿Es responsabilidad de la Administración? Nosotros entendemos que sí, que en parte es responsable; habrá que establecer filtros de control para garantizar que no se pueda dar una suplantación de personalidad. ¿Es responsabilidad del padre del menor y del propio menor? También, eso no se puede negar.

Ante este tipo de situaciones, tanto las comunidades autónomas como la Dirección General de Ordenación del Juego dicen que los menores no juegan en el Estado español, y el parámetro que marcan es porque no hay denuncias. Dicen que si jugaran habría denuncias. Esta manifestación realizada por el subdirector de la Dirección General de Ordenación del Juego en un congreso de Fejar tuvo una respuesta automática por parte de la propia federación que entendía que los que tienen accidentes de tráfico no van a denunciar a la Dirección General de Tráfico que llevaban exceso de velocidad. Ese ítem, ese parámetro con el que se mide tampoco es tan objetivo. Nosotros tenemos constancia de menores jugando, tanto *online* como en apuestas deportivas vía telemática pero en el terreno presencial. También hay noticias de la aparición en prensa hace una semana en Navarra, en Andalucía, en Murcia, etcétera. ¿En qué situación se da esto? Imagino que sus señorías también tienen noticias sobre la proliferación de salas de apuestas en la Comunidad de Madrid, que algunas informaciones cifran en un 140 %, y sintomáticamente en barrios marginales no en el centro de la comunidad. Les podría hablar de la Comunidad de Murcia, que es una de las primeras de Europa en instalación de salones deportivos, de la Comunidad de Extremadura, de la Comunidad de Galicia, de la que vengo, etcétera.

¿A qué nos enfrentamos? Por un lado, a que los propios operadores están estableciendo mecanismos de colaboración entre ellos para implementar, no digo un monopolio, pero sí cuatro o cinco operadores con alianzas entre ellos, proliferando los salones de apuestas deportivas, que son de competencia autonómica. Aquí entro en el debate que también quería suscitar. En estos momentos no podemos enfrentarnos a diecisiete legislaciones totalmente distintas y a una legislación estatal que no se impone sobre las autonómicas, y hablando sinceramente les diré que las legislaciones autonómicas se imponen a la estatal. La actividad de juego vista, como se está viendo, solo con un afán recaudatorio, impositivo, obliga a que cada comunidad autónoma, y si siguiéramos para abajo también cada entidad local, busque mecanismos de financiación. Es cierto que el reparto del juego *online*, que es competencia del Estado, ofrece un mecanismo de derivación presupuestaria a las comunidades autónomas, pero las deja con la iniciativa de poder programar su propia legislación y su propia recaudación. Creemos que lo mínimo que se debe lograr es una unificación de todas las legislaciones en pro de la salud. No entendemos muy bien que sigamos batallando con el Ministerio de Hacienda para un problema de salud y que, en cambio, el Ministerio de Sanidad y las consejerías de Sanidad de las comunidades autónomas tengan criterios diferentes y sean capaces de derivar a salud mental, al Plan Nacional sobre Drogas, al médico de cabecera o a unidades específicas de tratamiento, como sucede en la Comunidad Valenciana o en otras.

El espectro de los centros de tratamiento que tiene Fejar va desde convenios con centros ambulatorios para el tratamiento de conductas adictivas en Andalucía hasta con la Asociación de Autoayuda, integrada dentro de bienestar social. Creemos que tiene que haber un reconocimiento, después de un estudio, de una validación, de una fiscalización de los tratamientos que pueda hacer la federación, y una colaboración. No pretendemos detectar el ámbito asistencial de las conductas adictivas, siempre y cuando algo que está integrado en la cartera de servicios de salud, como es la ludopatía, sea afrontado de una manera racional y eficaz dentro del Sistema Nacional de Salud. El presidente de la federación lo dice muchas veces: Nos

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 101

26 de junio de 2018

Pág. 5

gustaría llegar a ser como las asociaciones de familiares de enfermos de Alzheimer y ofrecer apoyo, seguimiento, no solo a los afectados, sino a los familiares. En estos momentos no tenemos más remedio, con los pocos recursos que tenemos, que centrar nuestra actividad en la parte asistencial, no solo de los afectados, sino también de sus familiares. A eso creemos que se debe ir, pero de manera concreta, ejecutiva, no con meras declaraciones de intenciones de tratamientos paternalistas, que es lo que sufrimos hasta ahora el colectivo de jugadores patológicos, es decir, que como tenemos una enfermedad nos tiene que tratar el psiquiatra más renombrado del mundo mundial, pero no podemos tener voz. Esa es una de las exigencias que tiene la unificación: que se pueda dar un tratamiento eficaz, validado.

Por otro lado, queremos hacer una aportación a lo que significan el juego responsable y las políticas de juego. No se puedan hacer las mismas políticas de juego para personas que tienen un problema médico y para la sociedad en general. Estos días se maneja un concepto muy manido, que es el de juego responsable. Señores, los enfermos no pueden realizar juego responsable. Las políticas de juego responsable no van encaminadas a las personas que ya están afectadas por una enfermedad, en todo caso, serán para la sociedad en general, buscando una normalización del juego. Una vez que desechamos el juego responsable y que entendemos que este podría estar en el Ministerio de Hacienda, pero no en el de Sanidad, en el de Educación, en bienestar social o en Igualdad, podremos hacer políticas de juego responsable.

La perspectiva de género en la parte asistencial la tenemos contemplada, y no solo eso, sino que nos tiene preocupadísimos. Fejar elabora este año, con la colaboración del Plan Nacional sobre Drogas, una guía específica para el tratamiento de mujeres y de jóvenes con trastorno de juego. ¿Por qué? Porque en nuestros centros de tratamiento no aparece ni el 0,10% de las mujeres afectadas por ludopatía, y no lo hacen porque estas mujeres afectadas por trastorno de juego están discriminadas doblemente: primero, por ser mujeres y, segundo, por ser ludópatas. Y eso realmente es sangrante porque después de veinticinco años de tratamiento de la ludopatía, nosotros comprobamos que no avanzamos nada socialmente, que en los propios centros de tratamiento después de desprenderse de su machismo, su vanidad y su egoísmo, los técnicos que trabajamos con las personas enfermas no fuimos capaces de contrarrestar todo el mensaje de culpabilidad, de abandono de sus responsabilidades familiares, de las mujeres; incluso cuando llegaron a nuestro centro de tratamiento no fuimos capaces de retenerlas para completarlo, y se produce un índice de abandono que triplica el de los pacientes masculinos. Bien, pensamos que sería importante introducir en el juego responsable una perspectiva de género, al igual que una perspectiva de generación porque no podemos hacer el mismo juego responsable para adultos de cincuenta años, que juegan al póker, al bingo o a las máquinas tragaperras, que para adolescentes de diecisiete, dieciocho o diecinueve años que juegan vía telemática. Es decir, tenemos que establecer varios caminos dentro de las políticas de prevención o sensibilización. Unas políticas de prevención o sensibilización a las que la Administración tanto estatal como autonómica se niega. Creo que una de mis compañeras que comparece más tarde va a hacer un desarrollo más exhaustivo sobre la publicidad, pero solo quiero acotar una cosa; en estos momentos ante una proliferación de la publicidad indiscriminada y con el aparcamiento del real decreto sobre publicidad del juego, después de cinco años de sucesivas revisiones y alegaciones y que nadie fuera capaz de sacarlo adelante, el último borrador establece una política en la que se claudica ante los medios de comunicación y los operadores de juego, y no se hace un estricto cumplimiento por lo menos de una labor profiláctica o preventiva delante de la sociedad. En ese sentido la federación española sueña con ver algún día un programa de televisión en el que se realice una labor preventiva, como sucede con el tabaco o con el alcohol. Sabemos que nos va a costar, sabemos que tenemos muchos enemigos enfrente, pero por ahora no nos pueden quitar el derecho a soñar y a pelear por esos sueños.

En la parte de juego responsable entendemos, señorías, que el juego no es malo, pero hace un año en una comparecencia pública me permití la licencia de decir que en estos momentos el juego podría llegar a ser el opio del pueblo y no es porque sea marxista. La utilización que se está haciendo de una actividad económica, legal, regulada, fiscalizada, y la intención que se está trasladando a la sociedad es realmente que el juego adormece, que el juego evita conflictos sociales. Como les comentaba antes, la instalación de salones de apuestas en barrios marginales de la Comunidad de Madrid obedece a un adormecimiento de toda la problemática que soportan esos barrios. Y está funcionando, es decir, es una política que funciona. Esta noche en el canal *Cuatro* de televisión ha habido un programa sobre la lotería ilegal en Cádiz, hora y media sobre La Paloma, La Blanca, las diferentes loterías ilegales y la OID. Hemos visto toda una exposición de cómo desde hace más de treinta años funciona una lotería

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 101

26 de junio de 2018

Pág. 6

ilegal, con la que se explota económicamente básicamente a mujeres sin darles de alta, y cuatro familias de Cádiz obtienen una recaudación de 90 000 euros a la semana sin pagar impuestos de ningún tipo. Nosotros queremos que todo el juego sea legal, regulado y normalizado. Volviendo un poco atrás, la Dirección General de Ordenación del Juego nos garantiza que por lo menos en el juego *online* tenemos una monitorización automática de todas las partidas que se están jugando, pero en el bar de mi pueblo en Galicia se pretende que su dueño sea responsable de que no entre ningún menor, se enfrente a un menor y le pida el carné de identidad, con lo cual en Galicia la instalación de máquinas de apuestas deportivas dentro de los bares implica dar licencia para jugar a todo el mundo, tanto en casos de autoprohibición como a menores.

Quedo a expensas de sus preguntas y en el posterior diálogo tanto el presidente de la federación como yo mismo podremos ampliar cualquier duda que les surja. Muchas gracias por su atención.

La señora **PRESIDENTA**: Muchísimas gracias, señor Lamas. Su intervención ha sido tremendamente interesante, pero sobre todo valiente. Siga soñando porque muchos soñamos hace muchos años, y algunos de los sueños que hemos tenido a lo largo de la vida se van cumpliendo poco a poco. Por lo tanto, siga soñando porque su voz, la voz de la federación, es muy importante para que tomemos notas los parlamentarios, pero también para que tome nota la sociedad ante el drama de cómo los menores cada día se van incorporando a los juegos de azar, sin ningún tipo de control y con una permisividad tremenda, en una sociedad que mira para otro lado. Por lo tanto, es importante seguir soñando porque los sueños se cumplen a lo largo de la vida.

Ya sabe usted que su comparecencia ha sido solicitada por el Grupo Parlamentario Socialista. Por tanto, tiene la palabra la portavoz de dicho grupo, la señora Flórez.

La señora **FLÓREZ RODRÍGUEZ**: Buenos días, señor Lamas, bienvenido a esta Comisión, donde por primera vez comparecen en esta legislatura, aunque no es la primera ocasión que Fejar acude a las Cortes Generales para participar o colaborar en el ámbito de la prevención de las ludopatías. Gracias por su extensa, completa y valiente exposición sobre la adicción al juego y, en nombre del Grupo Parlamentario Socialista, quiero darles la enhorabuena por la labor realizada durante estos treinta años trabajando por los jugadores y las jugadoras, por su entorno social y también por sus familiares.

Vemos que a partir de los objetivos de la asociación son muchos los ámbitos de actuación y las labores que realizan, ¿con qué recursos cuentan para ello? Usted ha dicho que los pocos recursos que tienen los dedican mayoritariamente a la asistencia. Nos gustaría que nos hablara un poco tanto de recursos humanos —de personal especializado— como de recursos económicos, de cuál ha sido la evolución de estos años, la implicación del sector público y privado y de la responsabilidad social, si la ha habido, por parte de las empresas y los operadores del sector por las consecuencias del juego patológico. Usted nos ha hablado del tratamiento, el juego se considera una actividad económica y como tal se valora, pero son importantes los costes sociales y sanitarios, ¿tiene datos al respecto? En cuanto a los estudios epidemiológicos, tenemos una encuesta de 2017, pero desde su punto de vista estos estudios son insuficientes o no arrojan los datos necesarios. Me gustaría que hiciese una valoración sobre los estudios disponibles, si cree necesario elaborar otros nuevos o con otra serie de variables.

Por otra parte, Fejar es miembro del Consejo Asesor de Juego Responsable, y quisiera saber en qué medida podemos hablar de juego responsable, dónde está la barrera de lo responsable y de lo no responsable y qué mecanismos tenemos de detección los propios usuarios o sus familiares para saber que estamos en riesgo y ante un problema de juego que puede conducir a una patología. Le pregunto si existe algún código que favorezca estas prácticas de juego responsable, si se respeta; en fin, qué herramientas tenemos para este juego responsable.

Como usted bien ha dicho, en las dos siguientes comparecencias vamos a hablar de los menores. Me gustaría desarrollar más el tema de la perspectiva de género en el tratamiento de la ludopatía porque, efectivamente, según los datos de que disponemos, las mujeres jugamos menos, hay datos menores de prevalencia en el juego, pero parece ser que esos datos no son todo lo fiables que deberían ser, puesto que se está convirtiendo en una actividad habitual para las mujeres y podríamos estar jugando con la misma frecuencia que los hombres. Por otro lado, dada la tradicional mayor prevalencia del juego en los hombres, la mayor parte de la investigación y el tratamiento se enfocan siempre hacia la perspectiva masculina, que ha sesgado de manera consciente y recurrente el conocimiento sobre el juego en mujeres. Usted ha mencionado la guía que están elaborando, y me gustaría que nos hablase un poco de la

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 101

26 de junio de 2018

Pág. 7

perspectiva de género en el tratamiento no solamente de la ludopatía, sino de otras adicciones comportamentales en las que ustedes trabajan.

Muchísimas gracias por su comparecencia.

La señora **PRESIDENTA**: Muchísimas gracias, señora Flórez.

Por el Grupo Parlamentario Ciudadanos, tiene la palabra la señora Julià.

La señora **JULIÀ JULIÀ**: Muchas gracias, señora presidenta.

Quiero agradecer a Fejar la labor que está realizando desde 1991 y me gustaría preguntar e insistir sobre algunas de las cosas que nos ha comentado. Ha mencionado la necesidad de cambiar la legislación, una legislación común de ámbito estatal, y también de un tratamiento eficiente, eficaz con los pacientes, y sobre todo que se dé en todas las partes de España por igual, que no dependa de dónde vivas, sino realmente del problema médico que tengas. Nosotros hemos presentado algunas PNL sobre ludopatía en las que hemos pedido el control de horarios, de la publicidad, evitar su publicidad en sitios donde acuden los menores, como pueden ser los eventos deportivos, prohibir las promociones porque muchas de las asociaciones con las que hemos estado nos dicen que incitan más al juego que solucionar otro tipo de cosas.

En su intervención ha comentado lo que piensan más o menos sobre las preguntas que le voy a hacer, pero me gustaría que nos diera una pincelada sobre algunos aspectos para que, de cara a la sociedad, quedaran más patentes. Quisiera saber exactamente qué deficiencias han detectado en el sistema nacional de seguridad y qué soluciones propondrían, también qué limitaciones de acceso hay al servicio de tratamiento para personas con problemas de adicción al juego, sean hombres o mujeres, e igualmente qué soluciones propondrían. Por otro lado, nos lo ha comentado ya, pero insisto en qué valoración hacen ustedes de la regulación existente. Por lo que hemos leído de toda su historia, que es bastante amplia, abogan por la prevención en los juegos relacionados con las nuevas tecnologías, pero usted qué propondría, ¿una regulación seria y más amplia, de ámbito nacional, y que las comunidades autónomas tuvieran un mínimo al que acogerse, por ejemplo? ¿Qué medidas de acceso a las webs de juego establecería a fin de limitar el acceso a menores o a personas con problemas de ludopatía, con problemas de suplantación de identidad, etcétera? ¿Qué medidas podríamos adoptar? Sé que las ha comentado, pero quisiera que nos dijese qué necesitaríamos cambiar para mejorar este problema que realmente es de salud pública.

Muchísimas gracias.

La señora **PRESIDENTA**: Muchísimas gracias, señora Julià.

Por el Grupo Parlamentario Confederal Unidos Podemos-En Comú Podem-En Marea, tiene la palabra su portavoz, la señora Palencia.

La señora **PALENCIA GARCÍA**: Muchas gracias, señora presidenta.

Muchísimas gracias, señor Lamas, por su presencia, pero sobre todo quiero felicitar a Fejar por el trabajo que, aunque ha explicado someramente en su exposición, nos ha mostrado muchísimas cosas y sobre todo las muchísimas carencias que tiene el sistema. Todo ese trabajo que han venido haciendo habla muy bien de ustedes, pero habla muy mal de los servicios públicos y de los responsables institucionales que han dejado durante años y años en un abandono asistencial y sin la debida prevención un problema de salud. Se ha referido a la Ley 13/2011, de Regulación del Juego, y hace siete años nos encontrábamos con otros problemas, pero no con la preocupación creciente hoy en día por el juego *online*. Ya que hoy comparece ante el Poder Legislativo y en ese aspecto podemos colaborar, me gustaría preguntarle qué cambios legislativos propondría la federación en concreto sobre el juego *online* y también sobre la publicidad. Nuestro grupo presentó en esta Comisión una PNL para que toda la publicidad del juego se regulara exactamente igual que la publicidad sobre alcohol y tabaco, entendiéndolo que efectivamente no son ilegales y que un consumo responsable y adulto es legítimo, pero no es inocuo, igual que la actividad del juego, como usted muy bien ha explicado, para mucha gente no es inocua. Esta PNL fue rechazada aquí. Le pregunto si usted cree que estos cambios legislativos serían suficientes o se quedarían cortos y deberían ir más allá.

También quería preguntarle por el Observatorio del Juego, que realiza los estudios de prevalencia y depende del Ministerio de Hacienda. Efectivamente, parece que un órgano cuya función es recaudatoria no tiene mucho sentido que elabore estudios sobre prevalencia en los que basar la prevención de un

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 101

26 de junio de 2018

Pág. 8

problema de salud. Nosotros ya hemos registrado una proposición que se debatirá cuando corresponda en esta Comisión, para que este observatorio pase a formar parte de instituciones sanitarias. Querría saber su opinión al respecto. Aplaudo incluir esa perspectiva de género porque cuando una visita y pregunta en centros de ludopatía, se encuentra con ese papel de la mujer siempre acompañadora del hombre. La mujer se acerca a los servicios de tratamiento de adicciones siempre acompañando al hombre; no se habla de esa mujer que acompaña a la mujer o de ese hombre que acompaña a la mujer ludópata, y sabemos que es un problema que sin acompañamiento muchas veces no emerge. No sé si aparte de esa guía que seguramente sea importantísima, podríamos actuar desde un punto de vista legislativo sobre este tema.

Por último, usted ha hablado de las máquinas de apuestas en los bares. Yo también he observado en otros países cómo ponen avisos bastante llamativos en las máquinas tragaperras —en el nuestro no, por desgracia— y algún tipo de mecanismo de control de acceso. ¿Cree que esto sería necesario aquí o de qué manera habría que hacerlo? Para terminar le diré que sus objetivos no pueden ser sueños, sino una obligación para los responsables institucionales. Desde luego en nuestro grupo parlamentario vamos a trabajar para que así sea.

Muchísimas gracias.

La señora **PRESIDENTA**: Muchísimas gracias, señora Palencia.

Tiene la palabra nuestro compareciente para contestar a todos los grupos. Perdón, perdón, el compareciente está más atento que yo misma. Perdón, tiene la palabra la portavoz del Grupo Parlamentario Popular, la señora Aragón.

La señora **ARAGÓN AMUNÁRRIZ**: No hay nada que perdonar, muchísimas gracias.

Bienvenido, señor Lamas, a esta Comisión. Me sumo a las felicitaciones del resto de los grupos políticos por la labor tan magnífica y, a veces, tan poco conocida que están realizando desde hace tantos años. Nos encontramos ante un reto porque la ludopatía es un problema que no ha emergido anteayer, es algo antiguo y conocidísimo. Yo como médico de atención primaria en un medio rural desde siempre he visto acudir a consulta habitualmente a hombres, entonces las mujeres no acudían, acompañadas muchas veces por sus familiares. Es un problema que yo no creo que haya estado desatendido, sino mal atendido en muchas ocasiones por desconocimiento y por no disponer de los instrumentos necesarios, que es en lo que creo que debemos trabajar. Esto ha existido siempre, pero ha habido una revolución social y ahora hay algo especialmente preocupante; antes desgraciadamente el ludópata estaba muy estigmatizado, en los medios pequeños todo el mundo conocía al señor —señoras menos, que efectivamente eran doblemente discriminadas siempre— que acudía a las máquinas tragaperras, que es lo que había antes y poco más se conocía. Pero hoy estamos en un mundo donde las tecnologías lógicamente son un signo de prosperidad y desarrollo, pero por otro lado tienen una parte oculta que está haciendo mucho daño a algunos sectores de la sociedad. Efectivamente, ya no existe esa estigmatización y es fácil para todo el mundo acceder al juego *online* y llegar a tener serios problemas. He leído publicaciones suyas y señalan que más de un 20 % de los menores conocen el juego y han apostado alguna vez. Quería que matizara en qué márgenes se mueven estos menores. También quería preguntarle cómo podemos atacar la suplantación de la personalidad, que sabemos que existe y es algo preocupante. En la ponencia que hemos tenido sobre consumo de alcohol por menores también comentamos que un adulto iba a comprar la botella de alcohol para dársela a un menor. En este caso cómo podemos atajar eso.

Sin duda alguna un tema importante, que ya se ha hablado en muchas otras ocasiones y dentro de otros problemas de salud, es el de las distintas leyes autonómicas. ¿Cree usted posible una unificación de todas esas leyes autonómicas? ¿Cómo podríamos colaborar —sé que ustedes lo están haciendo— para llegar a aunar criterios junto con el Sistema Nacional de Salud? Por otra parte, es una pregunta que ya le ha formulado algún otro interviniente, ustedes son un movimiento asociativo que soporta la mayor parte de las terapias de los ludópatas. ¿Tienen algún tipo de convenio con administraciones públicas, cómo funcionan, tienen fácil accesibilidad o habría que colaborar de alguna manera para una mayor coordinación?

La publicidad lógicamente es importante y trascendental. Además, todos los anuncios son llamativos, bonitos, porque para eso está hecha la publicidad, pero tenemos que reconocer que precisamente los anuncios sobre juegos son muy atractivos, muchas veces por el mensaje que contienen y por los personajes que cada día vemos aparecer en los anuncios de juegos *online*. Esto es algo que nos gustaría que desarrollara un poco más. En la documentación que nos han aportado se refieren a las llamadas por

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 101

26 de junio de 2018

Pág. 9

frangas de edad. Supongo que son llamadas al número que ustedes tienen y parece ser que los que más llaman son la franja de edad de dieciocho a veinticinco años, y los que menos llaman son los más mayores y las mujeres. Es algo lógico, aquella persona que ya está muy integrada en la ludopatía será más difícil que dé ese paso adelante. He visto un video precioso, Si tú, yo o si yo, tú, donde ustedes hablan de cómo realizan su trabajo y cómo deben actuar las familias. Es un reto importante porque las familias lógicamente se encuentran ante un problema muy grande no solo por la ludopatía o la enfermedad que tiene su ser querido, sino muchas veces por problemas económicos y de ruptura familiar. Me gustaría que desarrollara un poco más de qué forma se puede trabajar con las familias, cómo trabajan ustedes en esa colaboración tan importante que es Si tú, yo. A nuestro grupo solo le queda darles las gracias, aquí estamos para colaborar y si ustedes, nosotros, que creo que es nuestra obligación.

Muchísimas gracias.

La señora **PRESIDENTA**: Muchísimas gracias, señora Aragón.

Ahora sí, sin ningún olvido, tiene la palabra el compareciente de Fejar.

El señor **LAMAS ALONSO** (director técnico de la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados, Fejar): Muchas gracias, señorías, por sus aportaciones que la verdad es que ilustran un poco las carencias que podemos tener de una visión totalmente diferente. Intentaré agrupar todas las preguntas para contestar a sus señorías. En primer lugar, en cuanto a los recursos de las asociaciones para realizar su función, como les comentaba, cada asociación según el ámbito autonómico está integrada a efectos de relación con la Administración de una determinada manera. Entonces, podríamos hablar de varios modelos. Les comentaba el de Andalucía, donde se establecen convenios para centros de tratamiento ambulatorio para una conducta adictiva. Y por citar el polo opuesto pondría el caso de la Comunidad de Madrid, donde la federación tiene una relación nula con la comunidad autónoma y se la reconoce como parte del movimiento asociativo, sociológico o ciudadano, no con una especificidad clínica, ni siquiera como una atención con profesionales. Estos serían los dos polos y ahí nos moveríamos. Respecto a la federación autonómica, creo que dentro de la presentación hay una gráfica en la que hablamos de los recursos con los que cuenta la federación. Desde el año 2012 contamos con una subvención para programas concretos, en los que está integrado el Protocolo de tratamiento para el juego *online*, el Manual de juego responsable, las guías clínicas que realizamos este año con el Plan Nacional sobre Drogas y otras Conductas Adictivas, que por ser muy concreto y muy claro se reduce a 60 000 euros al año para todo este tipo de programas. Desde el año 2013, después de mucho pelear, contamos también con una subvención que año tras año va aumentando quinientos euros —si no, el presidente me lo dirá— del concepto correspondiente del IRPF en la declaración de la renta, que en estos momentos está en 40 000 euros, que es lo que nos garantiza un poco la celebración no solo del congreso, sino toda la parte de sensibilización con el Día Nacional sin Juego y la parte de prevención que podemos añadir a los programas subvencionados por el Plan Nacional sobre Drogas. Esto es irrisorio si pensamos en el volumen de afectados y en toda la labor que están realizando las asociaciones. Fejar compensa un poco la insuficiencia de los recursos económicos que pueda tener cada asociación con estas subvenciones y con los fondos propios de la federación, que provienen —hay que decirlo— de una parte a la que se ha referido su señoría al preguntarme por la responsabilidad corporativa que puedan tener los operadores tanto públicos como privados, que en estos momentos colaboran —yo diría que para lavar la conciencia— con la federación española para el establecimiento tanto de manuales como de medidas concretas sobre juego responsable. Podría hablar de un operador público, como es la Organización Nacional de Ciegos, o de operadores privados tanto nacionales como internacionales, pero digamos que no integrados dentro de una política de responsabilidad civil o de apoyo al juego responsable, sino con una intención de acallar las propias manifestaciones o las reacciones viscerales que tienen las asociaciones de jugadores o, incluso, los propios usuarios.

Bien es cierto que cuando hablo de responsabilidad civil o de responsabilidad social podríamos hablar de aquello por lo que también me preguntaban; es decir, qué medidas pueden establecer los propios operadores para controlar el acceso tanto de menores como de autoprohibidos dentro de su plataforma. Para establecer un mecanismo de acceso en lo que parece más imposible, que es la máquina tragaperras o tipo B, si hace veinticinco años un sistema de homologación que no permitiera el acceso a un menor o que estableciera un control concreto y real sobre ese dispositivo de juego costaba veinticinco euros, y los operadores presenciales de juego decían que después de todos los impuestos no podían soportar ese coste; en estos momentos hay sistemas validados por menos de un euro y se puede contar con un

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 101

26 de junio de 2018

Pág. 10

sistema de acceso a un terminal físico dentro de un establecimiento de hostelería. Esto quiere decir que los operadores no están por la labor de evitar un caudal de gente que realmente soporta un caudal de gasto. Resulta muy simpático cuando las asociaciones comentan que más del 40% de la recaudación que pueda tener cualquier dispositivo de juego está soportado por un número pequeño de personas, que, coincidentemente, son personas que acaban en tratamiento por un trastorno de juego. Es bastante irrisorio —y sigo siendo soñador, señora presidenta— pensar que el dueño de un bar no deje entrar a una persona que normalmente viene gastando el 60 o el 70% de su recaudación. Lo lógico no solo es que le deje entrar, sino que incluso le invite a un café.

Por otro lado, tampoco es tan extraño ver esto en las salas de juego y en los salones de apuestas, que visitan nuestros adolescentes y no tienen un control de acceso acorde, porque aquí quien no es gato es ratón, es decir, la comunidad autónoma establece determinadas normas para un salón de apuestas, con una distancia mínima, una ubicación mínima y un control de acceso, pero se permite a los operadores de juego poner un establecimiento de hostelería dentro de su propio salón. Les invito a comprobarlo en el primer salón de apuestas que veamos al salir de aquí: nos vamos a encontrar con que a la entrada de ese salón de apuestas hay una cafetería y después lo que ellos llaman un registro de admisión —si existe la obligación de presentar el DNI, según la comunidad autónoma—. Por tanto, si entro en la cafetería no me van a pedir el DNI y en cualquier momento puedo pasar al otro lado.

Paseando en cualquier ciudad un sábado por la tarde, —permítanme la licencia de hablar de mi tierra—, si, por ejemplo, se está viendo un partido Celta-Depor y vamos por los salones de apuestas de Vigo, vamos a encontrar pandillas de chavales entre dieciséis y veinte años aproximadamente que están consumiendo una coca-cola allí, es decir, sin un consumo tóxico, por lo menos visiblemente —solo están tomando un refresco, un agua—, y permanecen en el salón de juego durante dos o tres horas. Bien, allí la coca-cola es más barata, la pantalla es de 540 pulgadas, hay aire acondicionado, las camareras son chicas muy jóvenes y los atienden muy bien, y hay un afecto socializador. Por ejemplo, antes de ir al instituto y a la facultad, yo paraba en un salón de futbolines. No me he convertido en un adicto a los futbolines, pero, claramente, la manera que yo tenía de relacionarme a los dieciséis, diecisiete años era en un salón de ping pong o de futbolines, en el que permanecíamos mucho tiempo. Ahora mismo es igual en un salón de apuestas *online*, donde hay una serie de estímulos e invitaciones. No se puede evitar que cualquiera de estos chicos acceda a la sala y realice una apuesta. Siempre cuento lo mismo: el problema no es realizar una apuesta sobre el Celta-Depor que estamos viendo y que sirve para hacer un chascarrillo sobre que uno no sabe nada de fútbol y todas esas cosas. El problema es cuando esa persona se levanta varias veces y comprobamos que está apostando por una carrera de galgos en Australia, cuando no conoce nada de galgos y no sabe si está grabada la carrera. Está apostando porque tiene un pantallón enorme en la propia terminal de apuestas deportivas que le dice que la probabilidad de premio es de 1 a 500, mientras que por acertar en el Depor-Celta le van a pagar 2 por 1. La carrera de galgos, la tercera división, los partidos de tenis, no los de Nadal, sino los que están en un ranking inferior, ofrecen probabilidad de premio. En ese sentido, acaba de salir una noticia sobre apuestas deportivas a través de China sobre partidos de segunda B y tercera regional.

Esto lo digo referido a qué tipo de medidas estamos haciendo y cuáles se pueden proponer. Es evidente toda la publicidad agresiva, toda la política sobre *marketing*, llámese bonos, promociones a horas intempestivas —digamos que habría que hacerlo más transversal— o microcréditos a las dos de la mañana, sin ningún tipo de fiscalización; se está potenciando que en un momento compulsivo se tenga acceso a un crédito de 300 euros en cinco minutos, sin ningún tipo de fiscalización y con unos intereses abusivos. Y a lo mejor también habría que pensar que el *Telediario* de las nueve de la noche no termine, como noticia de interés general, con el número del cupón de la ONCE, los de la bonoloto y el de la lotería. Claro, nos asustamos mucho cuando Rafa Nadal potencia PokerStars, pero no pensamos en la agresividad *per se* y asentada de los anuncios de loterías o de la ONCE, con afán benéfico social, acerca de los que todos los días nos repiten y nos machacan que son anuncios de interés general, y, por tanto, no están regulados y sí exentos sobre todo tipo de prácticas de juego responsable, porque parece ser que el propio Estado, Loterías del Estado, y la ONCE, como operador público, tienen licencia para matar. Hay que cuidar a los niños de San Ildefonso y hay que proteger toda la labor social que hace la ONCE con sus afiliados. Pero esto lo digo solo como comentario. Fejar tiene un convenio de colaboración con la ONCE, pero eso no nos va a callar, porque la ONCE en ese momento está estableciendo un canal externo de ventas, no está ayudando a ninguna persona afectada, está pagando

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 101

26 de junio de 2018

Pág. 11

al de la gasolinera o al del kiosco que vende los cupones, sin ningún tipo de control y sin ningún tipo de protección.

Muchas gracias, señora presidenta.

La señora **PRESIDENTA**: Muchas gracias, señor Lamas, por su intervención. Ha sido muy interesante escucharle y un honor tenerle entre nosotros.

A continuación, tiene la palabra el presidente de la federación por tiempo de cinco minutos.

El señor **GUTIÉRREZ MUÉLLADES** (presidente de la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados, Fejar): Muchas gracias, señora presidenta.

Señorías, como mejor que el director técnico de Fejar no lo voy a hacer en cuestiones técnicas, si me permiten, querría llegar a sus corazones. La semana pasada hizo treinta años la primera asociación de Fejar, en Córdoba. Seguramente, hoy día casi no hay colectivos cuyas asociaciones se mantengan en vigencia desde hace treinta años, con la misma labor y los mismos sueños que entonces y cada vez más grandes.

Señorías, en el año 1981 ya pasó lo que está sucediendo ahora. Cuando entonces se regularizó el juego en España a alguna mente pensante, que seguramente sería algún *lobby* de juego presencial que ya lo sabía, se le ocurrió la gran idea, que no había tenido en ningún país, de que el mejor sitio donde tener las máquinas tragaperras eran los bares. ¡Maldita mente pensante!, y lo digo con conocimiento de causa. Es decir, no ha habido mayor desastre en España que meter las máquinas tragaperras en los bares. Es más, hay muy pocos países del mundo que las tienen. Y el que las tiene ya está pensando en quitarlas. No se pueden tener las máquinas tragaperras en los bares. Y ahora volvemos a cometer el mismo error: hemos inventado las apuestas deportivas y nos estamos metiendo en todos los sitios, ya no solo en los bares, y sin ningún control. Vamos a provocar —y cada uno tendrá su parte de responsabilidad— el mismo desastre que en el año 1981. ¿Es que no hemos aprendido nada? ¿No hemos aprendido absolutamente nada? No puede ser que se pueda apostar con esa ligereza y esa frialdad. El 80 o el 90 % de quienes venían a causa de un tratamiento hace quince años a nuestras asociaciones eran parejas, y el marido, entre los treinta y cinco, cuarenta y cinco años, se encontraba con un desastre económico brutal, desestructuración familiar y laboral, en la ruina económica. Señorías, ahora tenemos en tratamiento a padres desesperados, que vienen con el hijo de diecisiete o dieciocho años y no saben qué hacer con él. Las terapias han cambiado totalmente, y nosotros tampoco sabemos qué hacer. ¿Cómo le metes en la cabeza a un muchacho de dieciocho años que tiene un problema por el juego y que tiene que dejar de jugar, si es lo que le gusta hacer, si es lo que quiere hacer? Antes, cuando venía una pareja, era muy fácil convencerle: has perdido el trabajo, tienes una ruina económica, te han embargado hasta las pestañas, como sigas así tu mujer te va a dar una patada en el culo en décimas de segundos. Pero ¿qué le dices al muchacho, si lo único que está destrozando es su vida y te dice que es suya? Eso es lo que tenemos que corregir, y urge corregirlo.

Tenemos que hacer prevención, gastar en prevención. Pero no hacer prevención según va saliendo, por autonomías. Tenemos que hacer un plan de prevención nacional de la ludopatía, pero un plan en serio, con campañas de prevención en determinadas épocas, etcétera. No puede ser como sucede ahora mismo en los Mundiales; dan ganas de desenchufar y no ver el partido de fútbol. ¡Si es que es un partido de apuestas! Y ya no digo en la radio, que, en vez de retransmitir el partido, están retransmitiendo la cotización de cómo van cada una de las apuestas. Pero ¿en qué país vivimos? Creí que habíamos aprendido algo. Sé que me pongo muy drástico, pero además es la oportunidad de llegar a la conciencia de quien tiene la responsabilidad reguladora. No la tiene nadie más que ustedes, señorías. Ojalá la tuviera yo, o una varita mágica, pero no es así.

No puede ser el desmadre que está habiendo con los bonos. Alguien preguntaba al respecto. ¿Se imaginan un día un anuncio en grande en la puerta del bar que diga: pase usted, que los treinta primeros cubatas son gratis, eso sí, se los tiene que beber usted en una hora? Meten en la cárcel al que se le ocurra la idea y no vuelve a salir en tiempo. Pero en el jugo no pasa nada, bonos de 200 euros, de 100, para fidelizar, para nuevos usuarios. Pero ¡si lo que queremos es que no haya nuevos usuarios! Por lo menos, que tengan conocimiento de lo que están haciendo. El 90 % de los problemas por ludopatía suceden a personas que conocieron el juego muy pronto, y no lo digo yo, lo dicen los entendidos. Está demostrado que en juegos, como en drogas y en alcohol también, cuanto más tarde se empieza a consumir menos probabilidades hay de caer en una adicción. Por tanto, creo que hay ciertos mínimos a partir de los cuales deberíamos cortar de raíz. Antes lo decía el director técnico, tiene que haber una ley

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 101

26 de junio de 2018

Pág. 12

de mínimos. Me parece muy bien que cada comunidad tenga sus competencias —vivimos en un país autonómico y nadie puede pretender quitar las competencias en un país que está configurado como está, con sus ventajas y sus defectos, que seguramente que los haya en común, y yo, como ciudadano, también los tendré—, pero en este caso lo que no puede ser es que cada una regule, intentando hacer la burrada más grande. El argumento que nos dan cuando les decimos que tiene que haber un sistema de control sobre el acceso en los bares, alguna manera de que no se cuelen, nos dicen que sí, que está muy bien, fenomenal, que tenemos toda la razón, pero que lo haga primero otra comunidad y después ellos, porque, claro, si lo hacen primero se van a ir los jugadores de esa comunidad a jugar a la de al lado. Castilla-La Mancha linda con Madrid, y, si regula Castilla-La Mancha, se van a ir a jugar a Madrid. Entonces, volvemos al mismo interés, que lo único que preocupa es la recaudación. Yo prefiero que los que se vayan a jugar a Madrid sean los que no quiero dejar jugar aquí porque tienen un problema de ludopatía, y así, por lo menos, no soy consciente de ello.

Sobre la suplantación de identidad, para comprar en un supermercado por valor de nueve euros se ha de teclear el número secreto de la tarjeta, y, si uno va a comprar un Ferrari, como tenga límite en la tarjeta, el número secreto se indica por detrás. Esto es lo que hay en el juego *online*. Es una manera muy fácil de impedir la suplantación, por lo menos en la gran mayoría de los casos. Muchos cogen la tarjeta de otra persona; y ni siquiera la cogen. Tenemos chavales que han ido a las taquillas o a las mochilas de los compañeros, le han sacado la tarjeta, han hecho una foto, la han vuelto a meter, y con eso les ha valido; incluso, teniendo el carné de identidad al nombre de uno y la tarjeta a nombre de otro. Por tanto, es muy fácil: cuando se vaya a pagar en el juego, que se tenga que teclear un clave secreta, cada uno la suya, o que obligatoriamente te manden un mensaje al móvil, al de la persona titular. Pero resulta que hacen el control después, a la hora de pagar, entonces controlan que sea esa persona. ¡Coño, hazlo antes, y no dejes jugar, no después! O sea, ¿para pagar sí controlo que seas fulanito, pero para cobrar me da igual?

No habría ningún problema en reconocer que nos hemos equivocado. Pero si no paramos esto entre todos, llegarán hijos nuestros, familiares nuestros, y entonces nos preguntaremos qué hemos hecho. Esto solo está en sus manos, señorías, si se ponen de acuerdo y logran regularlo, para que esto no sea como el desmadre de las máquinas tragaperras en el año 1981.

Muchísimas gracias y disculpen mi vehemencia. **(El señor Aguirre Muñoz aplaude).**

La señora **PRESIDENTA**: Muchísimas gracias, señor presidente. El portavoz del Grupo Popular, el señor Aguirre, le aplaudía. Creo que llegar al corazón de cada uno de nosotros es muy importante, porque así se llega a tomar conciencia del problema que tenemos. El señor Lamas lo decía acerca de la Dirección General de la Ordenación del Juego, porque en algunos momentos no tendrían que estar ustedes ahí, sino ver que, efectivamente, también algunas entidades o instituciones de la Administración del Estado tienen que tomar medidas, porque ya se ha hecho una encuesta donde se dice que el 38% de los ludópatas en España empiezan a jugar siendo menores de edad. Estamos hablando de otro gran problema que nos acucia, que acucia a nuestra sociedad, y, desde luego, no podemos seguir siendo permisivos ante este problema.

Por tanto, quiero dar las gracias a don Juan José Lamas, director técnico de la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados, Fejar, y, cómo no, a su presidente, por su sensibilidad y por haberle podido escuchar también. Ha sido una iniciativa de esta Mesa, de la Presidencia, pero todos los portavoces acordaron que era bueno escucharle. Por tanto, muchísimas gracias. Ha sido un honor tenerles en esta Comisión, y, en nombre de todos los grupos parlamentarios, les queremos despedir con el cariño y el respeto que se merecen por el trabajo que están realizando desde hace ya más de tres décadas en España. **(Pausa).**

— **DEL SEÑOR CHÓLIZ MONTAÑÉS (DEL CONSEJO ASESOR DE JUEGO RESPONSABLE), PARA DAR A CONOCER SUS ESTUDIOS EN TORNO AL JUEGO PATOLÓGICO Y SUS EFECTOS. A PETICIÓN DEL GRUPO PARLAMENTARIO SOCIALISTA. (Número de expediente del Congreso de los Diputados 219/000835 y número de expediente del Senado 713/000491).**

La señora **PRESIDENTA**: Señorías, continuamos con el orden del día de esta sesión de la Comisión Mixta para el Estudio del Problema de las Drogas. En estos momentos tenemos con nosotros al segundo compareciente, don Mariano Chóliz Montañés, catedrático de Psicología de la Universidad de Valencia y consejero del Consejo Asesor del Juego Responsable, de la Comunidad Valenciana, quien nos va a dar a conocer los estudios que ha realizado en torno al juego patológico y sus efectos.

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 101

26 de junio de 2018

Pág. 13

Ya sabe usted que tendrá un tiempo de intervención entre veinte y treinta minutos, si le parece bien, y después los portavoces de los distintos grupos parlamentarios intervendrán para hacerle las preguntas que consideren convenientes y usted contestará. Si queda alguna duda entre los portavoces, volveré a darles la palabra y usted responderá, cerrando la comparecencia.

Tiene usted la palabra, señor Chóliz.

El señor **CHÓLIZ MONTAÑÉS** (del Consejo Asesor de Juego Responsable): Buenos días. Es para mí un honor estar en la institución de la máxima representación popular, en el Congreso de los Diputados. Es la tercera vez que vengo a esta Comisión y de nuevo quiero agradecerles su solicitud, en especial a quienes me han invitado, al Grupo Socialista.

Voy a exponer una serie de estudios que hemos realizado en la Universidad de Valencia, pero antes quería hacer una pequeña introducción. Aunque a ustedes no les supondrá nada nuevo, en mi calidad de docente me tengo que explayar un poco en el tema. No obstante, agradecería a la señora presidenta que, cuando considere, me señale el límite del tiempo de que dispongo. **(Apoya su intervención en una presentación en Power Point).**

La ludopatía, la adicción al juego o el juego patológico —se denomina de todas estas maneras— es un trastorno mental, es un problema de salud. Así lo reconoce la OMS y así lo reconoce la Asociación Norteamericana de Psiquiatría. Entonces, estamos hablando de un problema de salud, no solamente de una actividad de ocio. Es un trastorno mental y, como bien comentó anteriormente el presidente de la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados, es un problema grave, no solo por arriesgar cantidades extraordinarias de dinero, sino por la imposibilidad de dejar de jugar a pesar de conocer las consecuencias que tiene. Por tanto, digamos que es una actividad en la que el jugador pierde el control. Por eso es una enfermedad, porque ha perdido el control de jugar. De nada le sirve muchas veces la información sobre si juegas, hazlo responsablemente, juega poco, limita tus pérdidas; es incapaz de hacerlo.

Además, la Asociación Norteamericana de Psiquiatría entiende que es un trastorno mental de naturaleza adictiva, es decir, no es un trastorno mental cualquiera, sino una adicción. Y la adicción tiene una serie de características que la hacen especialmente singular, y es que su propia sintomatología induce a consumir excesivamente. El jugador patológico es un enfermo que tiende a jugar excesivamente, y, tal y como está organizado el juego en España, cuanto más juegue, más probabilidad tiene de perder, y eso es de lo que vamos a tratar ahora. El juego está dentro de la misma categoría que el alcohol, el cannabis, los alucinógenos, el tabaco, etcétera. Es la única adicción comportamental que actualmente existe. Probablemente la adicción a los videojuegos entre en la próxima edición del manual de la APA y también del CIE-11 de la Organización Mundial de la Salud, pero tampoco me gustaría desviar la atención al respecto. Por eso, entiendo perfectamente alguna iniciativa parlamentaria, por ejemplo, de Unidos Podemos, cuando se dice que la publicidad del juego debe ser similar a la considerada para otras adicciones. ¿Por qué se entiende que es un trastorno adictivo? Porque hay evidencias consistentes de que jugar apostando activa los mismos circuitos cerebrales de recompensa que las drogas, y la sintomatología clínica de esta adicción es similar a la de otras drogodependencias en cuanto a tolerancia, necesidad de jugar cantidades crecientes de dinero, síndrome de abstinencia, dificultad de controlar, etcétera. Por eso se considera un trastorno adictivo.

En segundo lugar —tampoco hay que obviarlo, de ninguna manera—, el juego es una actividad económica en nuestro país desde el siglo XIX —el juego siempre ha existido, desde tiempos inmemorables—, una actividad respecto de la que el Estado recauda dinero y las empresas ganan dinero. Y en nuestro país hay tres modalidades de juego: los que están gestionados por el propio Estado, por la Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado, que gestiona loterías y bonolotos; el juego privado, que son los bingos, los casinos, las máquinas tragaperras y el juego *online*, y los de la ONCE, una fundación privada con una función pública de características que la diferencian. El juego es una actividad económica que mueve ingentes cantidades de dinero. Según la gráfica, vemos que entre 1995 y 2016 se pasa de 18 000 millones de euros a 32 000 millones. En el año 2008 hay un descenso a causa de la maldita crisis, la gente no tiene dinero para jugar y juega menos, especialmente en loterías —hicimos un trabajo en el que correlacionábamos el producto interior bruto con los gastos en juegos de azar, y, en la correlación de Pearson, entre -1 y 1 , era de $0,98$, una relación casi perfecta—, y vuelve a subir en 2012, principalmente a raíz de la legalización del juego *online*. En la actualidad, según las últimas estadísticas, ronda los 36 000 millones de euros. Y para que ustedes se hagan una idea, en 2015 Inditex movió en todo

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 101

26 de junio de 2018

Pág. 14

el mundo 20 000 millones, y en ese mismo año en España nos gastamos en juego legal 35 000 millones de euros —también veremos el juego ilegal—. Básicamente, ese incremento se debe a la aparición del juego *online*, que es legal desde la Ley 13/2011, de Regulación del Juego. Antes era ilegal, aunque se operaba. En 2004 empezó a sponsorizar a equipos de fútbol. En 2010 Bwin llegó a pagar al Real Madrid 24 millones de euros por esa temporada. Pero hasta 2011 no es legal. De hecho, una sentencia del Tribunal Supremo del año pasado, a demanda de Codere, indicó que PokerStars estaba actuando de manera ilegal. Ellos decían que era alegal, porque no estaba en la legislación. Pero, evidentemente, una actividad económica que mueve ingentes cantidades de dinero, si no está permitida, es ilegal; así lo entendemos nosotros. El juego *online*, que es donde me voy a centrar, básicamente son de tres tipos, las apuestas, que en las apuestas deportivas son las que mueven más cantidad de dinero; los juegos de casino, cualquier modalidad de casino tiene su vertiente *online*, ruleta, blackjack y máquinas tragaperras principalmente y póker. Más o menos una proporción como esta 45% apuestas, 40% casinos, 15% póker y 0,64 *online*, más o menos. El juego *online* teóricamente es un juego potencialmente más adictivo que el juego de azar, que su modalidad presencial. Si el juego ya es adictivo, como hemos comentado, las características del juego *online* las hacen potencialmente más adictivas. ¿Por qué? Porque la probabilidad de ganar es mayor. El juego *online* reparte el 95%. Al chaval que nos dice que ha ganado, lo tenemos que creer porque probablemente haya ganado. A la larga son pérdidas, la esperanza matemática de cualquiera es siempre favorable a quien gestiona el juego. Por tanto, el jugador que juega frecuentemente a la larga solamente puede esperar pérdidas. La inmediatez de la recompensa, el juego es inmediato, la velocidad de las apuestas, en la final de la supercopa del Real Madrid contra el Barça se apostaron 24 millones de euros a ese partido, el 80% durante el partido. Es mucho más adictivo estar apostando en un partido que echar una quiniela y esperar al domingo. Hay otra serie de condiciones ambientales que favorecen su adicción y esas condiciones ambientales son las que son susceptibles de ser reguladas más específicamente. Solamente me atrevería a decir que nos supera Italia en este sentido.

La accesibilidad es muy fácil jugar a juegos. No solamente juegos legales a juegos ilegales es muy sencillo, es muy rápido. La intimidad, puedes jugar en casa no hace falta que te quites las zapatillas para apostar y gastar ingentes cantidades de dinero, pero es que además la publicidad y las estrategias promocionales son extraordinarias. El juego *online* gasta en gastos promocionales más de 200 millones de euros, aporta al erario público en fiscalidad 52. Es decir cuatro veces más se gasta en gastos promocionales que lo que aporta. Por eso cuando dicen el juego *online* se permite porque el Estado sacará mucho dinero. El Estado saca poco dinero del juego *online*. Además están erradicadas en paraísos fiscales.

Ahora comenzaría con mis estudios, siempre cuando hablo de mis estudios hago una declaración sobre la ética y la investigación científica. El autor de estos estudios no tienen ningún conflicto de competencias ni intereses con el sector del juego. Los resultados de las investigaciones que se presentan no han sido financiados ni total ni parcialmente por la industria del juego y el autor se adhiere al código de conducta de Oakland sobre investigación científica del juego, del cual es uno de los promotores y firmantes del manifiesto de febrero de 2018.

El primer estudio no lo hicimos nosotros, pero sí que hemos explotado los datos. El primer estudio lo hizo la Dirección General de Ordenación del Juego y es el primer estudio de prevalencia y único que hay sobre prevalencia de juego patológico en España. Se hizo un estudio general y tres pilotos. Del cual se deduce que el 76% de los españoles ha jugado alguna vez. Es decir, el juego es una actividad no solamente económica inmensa sino socialmente muy importante. Las diferencias entre hombres y mujeres son estadísticamente significativas, 73% de mujeres respecto al 80% de hombres. Esto en nuestra sociedad tampoco sería demasiado relevante puesto que quién no ha jugado alguna vez a la lotería en algún momento de la vida. Nos interesaba más y a partir de ahí sí que son ya explotación de datos nuestra. Una encuesta bastante bien realizada en lo que se refiere a estratificación de la muestra, aleatoriedad, etcétera. Atendiendo a los que han jugado el último año, que podía entenderse que son jugadores, en España el 68,5% de los españoles han jugado durante ese año. A juego *online* ha jugado el 6%. Si tenemos en cuenta que el juego *online* mueve la tercera parte del juego en total, el juego este año en general han sido 36 000 millones de euros de los cuales 12 000 han sido juego *online*. Tenemos que el 6% de la población gasta la tercera parte de lo que se gasta en España que son cantidades ingentes de dinero. De nuevo las diferencias son estadísticamente significativas entre hombres y mujeres. Los hombres juegan más que las mujeres, en general, y en juego *online* también. Pero en juego *online* hay otra variable que es la edad. La población general es el 6% de los que juegan a juego *online* durante el

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 101

26 de junio de 2018

Pág. 15

último año el 10% son hombres y el 2,4 mujeres. Las diferencias son estadísticamente significativas los hombres apostamos y jugamos *online* más que las mujeres. No solo eso, los menores de treinta y cinco años apuestan considerablemente más que los mayores de treinta y cinco. Singularmente los jóvenes de dieciocho a veinticinco años. La encuesta de la dirección general de ordenación del juego está entre dieciocho años para adelante son para mayores de edad. De los jóvenes, de dieciocho a veinticinco años, el 20% de los jóvenes ha jugado a juego *online* durante el último año. El 4,34% de las mujeres. De nuevo está diferenciado por sexos, pero principalmente son varones, jóvenes, los que juegan a juego *online*. Esta sería la gráfica resumen.

Qué decir del juego patológico, de la explotación de los datos —públicos, por cierto— de la encuesta de la Dirección General de Ordenación de Juego, los datos de prevalencia de la población general del juego patológico en España son 0,72%, puede no decir nada en frío, es el triple de lo que diría la APA para su manual del DSM-5, pero es una cifra que varía mucho en función de las condiciones socioculturales y cómo está organizado el juego. Atendemos esta cifra 0,72 de la población general. Lo que nos interesa a nosotros son los jugadores, los que han jugado a lo largo de la vida el juego patológico es del 0,94, un poco superior. Si atendemos a los que han jugado a juego *online* el juego patológico asciende al 6,05%. Es decir, los jugadores de juego *online* tienen un índice de prevalencia de juego patológico mayor que los jugadores en general. Esto simplemente es una correlación no implica causa no vaya a cometer el fallo de decir que provoca la ludopatía pero la correlación está ahí y es un indicador que hay que tener en cuenta. Por tanto, el juego *online* parece que está más relacionado con juego patológico como ya se preveía y anunciábamos en las anteriores comparecencias, porque es potencialmente adictivo por sus propias características estructurales y por la forma en cómo se oferta. Estos datos no los ha sacado así la Dirección General de Ordenación del Juego, pero los hemos explotado y están para publicar en un artículo científico. Es decir, ustedes tienen la primicia. Antes de que salga publicado, ya sus señorías tienen este dato que es el que a nosotros nos sale de la explotación de los datos de la encuesta. El segundo estudio lo hicimos en colaboración con Fejar y es para ver cómo había afectado —no sé si lo ha comentado antes— la legalización del juego *online* en los casos de ludopatía en pacientes que ya están sometidos a tratamiento. El objetivo era ver qué juego era el más perjudicial en términos de adicción en personas que ya tienen un problema de adicción. Para eso atendimos a las entrevistas clínicas de los técnicos de las asociaciones de Fejar y aproximadamente en unas veinticuatro asociaciones con 1277 jugadores y establecimos cuatro periodos de análisis. Antes de la concesión de las licencias, la legalización fue en junio de 2011, y las licencias quince días antes de los europeos de fútbol en 2012, durante el primer año de legalización, durante el segundo año de legalización y durante el tercer año de legalización. Lo que obtuvimos fue lo siguiente. Antes de la legalización del juego *online*, el 80% de los pacientes que acudían a centros de tratamiento de la Federación Española de Jugadores de Azar lo eran a causa de las máquinas tragaperras. Ya lo ha dicho antes el presidente de la asociación, que ha sido el gran problema y lo es, y lo sigue siendo. Tres años después representan el 65,7% en 2015, siendo la principal causa de ludopatía en pacientes que ya están sometidos a tratamiento en los centros de Fejar. Los juegos de casino —entiéndase juegos de casino no solamente los 52 grandes casinos que hay en España sino también los juegos de casino en salones de juego que hay 3100, por cierto— van del 8% al 15%. Quiere decir que el 15% de los pacientes que están sometidos a tratamiento lo son a causa de juegos de casino. El Bingo pasa del 10 al 7%. Juegos de Lotería todas las loterías, tanto las de Selae como las de la ONCE del 5 al 1,7%. Puede que la suma sea más de cien, porque había algunos que serían máquinas tragaperras y lo dirían, pero básicamente se atendía a la principal causa. El juego *online* pasa del 2,5% al 24%, siendo la segunda causa de ludopatía en personas que están sometidas a tratamiento, solo por detrás de las tragaperras. Es curioso que antes de la legalización del juego *online* y habiendo 6,5% de jugadores que tenían como principal problema el juego *online*. Porque ya se jugaba y ya se apostaba y bastantes cantidades de dinero, por cierto, cuando se legaliza el juego *online* se establece qué empresas querían obtener una licencia cuánto dinero habían movido y se estipuló entonces que eran sobre unos 3 millones de euros, más que los casinos. Ya había gente que tenía problema. Pero es que tres años después supone el 24%. Estos estudios, por cierto, además se corroboran con otros que han hecho posteriormente como en el Hospital de Mataró.

¿Qué pasa con nuestros jóvenes? Porque nos habíamos quedado en que los jóvenes eran los que más jugaban a juego *online*. Atendiendo a la población juvenil, antes de la concesión de las licencias de juego *online* no había ningún joven menos de veintiséis años que tuviera problemas de juego *online* en la muestra que nosotros tuvimos. Tres años después representaban el 44%, siendo la primera causa de

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 101

26 de junio de 2018

Pág. 16

ludopatía por delante de las propias tragaperras. Es decir, como comentaba antes, las máquinas de apuestas, el juego *online* más en concreto se ha convertido en una causa de ludopatía especialmente para los jóvenes. Ha habido un traslado de problema de tragaperras a juego *online*. Estudiamos el porcentaje de menores de veintiséis años que había en estos centros de tratamiento y antes de la legalización del juego *online*, el 3,8% de los jugadores que estaban en tratamiento tenían menos de veintiséis años. En el siguiente periodo es el 8%, a los dos años el 11, a los tres años el 16, ahora estaremos sobre el 20%, aproximadamente. Quiere eso decir que tres años después de la legalización del juego *online* el 16% de los jugadores patológicos que están sometidos a tratamiento tienen menos de veintiséis años. No solamente se ha generado un problema de salud. A mi juicio esto indica de alguna manera la legalización del juego *online*, sobre todo la promoción, no la legalización. Si, porque ya había personas que tenían un problema. Pero todo lo que ha venido después de la legalización, que no se ha regulado suficientemente, supone un incremento en tasas de juego patológico en población juvenil. Hay que decir que los jóvenes se consideran en las empresas del sector como nuevo nicho de mercado. El perfil del jugador patológico estaba envejeciéndose. Son palabras casi textuales del sector y había que buscarle nuevos nichos de mercado y los ha encontrado.

Por último, para no aburrir a sus señorías con los datos fríos, pero como ya estaban calientes de antes, un estudio que hemos hecho nosotros sobre la adolescencia, el juego patológico en la adolescencia. En la Universidad de Valencia hemos desarrollado un programa de prevención, en colaboración con Fejar, que se llama ludens, que lo estamos administrando sobre todo en la Comunidad Valenciana, pero también en otras comunidades autónomas. En el programa es ámbito escolar, pasamos a las escuelas tiene una parte de sesiones de prevención o bien una charla informativa. Para nosotros no es un programa, pero algo es. Tiene un protocolo de evaluación. No puede avanzar la ciencia si no hay medición. En ese protocolo de evaluación, en la primera sesión del programa medimos cuál es el patrón de juego, a qué juegan los chavales, ya digo, en el ámbito escolar y también pasamos la misma escala de juego patológico que se pasó en la encuesta de prevalencia. El estudio lo pasamos a una charla informativa o bien con un programa de prevención y con datos. Los datos que les voy a presentar aquí son nuevos, es la primera vez que los voy a presentar. Antes hemos presentado datos con una muestra considerablemente menor. Actualmente estamos desarrollando para intentar publicarlo en alguna revista científica. Los participantes son 9499 estudiantes de ESO, Bachiller, equipos formativos, centros escolares de Aragón, Asturias, Extremadura y Comunidad Valenciana. Estamos esperando otros datos también de Canarias. Si bien el análisis lo vamos a hacer en jóvenes entre catorce y veinticinco años. En otros ciclos formativos hay personas de más edad. El 48% son mujeres, el 53% hombres y el 83% menores y el 17% jóvenes. La población es principalmente menor de edad. Nosotros empezamos desde 4.º de la ESO, que antes pasamos otro tipo de programa de prevención de ediciones tecnológicas, juegos móvil y tal. Consideramos que para juego este es un momento apropiado. Porque como bien comentaban antes, la prevención se debe hacer antes de que ocurra el problema y se ha visto que cuanto antes comienzas a consumir una droga más difícil es el tratamiento y más largo. Es la enfermedad.

La frecuencia de juego, el 56% de la muestra juegan, Si diferenciamos entre menores de edad y dieciocho y diecinueve años esta gráfica es de una muestra menor de 5500 exclusivamente de la Comunidad Valenciana. Puede ser genérica del resto. Lo que nos resultó sorprendente es que el 54% de los menores de edad han jugado alguna vez. Los menores de edad tienen prohibido el juego. Sin embargo solamente el 45% no han jugado nunca. De ellos el 24% a juegos presenciales, a máquinas tragaperras, a quinielas, otra cuarta parte a juegos presenciales y *online* y un 5,6% solo juego *online*. A partir de los dieciocho y diecinueve años juegan el 67% ya similar a la población general, a la encuesta que hemos visto de la Dirección General de Ordenación. No obstante lo que a nosotros nos interesa más que el juego en la población general sobre todo en los que juegan. ¿Por qué? Porque los menores de edad tienen prohibido jugar pero los hay que juegan regularmente, una o dos veces al mes.

Estos datos son frecuencia de juego, pero si atendemos a juego patológico, juego problemático, los datos son alarmantes a mi juicio. De la muestra de 9500 chavales que hemos presentado, el 2,3% presentaban indicadores de juego patológico. De la encuesta de la Dirección General de Ordenación del Juego es el 0,72. Nuestra muestra de chavales entre catorce y veintiséis años el 2,3. Una muestra no representativa, porque no estaba aleatorizado, era a demanda. Pero da una foto de 9500 chavales. Juego problemático otro 2,8%. Juego patológico consiste en cuatro o más criterios de los nueve que se establecen en DSM-5 para el diagnóstico de juego patológico. Juego problemático son tres o cuatro del DSM-4. Llega a ser un poco de lío, que no llega a ser juego patológico, pero tiene bastantes indicadores

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 101

26 de junio de 2018

Pág. 17

todavía. Problemas es tener al menos un criterio, es decir, o tolerancia o necesidad de jugar cantidades de dinero o ir a recuperar las pérdidas o ser incapaz de dejar de jugar, etcétera. Solo uno o dos de ellos. En este caso tenemos que el 2,3% presenta patológico, el 2,8% juego problemático y otro casi 14% problemas con el juego. Solamente el 81% no tenían problemas con el juego, y ahí están también los que no juegan.

Esto eran menores de edad que tienen prohibido el juego. Estamos que los menores de edad que tienen prohibido el juego tienen una tasa tres veces superior de juego patológico que la población en general. Si atendemos a jóvenes entre dieciocho y veinticinco años, que son chavales que están esperando dieciocho años para poder entrar en algunos salones o para poder divertirse en salones de juego donde no les prohíben la entrada en muchos casos pero hay carteles que limitan el acceso etcétera. El 4,9% de los chavales entre dieciocho y veinticinco años tienen un problema de juego patológico. El 4,8% de juego problemático y un 18% de problemas con el juego. Si atendemos a los que juegan a juegos *online*, es decir, a los chavales pequeño sector de la población que juegan a juegos *online*. El 6,3% de los menores de edad que juegan a juegos *online* tienen un problema de juego patológico. Esto es un problema de salud pública. No solamente eso, esto es una epidemia de alguna manera. Es un sector muy característico de la población cuya problemática aparece en un momento determinado ante unas condiciones específicas. Esto creo que la OMS lo define como epidemia. Juego problemático en 7,7 y problemas con el juego un 31%. Solamente el 55% de los menores de edad que juegan a juegos *online* no tienen problema con el juego. Cuando hablamos de chavales entre dieciocho y veinticinco años las cifras todavía se disparan más. Un 10% de jugadores patológicos, esto ya no sabría cómo denominarlo. De todas las maneras esto no es un estudio de prevalencia, las cifras son alarmantes, pero no es un estudio de prevalencia. Para hacer un estudio de prevalencia habría que haberlo hecho como ha hecho la Dirección General de Ordenación de Juego con la población en general con este tipo de muestra. Por supuesto, yo también tengo que ser honesto en este sentido, pero sí que nos da una foto. Sí que nos da una foto de los problemas que ya tenemos, no es que puedan llegar a acarrear, sino que ya tenemos en la actualidad tanto por personas que están sometidas a tratamiento como por chavales que todavía no están en tratamiento, pero que llevan una marcha los pobres que va a condicionar su vida probablemente. De todas las maneras en nuestras manos está que esto lo podamos solucionar. Repito que para mí es un honor haber estado con ustedes debatiendo estas cosas y estoy a su orden, que dirían los latinoamericanos, para lo que quieran preguntar. Muchas gracias.

La señora **PRESIDENTA**: Muchísimas gracias, señor Choríz, por el estudio que nos ha presentado, que además es un estudio real y sobre todo preocupante, ya que hay cifras que me atrevería a decir que son espeluznantes. Sin más, voy a darle la palabra a los distintos grupos parlamentarios. Le voy a dar la palabra al primer grupo que ha pedido su comparecencia, el Grupo Parlamentario Socialista, su portavoz, pero sí que les pediría, como saben ustedes teníamos prevista la comparecencia de doña Ana Estévez a las doce de la mañana. Vamos un poco retrasados. Saben ustedes que cada uno de los portavoces tiene un tiempo limitado de cinco minutos en su intervención, pero que ya saben que esta Presidencia es benevolente, pero me gustaría que se atuvieran al horario previsto dentro del orden del día de la Comisión. Sin más, tiene la palabra la señora Pérez Castilleja, para su intervención en nombre del Grupo Parlamentario Socialista. Muchas gracias.

La señora **PÉREZ CASTILLEJA**: Gracias, presidenta.

Buenos días, señor Cholíz, quiero agradecer en nombre del Grupo Socialista su presencia hoy aquí y su comparecencia en esta Comisión. Quiero felicitarle por su exposición. Los estudios que ha realizado sobre el juego patológico y sus efectos y agradecer que nos haya aportado luz y nos haya ayudado a entender mejor este grave problema en el que creo que tanto queda por hacer. El Grupo Socialista siempre ha sido sensible a este problema y al compromiso de proteger a los jóvenes y a los menores y a los colectivos más vulnerables en ese sentido hace unos meses presentamos una iniciativa en esta misma Comisión precisamente para la protección de los consumidores en relación con la actividad publicitaria, las actividades y el juego de azar y de las apuestas, apostando fuertemente por la prevención, que fue aprobada por todos los grupos presentes y que contenía medidas como el desarrollo reglamentario de los artículos 7 y 8 de la Ley 13/2011, además de otras medidas importantes creo yo a realizar según los datos que usted nos ha aportado. Quiero hacer hincapié en alguno de los datos que ha hecho referencia, he tomado bien las notas, que creo que nos preocupa a todos, que el juego *online* tiene una mayor prevalencia que el juego normal, por tanto se ha dado un salto importante que si lo había con el juego normal con el

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 101

26 de junio de 2018

Pág. 18

juego *online* los datos, como usted ha dicho son espeluznantes. Los jóvenes son los que más juegan en este juego *online* y han aumentado considerablemente después de la legislación, según he entendido de su explicación y los datos de juego patológico en los menores son también alarmantes incluso usted ha hablado y ha dicho la palabra epidemia, que considera que puede ser una epidemia y un problema de salud pública, sin duda ninguna. Esto nos indica que desde las administraciones públicas tenemos que trabajar para proteger a este colectivo, sobre todo a los más vulnerables y además que sea una actividad equitativa en el resto del territorio como ha dicho antes el representante ha de fijar los problemas que hay entre las diferentes comunidades autónomas y también un tema a tener en cuenta. Sabemos de la complejidad y de la diversidad de este problema hace algunas semanas. Tuve la ocasión de reunirme con las asociaciones de rehabilitación de juego de mi provincia de Huelva y ellos me expresaban el problema que tenía y lo preocupado que estaba con este aumento de jóvenes que llegaban todos los días a sus asociaciones y que verdaderamente no sabían por donde tirar. Por ejemplo, me hablaban de que ha habido un aumento de un 80% en los últimos años en jóvenes, que es un dato bastante preocupante a tener en cuenta. Por tanto, esa necesidad de protección a este colectivo y la puesta en marcha de programas de prevención es un hecho y todos los grupos que estamos aquí, como representantes públicos del Poder Legislativo, tenemos la obligación de dar respuesta a esta necesidad. Por eso a mí me gustaría preguntarle: ¿qué medidas preventivas cree que son necesarias para que los menores no se inicien en el juego? ¿Qué medidas necesarias cree que hay que adoptar, una vez que se inician los menores en el hábito de juego para retroceder en el mismo? ¿Cómo nos acercamos a los menores para abordar este tema, que es un problema importante? ¿Cómo pueden detectar los padres este hábito que han ido adquiriendo, que muchas veces está oculto?

También me gustaría saber si ha estudiado qué otros medios utilizan los menores, además de la suplantación a la que se refería el representante de Fejar, para introducirse en estas páginas de juego *online*. ¿Qué mecanismos existen para detectarlos y qué debería de hacer la Administración para evitar estos hechos?

Quiero felicitarle de nuevo por su trabajo y le animo a continuar adelante en esta tarea. Queda mucho por hacer y este es un camino que tenemos que recorrer.

Muchas gracias.

La señora **PRESIDENTA**: Muchas gracias, señora Pérez Castilleja.

Por el Grupo Parlamentario Ciudadanos tiene la palabra su portavoz, la señora Julià.

La señora **JULIÀ JULIÀ**: Gracias, presidenta.

Quiero agradecer al señor Chóliz su ponencia hoy aquí porque nos ha dado unos datos bastante importantes que desconocíamos y que nos hacen reflexionar. Varios grupos, no solo el Partido Socialista sino Ciudadanos también, han insistido en poner este tema sobre la mesa en esta Comisión. Este tema es bastante importante por toda la información que nos va llegando a esta Comisión y por todos los contactos que hemos tenido con las diferentes asociaciones, a raíz de la ponencia de menores sin alcohol, ya que nos han comentado que no solo era el alcohol el problema de los jóvenes.

Como perteneciente al Consejo Asesor del Juego Responsable y como catedrático de Psicología me gustaría hacerle algunas preguntas. La Dirección General de Ordenación al Juego depende del Ministerio de Hacienda, que es quien regula, autoriza, supervisa y controla todo el juego en el ámbito estatal ya que tiene todas las funciones asignadas. Por tanto, me gustaría que aparte de los datos que nos ha dado —ya le comento que muchísimas gracias por ellos, ya que nos serán de bastante ayuda para poder estudiar adecuadamente este tema— nos dijera cómo ha evolucionado el número de licencias para el establecimiento de apuestas deportivas y compañías vía Internet, ya que pertenece a ese consejo asesor. Me gustaría también que nos hablara de los datos de la evolución de los establecimientos y las webs, así como de los casos de ludopatía que han aparecido. Se nos ha dado un margen más o menos, pero, sobre todo, nos gustaría conocer los datos que tiene de los establecimientos y las webs. También me gustaría que nos diera algún dato de los procedimientos por juego ilegal que se han incoado en los años 2016 y 2017 y nos dijera cuántos se han cerrado con sanciones. Quisiéramos saber, si tiene estos datos, cuántas sanciones hay, cuántas webs ilegales existen y cuánto juego ilegal ha habido en los últimos dos años.

Asimismo, quisiéramos conocer cómo valoran la actual publicidad de los juegos de azar, ya que hemos visto que la publicidad nos hace un flaco favor a los menores, en cuanto a intentar restringir su accesibilidad, sea la adicción que sea. ¿Cómo valoraría la publicidad actual, especialmente la *online*?

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 101

26 de junio de 2018

Pág. 19

¿Qué le parece o cómo valoraría los reclamos basados en el crédito? Le agradeceríamos que nos diera su opinión acerca de estos temas.

Muchas gracias.

La señora **PRESIDENTA**: Muchísimas gracias, señora Julià.

Por el Grupo Parlamentario Confederal de Unidos Podemos-En Comú Podem-En Marea, tiene la palabra la señora Sánchez.

La señora **SÁNCHEZ MELERO**: Gracias, señora presidenta. Voy a procurar ser breve por el retraso que llevamos, aunque bien sabe la presidenta que casi nunca lo consigo.

Quiero agradecer al señor Chóliz su presentación y los datos que ha aportado, porque tienen rigor y están basados, como bien ha mencionado, en criterios científicos y de evaluación, lo cual nos permite hacernos una idea de la situación de la que partimos, aunque usted mismo reconoce que quizás sea tiempo ya de hacer estudios más generales y representativos de la población. Sin duda el aumento por encima del 40% de nuestros jóvenes jugando *online* es un susto grande del que deberíamos hacer caso.

Desde Unidos Podemos compartimos su visión de que este tema es un problema de salud, en tanto en cuanto la adicción al juego es una adicción reconocida como adicción sin sustancia por los criterios médicos y, por tanto, debe ser tratada en iguales términos que otras adicciones.

Querría hacerle la primera pregunta y saber su opinión respecto a la gestión y la regulación de las casas de apuestas. En relación con los ciudadanos y las casas de apuestas, y demás adicciones de juego, ¿no deberían salir del Ministerio de Hacienda y recaer en el Ministerio de Sanidad y sumarse a ese Plan Nacional contra las Drogas, que deberíamos empezar a trasladarlo como un plan nacional contra las adicciones? Es verdad que en el último lo reconocen, pero las competencias son extrañas, al igual que resulta raro que estemos en esta Comisión discutiendo de este tema cuando lo regula la Comisión de Hacienda. Quizás ha llegado el tiempo de organizar este asunto un poco mejor.

Hay una segunda pregunta que le quiero hacer con respecto a la parte del ministerio y del consejo asesor. Ayer estuve buscando en la página web sus informes y es verdad que los informes del juego *online* son interesantes. Sin embargo, la última acta publicada del consejo asesor corresponde a julio de 2017. No sé si es que el consejo ha decidido no reunirse nunca más, o quizás se les ha olvidado subir las actas. Diría yo que algo no funciona bien y querría saber qué es exactamente en su opinión lo que no está funcionando.

Mi compañera de Ciudadanos le ha formulado algunas preguntas que yo tenía prevista hacerle, y por tanto no las repetiré. Esta Comisión ha dedicado últimamente su tiempo a la ponencia sobre menores y alcohol, y creo que tenemos suficientes estudios e informaciones recientes que nos sirven también para este momento. La primera conclusión es que todos los expertos médicos, psiquiátricos y de cualquier otra especialidad vinculada con el desarrollo cognitivo de nuestros jóvenes afirman que hasta los veintinueve años de edad el cerebro del ser humano sigue desarrollándose y, por tanto, no tiene todas las condiciones ni fisiológicas ni de desarrollo perfectamente configuradas y son más sensibles a cualquier tipo de evento. ¿Le parece que este hecho, que es puramente fisiológico, tiene una relación directa con que se haya producido este brutal aumento de los menores?

El juego *online* y los nuevos formatos de juegos en las casas de apuesta, que proliferan por todos nuestros barrios de una manera casi un poco insultante, se dirigen especialmente a este tipo de público y hacen un *marketing* muy agresivo, de tal forma que se deja de considerar el juego como algo de perdedores en las tragaperras de los bares de los años setenta y parece que otra vez el juego mola, que es dinero rápido y fácil. ¿Le parece que hay una relación entre el aumento del juego en los menores y las estrategias de *marketing*? Porque esa es nuestra opinión, al igual que pasaba con el consumo del alcohol en menores. Hay que erradicar —esa es nuestra responsabilidad como legisladores, la de todos nosotros y nosotras— la concepción del juego responsable y asumir una concepción de que la patología es un problema de salud de primer orden. La salud de nuestros ciudadanos no puede estar en ningún caso por detrás de los intereses económicos de ninguna empresa privada, ni siquiera del Estado y de su recaudación económica con respecto a estos juegos.

Querría también preguntarle por su modelo Ludens. ¿Considera que sería positivo que se incorporaran este tipo de estudios en menores, de la misma forma que se hace en el estudio Estudios? ¿Le parecería que ha llegado el momento de incorporar, por el problema que tenemos, este tipo de intervenciones?

Quisiera hacerle algunas preguntas breves, y termino, señora presidenta, porque sé que vamos muy mal de tiempo. En la era de la tecnología y de la nueva información, donde yo puedo hacer mi declaración

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 101

26 de junio de 2018

Pág. 20

de la renta introduciendo un dato que permite que se me identifique de manera absoluta directa y permanente, ¿le parece que es una locura que se obligue a la presentación del DNI electrónico para jugar o por el contrario considera que es una invasión muy dura de la libertad individual o algo parecido? ¿Le parece que es muy exagerado decir que en este problema, que crece exponencialmente de manera muy acelerada, hay que prohibir la publicidad no solo en determinadas franjas horarias, sino que hay que prohibirla en determinados formatos, con determinados referentes famosos que son héroes para nuestros jóvenes, como esta misma Comisión ha propuesto con el tema del alcohol? ¿Le parece que es absolutamente enloquecido prohibir que se regalen bonos o incorporar en los casinos *online* los registros voluntarios de ludópatas para que se les prohíba jugar? ¿Es una locura pedir la autorización a los adultos responsables de menores para que no puedan jugar? En definitiva, ¿le parece que perderíamos muchísimos recursos económicos del Estado, de las empresas privadas o del PIB, si nos preocupáramos por la salud de nuestros jóvenes en esta materia?

Gracias.

La señora **PRESIDENTA**: Muchísimas gracias, señora Sánchez.
Por el Grupo Parlamentario Popular, tiene la palabra el señor García Nieto.

El señor **GARCÍA NIETO**: Gracias, presidenta.

Señor Chóliz, yo también quiero agradecer no solo su comparecencia sino también, y sobre todo, sus trabajos realizados durante mucho tiempo, así como los datos que hoy nos ha aportado. Ha sido una sucesión de datos tremendos y muy importantes, que vienen a continuar y a actualizar los datos que usted publicó en su libro *Adicción al juego de azar*, que yo he estado leyendo estos días. En ese estudio usted asegura que aproximadamente un tercio del dinero que se juega no vuelve a los bolsillos de los jugadores, es decir, se queda entre los beneficios de las empresas y también en lo que recauda el Estado. Lógicamente como los datos están en la Red y en sus estudios podemos acudir a ellos en cualquier momento. Solo me interesa preguntarle si usted cree que el Gobierno es muy permisivo con estas actividades, precisamente por ese interés económico recaudatorio que tiene con estas actividades.

Dicho esto de los datos me interesa más saber su opinión personal como catedrático en psicología sobre algunas cuestiones. Esta Comisión tuvo oportunidad de viajar a Granada no hace mucho tiempo y estuvimos visitando una asociación de jugadores de juegos de azar rehabilitados. Sinceramente, algunas de las declaraciones de estas personas que allí estaban nos impactaron. Pudimos ver cómo había familias destrozadas, personas destrozadas en su trabajo y en su vida social, etcétera. Me llamó mucho la atención una declaración de un joven que había sido nada más ni nada menos que director de comunicación de una gran multinacional y que había terminado, a consecuencia de haber pasado por un proceso de ludopatía aguda, como repartidor de hielo en Granada. Sin embargo, con esa pérdida de estatus este señor era feliz repartiendo hielo, porque había recuperado el control de su vida. Por esta razón me interesa saber más su opinión sobre estos temas que los datos. Me interesaría saber cuál es el nivel de reinserción y cura de las personas que se declaran ludópatas en la actualidad, después de haber superado los diferentes estadios de negación, aceptación o contemplación, de posibles recaídas, y por supuesto de finalización, después de haber pasado por un proceso de ludopatía aguda. Asimismo, me interesaría saber si debe aplicarse la misma estrategia para combatir la ludopatía para jóvenes que para mayores, o debe haber estrategias diferentes.

Por último, hemos oído decir —con esto termino, señora presidenta— al presidente de Fejar hace un momento que es necesario hacer un plan de prevención nacional. La pregunta que quiero formularle se refiere a ese plan de prevención, a si tiene que pasar por limitar las diferencias de salones de juego y de conductos por los que se facilita el juego *online*, o si debe de reunir también la exigencia de pedir una mayor identificación para jugar *online*, o si debe limitar o erradicar la publicidad en el juego en el área infantil, o si debe limitar o erradicar la publicidad en ciertas actividades como el fútbol u otros deportes. En fin, quería saber qué ítems debe recoger ese plan de prevención nacional desde su punto de vista.

Gracias.

La señora **PRESIDENTA**: Muchísimas gracias, señor portavoz del Grupo Parlamentario Popular por su brevedad en su intervención.

Quisiera recordarles, señorías, que el anterior Gobierno de España aprobó la Estrategia Nacional sobre Adicciones, que ya no se llama «sobre Drogas», y que tiene un periodo de actuación de 2018-2024. Tomamos nota, señora Sánchez, del nombre de la Comisión Mixta para el Estudio del Problema de las

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 101

26 de junio de 2018

Pág. 21

Drogas, porque también nos lo ha hecho constar el señor Lamas, el director técnico de Fejar. Desde luego, solo es una cuestión de voluntad política y de podernos poner de acuerdo, como siempre en esta Comisión, para trabajar en aquello que preocupa a la sociedad.

Señor Chóliz, tiene la palabra para contestar a los distintos grupos parlamentarios e ir cumpliendo poco a poco con el horario que nos habíamos establecido. Muchísimas gracias.

El señor **CHÓLIZ MONTAÑÉS** (del Consejo Asesor de Juego Responsable): Muchísimas gracias, presidenta.

Señorías, intentaré contestar a todas las pregunta que me han formulado, aunque quizás las agrupe. Si alguna de ellas se queda sin contestar o consideran que es importante, no duden en decírmelo. Si puedo contestar, la contestaré, y si no, simplemente diré que no sé contestarla.

Agruparé las que se refieren a la prevención, un interés que todos ustedes tienen, de lo cual me alegro. En prevención habría que diferenciar entre medidas de prevención socioeducativas y políticas de juegos. En cuanto a las medidas de prevención socioeducativas son las que estamos llevando a cabo en universidades y asociaciones que serían, por un lado, los programas de información y concienciación, y por otro, los programas puramente de prevención escolar. Nosotros hemos desarrollado el programa de prevención Ludens, que estamos llevando a cabo en diferentes institutos y colegios de distintas comunidades autónomas y que nos gustaría extenderlo, aunque también hay iniciativas por otro lado. Esas iniciativas son importantes para evitar —ya empiezo a contestar alguna pregunta— que los menores se inicien, porque ahí se atiende a la información de la adicción, la sensibilización y las pautas de acción. Serían medidas imprescindibles que habría que hacer y potenciar, aunque ya hay personas que estamos trabajando en ello.

Sin embargo, las medidas realmente eficaces de prevención, y eso viene dado por el metanálisis de estudios científicos, son las políticas de juego —ahí les mando a ustedes la patata caliente— en las que modestamente también me gustaría seguir participando. Las políticas de juego es el mecanismo más eficaz para la prevención de los problemas de juego excesivo y estudios de la Universidad de Lethbridge en Canadá lo vienen diciendo desde hace bastantes años. De alguna manera, también nosotros hemos planteado este tema en el Consejo Asesor de Juego Responsable y lo hemos publicado en alguna revista científica, tal y como tienen recogido en la documentación que les he entregado. Esta es una propuesta que estaría basada en una regulación de la publicidad. Cuando se legalizó la mayor parte del juego en 1977 después de la Dictadura, porque las loterías y las quinielas ya estaban, cuando se legalizaron los bingos, las máquinas y los casinos se prohibió taxativamente la publicidad porque ya se entendía que podía ser un problema de salud. Se prohibió la publicidad y no habrán visto a día de hoy publicidad directa de tragaperras o ruletas. A lo mejor sí habrán visto que el Casino Gran Madrid realiza algún evento determinado y se publicita, pero no habrán visto publicidad alguna del juego. El juego *online* empezó con el patrocinio de los equipos de fútbol, antes de que fuera legal. Ellos decían que era alegal, pero en realidad era ilegal según sentencia del Tribunal Supremo del año pasado. A día de hoy no hay un reglamento de publicidad.

Ha habido dos borradores de real decreto, en febrero de 2015 y en noviembre de 2017. Nosotros hemos propuesto alegaciones —ahora les comentaré brevemente algunas de ellas— y las tienen a su disposición, si me las piden, yo se las envío. La publicidad, a nuestro juicio, no solamente debería estar limitada como otro tipo de adicciones, sino que taxativamente debería estar prohibida en espacios públicos, eso es relativamente fácil de hacer. Solo se debería de permitir la publicidad del juego dentro de los salones de juego, dentro de los casinos o dentro las webs de juego publicitarlo. Como es una actividad económica y legal, quizás los tribunales podrían declarar la prohibición de la publicidad ilegal, si lo recurrieran, pero sí que se puede prohibir en espacios públicos. Eso sería relativamente sencillo de hacer y después, dentro de esa publicidad, se podría atender a las normas generales de la Ley General de Publicidad de Menores, etcétera. En la actualidad no hay un reglamento de publicidad, pese a que la Ley 13/2011 lo exigía. Hay un código de autocontrol de las empresas de juego —por cierto, no están todas las empresas de juego adheridas—, pero es un código de conducta por parte de las empresas. Sin embargo, sería el Estado el que tendría que regular este tema, ya sea el Legislativo o el Ejecutivo, me da igual, o la Administración en cualquier caso.

Otra de las áreas que creemos que debe tener las políticas de juego es el acceso a los juegos. En España tenemos una de las ofertas más amplias de juego que existen. En 2011 se legalizó casi todo el juego *online*, excepto dos: las apuestas cruzadas, que es apostar una persona contra otra, similar con

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 101

26 de junio de 2018

Pág. 22

póker pero con apuestas, y las *slots*, las tragaperras *online*. En el consejo asesor emitidos dos informes indicando que no deberían aprobarse. No pasa nada por eso, en muchos otros países del mundo ni siquiera está aprobado el juego *online*. Esta es una tendencia de la Unión Europea pero hasta hace poco tiempo, a lo mejor me equivoco, en Francia no se podía jugar en los casinos *online*, por la ley de los casinos que es muy poderosa en Francia, o por las razones que sean. Sin embargo, nosotros tenemos una de las ofertas más amplias.

Las tragaperras han sido el juego más peligroso y adictivo que tenemos y el que más problema nos está dando. ¿Por qué hacerlas *online*? Pues porque las tragaperras *online* tienen un mayor potencial adictivo. Sin embargo, se aprobaron y el año pasado los ciudadanos españoles se gastaron en tragaperras *online* 2000 millones de euros. Seguramente muchos de nosotros ni siquiera las conocerá, pero el que juega en ellas se gasta muchísimo dinero. ¿Qué pasa con las tragaperras *online*? Pues que devuelve el 95%, en lugar del 70 o el 80% que devuelven las tragaperras tradicionales; toca más que en las otras, pero siempre menos. Esto es un negocio para las empresas cuyo beneficio es lo que pierden los jugadores. Hay estudios clásicos que muestran que el 40% de los beneficios de los casinos viene de jugadores patológicos. Hay que legalizar, pero también de alguna manera hay que regular este tema.

¿Medidas preventivas para que los menores no se inicien? Estaríamos hablando de este tipo de medidas, de jugar solamente en locales de juego, es decir, que el juego solo esté habilitado en locales para el juego. En España, como comentaba antes el presidente de Fejar, tenemos juegos en bares, pero un bar no es un local de juego; los locales de juego tienen que tener una serie de requisitos administrativos para jugar y sobre todo de acceso. Actualmente tenemos 3100 salones de juego de máquinas y otras tantas salas de apuestas. Además, existen máquinas de apuestas en la mayoría de bares, aunque no en todas las comunidades autónomas. Por ejemplo, los salones de juego ya están en todas las comunidades autónomas y las máquinas de apuestas en bares están en comunidades autónomas como la Comunidad Valencia, donde los menores de edad apuestan. Las máquinas de apuestas de bares no tienen ningún tipo de requisito de identificación, ya que los requisitos de identificación para el juego solamente lo tienen las salas de bingo, los grandes casinos y el juego *online* legal, bien sea a través de móvil, de ordenador o tableta. Sin embargo, hay otro tipo diferente de juego *online*, porque esas mismas apuestas se pueden hacer en una máquina. Si esa máquina está en un bar no te piden el DNI, ni en los salones tampoco, aunque depende de la cantidad ya que hay muchas modalidades. Otro requisito es el control fehaciente del juego, pero no solo con DNI electrónico que sería muy sencillo, sino también con una tarjeta de juego.

La señora **PRESIDENTA**: Discúlpeme un momento, señor Chóliz. No quiero interrumpirle, puede usted seguir interviniendo. Solo quiero decir que me va a sustituir el señor vicepresidente, señor Vila, en la Presidencia de la Comisión porque yo tengo que irme para intervenir en la Comisión de Cooperación y no quería levantarme sin habérselo dicho. Cuando intervenga vendré de nuevo para seguir escuchando su intervención. Muchísimas gracias. **(El señor vicepresidente, Vila Gómez, ocupa la Presidencia).**

El señor **CHÓLIZ MONTAÑÉS** (del Consejo Asesor de Juego Responsable): Muchas gracias, muy amable.

En cuanto al control fehaciente, un tipo de medida que también aparece en el artículo, tendría la virtualidad de detectar los casos de juego con una tarjeta inteligente de juego que fuera necesaria para cualquier tipo de juego, para que en cualquier caso saltasen las alarmas. No sé en qué congreso de Fejar estaría, pero en una ocasión en Sevilla se reunieron doscientos cincuenta jugadores con sus familias. Una persona dijo que estaba arruinada porque debía 500 000 euros, y su adicción le había supuesto el divorcio y problemas penales, pero lo único que pedía es que en casos como el suyo saltaran las alarmas. **(El señor García Nieto: Que le prohibieran la entrada).** Por supuesto, eso se puede hacer porque todo juego *online* queda registrado y se puede hacer perfectamente. Aunque esto no fuera así, en la tarjeta personal cuando se pierde una determinada cantidad de dinero podría quedar bloqueada la tarjeta. Aquí entraríamos en el debate de si tengo derecho a perder más o perder menos, pero por lo menos abriríamos ese melón porque es un debate interesante.

Yo entiendo también que el juego responsable se queda corto. Nosotros hemos publicado un artículo este año que se titula «¿Juego ético?», pero no para sustituir al juego responsable. El juego responsable puede ser útil antes de que aparezca el problema, pero una vez que el problema ha aparecido hay que tomar otro tipo de medidas de control por parte de la Administración, si es que se pretende que pese más la salud que el beneficio económico. Por cierto, las empresas en juego *online* el año pasado, moviendo 12000 millones de euros en beneficio económico, solo aportaron al fisco 52 millones de euros,

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 101

26 de junio de 2018

Pág. 23

pero la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado (Selae), moviendo 8000 millones de euros, es decir, bastante menos, aportó directamente 2500 millones de euros porque es una empresa pública y representa al 1,7% de ludopatía, mientras que el juego *online* representa el 25%. Creo que como sociedad tenemos que adoptar algún tipo de medida. Es una actividad económica, pero no es una actividad económica cualquiera — a veces puede costar oírlo—, porque los beneficios de esa empresa son lo que pierden los clientes. Repito que no es una actividad económica cualquiera en la que haces un producto, tiene un valor añadido y se compra, sino que el beneficio es lo que ha perdido el jugador. El dinero ni se crea ni se destruye, solo cambia de bolsillo. ¿Qué se podría hacer un 36 000 millones de euros movidos en una sociedad? Se podrían hacer muchísimas cosas.

Estoy mezclando las cosas, pero intentaré contestar a todo. La Dirección General de Ordenación del Juego actualmente es eso, una dirección general. La Ley 13/2011 hablaba de una Comisión Nacional del Juego. Es diferente una dirección general de una comisión nacional. Un comisionado tendría una mayor independencia del Ejecutivo que un director general, que jerárquicamente depende del subsecretario. A mi juicio sería más interesante. La Comisión Nacional de Juego estaba en Interior y ha pasado a Hacienda. El juego dicen que es cultura, que genera ámbitos sociales, que es una actividad económica potente, que genera problemas de salud, y en mi humilde opinión debería estar en Presidencia, donde entran a formar parte todos los sectores afectados, puesto que la salud es una parte muy importante.

El Consejo Asesor de Juego Responsable no tiene actas. Se reúne poco y no hay actas porque los debates no son vinculantes y ni siquiera se vota. Se debate y la dirección general toma nota de las consideraciones que le parecen oportunas. No se hacen actas —ahora que no nos oye nadie— por una cuestión casi personal, porque en un momento determinado exigí que constara en acta lo que yo dije. Ya no hay actas, hay resúmenes de las reuniones, y lamentablemente hace tiempo que no nos reunimos. Este modelo de prevención, que es debatible, por supuesto, lo presentamos en el Consejo Asesor de Juego Responsable, en el que están la Dirección General de Ordenación del Juego, con los directores y subdirectores, dos representantes del Plan Nacional sobre Drogas, el delegado y un técnico, dos representantes de afectados, un representante del ámbito clínico y otro del científico, el sector del juego y dos directores generales de Tributos y Ordenación y Gestión del Juego, el de Madrid y el del País Vasco. Cuando presentamos este modelo de regulación del juego el sector se reunió media hora antes y decidió no intervenir. Dijeron que si esto se aprobaba directamente se levantaban y se iban. Ahí estuvo esta alma cándida expresando esto e intentando que se debatiera. Esto sirve para lo que sirve, pero por lo menos es un foro en el que se pueden presentar cuestiones.

Respecto a la publicidad, nosotros presentamos alegaciones. Si alguien está interesado, se las podemos enviar. El Real Decreto es de comunicaciones comerciales y juego responsable. Lo primero es que son dos cosas distintas: no se puede hablar de juego responsable y publicitar el juego, es casi un oxímoron, es una contradicción. Habría que haber hecho dos reales decretos diferentes. Prohibición de juego de espacios públicos, solamente en sitios de juego, definir qué es un salón de juego y, por supuesto, sacar las máquinas de los bares y las máquinas de apuestas. Debe haber un control fehaciente de quién juega.

Los adolescentes son vulnerables a cualquier tipo de adicción, pero a este tipo de actividad, que además tiene un gran impacto en las TIC, todavía más. Es un tipo de actividad muy proclive a su propia acción. Como hemos comentado anteriormente, los salones se han convertido en un ámbito de socialización y los chavales quedan en los salones de juego. Hay una cultura del juego, se piensa que se puede ganar jugando y no es así, eso está hecho para que gane quien lo organiza. Sobre los bonos y otro tipo de estrategias también se debatió en el consejo asesor y nuestra propuesta era que no existieran. Es gracioso lo de los bonos, se trata de dar dinero para jugar. Al principio, no podías recuperar el dinero que apostabas, tú apostabas en un bono y para ganar tenías que poner el doble. Ahora, lo que piden es jugar unas determinadas cantidades y a partir de cierta ganancia empiezas a recuperar. Te están exigiendo que juegues excesivamente, que es la variable crítica para generar la adicción. Es lo que comentaba antes, es como si te dicen: Tienes que beber, pero te lo tienes que beber todo ahora mismo. Son técnicas promocionales de un producto, pero ya se sabe que las empresas muchas veces regalan el producto y si gusta, lo compran. Esto es lo mismo, con la particularidad de que es adictivo, por lo que debería estar prohibido. Además, a ellos se lo descuentan en el fisco. Las empresas de juego *online* pagan a razón de lo que devuelven del *win*, pagan a razón del 5% de lo que mueven, pero en ese 5% también se desgravan todos los bonos, con lo cual ni siquiera llegan a ese porcentaje. Lo que gana el Estado con estas empresas es bien poco. Pero es que tampoco pagan por impuesto sobre sociedades o por beneficios, porque están

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 101

26 de junio de 2018

Pág. 24

en Malta o en Gibraltar. No es algo a lo que el Estado le esté sacando partido. Muchas veces la crítica fácil es: Es que el Estado saca mucho dinero con esto. No, el Estado pierde grandes cantidades. El argumento de las empresas es sencillo: Es que así funcionamos en otros países. Bueno, como este es otro país y este es nuestro modelo fiscal, paga en razón de lo que muevas. Por cierto, se gastaron 250 millones de euros en quinielas, que es una apuesta deportiva. Las quinielas ya pagan impuestos en razón de lo que mueven: el 20% de 250 millones son 50 millones de euros. Las apuestas deportivas movieron 4000 millones y pagaron 30. ¿Por qué? Porque pagan en razón de lo que devuelven. Bueno, ¡qué voy a decir si de esto no entiendo! Pienso que la pregunta es qué modelo de sociedad queremos fomentar. Creo que estoy en el foro adecuado para hacerla.

El juego ilegal. ¿Quieren ustedes ver una página ilegal de juego? ¿Hay conexión a Internet? El argumento es que los menores de edad no pueden jugar *online* con el ordenador y los móviles, etcétera. Efectivamente se exige el DNI, se hace una consulta y si eres menor de edad no puedes jugar, y tampoco puedes jugar si estás autoexcluido (por cierto, esa una buena medida que tenemos, no todo va a ser malo; hay 35 000 personas autoexcluidas que no pueden entrar en bingos ni en casinos ni en juego *online*); si pones el DNI mal, también te bloquean. Los menores pueden hacer argucias para jugar y juegan. Pero es que está el juego ilegal. Si quieren, busquen en Google Bingo *online* y les saldrán las páginas que hay, pero saldrá en la primera página Bingo Olé y esa página es ilegal, no tiene ningún tipo de licencia, y lo verán porque abajo no hay ningún logo que ponga juego seguro. Al no ser legal, puedes jugar estando autoexcluido y siendo menor, porque no hacen una consulta al DNI. Pones Bingo Olé.com y juegas. Lo digo porque un paciente nuestro que estaba autoexcluido jugó ahí. Hay muchos huecos. ¿Cómo se podría cerrar una página web? Es difícil, pero una que está en la primera página de Google no lleva cuatro días y se podría cerrar o al menos ponerle una sanción.

Si quieren alguna aclaración, quedo a su disposición. Muchas gracias.

El señor **VICEPRESIDENTE** (Vila Gómez): Una vez finalizada la segunda comparecencia, agradecemos en nombre de la Comisión y de todos los grupos a don Mariano Chóliz su intervención, que ha sido muy interesante.

— **DE LA SEÑORA ESTÉVEZ GUTIÉRREZ (PROFESORA TITULAR EN EL DEPARTAMENTO DE PSICOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD DE DEUSTO EN BILBAO), PARA INFORMAR DEL IMPACTO DE LA PUBLICIDAD DEL JUEGO EN LOS JÓVENES. A PETICIÓN DEL GRUPO PARLAMENTARIO SOCIALISTA. (Número de expediente del Congreso de los Diputados 219/000837 y número de expediente del Senado 713/000493).**

El señor **VICEPRESIDENTE** (Vila Gómez): Señorías, damos la bienvenida a la tercera compareciente, doña Ana Estévez Gutiérrez, profesora titular en el departamento de Psicología de la Universidad de Deusto en Bilbao, que viene para informar del impacto de la publicidad del juego en los jóvenes. Le damos la bienvenida en nombre de la Comisión y de todos los grupos.

Tiene la palabra por un tiempo entre veinte y treinta minutos.

La señora **ESTÉVEZ GUTIÉRREZ** (profesora titular en el departamento de Psicología de la Universidad de Deusto en Bilbao): Buenos días a todos y a todas.

Vengo de Bilbao, de la Universidad de Deusto. Llevo veinte años trabajando en el área de juego patológico y además de hacer estudios de investigación una de las cosas que me caracteriza es que coordino centros de tratamiento para personas que han sufrido el problema de la ludopatía, por lo que el conocimiento no es solo teórico, sino que he podido escuchar los relatos y vivir a través de muchas personas el sufrimiento que esto genera. Es importante también decirles que una de las líneas más importantes que llevamos tiene que ver con la vulnerabilidad en jóvenes y adolescentes. Como mi compañero Mariano ha sido muy prolijo en los datos, voy a intentar transmitirles algunos resultados de otra forma. **(Apoya su intervención con una presentación en Power Point).**

En primer lugar, quiero decirles que todos hacemos lo que vemos. No sé si tendréis hijos pequeños, pero recientemente me he encontrado a mi hija hablando con un teléfono de plástico y me imitaba moviendo las manos. Yo decía: Dios mío, es así como estoy hablando. Nos imitan en todo, en los gestos, en las palabras, en las expresiones. Pienso en la importancia que tengo como ejemplo, en lo que les proyectamos a los niños o en lo que los niños reciben y cómo se traduce eso en sus comportamientos.

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 101

26 de junio de 2018

Pág. 25

Para que esto sea un poco más lúdico, porque entiendo que es un espacio de reflexión, para pensar entre todos y todas, les diré que lamentablemente no vi *Médico de familia* —si lo hubiera visto no sé lo que hubiera pasado—, pero resulta que hubo una generación que la vio y optó por hacer medicina. En función de las series de televisión que se emitían en aquellos años aumentaba el número de personas que estudiaban unas cosas u otras. Para los profesionales del ámbito de la psicología *El silencio de los corderos* fue un filón, porque aumentaron mucho los profesionales y las personas que querían ser criminólogos y criminólogas. Cuando pusieron Ally Mcbeal aumentó el número de personas que querían hacer derecho. Comentaba una compañera cuando estaba escuchando la exposición de Mariano que Ken Winters dice que el cerebro no se gesta hasta los veintiún años. Los jóvenes y adolescentes tienen especial preferencia por la actividad física, por hacer cosas, puesto que necesitan moverse, por actividades excitantes, novedosas, y muchas de ellas están ligadas, sin duda, a las apuestas deportivas, al deporte, etcétera. Asimismo, estos jóvenes y adolescentes no son buenos controlando las emociones, gestionándolas. Una de las líneas que utilizamos en el equipo es que la dificultad que tenemos las personas para manejar la rabia, la tristeza, el miedo, la vehiculizamos en este caso a través del juego. Tampoco son buenos controlando las consecuencias negativas. Los jóvenes y adolescentes no son capaces de mirar a largo plazo, de ver las consecuencias que las cosas pueden tener. Asumen riesgos, son muy buenos en eso, porque piensan que no les puede pasar nada, y les importa mucho la información social, todo lo que está alrededor: qué es lo que se lleva, qué no se lleva, qué ocurre, qué se hace, ahora hay que estar en esta red, etcétera. Eso nos importa a todos, pero a ellos mucho más.

Lo que sabemos es que existen muy pocos estudios en jóvenes y adolescentes. Los datos que tenemos con respecto a la prevalencia —adelanto algunas de mis recomendaciones, y es que habría que hacer estudios serios de carácter epidemiológico para saber— como pueden ustedes ver, es que es del 3,9%. Una cosa que sabemos seguro, que estudiamos una y otra vez, es que la problemática de juego, la adicción al juego se inicia durante la adolescencia. En la adolescencia todos y todas generamos los hábitos, los buenos y los malos. La gente que hace deporte empieza en esos momentos, las personas que comienzan con malos hábitos, que luego les pueden generar otro problema, lo hacen en la adolescencia. Es un momento de especial vulnerabilidad, porque ahí se generan los hábitos que tienen consecuencias en el futuro.

Alguna de las cosas que podríamos decir —eso se ha estudiado en muchísimos trabajos científicos— es que desde la legalización del juego ha aumentado de manera muy importante el número de las personas que juegan. Eso es así. Si tenemos acceso, hay más posibilidades. Esta situación también se ha dado con la legalización del juego *online*. Hay cosas a tener en cuenta, que si quieren podemos discutir las más pormenorizadamente, que tienen que ver con el contexto. Siempre me ha preocupado saber cuáles son los factores de vulnerabilidad de los jóvenes y adolescentes. Mi pregunta era: ¿Qué hace que entre estas dos personas con estas características de repente una genere una adicción al juego y otra no? En los últimos años mi deriva personal ha sido: no solo son los factores individuales, sino que hay factores en el contexto que hacen que en un determinado momento las personas tomemos unas decisiones u otras. Ese contexto hay que estudiarlo y ver qué consecuencias tiene la sociedad, el mundo en el que vivimos.

La disponibilidad. Este es un factor fundamental y muy estudiado. Cuanto más disponible tenemos la posibilidad de jugar, es mucho más fácil. El refuerzo inmediato. Os adelanto que ahora mismo estamos haciendo un estudio que ha sido ganador de un certamen —es un rollo lo que iba a contar—. Lo importante es que estamos trabajando con las operadoras de juego porque quieren conocer, con temas de big data, con ingeniería, si desde que una persona juega inmediatamente podemos detectar que puede desarrollar un problema de juego. Este tema es muy interesante. Es verdad que en el momento en el que sea un refuerzo inmediato, y que es ya, el lapso de tiempo entre que apuestas y la consecuencia que tiene influye de una manera muy importante en generar un problema de juego. La frecuencia del juego, la accesibilidad, son potenciales adictivos muy importantes. Les adelanto que en las recomendaciones finales hablaré de esto. En el mercado tenemos un montón de productos que no sabemos —o sí lo sabemos pero no podemos verlo— qué consecuencias van a tener en los jóvenes y adolescentes.

En algunos países, como Suecia y Estados Unidos, ha aumentado la publicidad del juego. Podría haberles traído un montón de evidencia científica, pero creo que la evidencia más clara y más nítida son ustedes. Si en algún momento encienden la televisión o escuchan la radio, observarán que estamos bombardeados de manera constante, incansable por publicidad de juego. Qué mejor evidencia que ustedes mismos, repito, si encienden la televisión, escuchan la radio o, como dicen muchos jugadores, te metes en Internet y de repente aparecen *pops ups* con información para jugar, que es muy peligroso.

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 101

26 de junio de 2018

Pág. 26

Con respecto a las evidencias, mi intención no era sobrecargarles, porque, aunque no les he enviado nada, cualquier cosa del trabajo que realizamos está a su disposición. Tenemos muchísimos artículos en esta línea. Algunas de las últimas evidencias señalan que cuando había un anuncio de juego aumentaba la probabilidad de que esas personas jugaran. Eso lo hemos estudiado siempre en Psicología Social y es una cosa muy interesante, que además ocurre en este momento. El 70% de las apuestas se hace durante el partido. Durante el partido, con toda la información que nos dan, con la publicidad que emiten por los canales por los que nos llega dicha información, con el grado de excitación, de activación psicofisiológica, somos mucho más proclives a pensar que es una buena información y a no darle mucha importancia, con lo cual nos penetra más y de repente, sin darnos cuenta, tenemos mucha más facilidad para apostar. Lo que es más evidente, y lo dice la literatura científica, es que los adolescentes que están expuestos a publicidad de juego es más probable que jueguen. Eso es así.

Algunos de los últimos estudios hablan de una exposición a los anuncios de juego y a comportamiento de juego. Al final, ese es un patrón de comportamiento. Algunos de los temas ya los ha abordado Mariano y quizá no sea necesario volver sobre ellos. Recientemente hemos validado un cuestionario sencillo que habla de los motivos de juego. Les invito a pensar por qué los jóvenes y adolescentes juegan, y creo que todos llegaríamos a la conclusión de que juegan para ganar dinero, porque creen que con el juego van a ganar dinero. Este es uno de los mensajes más importantes que se traslada.

No me voy a extender demasiado en los estudios y en las características, porque ya les he dicho que los tienen a su disposición, pero sí les quiero enseñar una de las salas de Deusto. Esta es una sala Faraday, en la que no tienes teléfono móvil, etcétera, donde hacemos los estudios de carácter psicofisiológico. Hicimos un estudio muy sencillo, que es que si en las primeras veces que alguien juega gana, esa asociación a nivel neuropsicológico afecta y hace que la persona sea más proclive a seguir jugando y apostando; es como las personas que fuman que, por ejemplo, tienen un cigarrillo asociado con el café. Esa asociación es muy importante. El discurso que hacen todos los jugadores y jugadoras es que las primeras veces han ganado. Seguro que saben mejor que yo cómo se introduce la droga en los colegios. Es muy sencillo: hay determinados camellos que lo que hacen es darla para probar y la gente va consumiendo; como les va gustando, algunos de ellos continúan. Imagínense que cada vez que me registro para jugar consigo 100 euros. Para un joven o un adolescente 100 euros es mucho dinero; creo que para todos, pero para ellos más. ¿Os imagináis esa suerte del principiante, que las primeras veces que las personas jueguen ganen? A nivel neuropsicológico eso tiene consecuencias tremendas. Creo que uno de los problemas principales que puede tener un jugador o una jugadora es que le toque la primera vez, porque va a seguir una y otra vez.

Hay muchísimos retos. Tenemos un informe interno, que fue un premio internacional que nos dieron, y es que hicimos como una guía de reguladores, operadores, etcétera. Estos son los trabajos, pero tampoco merece la pena extenderse. Lo más importante de esto, como líneas rojas que hay que tener en cuenta, es que se ha demostrado que las apuestas durante el partido afectan a la tasa problemática y durante el partido se recibe muchísima publicidad de juego. En resumen, la publicidad en vivo es mucho más perniciosa que cualquier otro tipo de publicidad. Cuando estás en vivo estás sumamente activado, nervioso, sientes que tu equipo va a perder, etcétera. Yo vengo de Bilbao y hay compañeros y compañeras que cuando pierde el Athletic, y llevamos una racha horrorosa, no cenar. Las emociones se viven a través de los deportes y en ese momento de máxima excitación y nerviosismo, en el que la gente se abraza, compran, venden y hacen de todo. Uno de los estudios que hemos publicado recientemente con la Universidad de Nottingham Trent es muy divertido —entiéndame cuando digo divertido— con el *cash out*, que es que justo antes de que se resuelva el partido —eso lo hacen mucho los jugadores problemáticos, y perdón por utilizar la palabra jugadores, pero, como saben, el número de jugadores hombres es mayor que el de mujeres— se retira el dinero o se apuesta de otra manera. Eso genera muchísima adicción. Es una fuente de preocupación, en la sociedad en general y en todos los foros a los que tengo la suerte de poder acudir, de alguna manera hay un runrún social y la gente se pregunta qué está pasando; nuestros hijos e hijas están jugando cada vez más, lo estamos viendo en los recreos, con las apuestas. Por ejemplo, hicimos un estudio cualitativo para ver en qué invertían su tiempo de ocio los jóvenes y adolescentes, y estamos viendo que se reúnen cada vez más para apostar; o sea, ven partidos y a la vez están haciendo apuestas deportivas o jugando al póker. Una de las cosas que ocurren es que siempre pensamos que esto afecta más a los demás que a nosotros mismos. Es lo mismo que cuando decimos: la publicidad a mí no me afecta, pero a los demás sí; creo que esto está diseñado para los demás, no para mí. Creo que esto es un error porque, evidentemente, nos afecta a todos. Es un espacio publicitario maravilloso, hay un

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 101

26 de junio de 2018

Pág. 27

montón de vallas y de bits donde se puede anunciar absolutamente de todo. Con el deporte y ahora mismo con el mundial de fútbol no quiero ni pensar la cantidad de gente que va a empezar a jugar en las apuestas, es un espacio publicitario en Internet y en otros lugares que no tiene límite en ese sentido.

Toda la publicidad que vemos durante las retransmisiones deportivas se valora mucho más positivamente. A los y las adolescentes les cuesta distinguir lo que es publicidad y lo que no. Es curioso, ha habido un estudio muy interesante en el que los jóvenes y adolescentes no recordaban el nombre de los equipos, pero sí el de las marcas publicitarias. Esto es algo que tendría que hacernos reflexionar a todos y a todas: qué está pasando para que ellos sean capaces de recordarlas. Es difícil que se les olvide, yo traigo el ejemplo del norte porque allí lo tenemos durante todo el tiempo. ¿Esto no es publicidad de juego? No, porque no se publicita, pero están patrocinando un equipo de baloncesto y ahora también está Kirolbet. Quiero pensar que no son conscientes de las consecuencias que esto va a tener. Por otro lado, hay continuas alusiones a cantidades de dinero. Hay un programa de radio que no sé cómo se llama, en el que utilizan una cosa muy interesante en psicología que es el pensamiento condicional: qué hubiera pasado si... De repente están escuchando el programa de radio y dicen: ¿Qué hubiera pasado si hubiéramos apostado por un resultado dos a dos en el partido entre España y Marruecos? No has apostado nada, pero la cabeza o el pensamiento mágico que todos y todas tenemos, que evidentemente se exagera mucho más cuando tienen un problema de juego, te hace pensar: ¡Jo, hubiera ganado! Se habla siempre de la cantidad de dinero que puedes ganar. De hecho, hay una publicidad que todos tenemos digamos grabada con sangre: No hay sueños baratos. Todos tenemos grabada esa fantasía. No voy a hacerles preguntas retóricas, pero me gustaría saber por curiosidad personal cuántos de ustedes han pensado qué pasaría si les tocara la lotería. No voy a hacerles la pregunta, pero en el imaginario está qué pasaría si... No hay sueños baratos, eso que dicen en la tele.

Luego tenemos el uso de personalidades muy influyentes, son los héroes, ya no son los gladiadores de la época romana, pero son personas que tienen millones de seguidores y que, por cierto, están asociados con salud y valores muy importantes, como el esfuerzo. Yo he tenido la suerte de poder formar a personas del Atlético en un tema que me pidieron, y es gente absolutamente supersacrificada, chavales que trabajan un montón, que entrenan, pero esa imagen el resto de los jóvenes y adolescentes no la reciben. Entonces, los deportistas y los periodistas están ahí. Además, lo peligroso es que hay una aceptación social, todos y todas nosotras lo aceptamos sin pararnos a pensar y decir: ¡Dios mío, qué es lo que está pasando! Si Cristiano Ronaldo es póker, creo que hay muchísima gente que querría ser póker, no sé por qué, pero querrían serlo. Yo no porque soy de otro equipo, yo querría ser otras personas. **(Risas).**

Para darles pistas sobre las cosas que estamos haciendo y estudiando, hemos analizado cuáles son los mensajes publicitarios, cuáles son las características mucho más persuasivas respecto a la publicidad comercial. Dentro del equipo tenemos la suerte de contar con un *postdoc* que es especialista en comunicación, y estamos trabajando de forma interdisciplinar en cuáles son los elementos de la publicidad comercial de las apuestas deportivas, los factores de riesgo, qué mensajes se están dando. Hemos hecho muchos estudios cualitativos y cuantitativos, hemos analizado los mensajes, hemos ido a los centros para escuchar en primera persona a los grupos de discusión y saber qué mensajes tienen y todo lo que está ocurriendo.

El señor **VICEPRESIDENTE** (Vila Gómez): Le quedan diez minutos.

La señora **ESTÉVEZ GUTIÉRREZ** (profesora titular en el departamento de Psicología de la Universidad de Deusto en Bilbao): ¿Me quedan diez minutos? Bueno, voy sobrada porque como no me voy a extender mucho para después reflexionar, creo que tengo tiempo suficiente. Gracias.

En cuanto a los factores de riesgo, en la publicidad lo más importante es saber que los jóvenes y adolescentes son el factor más vulnerable, son aquellos a los que tenemos que cuidar, es nuestra responsabilidad. Yo en casa cuido a mi hija en lo que puedo cuidarla, pero fuera hay un universo de muchas cosas que entran también en casa cada vez que enciendo la televisión, etcétera, etcétera. Entonces, podemos intentar pensar entre todos cómo convertir estos factores de riesgo en factores protectores. Para mí es muy importante porque realmente hago estudios para que sirvan, realmente tengan consecuencias y ayuden. En esta fotografía vemos a Nadal sentado y también nos daría para otro debate el papel de la mujer en el juego, pero no es este el espacio, solo tratamos la publicidad del juego, pero si ustedes quieren, nos podemos meter en ello porque es muy muy interesante; es un nicho comercial, con lo cual prepárense; han empezado con el bingo, pero prepárense ustedes porque vienen.

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 101

26 de junio de 2018

Pág. 28

Es muy importante el perfil diferente de las personas que apuestan. En los últimos veinte años, yo recuerdo que cuando estaba en las asociaciones relacionadas con el juego, todos los pacientes tenían un perfil entre cuarenta y cincuenta años, casados, con cargas familiares, con una historia de juego aproximadamente de entre diez y quince años, personas que para llegar a una gran debacle económica habían gastado el dinero de su sueldo. En este momento el perfil es diferente, y no por ser diferente es menos peligroso. En este caso es más peligroso porque estamos hablando de jóvenes cada vez más formados, universitarios —es el perfil que nos estamos encontrando en los estudios cuantitativos. Hemos hecho un macroestudio y ahora estamos con uno longitudinal. No puedo adelantarles datos porque todavía tengo que hacer los análisis, pero con los primeros cacharreos me he asustado un poco. La verdad es que no me asusto por mucho, pero en este caso me estoy asustando— y, por cierto, muy buenos en matemáticas. Fíjense, ¿por qué? Porque en el juego necesitas cada vez más las probabilidades. Trabajamos con los operadores de juego y cuando tengo la oportunidad de ir, nos encontramos con muchos matemáticos, gente que trabaja con probabilidades. El perfil es el de personas que creen que son buenos jugando porque son buenos en el deporte. Esta mañana venía hacia aquí con el rurún detrás del partido de fútbol de ayer, todas las conversaciones eran sobre De Gea, si para o no para, todo el mundo sabe y opina. Yo quería descansar un poco, pero he hecho todo el camino con el tintineo de las conversaciones. Ese tintineo que ocurre en los bares, en las casas, lo beben nuestros jóvenes y adolescentes y les hace creer que van a poder anticiparse al azar y saber cuál será el resultado, sobre todo si se trata de sus equipos de fútbol que les gustan tanto y donde ponen tanta pasión. Esta gente es mucho más vulnerable porque realmente van a sentir que de alguna manera saben: voy a seguir apostando porque yo sé de qué va esto y controlo el juego. Entonces, es un perfil completamente distinto que está rompiéndonos todo. Y por cierto, en muy poquito tiempo la debacle económica es mucho mayor sobre todo con el juego *online*.

Termino, ahora sí, tengo unas recomendaciones, pero las dejo para después. En resumen, las apuestas deportivas se asocian con actividades deportivas. El deporte es bueno, sano, o debería serlo, y, en mi opinión, se pervierte utilizándolo con las apuestas deportivas. En este momento nuestros jóvenes y adolescentes, los y las menores están consumiendo y están muy expuestos a todo esto. Una quinta parte de los niños asocian la compañía, no saben ni siquiera cómo se llama su equipo de fútbol, pero sí saben la operadora de juego. Y lo que está claro y en lo que nos dejamos la piel haciendo investigaciones, es que hay indicadores sobre la influencia que esto puede tener en adultos jóvenes, de esto lamentablemente no hay duda. Con esto termino y luego diré las recomendaciones.

El señor **VICEPRESIDENTE** (Vila Gómez): Muchas gracias, señora Estévez.

Pasamos al turno de intervenciones de las y los portavoces de los grupos. Si diré que con ustedes voy a ser más estricto en el cumplimiento del tiempo porque vamos mal. En primer lugar, el grupo proponente de la comparecencia, el Grupo Parlamentario Socialista. Tiene la palabra la señora Flórez.

La señora **FLÓREZ RODRÍGUEZ**: Gracias, señor presidente, no se preocupe que nos ajustaremos a los tiempos.

Muy buenos días, señora Estévez, muchas gracias por esta comparecencia didáctica, completa, muy concreta en los mensajes, incluso en las preguntas que nos ha hecho. Evidentemente, todos los miembros de esta Comisión estamos preocupados, como la sociedad en general, por el aumento de los casos de inicio en la práctica del juego en menores. Estamos básicamente hablando de apuestas, del *gambling*, pero nos falta hablar también del *gaming*; es decir, en ambos casos el número de los y las menores con problemas de juego, jugadores problemáticos, está creciendo exponencialmente. Estamos hablando de las denominadas adicciones sin sustancia que por lo menos en cuanto al nombre se recogen en la última Estrategia Nacional sobre Adicciones, pero poco más conocemos porque se presentó con un año de retraso y todavía ha de concretarse en dos planes de acción. Lo que sí está claro es que en este ámbito del juego todos debemos adoptar acciones en los diversos niveles por el distinto reparto competencial.

El anterior compareciente se ha referido a los programas de prevención que son fundamentales, por ejemplo, en el ámbito educativo, pero por la experiencia que tenemos en otro tipo de adicciones sin sustancia, tampoco cualquier programa preventivo es eficaz porque debe ser evaluado y tener una serie de parámetros. Si a ello añadimos la complejidad de los factores que usted ha mencionado, individuales, del macroentorno, del microentorno, los tipos de juegos, los tipos de plataforma de juego, en su opinión, ¿qué características deberían tener los programas que pudiésemos implementar en el ámbito educativo para ser efectivos y eficaces? Otra cosa que nos preocupa es la detección, cómo detectar en nuestro

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 101

26 de junio de 2018

Pág. 29

ámbito más cercano a los y las menores que juegan tanto si son apuestas como otro tipo de juegos. En el caso de las apuestas como necesitan financiación y obtener el dinero, probablemente sea más fácil de identificar. ¿Cómo podemos detectar estos casos y, sobre todo, cómo intervenir? En la primera comparecencia el presidente del Fejar nos decía que era muy difícil hacer entender y decirle a un menor: con esto que estás haciendo te estás arruinando la vida. No tenemos cómo abordar el fenómeno, ¿sabemos realmente como abordarlo, hay estudios al respecto? En cuanto a los datos, no es la primera vez que escuchamos que faltan datos de carácter epidemiológico serios. Además, de aprovechar la metodología de encuestas como Estudes, donde en la parte final se recogen una serie de cuestiones, y de hacer, si es necesario, otras más específicas, cómo podríamos contribuir a la detección y valorar la magnitud del fenómeno.

Sin duda, además del conocimiento, de la importancia de la detección y del tratamiento, los aspectos regulatorios son fundamentales y también hemos hablado de ellos. No se han desarrollado los artículos 7 y 8 sobre la publicidad, que es precisamente en lo que se basa su comparecencia, en este caso referida a los menores. No se desarrollaron estos artículos de la Ley 13/2011, de Regulación del Juego y, sin embargo, ya se concedieron las licencias para operar en 2012. Por lo tanto, desde ese momento ha habido un crecimiento exponencial tanto del juego *online* como, en paralelo, del juego presencial. Como en cualquier tipo de adicción con sustancia, a más disponibilidad y más accesibilidad, mayor consumo y, por lo tanto, en este caso mayores adicciones. Usted sabe que aquí se han debatido distintas iniciativas al respecto sobre el juego en general, sobre publicidad del juego, etcétera. Como legisladores, ¿cuáles cree usted que serían los elementos absolutamente imprescindibles y necesarios y, por tanto, más efectivos para acotar la disponibilidad y la accesibilidad del juego de los menores? Solamente me resta darle las gracias por su comparecencia y estamos deseando escuchar la segunda parte.

Gracias.

El señor **VICEPRESIDENTE** (Vila Gómez): Gracias, señora Flórez, también por ajustarse al tiempo.

Corresponde el turno al Grupo Parlamentario de Esquerra Republicana, ¿va a tomar la palabra? **(Denegación)**. Por el Grupo Parlamentario Ciudadanos, tiene la palabra la señora Julià.

La señora **JULIÀ JULIÀ**: Gracias, señor presidente.

Agradezco su comparecencia hoy aquí, al igual que a los otros dos ponentes que hemos tenido con anterioridad. He visto que ha seguido con atención las dos comparecencias anteriores y, por lo tanto, sabe qué hemos preguntado cada uno. De todas formas, me gustaría insistir y saber su punto de vista como psicóloga sobre la diferencia en tantos por ciento en la mayor propensión al juego de los hombres respecto a las mujeres. Esta diferencia por género en los datos hasta ahora, ¿podría ser por causas biológicas, físicas o psicológicas o por causas más bien sociales? En otro tipo de adicciones en los jóvenes no hay ninguna distinción y, por ejemplo, en la ponencia que hemos hecho sobre los menores sin alcohol, hemos visto cómo en este momento las niñas avanzan más que los niños en la adicción al alcohol. Por lo tanto, aunque según los datos que nos han mostrado durante toda la mañana es mayor la prevalencia del juego problemático en hombres, me gustaría saber su opinión acerca de que esas niñas de hoy en cuanto crezcan podrían hacer aumentar ese tanto por ciento de prevalencia en el otro sentido. Aparte de eso, qué evaluación haría usted ahora mismo de los sistemas de prevención y acceso de los menores al juego *online* y a las apuestas deportivas. Según su conocimiento por su profesión, qué diferencias hay entre las apuestas deportivas *online*, que hemos estado comentando durante toda la mañana, y directamente el juego *online*, porque hay muchos tipos de juego, aunque no sean con dinero. Desde luego, hoy en día, todos los niños desde edades muy tempranas disponen de móvil, de tableta, de acceso a ordenador, tenemos Internet en todas las casas. Los simples juegos que tienen los niños y con los que pueden empezar a jugar desde los tres, cuatro, cinco o seis años, aunque no sea con apuestas, ¿inciden psicológicamente en esa adicción al juego que luego cuando son adolescentes o adultos puede provocar ludopatía y problemas económicos?

Ya lo han comentado sus compañeros con anterioridad, pero en cuanto a la regulación *online* en casas de apuestas, ¿cree usted que es deficiente y deberíamos implementarla? Lo digo porque no tenemos una regulación del juego estatal estricta que funcione en todas las comunidades por igual y no tenemos una regulación de la publicidad. ¿Qué valoración hace del reconocimiento de los videojuegos? La pregunta que le hacía antes era respecto a los juegos *online* porque todos los niños tienen acceso hoy en día, pero luego están los videojuegos de consola que también tenemos en caso la mayoría. ¿Cree usted que deberíamos prohibir la publicidad, limitarla, regularla de otra manera? No nos ha dicho qué es lo que usted

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 101

26 de junio de 2018

Pág. 30

cambiaría y me gustaría saber su opinión como experta. Por otro lado, nos ha comentado que el perfil de los jugadores está cambiando, y como la mayoría de los niños van a estudiar muchísimo más que nosotros y todos podrán tener carreras universitarias, ¿cree usted que, si no tomamos medida, a largo plazo todo el mundo va a estar en peligro de juego patológico o problemático? Por último, respecto a los patrocinios, ¿habría que prohibirlos o limitarlos?

Muchísimas gracias.

El señor **VICEPRESIDENTE** (Vila Gómez): Gracias, señora Julià.

Turno ahora para el Grupo Parlamentario Confederal Unidos Podemos-En Comú Podem-En Marea, tiene la palabra el señor Comorera.

El señor **COMORERA ESTARELLAS**: Muchas gracias, señor presidente.

Muchas gracias, señora Estévez, por su exposición. Muchas de las cosas que tenían apuntadas ya se las han preguntado mis compañeros. Yo me he quedado un poco en el contexto y más o menos he ido apuntando que las claves del enganche son: apuestas por un importe bajo que generan sensación de control y bajo riesgo, la facilidad de accesibilidad, el hecho de que las apuestas *online* no estén mal vistas socialmente, sobre todo la inmediatez, el anonimato, y junto a ello, aunque no lo ha comentado, yo apuntaría la facilidad que ofrecen las empresas de microcrédito. En base a todo ello me gustaría que se centrara en sus recomendaciones para luchar contra este contexto.

En segundo lugar, nuestro grupo parlamentario presentó una proposición no de ley para prohibir las apuestas deportivas, juegos de azar, y asimilarlo a la regulación de la publicidad de alcohol y tabaco. Nos quedamos solos votando a favor de esta iniciativa. Me gustaría que nos diera su opinión sobre si es necesario prohibir la publicidad, como se ha hecho con el alcohol y el tabaco. En este sentido, aunque prohibamos la publicidad en los canales normales de televisión y radio, qué podríamos hacer con Internet porque dadas las edades en que se inician, se trata de una generación que ya no escucha la radio o ve la televisión como nosotros, sino que prácticamente su tiempo lo dedica sobre todo a Internet. Nuestro grupo parlamentario ha solicitado que los estudios de prevalencia del trastorno del juego que elabora el observatorio se lleven a cabo desde el Ministerio de Sanidad, no desde la Dirección General de Ordenación del Juego que depende del Ministerio de Hacienda. Quisiera que nos diera su opinión al respecto, si cree que sería interesante, necesario y adecuado que las competencias pasaran al Ministerio de Sanidad.

Por otro lado, me gustaría que habláramos un poco de perspectiva de género. Usted ha dicho que el número de jugadores era mayor entre los hombres, pero también hemos tenido experiencias, por ejemplo, con los bingos, en las que es muy difícil hacer aflorar estas patologías porque están muy ocultas en el caso de las mujeres, y es posible que con las jóvenes nos pueda pasar lo mismo. Me gustaría que nos diera su opinión. Desde el punto de vista de la psicología, qué podemos hacer para cambiar la tendencia de aumento de las ludopatías en personas jóvenes. Finalmente un par de preguntas concretas. Por lo que hemos escuchado en su intervención, ¿sería bueno prohibir las apuestas durante el transcurso de los partidos? Me ha chocado que el perfil es el de jóvenes cada vez más formados y buenos en matemáticas, y me gustaría ponerlo en relación con la apertura de centros de apuestas en barrios periféricos u obreros. Quisiera conocer su opinión porque me ha chocado el que sean jóvenes cada vez más formados, pero que la mayoría de los centros de apuestas se estén abriendo en zonas periféricas sobre todo en Madrid. Para acabar diré que, en mi opinión, llegamos muy tarde a nivel legislativo. No sé si es así o es una apreciación mía, pero creo que vamos con el pie cambiado y necesitamos darnos mucha prisa en iniciar cambios legislativos para meter mano de alguna manera a este gran problema.

Muchas gracias.

El señor **VICEPRESIDENTE** (Vila Gómez): Gracias, señor Comorera.

Por parte del Grupo Parlamentario Popular, tiene la palabra el señor Martínez.

El señor **MARTÍNEZ MARTÍNEZ**: Muchas gracias, señor presidente.

Felicidades y enhorabuena a doña Ana Estévez por su brillante, refrescante y didáctica exposición en relación con el impacto de la publicidad del juego en los jóvenes. En nombre de mi grupo parlamentario le reitero la felicitación por su intervención y, de manera especial, por el acertado diagnóstico que ha efectuado. Todos coincidiremos en que la adicción al juego es un problema de salud pública y, ante la salud pública, otros intereses pierden su sentido. Los juegos de azar *online* son una actividad muy arraigada entre los adolescentes y desde hace un tiempo se viene observando un incremento notable del

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 101

26 de junio de 2018

Pág. 31

número de jóvenes que sufren o están al borde de la ludopatía, algo que tenemos que ver con gran preocupación, sobre todo cuando los jóvenes son menores de edad y, además, tienen prohibidas estas prácticas por no tener la mayoría de edad. Es obvio que los medios de comunicación contribuyen de manera decisiva a través de la publicidad a la promoción de estas prácticas. Ayer mismo lo pudimos comprobar, en un evento como el partido entre España y Marruecos, el anuncio previo al inicio del partido fue de apuestas deportivas. Indudablemente esto queda en el subconsciente de las personas y especialmente de los más vulnerables, los niños, y a una hora, las ocho de la tarde, en que tiene su incidencia. Tenemos que ser conscientes de que en la actualidad el juego en España ha adquirido una extraordinaria magnitud tanto desde un punto de vista económico como social y, desgraciadamente, no existe una conciencia social de la gravedad del problema, que nos tiene que hacer seguir reflexionando a los poderes públicos. **(La señora presidenta ocupa la Presidencia).**

En materia legislativa, precisamente la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regula todos estos aspectos relacionados con el juego, y en sus artículos 7 y 8 habla de la publicidad, el patrocinio, la promoción de las actividades del juego, así como de la protección de los consumidores y políticas de juego responsable. En 2017 se publicó un proyecto de real decreto de comunicaciones comerciales de las actividades de juego y juego responsable. Asimismo, el Grupo Parlamentario Popular presentó una iniciativa en el Senado para regular la publicidad del juego *online* y proteger a los menores, que fue aprobada. Recientemente, el Grupo Parlamentario Popular en el Congreso de los Diputados ha presentado una proposición no de ley relativa a la ludopatía y las casas de apuestas. A pesar de la legislación en vigor, de las estrategias sobre publicidad y juego responsable, de las iniciativas parlamentarias presentadas, existe una gran preocupación por esta cuestión que, curiosamente, entra en contradicción con esa falta de conciencia social de la gravedad del problema; verdaderamente hay una contradicción en ese sentido. A pesar de todos los esfuerzos realizados, que nunca serán suficientes —habrá que aportar todos los necesarios—, ¿qué es lo que no ha funcionado, qué es lo que ha fallado? Por ello, indudablemente, quiero preguntarle cómo podemos mejorar esta situación, qué medidas pueden aplicarse para solucionar este grave problema, que en algunos casos se convierte en un drama familiar. ¿Cómo podemos reforzar los apoyos a las familias para que afronten esta realidad? Realmente necesitan nuestro apoyo. ¿La educación desde edades tempranas ayudaría a mejorar y afrontar esta realidad? ¿Cree que son necesarias más información y más prevención? ¿Cree necesario prohibir la publicidad de las apuestas deportivas?

Desde el Grupo Parlamentario Popular seguiremos trabajando y aportando iniciativas que mejoren esta situación. Y como dije al principio, le reitero nuestro agradecimiento fundamentalmente por lo instructiva y refrescante a la vez que ha sido su presentación o ponencia.

Muchas gracias.

La señora **PRESIDENTA**: Muchísimas gracias, señor Martínez, portavoz del Grupo Parlamentario Popular.

Ahora tiene la palabra doña Ana Estévez.

La señora **ESTÉVEZ GUTIÉRREZ** (profesora titular en el departamento de Psicología de la Universidad de Deusto en Bilbao): Muchas gracias.

Como algunas de las cosas ya las había pensado, lo que voy a hacer es exponer las recomendaciones y luego intentar dar respuesta al resto de las preguntas. En primer lugar, cuanta menor exposición haya a las apuestas, mejor. Saquen sus propias conclusiones: cuanta menos exposición, mejor en ese sentido; restricción de horarios.

En cuanto a la asociación de personajes famosos importantes, como deportistas, recuerdo que Lina Morgan iba a anunciar algo y decidió que por la calidad del producto no lo haría. Las personas famosas deben tenerlo en cuenta y nosotros debemos limitarlo, sabiendo las consecuencias que eso va a tener en los jóvenes y adolescentes. Los mensajes publicitarios sobre el dinero rápido van en contra de aspectos tan importantes como que nuestros jóvenes y adolescentes tienen que esforzarse, que las cosas no se consiguen de forma rápida, de la cultura del esfuerzo, de los valores, del trabajo, del equipo, van en detrimento y minan absolutamente todo esto. Los mensajes que preguntan qué hubiera pasado si usted hubiera apostado —hay muchos anuncios así y les invito a que cuando los vean piensen sobre ello— están totalmente en contra. Y el papel que ocupa la mujer en la publicidad es fundamental. Después abordaré las diferencias de género con respecto a este tema.

Los bonos regalo son muy muy dañinos en este caso. Estamos completamente en contra de que de repente un chaval tenga cien euros y no mida las consecuencias. Hay que prohibir la publicidad sobre el

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 101

26 de junio de 2018

Pág. 32

juego en espacios relacionados con menores. No podemos exponerles, son muy pequeños. Si el cerebro no se termina de gestar hasta los veintiún años, ¿se imaginan a alguien con doce, catorce años, cuando está empezando a organizar su identidad? No es lo mejor. Y acerca de programas de prevención y sensibilización para menores —después profundizaré algo más sobre ello—, también son fundamentales.

Son necesarias las investigaciones longitudinales y las ayudas para que haya estudios, para que podamos seguir estudiando y conseguir evidencia científica, para saber si lo estamos haciendo bien y qué tenemos que hacer. También son muy importantes las investigaciones epidemiológicas, al igual que los programas sobre juego responsable. Una cosa muy importante —más que los programas, fíjense— es considerar si los juegos que tenemos son adictivos o no, qué tipo de juegos usamos. Imaginen que se legalizaran loterías instantáneas, por ejemplo, un tipo de juego muy adictivo. Este fin de semana me invitaron a un encuentro en Córdoba y estuve con personas afectadas por problemas de videojuegos, que a partir del próximo año la Organización Mundial de la Salud los considerará adictivos, con las mismas fortalezas que cualquier otra adicción, como el juego patológico. Uno de ellos hablaba de LoL —no sé si lo habrán oído—, Leyenda de Jugadores. Son juegos *multiplayer*, en los que juegan muchas personas, de modo que si uno deja de jugar fastidia al resto de los compañeros. Y precisamente lo que sabemos de los jóvenes y adolescentes es que lo que más les importa es la relación entre iguales, es decir, en muchas ocasiones no quieren dejar el juego para no dañar a sus compañeros. Imagínense que uno está entre los doscientos mejores jugadores: si un día no juega, pierde el nivel. ¿Creen ustedes que el juego está pensado para jugar obligatoriamente todos los días? Ahí dejo la pregunta. Carlos —tengo permiso para decir su nombre y saldrá en los medios de comunicación— me decía que había estado jugando cuarenta y ocho horas y que muchos de sus compañeros jugaban también a este tipo de videojuegos. El tipo de juegos adictivos es muy importante, tiene unas consecuencias muy dañinas.

Y hay un gran abanico, es decir, se están legalizando muchísimos tipos de juego que son muy sangrantes. Después abordaré el estado socioeconómico, pero, por ejemplo, el tipo de juego que más éxito esta teniendo entre determinadas poblaciones es la ruleta con apuestas de cuarenta céntimos. En un crisol de culturas, muchas personas de otros países acuden a ese tipo de locales de juego, que, por cierto, tienen un diseño muy parecido a lo que luego se encontrará en un casino, en la *interface*. En muchas personas el juego no resulta dañino, pero puede sí serlo para otras muchas, y sabemos que hay mucha gente dañada.

En cuanto a la tecnología para apostar en locales con identificación, no cuesta nada. Uno se puede autoprohibir en muchos sitios, aunque no frente a una máquina tragaperras o ante apuestas deportivas en los locales de juego que antes mencionaba Mariano. Por tanto, esa tecnología ya está diseñada, es muy fácil y permite que me pueda autoprohibir. También es muy importante poder elegir tener publicidad o no sobre el juego. En Internet puedo pedir no recibir determinado tipo de publicidad. Lo mismo que últimamente hay muchas campañas para no recibir determinada información o darse de baja, en este terreno sucede igual. No obstante, muchos padres miran, por ejemplo, el resultado del partido, y luego el hijo usa el mismo móvil u ordenador y le aparecen incesantemente anuncios sobre juego. Es importante también la prohibición a las empresas de insertar publicidad personalizada sobre juegos en las redes sociales, como antes comentaba, así como las máquinas de apuestas deportivas en bares, donde no se controla la edad de los jugadores, porque, como ustedes muy bien han dicho, es un problema de salud pública, no hay ninguna duda.

Efectivamente, hay estudios acerca de antecedentes del juego sin dinero como precursor de apuestas. Si ustedes observan, muchos de los juegos sin dinero lo son relativamente, porque se pueden comprar cosas. Los adolescentes tienen juegos en los que si ganan aparece un cofre con un montón de monedas, y no hace falta haber jugado mucho para darse cuenta de que emulan las máquinas tragaperras. Muchos chavales de doce y trece años los tienen, y se pasa saldo a las tarjetas de prepago para jugar así. Por tanto, hay estudios sobre antecedentes que dicen que el juego sin dinero afecta. Y esto es muy importante, porque parece que la sociedad únicamente valora el dinero; tengo la suerte de haber podido escuchar la voz de las personas enfermas y sí, me dicen que han perdido dinero, pero también cosas que no vuelven, me dicen que se han perdido la infancia de sus hijos, los últimos años, una relación, un trabajo.

Con respecto a adicciones sin sustancia, únicamente está el juego, y próximamente los videojuegos. De momento, los juegos *multiplayer* están estudiándose, pero el DMS-5 dice que sí. Estamos estudiando las consecuencias del videojuego y todo parece indicar que son muy adictivas, como antes les comentaba. Además, es muy interesante, porque el diseño del juego estimula el sistema de recompensa, nunca se llega al final, siempre se puede seguir jugando, seguir avanzando. En este sentido, los chavales suelen

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 101

26 de junio de 2018

Pág. 33

decir: igual en otras cosas no soy bueno, pero ahí sí y me sentía ganador, y el resto de las personas me miraban y me decían que soy muy bueno. Carlos, la persona de la que antes os comentaba, es ingeniero de *software* y pasa muchas horas con el ordenador: él lo hacía muy bien, y por esa razón siguió jugando.

La prevención tiene que darse, como tarde, a los doce años. A los trece ya me parece tardísimo; doce y medio, muy tarde. Cuanto antes, mejor. Pero es verdad que la prevención no tendría que darse única y exclusivamente para el juego. Creo que hay muchos elementos transversales, lo que llamamos habilidades para la vida, que ayudan, como la aceptación social, la empatía, la capacidad de poner límites a los otros. Todos esos factores psicológicos son predictores y protectores frente al desarrollo de muchísimas problemáticas durante la adolescencia. Estudés está muy bien, pero hay que actualizarse con respecto a nuevos instrumentos y hay que hacer cosas mucho más específicas, porque el escenario del juego está cambiando mucho. Fíjense, en los últimos años hemos cambiado ya de perfil, y casi nos acaban de legalizar. Por tanto, hay estudios que tienen efectividad y resultan útiles. En ese sentido, sí, doce o trece años.

Con respecto a los aspectos biológicos o sociales, es un tema cultural. Por ejemplo, en Estados Unidos juegan más mujeres que hombres, y el perfil es el de una mujer que juega en lo que ustedes saben que se llaman *mall*, en las grandes superficies. Por tanto, es un aspecto cultural, no biológico. Es verdad que en cuanto a nichos de mercado la publicidad siempre se ha dirigido más a los hombres. Sin embargo, últimamente se está empezando a meter un perfil de mujer que tiene que ver, por ejemplo, con el póker, una mujer mucho más poderosa; no la voy a detallar más, pero la tienen ustedes en su ideario. Por tanto, cada país es distinto. Pero es verdad —eso sí lo sabemos, y es una asignatura pendiente para todos— que a las mujeres les cuesta ir a los servicios de atención. En Europa hay una línea de trabajo muy interesante sobre el desarrollo de tratamientos especializados y diseñados para mujeres, porque eso que pasa en el juego también sucede, por ejemplo, con el alcoholismo. Aquí sabemos que, desgraciadamente, hay muchísimas mujeres con un problema de alcoholismo importante que no van a buscar ayuda porque no hay tratamientos tan especializados. Por tanto, en ese sentido hay una corriente en Europa interesantísima para trabajar en este aspecto. Y las diferencias son sociales y de contexto, interesan como nichos de mercado. Fíjense ustedes en los productos de belleza, ahora la publicidad va para los chicos.

Con respecto a otra de las cuestiones que se han comentado, yo lo llamo efecto pantalla, es decir, todo ocurre a través de una pantalla. Y en una pantalla, como cuando llega el *Aquarius*, no se huele la pobreza ni se siente el dolor, no se ve al otro sufriendo. Entonces, tenemos chavales que todo lo que ven es como si fuera en una película. Llegaban los refugiados, pero uno seguía comiendo. Parece una serie o una película vista en una pantalla. Y los estudios están diciendo que esto también ayuda a la deshumanización. Pero una de las variables que nos protegen para no matarnos unos a otros es la empatía y la capacidad de ponernos en el lugar de los otros. Por tanto, que los chavales vean como a través de una pantalla no les permite tener comunicación, ver las consecuencias que eso tiene. Y otra cosa muy importante es que no hay límites, porque las pantallas están abiertas veinticuatro horas, y los adultos sabemos que hay cosas que puedes hacer y otras que no —la vida te pone en tu sitio—, pero aquí puedes conseguir todo en cualquier momento, en cualquier lugar, porque no hay límites. El cerebro no se para, siempre está activado. Ustedes decían que es una cuestión generacional, pero no es verdad. El otro día, volviendo de Córdoba a casa, observaba que la gente veía la película y al mismo tiempo estaba con el móvil, es decir, necesitamos una sobreestimulación, ya no nos vale solo con ver la película; y eran personas adultas. Y eso afecta muchísimo también al aprendizaje, cuando estamos hablando de jóvenes y adolescentes.

Los *mors* son muy dañinos. Hay muchos estudios y en estos momentos en España hay buenos profesionales investigándolo. Afectan al sistema de recompensa. Y ahora muchos ejemplos, como FIFA, sobre los que resulta muy interesante ver todo lo que están haciendo para fidelizar a los clientes. Con respecto a la patología oculta, no hay diferencias en función del nivel socioeconómico. Yo gasto en función de lo que tengo, pero, si tengo diez euros y lo gasto todo, el problema es el mismo. Quizás la cuestión en este caso es que los datos están sesgados por un elemento muy importante, que es lo mismo que pasa con respecto a las mujeres. Me refiero a las personas que van a tratamiento, porque muchas, desgraciadamente, se quedan en el camino y no llegan a los servicios desde los que nosotros tratamos. Por tanto, son realidades ocultas. Hay un estudio de hace muy poquito de la Universidad de Oviedo, muy curioso, que dice que el juego presencial, la máquina tragaperras sigue siendo la reina pero que cada vez más socialmente no está bien visto que la gente juegue, de modo que se están yendo a lugares como los bares que tienen los pinchos peores o a las estaciones de tren o de autobús, para no ser identificados.

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 101

26 de junio de 2018

Pág. 34

Pero, claro, si uno tiene más dinero, también tiene más posibilidades de acceder a mucho más, incluso para esto. No obstante, en general, no hay diferencias, cualquier persona es susceptible de padecer un problema de juego, nadie está libre, tampoco nosotros. Si viésemos mucha publicidad, no sé qué podría pasar dentro de un año.

Con respecto a lo que comentaba el portavoz del Grupo Popular, espero haberle respondido con las indicaciones anteriores.

Y antes de que me hagan cualquier pregunta más, como pueden ver en la imagen, me gustaría finalizar con esta idea, que me gusta mucho: la infancia es para toda la vida.

Muchas gracias.

La señora **PRESIDENTA**: Muchísimas gracias, señora Estévez Gutiérrez, profesora titular en el departamento de Psicología de la Universidad de Deusto. Aunque me he perdido su intervención, voy a leerla detenidamente, porque solamente he podido escucharla contestando a los distintos portavoces de los grupos parlamentarios, y todo aquello que ha dicho es de una gran importancia y nos ha enseñado a todos.

¿Ningún grupo parlamentario quiere intervenir para concretar algún tema? **(Pausa)**.

Queremos volver a darle las gracias a usted, al presidente de Fejar, al catedrático de Psicología de la Universidad de Valencia, señor Chóliz, a los comparecientes de esta mañana en el seno de la Comisión Mixta para el Estudio del Problema de las Drogas. Muchas gracias en mi propio nombre y en el de todos los grupos parlamentarios.

Señorías, se levanta la sesión.

Era la una y cincuenta minutos de la tarde.