



DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Año 2020

XIV LEGISLATURA

Núm. 22

Pág. 1

PARA EL ESTUDIO DE LOS PROBLEMAS DE LAS ADICCIONES

PRESIDENCIA DEL EXCMO. SR. D. FRANCESC XAVIER ERITJA CIURÓ

Sesión núm. 3

celebrada el miércoles 30 de septiembre de 2020,
en el Palacio del Congreso de los Diputados

Página

ORDEN DEL DÍA:

Elección de vacantes. Mesa Comisión:

— Elección de la Secretaría Segunda de la Mesa. (Número de expediente del Congreso de los Diputados 041/000046 y números de expediente del Senado 570/000003 y 571/000002) 2

Delegación en la Mesa de la Comisión de la competencia de esta de adopción de los acuerdos a que se refiere el artículo 44 del Reglamento, concordante con la resolución de la Presidencia de la Cámara de 2 de noviembre de 1983. (Número de expediente 042/000001) 2

Decaído del orden del día:

— Proposiciones no de ley:

— Relativa al desarrollo de medidas con las que evitar situaciones de prostitución y tráfico de drogas que afectan a menores de edad. Presentada por el Grupo Parlamentario Popular en el Congreso. (Número de expediente del Congreso de los Diputados 161/000161 y número de expediente del Senado 663/000002) 3

Proposiciones no de ley:

— Por la que se insta al Gobierno a realizar un estudio pormenorizado del incremento de la actividad *online* de los menores y adolescentes durante el estado de alarma y en la fase posterior de desescalada y a elaborar una guía para ayudar, combatir y controlar las posibles adicciones y prevenirlas en los menores a través de la

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 22

30 de septiembre de 2020

Pág. 2

divulgación de una campaña preventiva. Presentada por el Grupo Parlamentario Popular en el Senado. (Número de expediente del Congreso de los Diputados 161/000827 y número de expediente del Senado 661/000239)	3
— Relativa a realizar un estudio específico sobre el uso compulsivo de Internet en menores. Presentada por el Grupo Parlamentario Socialista. (Número de expediente del Congreso de los Diputados 161/001127 y número de expediente del Senado 663/000033)	3
— Sobre micropagos en videojuegos. Presentada por el Grupo Parlamentario Socialista. (Número de expediente del Congreso de los Diputados 161/001069 y número de expediente del Senado 663/000030)	11
— Relativa a impulsar los mecanismos de interconexión de los registros de interdicción de acceso al juego de ámbito estatal y autonómico. Presentada por el Grupo Parlamentario Socialista. (Número de expediente del Congreso de los Diputados 161/001125 y número de expediente del Senado 663/000038)	16
— Relativa al impulso del Consejo de Políticas de Juego. Presentada por el Grupo Parlamentario Confederal de Unidas Podemos-En Comú Podem-Galicia en Común. (Número de expediente del Congreso de los Diputados 161/001323 y número de expediente del Senado 663/000043)	21
Votaciones	26

Se abre la sesión a las cuatro y diez minutos de la tarde.

ELECCIÓN DE VACANTES. MESA COMISIÓN:

- **ELECCIÓN DE LA SECRETARÍA SEGUNDA DE LA MESA.** (Número de expediente del Congreso de los Diputados 041/000046 y números de expediente del Senado 570/000003 y 571/000002).

El señor **PRESIDENTE**: Muy buenas tardes, señorías. Se abre la sesión.

Antes de empezar quisiera hacer constar en nombre de la Mesa, como mínimo, el compromiso que en su momento asumimos de celebrar esta primera sesión en el Senado, pero por motivos de logística —todos sabemos que es difícil en estos momentos encontrar espacios— no pudo ser. En todo caso, queda pendiente. Uno de los compromisos que asumimos fue intentar ejercer nuestra labor de representación en diferentes sitios. Por tanto, queda pendiente para otro momento.

Sin más dilación vamos a tratar los asuntos que contiene el orden del día. El primer punto es la elección de la Secretaría Segunda de la Mesa. En estos momentos la Secretaría Segunda recae en don Modesto Pose y le sustituiría doña Patricia Abascal. Si todos los grupos están de acuerdo, lo podríamos aprobar por asentimiento. ¿Están de acuerdo todos los grupos con esta sustitución? (**Asentimiento**). Por tanto, se acuerda que doña Patricia Abascal sea la nueva secretaria segunda de la Mesa. Ya se puede incorporar a la Mesa. (**Así lo hace la nueva miembro de la Mesa**).

- **DELEGACIÓN EN LA MESA DE LA COMISIÓN DE LA COMPETENCIA DE ESTA DE ADOPCIÓN DE LOS ACUERDOS A QUE SE REFIERE EL ARTÍCULO 44 DEL REGLAMENTO, CONCORDANTE CON LA RESOLUCIÓN DE LA PRESIDENCIA DE LA CÁMARA DE 2 DE NOVIEMBRE DE 1983.** (Número de expediente 042/000001).

El señor **PRESIDENTE**: Pasamos ya al segundo punto del orden día: Delegación en la Mesa de la Comisión de la competencia de esta de adopción de los acuerdos a que se refiere el artículo 44 del Reglamento, concordante con la resolución de la Presidencia de la Cámara de 2 de noviembre de 1983. Cedo la palabra al señor letrado para que nos lo explique, ya que era un acuerdo que se nos pidió en su momento y que se decidió en la anterior reunión de Mesa y portavoces del 23 de septiembre.

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 22

30 de septiembre de 2020

Pág. 3

El señor **LETRADO**: Gracias, señor presidente.

Para el funcionamiento de la Mesa, cuando se determine la inclusión en el orden del día de cualquier comparecencia, excepto las que son a petición del Gobierno que tienen un cierto automatismo, en el supuesto de que no haya unanimidad en la Mesa sobre la no celebración, es el Pleno de la Comisión el que decide si se celebra o no. Es decir, en los casos en que haya unanimidad, la Mesa está habilitada porque tiene la delegación del Pleno de la Comisión para adoptar el acuerdo, y solamente, repito, en los casos de falta de unanimidad es cuando se sometería al Pleno de la Comisión. Es lo que llamamos la delegación condicionada a esa unanimidad. Esta es la propuesta que se sometió a la Mesa y portavoces, todos los grupos parlamentarios y los miembros de la Mesa estuvieron de acuerdo y es la que se somete a votación que, en principio, me imagino que el presidente propondrá aprobar por asentimiento.

El señor **PRESIDENTE**: Si están de acuerdo todos los grupos podríamos aprobarlo por asentimiento. ¿Están de acuerdo todos los grupos? (**Asentimiento**). Se aprueba.
Muchas gracias.

DECAÍDO DEL ORDEN DEL DÍA:

— PROPOSICIONES NO DE LEY:

- **RELATIVA AL DESARROLLO DE MEDIDAS CON LAS QUE EVITAR SITUACIONES DE PROSTITUCIÓN Y TRÁFICO DE DROGAS QUE AFECTAN A MENORES DE EDAD. PRESENTADA POR EL GRUPO PARLAMENTARIO POPULAR EN EL CONGRESO. (Número de expediente del Congreso de los Diputados 161/000161 y número de expediente del Senado 663/000002).**

El señor **PRESIDENTE**: Continuamos con el punto tercero del orden del día, que es el debate y votación de las proposiciones no de ley. Antes de nada, quería anunciarles que la hora de votación probablemente —ha habido algunos cambios que luego comentaré— va a ser sobre las 18:30. Lo digo para que lo tengan en cuenta; en todo caso, a medida que vayamos avanzando ya lo anunciaremos para ajustar mucho más. Muchos portavoces en esta sala son también portavoces en la Comisión de Sanidad y estamos en coordinación con su presidenta para no coincidir en el momento de las votaciones. Por lo tanto, si hay algún cambio en el horario, más bien va a ser por el intento de ajustar las votaciones porque tenemos portavoces en un lado y en otro.

Además, hay algún cambio en el orden del día: se ha retirado la primera proposición no de ley relativa al desarrollo de medidas con las que evitar situaciones de prostitución y tráfico de drogas que afectan a menores de edad. El proponente era el Grupo Parlamentario Popular y la ha retirado.

PROPOSICIONES NO DE LEY:

- **POR LA QUE SE INSTA AL GOBIERNO A REALIZAR UN ESTUDIO PORMENORIZADO DEL INCREMENTO DE LA ACTIVIDAD *ONLINE* DE LOS MENORES Y ADOLESCENTES DURANTE EL ESTADO DE ALARMA Y EN LA FASE POSTERIOR DE DESESCALADA Y A ELABORAR UNA GUÍA PARA AYUDAR, COMBATIR Y CONTROLAR LAS POSIBLES ADICCIONES Y PREVENIRLAS EN LOS MENORES A TRAVÉS DE LA DIVULGACIÓN DE UNA CAMPAÑA PREVENTIVA. PRESENTADA POR EL GRUPO PARLAMENTARIO POPULAR EN EL SENADO. (Número de expediente del Congreso de los Diputados 161/000827 y número de expediente del Senado 661/000239).**
- **RELATIVA A REALIZAR UN ESTUDIO ESPECÍFICO SOBRE EL USO COMPULSIVO DE INTERNET EN MENORES. PRESENTADA POR EL GRUPO PARLAMENTARIO SOCIALISTA. (Número de expediente del Congreso de los Diputados 161/001127 y número de expediente del Senado 663/000033).**

El señor **PRESIDENTE**: Les anuncio que también ha habido un cambio en el orden de debate de las proposiciones; los grupos autores de las proposiciones números 2 y 4 —Grupo Parlamentario Popular y Grupo Parlamentario Socialista respectivamente—, relativas al uso de Internet por parte de menores y adolescentes, han propuesto a la Mesa debatirlas conjuntamente en un único turno y de esta manera avanzar. Eso sí, como son dos propuestas, hemos decidido ampliar un poco los tiempos de intervención: siete minutos para defender la proposición, cinco minutos los grupos enmendantes y tres minutos para

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 22

30 de septiembre de 2020

Pág. 4

fijación de posición. En todo caso, daremos un poco de margen básicamente porque alguien podría tener previsto intervenir en las dos y así ajustaremos el tiempo. Es importante tener en cuenta los cambios porque van a modificar el orden de debate en esta sesión.

También recordamos los tiempos asignados que decidimos en la anterior reunión de Mesa y portavoces: el grupo proponente tiene un tiempo de intervención de cinco minutos —exceptuando este caso concreto que hemos dicho—, los grupos enmendantes cuatro minutos y dos minutos para los grupos que deseen fijar su posición, que intervendrán por orden de mayor a menor. Estos son los tiempos de referencia. En todo caso, puede haber unos márgenes, pero intentaremos ajustarnos a esos tiempos.

Por tanto, empezamos con el debate de las dos proposiciones no de ley, las números 2 y 4, presentadas por el Grupo Popular y el Grupo Socialista. La primera es la proposición no de ley por la que se insta al Gobierno a realizar un estudio pormenorizado del incremento de la actividad *online* de los menores y adolescentes durante el estado de alarma y en la fase posterior de desescalada y a elaborar una guía para ayudar, combatir y controlar las posibles adicciones y prevenirlas en los menores a través de la divulgación de una campaña preventiva. Su autor es el Grupo Parlamentario Popular del Senado, con números de expediente 161/000827 del Congreso y 661/000239 del Senado. La segunda proposición no de ley es la número 4, relativa a realizar un estudio específico sobre el uso compulsivo de Internet en menores, presentada por el Grupo Parlamentario Socialista, con números de expediente 161/001127 del Congreso y 663/000033 del Senado. Hemos acordado que los grupos proponentes podrán intervenir durante siete minutos, se pueden agotar o no, es un tiempo de referencia.

Por tanto, por el Grupo Parlamentario Popular damos la palabra a don Bienvenido de Arriba.

El señor **DE ARRIBA SÁNCHEZ**: Presidenta, señorías, la irrupción de Internet y de las nuevas tecnologías en nuestra sociedad ha supuesto una gran revolución en todos los aspectos de nuestra vida, aportando grandes avances, sobre todo, en el ámbito académico y laboral. Sin embargo, no es menos cierto que existe una creciente preocupación por el potencial uso problemático de Internet, los medios digitales, las redes sociales y sus ulteriores consecuencias. Señorías, ¿cuál es una de las primeras acciones que la mayoría de los ciudadanos de nuestro país, incluidos los más jóvenes, hacemos cuando nos levantamos por la mañana? En la actualidad, a la vez que una gran parte de la sociedad española está totalmente enganchada a su teléfono móvil, también es una realidad que la edad en la que los niños acceden u obtienen su primer móvil es cada vez más temprana.

Varios estudios y análisis tanto públicos como privados reflejan algunos datos que sí me gustaría poner encima de la mesa. En España el 95 % de los menores de edad son internautas habituales, más del 70 % disponen de teléfono móvil y el 30 % de los menores de diez años acceden ya a Internet. Uno de cada tres usuarios de Internet son niños. Un 20 % de los adolescentes españoles realizan un uso compulsivo de Internet, según revelan los resultados de la última encuesta Estudes. El 75 % de los jóvenes aseguran que la actividad que más realizan en su tiempo libre es chatear o navegar por Internet, según el informe de la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción. La plataforma de seguridad y bienestar digital para familias Qustodio ha puesto de manifiesto que durante el confinamiento se ha registrado un aumento del uso de Internet sin precedentes, un incremento de la actividad *online* de menores en España de más de un 200 %, detectando a su vez un aumento significativo de los dispositivos utilizados. Save the Children ha elaborado recientemente un informe en el que refleja que la edad en la que los adolescentes empiezan a consumir pornografía ha disminuido hasta los doce años. Los niños españoles han jugado durante este verano un 45 % más a videojuegos y lo más llamativo es su preferencia por los contenidos violentos. Los resultados de la encuesta *online* sobre uso de Internet, videojuegos y juego con dinero *online* durante la pandemia, realizada por el Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, también muestran un aumento tanto en la frecuencia de uso de videojuegos como en la frecuencia de uso de Internet. Según un estudio de Microsoft, el 56 % de los jóvenes encuestados con edades entre ocho y diecisiete años teme sufrir acoso a través de Internet. Estos son solo algunos apuntes extraídos de diferentes trabajos efectuados.

Señorías, el uso de Internet, de las redes sociales y de la actividad *online* ha ido creciendo exponencialmente entre los jóvenes durante los últimos años. Vivimos en la era de la hiperconectividad. La implantación en la sociedad de las nuevas tecnologías ha supuesto importantes cambios en nuestra manera de relacionarnos con los demás, un espacio de libertad que nos ha dado acceso a nuevas formas de interactuar y a nuevas formas de expresarnos. Su uso y disfrute no es negativo ni perjudicial en sí mismo. Sin embargo, algunas personas pueden —y los menores son, con diferencia, la parte de la

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 22

30 de septiembre de 2020

Pág. 5

población española más vulnerable— estar en riesgo de desarrollar algún grado de adicción o determinadas conductas que pueden acabar con consecuencias nocivas. Los niños y adolescentes de hoy han crecido en un contexto de apogeo de las nuevas tecnologías, que ejercen una inmensa influencia en ellos. Llamamos generación Z a aquellos nacidos a partir de 1996.

El uso y consumo de Internet y aplicaciones por parte de los menores ha provocado grandes cambios en sus hábitos durante los últimos meses debido al confinamiento. La situación vivida no ha hecho sino acentuar la dependencia de las pantallas, con la tecnología como la única vía de comunicación y ocio durante varios meses. Según los expertos, la necesidad de prevenir un consumo excesivo de las pantallas se fundamenta en los problemas físicos y de comportamiento que ello puede ocasionar, que van desde patologías de tipo visual hasta los problemas asociados al sedentarismo, la adicción, la ansiedad, el estrés ante la falta de tecnología, el aislamiento familiar, el aislamiento social, la depresión por no tener suficientes «me gusta», la falta de autoestima, la pérdida de la capacidad de control o problemas de sueño que, a su vez, propician una peor gestión de las emociones.

Señorías, los poderes públicos debemos dirigir nuestras políticas a promover el uso seguro y responsable de Internet y de las nuevas tecnologías, siendo la protección de los menores una prioridad en la agenda de todo Gobierno. Señorías, no podemos bajar la guardia y debemos seguir impulsando medidas que ayuden a la prevención de patologías asociadas al abuso de Internet; promover buenas prácticas de uso saludable y responsable; actuaciones que fomenten el uso crítico, enriquecedor y razonable de las nuevas tecnologías; y desarrollar una educación digital en nuestros jóvenes para así alcanzar una sociedad más saludable e informada.

Por todo ello, señorías, es necesario contar con todos los datos posibles. Y el Grupo Parlamentario Popular trae esta tarde a debate esta proposición no de ley para su votación. Esperamos contar con su apoyo para instar al Gobierno a realizar un estudio pormenorizado; es decir, la realización de nuevos análisis adaptados a las necesidades. Proponemos algo que ya considerábamos necesario como Gobierno en 2017 y que el actual Ejecutivo —hasta donde ha trascendido públicamente— no ha desarrollado. Está bien querer mejorar una encuesta, pero nosotros queremos ir más allá, queremos también una aplicación práctica. Por eso, insisto, pretendemos que, en colaboración con las distintas comunidades autónomas y entidades del tercer sector, se estudie pormenorizadamente el impacto que ha supuesto el incremento de la actividad *online* de los menores y adolescentes durante el estado de alarma y en la fase posterior de desescalada, así como elaborar una guía rápida y actualizada con los resultados que arroje dicho estudio orientada a padres, madres, educadores, profesionales de la enseñanza y profesionales de la sanidad, para ayudar a combatir y controlar las posibles adicciones en los menores a través de campañas divulgativas de prevención.

Muchísimas gracias, señorías. **(Aplausos)**.

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias.

Por el Grupo Parlamentario Socialista, tiene la palabra doña María Esther Carmona.

La señora **CARMONA DELGADO**: Gracias, presidente.

Buenas tardes, señorías. Todos sabemos las múltiples ventajas que supone Internet, sobre todo para aquellas generaciones nacidas después de 1983. Sin embargo, de la misma forma que encontramos beneficios, como ocurre en cualquier escenario donde participa el ser humano, también encontramos evidentes riesgos, sobre todo para la edad pediátrica y adolescente. Estos riesgos se han magnificado con la llegada del SARS-CoV2 y el consiguiente confinamiento, aumentando así el tiempo de exposición de estos grupos etarios a redes: ciberacoso, acceso a contenidos nocivos, *grooming*, publicación de información privada, intercambio de imágenes o videos con contenido sexual, etcétera.

La Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas ha comunicado que ya se han realizado trabajos durante el estado de alarma y en la fase posterior de la desescalada, estos trabajos siguen su curso y se está haciendo el correspondiente seguimiento en la actualidad. Por ejemplo, se ha elaborado la encuesta *online* sobre Internet, videojuegos y juego con dinero *online* durante la pandemia por COVID-19, integrada en el Informe «COVID-19, consumo de sustancias psicoactivas y adicciones en España», que ha sido impulsada por el Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones con el objetivo de explorar el potencial impacto de esta pandemia en los patrones de uso de estas herramientas, así como los posibles trastornos por su uso inadecuado e irracional. Todo esfuerzo enfocado a ofrecer herramientas de protección, además del desarrollo de campañas de educación en temas de ciberseguridad, debe ser considerado y es poco. En una sociedad donde la tecnología es protagonista y facilita nuestro

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 22

30 de septiembre de 2020

Pág. 6

día a día, nuestra intercomunicación y nuestro aprendizaje, la forma en la que enseñamos a utilizar la vía digital a nuestros menores marca la diferencia y, obviamente, repercute en su estado de salud física y psíquica. Diversos informes han encontrado que aquellos niños y niñas que pasan mucho tiempo en línea tienen más probabilidades de ver contenido molesto, recibir comentarios abusivos o enviar comentarios abusivos a otros. La tecnología e Internet deben estar ahí para mejorar y simplificar nuestras vidas en lugar de ser una causa de distracción, distorsión, preocupación, incomodidad o adicción. Siendo conocedores de los peligros en la redes aprenderemos a evitarlos, a sobrellevarlos y, de esta manera, estaremos protegiendo a nuestros niños, niñas y adolescentes.

En el último Informe Estudes 2018 y en el Informe sobre adicciones comportamentales del año 2019 se refleja una prevalencia de usuarios de Internet con riesgo elevado de tener un posible uso compulsivo entre la población de estudiantes de catorce a dieciocho años, suponiendo un 20% que continúa la senda ya establecida de anteriores informes Estudes que lo situaban en un 21%. En cuanto al tratamiento por sexo, se evidencia una mayor prevalencia en las jóvenes, alcanzando un 23,4% frente al 16,4% de los jóvenes. Destaca que, mientras las mujeres mantienen prácticamente la misma prevalencia en el uso compulsivo de Internet con respecto a años anteriores, el uso compulsivo de los hombres desciende un 1,9%. Otros estudios del sector privado —como, por ejemplo, los llevados a cabo por Fundación Mapfre o Fundación Telefónica— ahondan en el crecimiento del uso compulsivo de Internet por parte de la población juvenil, aportando además datos de menores de catorce años para complementar la exploración sociológica hasta la infancia. Asimismo, sería también muy interesante mejorar el conocimiento sobre los contenidos de Internet a los que acceden nuestros jóvenes en cada dispositivo móvil o fijo, así como el tiempo de uso total y el contenido según el tipo de dispositivo. Como indica el mencionado informe, el mayor grado de confianza en Internet por edades se establece en los más jóvenes, de dieciséis a veinticuatro años, suponiendo un 77,9% los que confían mucho o bastante. Hay que señalar que estos informes, junto al Estudes, fueron realizados con anterioridad a la presencia de la COVID-19 y no reflejan los efectos que ha conllevado tanto el acceso como el uso compulsivo de Internet en nuestra población más joven durante el confinamiento sufrido.

Para estudiar con mayor eficacia el uso compulsivo de Internet entre la población juvenil debemos incorporar en nuestros estudios varios factores que, hasta el momento, creemos que no han tenido una profundización específica en el ámbito de las adicciones desde las administraciones públicas. Por todo ello, el Grupo Parlamentario Socialista presenta la siguiente proposición no de ley que insta al Gobierno, en colaboración con las comunidades y ciudades autónomas, a reforzar la recogida de información sobre Internet en la Encuesta sobre uso de drogas en enseñanzas secundarias en España, Estudes.

Muchas gracias. **(Aplausos)**.

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias.

En el turno de intervención de los grupos enmendantes, por el Grupo Parlamentario Republicano, tiene la palabra la señora Marta Rosique.

La señora **ROSIQUE I SALTOR**: Buenas tardes.

En primer lugar, quiero disculparme por llegar ahora. Quería empezar mi primera intervención denunciando la inhabilitación del *president* Torra, que es claramente una aberración de la justicia. Por tanto, desde aquí quería mostrarle *tota la meva solidaritat i el meu suport a el president*.

Dicho esto, a mi grupo le parece perfecto que se quiera incluir en todos los estudios sociológicos la evaluación del comportamiento en relación con el uso de Internet, pero es vital, para tener una visión global, hacerlo extensivo al conjunto de la población tanto como sea posible. Por ese motivo, hemos planteado que se inste a todas las administraciones que tienen en su catálogo de acciones hacer encuestas y estudios a recoger información sobre el uso de las redes sociales y de Internet en general.

Asimismo, y más en concreto, creemos que hay que extender más allá de Estudes el estudio sobre el comportamiento de los jóvenes. Desde nuestro punto de vista, no podemos dejar fuera de la visión global a los menores y adolescentes que no son escolarizados, pues estaríamos cometiendo un error demasiado común, que es olvidarse de los colectivos más desfavorecidos y vulnerables. Por eso hemos sugerido incluirlo también en la encuesta sobre alcohol y otras drogas en España, en Edades.

Muchas gracias.

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias.

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 22

30 de septiembre de 2020

Pág. 7

Pasamos al turno de intervenciones para fijación de posición. Lo haremos de menor a mayor y, por lo tanto, por el Grupo Vasco, tiene la palabra la señora Nerea Ahedo.

La señora **AHEDO CEZA**: Disculpe, ¿el resto de enmiendas están retiradas?

El señor **PRESIDENTE**: Sí, en principio solo estaba la enmienda del Grupo Republicano y, en todo caso, ahora viene el turno de...

La señora **RODRÍGUEZ CALLEJA**: Disculpe, presidente. Yo creo que sería interesante tener un turno de defensa de enmiendas, puesto que como todavía no sabemos si vamos a adoptar un acuerdo global, a lo mejor sería importante que tanto el Grupo Socialista, que ha presentado una enmienda a nuestra proposición, como nosotros, que hemos presentado una enmienda a la suya, dispusiéramos de un pequeño turno para defender las enmiendas, por si al final de la sesión no alcanzamos un acuerdo y hay que votar las dos cuestiones por separado.

El señor **PRESIDENTE**: Como es un caso excepcional intentar agrupar dos proposiciones en un mismo turno, quizá valga la pena abrir un espacio de enmiendas para las dos proposiciones de ley. Abrimos pues un turno para los grupos que han presentado enmiendas, que son el Grupo Popular y el Grupo Socialista. Luego pasaremos a la fijación de posición del resto de los grupos. Iniciamos un turno de cinco minutos.

Por el Grupo Popular, va a intervenir el señor Bienvenido de Arriba.

El señor **DE ARRIBA SÁNCHEZ**: Presidente, señorías, debemos intentar ir por delante —y se lo digo a todos ustedes— en la solución de los problemas o, al menos, intentarlo. Efectivamente, hay una serie de encuestas: la encuesta Estudes y la encuesta Edades. La Estudes es la encuesta sobre el uso de drogas en enseñanzas secundarias en España, que se realiza desde los catorce a los dieciocho años. ¿Cuántos de nosotros hemos visto con nuestros propios ojos a niños de dos, tres o cuatro años intentando actualizar nuestra pantalla de la televisión? Tienen esos hábitos desde muy pequeños. Yo creo que sería importante ir más allá, independientemente de la óptica ideológica de todos y cada uno de los grupos parlamentarios. Debemos llegar a un acuerdo, a un consenso en esto. A nosotros nos parecen bien las edades entre catorce y dieciocho años en Estudes, pero se debería rebajar esa edad a la enseñanza primaria, y digo el porqué. Ya en 2014 se incluyeron una serie de módulos en ambas encuestas para conocer el alcance del uso compulsivo de Internet, del juego con dinero y, desde 2018, del posible trastorno por uso de videojuegos en la población general, así como para profundizar en las conductas relacionadas con estos comportamientos. Mi grupo parlamentario cree que debemos introducir en la encuesta preguntas para edades mucho menores que los catorce años, que es una edad alta.

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias.

Por el Grupo Socialista, tiene la palabra la señora María Esther Carmona.

La señora **CARMONA DELGADO**: Gracias, presidente.

En este debate tenemos una postura total y absolutamente constructiva. Ese es nuestro propósito, el propósito del Grupo Parlamentario Socialista. Asimismo, es evidente que, dado que la encuesta Estudes, incluida en el Plan Estratégico Nacional 2017-2020, elaborada por la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, incorpora una serie temporal desde el año 2014 que permite aproximar la prevalencia de uso compulsivo en Internet, consideramos que Estudes es el instrumento adecuado para reforzar la recogida de información sobre el uso de Internet en menores. Si alterásemos esta serie temporal ya fijada y nacida en el año 2014, estaríamos ofreciendo una redundancia negativa sobre la serie del uso de drogas. No es lo mismo consumo de drogas que utilización de una pantalla, uso y abuso de Internet. Confiamos en que el modelo Estudes sea la línea a seguir. Una vez más, lo enfatizo: Estudes funciona.

Gracias, señor presidente.

El señor **PRESIDENTE**: Pasamos a la última intervención para la fijación de posición. Por el Grupo Vasco, damos la palabra a Nerea Ahedo.

La señora **AHEDO CEZA**: Muchas gracias, señor presidente.

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 22

30 de septiembre de 2020

Pág. 8

Las nuevas tecnologías, evidentemente, no son malas *per se*, el problema es cuando hay un abuso problemático, como en cualquier otro tipo de adicción. Yo creo que aquí no podemos olvidar que, aparte de lo que puedan hacer las instituciones y las administraciones, está el control parental y el control de la familia. Se ha obviado el papel de la familia en estas dos proposiciones y no me parece bueno. Hay que hacer un trabajo importante con las familias, que son las que al final educan a sus hijos e hijas.

Nos parece bien que se hagan estudios, que haya un refuerzo en la recogida de información, en la recogida de datos, pero nos extraña que haya una propuesta que hable solo de datos y de un estudio durante el estado de alarma, porque la problemática con los menores y los posibles problemas de abuso de Internet, de videojuegos, etcétera, no es exclusiva de este momento extraño que estamos viviendo, sino que viene de bastante atrás. Solo quisiera comentar que me parece muy bien que se hagan estudios y que se recojan datos, pero eso tiene que tener un objetivo; es decir, no nos podemos quedar en lo académico y que eso solo tenga unas conclusiones. Excepto la propuesta de que puede haber una guía para padres y educadores, no estoy viendo en ninguna de las dos propuestas qué acciones se pueden implementar después de ese tipo de estudios, aparte de que académicamente puedan venir muy bien.

Gracias.

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias.
Por el Grupo Ciudadanos, el señor Tomás Marcos.

El señor **MARCOS ARIAS**: Gracias, presidente.

Nosotros estamos de acuerdo en instar al Gobierno a realizar un estudio pormenorizado del incremento de la actividad *online* de menores durante el confinamiento y también en la desescalada. Estamos de acuerdo en dar un repaso a las redes sociales, a las aplicaciones de comunicación, a las aplicaciones educativas o de entretenimiento y también a las apuestas *online*, como ha defendido el portavoz del Partido Popular, pero también estamos de acuerdo en lo relativo a ese estudio específico sobre el uso compulsivo de estas herramientas de Internet en menores.

Señorías, entiendo el objeto de esta Comisión, pero esta misma proposición no de ley podría estar perfectamente en la Comisión de Infancia, porque habla de menores. Yo creo, y se lo digo con toda sinceridad, que sería más pertinente.

Entiendo que el enfoque es el estudio compulsivo de estas herramientas, en este caso de dispositivos móviles, por los menores, pero también entiendo que su objetivo es el consenso e intentar mejorar el conocimiento sobre cómo acceden, de qué manera y qué consumen estos menores en su entorno familiar o en el entorno escolar y educacional. Por lo tanto, en principio, vamos a apoyar con nuestro voto las dos proposiciones, que entiendo que se sustanciarán juntas.

Tampoco quiero dejar pasar la ocasión para destacar algo que ha dicho el portavoz del Grupo Popular y, también, la portavoz del Partido Nacionalista Vasco, y es que tenemos que tener amplia mira; tenemos que hablar de familias, pero también tenemos que tener amplia mira en cuanto a que el uso y el abuso de los dispositivos móviles se da antes del arranque del estudio; sin poner en cuestión Estudios, creo que la problemática empieza, probablemente, mucho antes de los catorce años.

Muchas gracias, presidente.

El señor **PRESIDENTE**: Gracias.
Por el Grupo de Unidas Podemos, el señor Pedro Honrubia.

El señor **HONRUBIA HURTADO**: Muchas gracias.

Nosotros, obviamente, compartimos la preocupación por el problema que existe con respecto al uso compulsivo de los instrumentos *online* por parte de los menores. También creemos que no hay que estigmatizar a los jóvenes, porque entendemos que el uso compulsivo de Internet no solo lo realizan los jóvenes y los menores, sino que, en general, es un problema cada vez más extendido en nuestra sociedad.

Como en principio iban separadas las dos PNL, quiero decir que me ha sorprendido un poco la exposición que ha hecho el proponente del Partido Popular, porque ha hecho una defensa mucho más amplia de lo que realmente recogía su PNL, hasta el punto de que, probablemente, con la exposición que ha hecho podríamos estar de acuerdo y votarla a favor sin ningún tipo de problema y, sin embargo, la PNL nos parece que era bastante más restrictiva. Entre otras cosas, ha hablado del trabajo coordinado con las

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 22

30 de septiembre de 2020

Pág. 9

comunidades autónomas, que, si no recuerdo mal, no aparecía en la PNL y sí que aparecía en la enmienda que presentaba el Grupo Socialista.

Obviamente, el contexto de la pandemia, por todo lo que se explica en la PNL del Grupo Popular, el cierre de los centros escolares, el confinamiento, la imposibilidad de dejar a los menores a cargo de los abuelos y las abuelas, etcétera, conformaron un contexto muy propicio para que ocurriera lo que, efectivamente, parece que ha ocurrido, que es que hubiera un mayor uso de toda la tecnología y de la posibilidad de la conectividad, como espacio de ocio y de relaciones sociales ante la imposibilidad de hacerlo fuera de la casa. Obviamente, si se produce ese aumento, se produce también un aumento de los potenciales peligros que van asociados a este tipo de uso. Todo esto parece bastante de cajón.

Finalmente, la propuesta que se nos hace a raíz de este análisis tiene que ver con la idea de que se elabore un informe sobre los datos concretos de ese aumento y que se haga una guía para actuar contra los potenciales peligros. Para nosotros esto no aporta nada, porque es algo sobre lo que ya se venía trabajando previamente, antes del estado de alarma, se está trabajando en esta situación de pandemia y se seguirá trabajando cuando, afortunadamente —esperemos que sea pronto—, no esté esta situación. Por tanto, creemos que las peticiones que se hacen son peticiones sobre las que los diferentes organismos e instituciones que tratan estas materias ya vienen trabajando. Además, nos parecía un poco imprecisa, porque más allá de instar al Ministerio de Consumo a elaborar la guía, no se establecían los procedimientos ni los mecanismos y tampoco se fijaba algo concreto con lo que trabajar, cosa que, por ejemplo, en la enmienda del Grupo Socialista sí que aparecía.

Por tanto, si la propuesta se vota en los términos del Grupo Popular, nos abstendríamos, porque entendemos que no están aportando nada sustancial, pero si se vota en los términos de algo conjunto, en línea con lo que ha propuesto el Grupo Socialista, votaremos a favor.

Lo que queremos decir también es que, en cualquier caso, para todos estos estudios y esta elaboración de guías se tenga en cuenta siempre la participación de los colectivos y los movimientos del tercer sector, que se dedican a trabajar directamente con las personas afectadas por este tipo de situaciones y, en especial, con los menores que están sufriendo ya las consecuencias de estas adicciones sin sustancias.

Muchas gracias.

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias.

Por el grupo VOX, tiene la palabra el señor Tomás Fernández.

El señor **FERNÁNDEZ RÍOS**: Gracias, señor presidente.

La encuesta sobre el uso de drogas en la enseñanza secundaria se lleva realizando en nuestro país —como sabemos— desde 1994, y en todos estos años, es curioso, parece que el Gobierno no se ha enterado todavía de que el uso de Internet y todo lo que de ello deriva es, de largo, la mayor causa de adicción entre nuestros jóvenes, muy por encima del consumo de cualquier sustancia. No ha sabido hasta ahora que el 98 % de los adolescentes españoles de entre once —y en eso le doy la razón a la señoría del Grupo Popular— a veinte años es usuario de Internet, que más de 50 000 reconocen que ya padecen adicción a las redes y casi un millón están en riesgo de sufrirla. No sabía tampoco que el uso abusivo de las redes es la principal causa del absentismo y de la disminución en el rendimiento escolar entre nuestros estudiantes de secundaria. Tampoco sabía el Gobierno que es la principal causa de conflicto con los padres —y los que tenemos hijos lo vemos— y del deterioro de las relaciones afectivas con familiares y amigos. Tampoco estaba informado de que esta adicción produce en nuestros menores serias alteraciones en sus patrones de sueño —doy fe de ello— y de alimentación. No conocía tampoco que, al igual que sucede con las adicciones a sustancias, los adolescentes adictos a las redes sociales experimentan síndromes de abstinencia cuando no tienen acceso a ellas y no pueden conectarse. Claro, la pregunta es entonces: ¿qué ha estado haciendo el Gobierno sobre este tema en los últimos años? Y, si lo sabía, ¿por qué no ha hecho nada y por qué, además, no lo ha hecho con mayor frecuencia y en coordinación con las comunidades autónomas? Como en muchas cosas, el Gobierno en este tema también llega tarde, porque tampoco parecía un tema especialmente complicado.

Se ha hablado de Estudes, pero el problema aquí —como se demuestra ahora, desgraciadamente, con la pandemia— es que para las situaciones reales, para los problemas reales lo que hace falta son gestores, personas de reconocido prestigio, que hayan demostrado su cualificación, su experiencia, su preparación, y no lo que tenemos muchas veces al frente de estas decisiones: políticos de cupo, tomando decisiones por ideología o por rédito electoral y cuyo único valor, en su mayoría, es llevar un carné de un partido político entre los dientes.

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 22

30 de septiembre de 2020

Pág. 10

Dicho esto, y enganchando con la propuesta del Grupo Popular, en la pandemia, efectivamente, este problema se ha acrecentado, no por nada en especial, porque el problema lleva mucho tiempo existiendo, pero el confinamiento ha provocado que muchos niños y niñas hayan utilizado mucho más las redes para satisfacer su ocio y mantener su vida social.

Así que, nosotros, el Grupo Parlamentario VOX, entendemos que, aunque sea con años de retraso, como nunca es tarde, si se toman las decisiones correctas, apoyaremos la proposición del Grupo Socialista. Y, en principio, apoyaremos también, con los matices que luego se verán en las enmiendas, la proposición del Grupo Popular, con esa guía que proponen y que, seguramente, el Gobierno tendría que haber realizado ya hace tiempo.

Muchas gracias.

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias.

Finalmente, a efectos de rechazar o aceptar las enmiendas presentadas, pasaremos ahora la palabra a los grupos proponentes.

Por el Grupo Popular, tiene la palabra el señor Bienvenido de Arriba.

El señor **DE ARRIBA SÁNCHEZ**: Sí, presidente.

Señorías, yo creo que debemos hacer política con mayúsculas, y agradezco que todos los grupos parlamentarios tengamos, en esta cuestión tan importante, altura de miras.

Sí hemos puesto en nuestra iniciativa que ese estudio se realizase con comunidades autónomas, es más, incluso con las entidades del tercer sector. Hemos llegado a un entendimiento con el Grupo Socialista en una enmienda transaccional, con un texto que yo creo que puede enriquecer la política en sí, sobre todo con aspectos tan importantes como el que estamos trabajando.

Coincido también con la portavoz del Grupo Parlamentario Vasco en el sentido de que, independientemente de las encuestas, queremos ir más allá de mejorar las mismas y queremos también una aplicación práctica, con una guía, con documentos para profesionales, para padres, para madres; una guía que pueda proteger y que pueda prevenir esta adicción.

Quiero poner en valor que el 9 de febrero de 2018, un Gobierno del Partido Popular, en Consejo de Ministros, aprobó la nueva Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024; estrategia liderada, en su día, por la ministra Dolors Montserrat, ministra de Sanidad, Servicios sociales e Igualdad. Fue un documento participativo y de consenso, acordado entre todas las administraciones públicas, las organizaciones no gubernamentales del sector, las sociedades científicas, los centros de investigación y todas aquellas instancias públicas y privadas que forman parte del Plan Nacional sobre Drogas. De esta forma, en ese momento España se unió, si me permiten la expresión, al *top ten* de los países que incorporaban todas las adicciones en una nueva estrategia, la Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024, que incorporó como nuevo campo en todas las líneas de actuación las adicciones sin sustancias y comportamentales, con especial énfasis en el juego de apuestas, entre ellos el *online*, y adicciones a través de nuevas tecnologías. Este documento de planificación tiene como novedad, en el año 2018, la prevención y protección de los menores, fomentando el buen uso de las tecnologías en jóvenes y adolescentes. Ese es el camino a seguir. Es una estrategia para las personas, para las familias y para el conjunto de la sociedad, en la que se prioriza a los menores, a los jóvenes y a las mujeres, contribuyendo a construir una sociedad más saludable, una sociedad más informada y una sociedad más segura, en lo que entiendo que todos estamos de acuerdo.

Muchísimas gracias.

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias.

A los efectos de rechazar o aceptar las enmiendas, damos la palabra a la señora María Esther Carmona, del Grupo Socialista.

La señora **CARMONA DELGADO**: Gracias, señor presidente.

Hemos llegado a un consenso, a un acuerdo en este punto, que es que tenemos una preocupación común, como todos los grupos han manifestado. Me adhiero a esas preocupaciones sobre este tema tan delicado expresadas por otros grupos. Compartimos la defensa a ultranza del uso-abuso de Internet en la edad pediátrica y la adolescencia. Con este acuerdo yo creo que daremos un gran paso.

Evidentemente, a título constructivo, ya los resultados hablaban desde antes de la era COVID-19 —como he apuntado con anterioridad, el confinamiento las ha exacerbado o magnificado— de las

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 22

30 de septiembre de 2020

Pág. 11

penurias y redundancias negativas sobre la salud de estos menores y adolescentes. En este acuerdo proponemos el desarrollo de un modelo o de un módulo piloto sobre el uso de Internet para el tramo de doce a catorce años, para una valoración con vistas al futuro próximo, con la intención de consolidarlo en los distintos estudios.

Muchas gracias.

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias.

— SOBRE MICROPAGOS EN VIDEOJUEGOS. PRESENTADA POR EL GRUPO PARLAMENTARIO SOCIALISTA. (Número de expediente del Congreso de los Diputados 161/001069 y número de expediente del Senado 663/000030).

El señor **PRESIDENTE**: Pasamos ahora a la tercera proposición no de ley sobre micropagos en videojuegos. Es una proposición propuesta por el Grupo Parlamentario Socialista; el expediente del Congreso es el número 161/001069 y el del Senado el número 663/000030.

Por el grupo proponente, el Grupo Socialista, tiene la palabra el señor Daniel Viondi.

El señor **VICENTE VIONDI**: Gracias, presidente.

Esta proposición no de ley trata un fenómeno, una nueva realidad dentro del sector del videojuego y de los nuevos usos y nuevas conductas que tienen los *gamers*, es decir, aquellas personas que juegan a los videojuegos y que principalmente son menores, sin menoscabo de que también haya muchos adultos que jueguen a los videojuegos—; estos conocen un nuevo fenómeno que tiempo atrás no existía dentro de los videojuegos, y me refiero a las cajas de botín o, usando el término anglosajón, las *loot boxes*.

¿Qué son las *loot boxes*? Las *loot boxes* son una serie de cajas que existen en los videojuegos: a cambio de abonar una cantidad, el videojuego te da un premio, el cual desconoces. Eso a nuestro juicio tiene una clara definición de juego de azar. Es evidente que un adulto sabe perfectamente cuándo está jugando a un juego de azar, pero cuando hablamos de menores es evidente que no están en las mismas condiciones. Estas cajas de botín se han ido incrementando paulatinamente en algunos videojuegos, y precisamente en algunos que son de los más populares, de los más jugados; no quiero poner un nombre concreto para que ninguno se sienta estigmatizado, pero en la cabeza de todos está alguno relacionado con el mundo del fútbol o con batallas épicas. Además, quiero remarcar la diferencia —porque lo hemos hablado reiteradamente con el sector del videojuego— entre una caja de recompensas y un microcrédito. La caja de recompensas, como decía, es abonar una cantidad sin saber el resultado final, algo muy parecido a lo que ocurre con las tragaperras entre los adultos —aquí ocurre, en su caso, con menores—, mientras que en un microcrédito todo jugador, sea menor o sea adulto, sabe que está pagando por una determinada cantidad.

Esto lo hemos explicado mucho al sector del videojuego y creo que todos los parlamentarios debemos hacer pedagogía sobre este asunto, no solo para que cale en la opinión pública, sino también para que llegue a muchísimas familias, porque este problema cada vez va creciendo más. Es una realidad que estas nuevas conductas y este fenómeno global afectan muchísimo a relaciones tan comunes y tan sencillas como las relaciones familiares. Hay muchos padres y madres que no saben cómo tratar con sus hijos o con sus hijas su cierta adicción al videojuego y, en concreto, el tema de las *loot boxes*, las cajas de botín.

Nosotros no estamos penalizando ni pretendemos culpabilizar al conjunto del sector del videojuego, lo que estamos diciendo es que un fenómeno que se crea dentro del sector del videojuego requiere una regulación por parte de las administraciones públicas. Es verdad que se nos dice muchas veces en algunos sectores económicos, en este caso del videojuego, que es una industria cultural importante dentro de este país, que lo dejemos todo en manos de la autorregulación, pero yo creo que nosotros, que estamos trabajando en el ámbito de las adicciones y del consumo, tenemos que ejercer nuestras obligaciones con el sector, con las familias y los menores y, por tanto, tenemos que dar un paso, que es regular un fenómeno que existe, que no es nuevo, que ya se ha regulado en otros países europeos y que grandes potencias dentro del sector del videojuego y de esta parte de la industria ya están llevando a cabo. Valga el ejemplo del Parlamento británico o de una comisión que se va a abrir en el Senado de los Estados Unidos. Por tanto, estamos tratando algo que ya se trata en otros ámbitos, en otros países y respecto a lo cual tenemos que acometer acciones.

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 22

30 de septiembre de 2020

Pág. 12

El videojuego, según la Organización Mundial de la Salud, fue tiempo atrás declarado como una adicción. Es verdad que está pendiente de una revisión de la Sociedad Psiquiátrica Americana, que es la que da la valoración fetén al concepto de adicción. Es verdad que en los menores, igual que cuando hablábamos de Internet, hay una vinculación al ocio, no solo en el tiempo de la pandemia, debido al acceso ilimitado a Internet a partir de edades cada vez más tempranas y, a su vez, al descontrol en la cantidad de horas que juegan a videojuegos, videojuegos en los que además se añaden elementos como las cajas de recompensas, las cajas de botín, donde lo que se hace es adictivo porque si se paga se pueden conseguir mejores *skins* en el *Fortnite*, por ejemplo, y eso es un microcrédito. Nosotros no podemos cuestionar el microcrédito, pero el sobre de fútbol para el *FIFA 21* es una caja de recompensa, porque el jugador, el menor, no sabe lo que está pagando, está deseoso de que le toque... Iba a decir Messi, pero con el burofax creo que sigue en el Barcelona. **(Risas)**. Quiere que le toque Messi, paga dinero en la *loot box* y, como no hay un excesivo control parental, sigue echando dinero hasta que le toque Messi. Pongo un ejemplo muy claro. Eso le está generando una adicción a ese menor, porque lo está siguiendo como en una tragaperras, porque quiere que le toquen los tres corazones para que le salga el premio gordo, y eso hay que regularlo.

Nosotros decimos que hay que regularlo de acuerdo con el sector, con las comunidades y con las familias, y hay que hacer algo muy importante en adicciones: la prevención. Tenemos que ir a los colegios, y por eso es muy importante la colaboración de las administraciones autonómicas, incluso de los ayuntamientos, para hacer una información clara, tranquila y metódica sobre qué es el videojuego, qué significa jugar a los videojuegos y qué existe dentro del videojuego que puede ser pernicioso, como son las cajas de recompensa.

Acabo, señor presidente. Esta es una nueva realidad, nosotros no hemos inventado nada que no exista en el debate de la puerta del colegio o del instituto entre padres y madres y también entre muchos jóvenes que ya son más mayores —que ya no tienen doce, trece o catorce años— y que ven este tema con preocupación. Nosotros lo que hemos hecho es recoger una preocupación que existe en muchos ámbitos. Además, es un tema difícil, ya que estas nuevas adicciones tecnológicas en el caso de los videojuegos no han sido tratadas adecuadamente porque en nuestra experiencia hemos tratado otro tipo distinto de drogas como el alcohol o el tabaco, por lo cual se necesita tener la formación y la información adecuadas. Creo que poniendo esta medida vamos a dar un gran paso para dignificar el sector del videojuego y ayudar a todos esos *gamers* jóvenes, adultos y principalmente menores.

Ha habido algunas enmiendas de otros grupos, pero al final —a mí no me gusta hacerme trampas al solitario— la realidad es que estamos discutiendo simplemente de si es un juego de azar o no es un juego de azar, y en esta categoría. Y yo añado: si no lo tratamos como juego de azar queda en una indefinición, y lo que hace es que persista el problema sin que nadie ponga una solución; es decir, volvemos al punto en el que estamos ahora y este punto no es el adecuado. Por eso traemos esta proposición y por eso pensamos, viendo las enmiendas, que todos ustedes están igual de concienciados que nosotros, aunque habrá diferencias en el grado de intensidad que queramos ponerle en solucionar el problema.

Gracias. **(Aplausos)**.

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias.

Pasamos al turno de intervención de los grupos enmendantes. Por el Grupo Ciudadanos, tiene la palabra el señor Tomás Marcos.

El señor **MARCOS ARIAS**: Gracias, presidente.

A nosotros nos parece fundamental impulsar un marco regulativo de las cajas botín en los videojuegos, pero en el primer punto hemos planteado al Grupo Socialista una enmienda de modificación. Donde dice «que se promueva la adopción de un marco regulatorio», nosotros añadiríamos «a nivel europeo de acuerdo con la evidencia científica disponible». No son baladías estos dos temas. Proponemos que sea a nivel europeo porque no se pueden poner puertas al campo, estamos hablando de que muchos de estos videojuegos son de carácter internacional. Es verdad lo que ha dicho su señoría, el señor Viondi, sobre que en Europa se está intentando regular esto. Yo le diría que solamente lo están haciendo en dos países, en Bélgica y Países Bajos, que ya tenían una regulación previa en sus leyes generales de juego. En otros países lo que se está haciendo es recoger las sensaciones y la investigación social de si los videojuegos son o no son adictivos, si son una adicción o qué tipo de adicción son. Por eso nosotros, estando de acuerdo con las otras peticiones de su proposición no de ley, creemos que hay que impulsar este tema a

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 22

30 de septiembre de 2020

Pág. 13

nivel regulatorio en toda Europa y también con una evidencia científica y social, no con ‘a mí me parece’ que esto es adictivo o ‘a mí no me parece’ que esto sea adictivo.

Señorías, este grupo parlamentario no lo dice por el sector de videojuegos, que es muy puntero en este país y que tiene dos asociaciones profesionales de gran calado; lo dice por hacer algo —usted también lo ha dicho, señor Viondi— en serio y abordar este tema en serio. Abordar ese tema en serio tiene que hacerse con el conjunto de la Unión Europea y con evidencias científicas disponibles. Insisto, el resto de su proposición también nos parece muy adecuada.

Muchas gracias, presidente.

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias.

Por el Grupo Popular tiene la palabra la señora Patricia Rodríguez.

La señora **RODRÍGUEZ CALLEJA**: Muchas gracias, presidente.

Para comenzar quisiera hacer una reflexión. La Comisión de hoy casi en su totalidad aborda asuntos relacionados con el juego problemático, con la adicción a Internet. Espero de corazón que seamos capaces de abrir este espectro a todo tipo de adicciones, siempre y cuando el ministro Illa esté dispuesto a comparecer en esta Comisión. Hace casi ya un año que tomamos posesión todos los miembros de esta Comisión y desde el Grupo Parlamentario Popular tenemos que denunciar la falta de preocupación y de interés por el problema de las adicciones en España que ha demostrado este ministro de Sanidad.

Señores del Grupo Parlamentario Socialista, lo dicen ustedes mismos en la proposición, y ya lo anunció el ministro Garzón en aquella paupérrima intervención que más parecía un mero trámite, donde se limitó a tratar la problemática del juego. Nos relató el trabajo que desde el ministerio se va a abordar durante los próximos cuatro años que podría definirse como un trabajo de mínimos, raquítico y, desde luego, poco comprometido y nada ambicioso. Fue aquí también donde renunció abiertamente a implicarse de manera directa y activa en otros problemas de adicción. Por eso, desde mi grupo llegamos a la conclusión de que esta moción la pueden presentar para reforzar o dar mayor visibilidad a un ministerio que en nuestra opinión no debería haber pasado de una secretaría de Estado. Por eso tampoco nos extraña que el señor ministro tenga tiempo de atacar desde sus redes al jefe del Estado, denunciando conspiraciones que él solo imagina. Debe ser que esa capacidad de inventiva le viene de su etapa de diseñador *amateur* de videojuegos, tal y como recordarán ustedes que contó aquí en esta misma Comisión. Además, se autodefinió como un friki, pues alguien debería recordarle a este ministro que formar parte de un Gobierno no es un mero juego. Por tanto, lo que presentan no es más que lo que ya está comprometido, aunque sí reconocemos que el traerlo aquí nos permite —y lo agradecemos— plantear enmiendas, como así hemos hecho. Nosotros consideramos que nuestras enmiendas son sensatas y además con ánimo constructivo, como se lo he hecho saber al portavoz de esta Comisión.

En primer lugar, dicen ustedes en su texto expositivo que esta regulación de las *loot boxes* o cajas botín está en la agenda de algunos países europeos. Esto es cierto, también lo ha comentado nuestro compañero de Ciudadanos, como lo es también que muchos de estos países ya han considerado que las cajas botín no constituyen juegos de azar bajo las leyes actuales y han optado de momento por no introducir nueva legislación específica para regular las cajas botín como juegos de azar, al concluir que la legislación de protección al consumidor existente ya regula este tipo de elementos en los videojuegos. Sabemos que hay otros países —ya lo han dicho también aquí—, como el caso de Bélgica o los Países Bajos, en los que la regulación de las cajas botín está dentro de su propia regulación sobre el juego, casos que de momento no son asimilables a lo que sucede en España. Por eso nosotros planteamos ser cautelosos, que se estudie la regulación de España, pero que en todo caso actuemos en consonancia con lo que están realizando los demás países de nuestro entorno, el resto de países europeos que se asemeja al nuestro, teniendo en cuenta y priorizando la protección e información a los consumidores, especialmente si estos son menores.

También hemos registrado una segunda enmienda que a nuestro juicio debería ser el proceso inicial de toda regulación. Voy a hacer más unas palabras que también dijo el ministro Garzón en su comparecencia ante esta Comisión refiriéndose al uso terapéutico del cannabis. Él dijo que el Gobierno siempre se basa en datos científicos. Ya sé que esto dicho a estas alturas, cuando todos los españoles sabemos que nos hemos enfrentado a la peor pandemia de los últimos tiempos tomando medidas recomendadas por un comité de expertos que no existía, suena un poco a chiste, pero no, yo no quiero hacer una broma con esto, me parece muy serio y creemos que nunca es tarde. Vamos a ponernos a trabajar en esto, vamos a ver si somos capaces de que, efectivamente, se haga un estudio que evidencie

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 22

30 de septiembre de 2020

Pág. 14

científicamente que las cajas botín son un puente de acceso real a la ludopatía. Estudiémoslo, no vaya a ser que no se valore o que puedan existir otros factores u otras variables que se nos estén escapando y que sean determinantes para prevenir, atajar y minimizar los efectos nocivos del juego de azar, especialmente —como decimos siempre y como dice también el portavoz del Partido Socialista— en los jóvenes, pero también en toda la población en general. Por lo tanto, reitero el ánimo constructivo de nuestras aportaciones.

Para finalizar, me gustaría destacar en positivo que ustedes reflejen en los puntos de ese acuerdo la participación de diferentes agentes. Se ha presentado también alguna enmienda para incluir a expertos en adicciones. Nos parece perfecto que participe la Organización de Consumidores y la industria del videojuego, pero lo que nos trasladan es que les escuchan ustedes mucho pero luego les hacen bastante poco caso. Nosotros les instamos a que, si están dispuestos a sentarse con ellos, escuchen atentamente sus planteamientos, pero que también los tengan en cuenta en la medida de lo posible. Es lo que realmente nos parece más adecuado. Por tanto, estas son las enmiendas que propone el Partido Popular, que esperamos que sean aceptadas.

Gracias. **(Aplausos)**.

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias.

Por el Grupo Republicano tiene la palabra la diputada Marta Rosique.

La señora **ROSIQUE I SALTOR**: Gracias, *president*.

Quiero empezar contestando a la pregunta que hacía el compañero del Partido Socialista sobre si son o no son juegos de azar. En todo caso, aquí lo que debemos plantear es que los videojuegos no deben ser juegos de azar y que los videojuegos, por tanto, no pueden convertirse en tragaperras. Es en esto en lo que estamos y, por tanto, creemos que es relevante esta proposición no de ley porque hay que regularlo. Partiendo de la base de esta proposición no de ley, sí que estaríamos de acuerdo, pero hemos querido hacer alguna aportación de carácter aclaratorio. Por eso hemos presentado las enmiendas que todos ustedes tienen. A saber, el marco regulatorio para paliar la epidemia de las adicciones debería ser consensuado con los agentes sociales implicados en aquellas actividades económicas que son proclives a generar esta problemática, ya sea el juego, la comercialización del alcohol, del tabaco o los fármacos; obviamente, también con la concurrencia de todos los niveles de la Administración, pero en ningún caso, según nuestro parecer, debe ser pilotado ni liderado por los *lobbies* con intereses particulares. Por el contrario, debería ser elaborado con diálogo y negociación, pero la principal de las aportaciones debe ser de expertos, doctores, sociólogos, psicólogos, etcétera. En su proposición no de ley no lo explicitaban y creemos que debería ser así. Por tanto, agradecemos que hayan aceptado nuestra enmienda en ese sentido.

Además, pensamos que el sistema europeo PEGI se queda corto de todas formas y estamos en disposición de elaborar un marco aún más garantista. Creemos que la base es buena, pero tiene margen de mejora. Por ejemplo, según PEGI, las máquinas tragaperras y las ruletas pueden usarse a partir de los tres años. Por tanto, es importante indagar y hacer una evaluación mucho más extensa para plasmar una normativa adecuada.

Respondiendo también a la enmienda de Ciudadanos, si la aceptan, nos gustaría que constara que la regulación, aparte de europea, debería ser también a nivel estatal, que es lo que estamos discutiendo aquí. Por tanto, nos quedamos con la base de la proposición no de ley, pero si aceptan una transaccional, sí que podríamos estar de acuerdo con la enmienda.

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias.

Seguimos ahora con el turno de intervenciones para fijación de posiciones. Por el Grupo Mixto, tiene la palabra el señor Javier Alegre

El señor **ALEGRE BUXEDA**: Gracias, presidente.

El Grupo Mixto votará a favor de la proposición presentada por el Grupo Socialista, pero sí nos gustaría que se concretara por el ponente qué enmiendas se han aceptado y cuáles no.

Gracias.

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias.

Por el Grupo de Unidas Podemos, tiene la palabra la señora Sofía Castañón.

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 22

30 de septiembre de 2020

Pág. 15

La señora **FERNÁNDEZ CASTAÑÓN**: Gracias, presidente.

El sector de videojuegos, hablemos con conocimiento, es industria, es cultura y es sociabilidad. Es importante clarificarlo, de ahí que saludemos esta iniciativa presentada por el Grupo Socialista porque podemos caer rápidamente desde la falta de conocimiento en la estigmatización. Los avances son evidentes. En esta misma Cámara, en la XII Legislatura, en la Comisión de Infancia, vimos cómo se mezclaban las adicciones sin sustancia a los juegos de azar con los videojuegos, era algo tremendo. Me parece que es de celebrar que en 2020 estemos en un nivel de profundización mucho mayor. Yo les propongo una imagen nítida, que además no es mía sino del experto Lucas Ramada Prieto, y es la de tener la imagen de un bar, donde un grupo de personas juegan al dominó y otra persona está echando monedas a una máquina tragaperras. Los videojuegos, la experiencia videolúdica es sociabilidad cultural; las apuestas es el capitalismo queriendo comer todos los días y a poder ser, comernos.

Aclarado esto, saludamos esta iniciativa y planteamos únicamente una enmienda *in voce*, sobre la que de hecho ya hemos hablado con el proponente porque nos parece importante que en el punto uno —voy a leerla al tratarse precisamente de una enmienda *in voce*— donde dice «acordar un marco regulatorio en España para las cajas de recompensa o cajas botín presentes en determinados videojuegos», se añada «como juegos de azar». Y esto es importante porque debe quedar recogido que las *loot boxes* son juegos de azar y avanzar a que puedan ser reguladas dentro de la ley del juego. Más allá, a mí me gustaría incluso plantear que tenemos que ver cómo nos relacionamos con algunos conceptos, y es que existe, aparte de esas cajas de azar, una falsa monetización de muchos de los juegos que utilizan la virtualidad de una compra que es ficticia, pero que van estableciendo los mecanismos y la imagería propia del concepto de los juegos de azar o de las apuestas. Me parece que esto sería temática a tratar en esta mesa que está pendiente de constituirse del sector de videojuegos, que son quienes además tienen que aportar la mirada porque precisamente muchos desarrolladores y desarrolladoras no quieren para nada ser mezclados con lo que sin duda es un problema para nuestra salud y para nuestra ciudadanía, y especialmente para nuestra juventud, que son las casas de apuestas y las apuestas *online*.

Solamente quiero hacer un apunte más. Quiero reivindicar el orgullo friki, por si no ha quedado claro, porque me parece que debemos tener en cuenta que forman parte de nuestro tejido productivo y mirarlo no tanto con recelo sino con admiración. **(Aplausos)**.

Muchas gracias.

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias.

Por el Grupo VOX, tiene la palabra el señor Tomás Fernández.

El señor **FERNÁNDEZ RÍOS**: Gracias, señor presidente.

Todos los estudios realizados parecen confirmar que a día de hoy los niños y adolescentes están empezando a utilizar los videojuegos a una edad cada vez más temprana y que, además, su tiempo de exposición a este tipo de juegos es cada vez mayor, de forma que se está empezando a convertir en una actividad a la que dedican mucho tiempo de ocio. Hay que entender que se ha producido una evolución en lo que a estos tipos de juego se refiere, como ya se ha referenciado, y la dificultad sobre todo para muchos padres, madres y educadores, que no conocen y que no saben que en algunos de ellos se han introducido elementos que son muy similares a los juegos de azar o las apuestas. En el fondo todo esto no es más que un gran mercado y, por suerte o por desgracia, las grandes empresas del sector saben que cuanto antes lleguen a la vida de los consumidores o de las personas, antes empezarán estas a invertir parte de su economía, de su dinero en estos productos.

Recientemente la revista *Infocop*, del Colegio Oficial de Psicólogos, y las comunidades de psicología están empezando a aportar estudios y datos que nos van dando información relevante sobre el impacto y las consecuencias que esto puede llegar a tener. Y creo que esto es lo relevante, los datos son aplastantes y lo que vienen a decir es que cuando los niños o adolescentes comienzan a utilizar juegos o videojuegos a edad temprana con este tipo de características, luego tienen muchas más posibilidades de experimentar problemas, de tener una adicción al juego o de realizar un juego patológico. Hay elementos, por ejemplo, como ya se ha comentado, que se refieren a estos artículos, y otros, que son las microtransacciones, las *loot boxes*, que ya se han citado, en los que pagando una pequeña cantidad, el jugador efectivamente tiene una serie de recompensas, le ayudan a mejorar y a tener unas ciertas características, es decir, a afrontar los retos del juego con mayor facilidad. Eso está presente, como ya sea dicho, en juegos comunes como el *FIFA*, el *Candy Crush* o el conocido *Fortnite*. Por lo tanto, el único propósito, en parte, de estos micropagos o cajas de recompensa, es generar una mayor adicción al juego, con los problemas

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 22

30 de septiembre de 2020

Pág. 16

que ello conlleva. Eso necesita que cada uno de nosotros en nuestra esfera personal, los que tenemos hijos o como en nuestro caso, en nuestra labor de legisladores, empecemos a tomar medidas desde ya y decidamos qué relación queremos que vayan a tener en el futuro nuestros hijos, nuestros adolescentes con este problema, que además —y es lo difícil de este problema— evoluciona día a día, con lo cual, como ya se ha comentado también, las decisiones que tomemos hoy puede que tengamos que replanteárnoslas no en mucho tiempo.

Por lo tanto, desde Grupo Parlamentario VOX vamos a revisar el texto, ya que hay bastantes enmiendas posibles a esta proposición no de ley, pero en principio, estamos totalmente de acuerdo. Esperaremos, efectivamente, el resultado final, pero vamos a apoyar esta iniciativa del Grupo Socialista porque estamos convencidos de que hay que trazar un marco regulatorio específico para este tipo de productos que, por supuesto, exija el etiquetado europeo de información del juego y la creación seguramente de una mesa de trabajo entre las distintas administraciones, donde deberían estar otros actores del sector de todo tipo, desde expertos en adicciones, hasta consumidores y empresas del sector, para con todo ello desarrollar una información que logre un uso responsable de los videojuegos y seguramente la implementación de forma más adecuada de medidas de control parental.

Muchas gracias.

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias.

Finalmente, a efectos de aceptar o rechazar las enmiendas presentadas, tiene la palabra el portavoz del Grupo Socialista, señor Vicente Viondi.

En todo caso, quisiera aclarar que la enmienda *in voce* que ha comentado la portavoz del Grupo de Unidas Podemos solo cabría si el mismo proponente la incorpora en una transacción. Solo se puede proponer *in voce* si él incorpora en su valoración de la transacción los términos de los que ha hablado con usted y en todo caso se aprueba.

Muchas gracias.

El señor **VICENTE VIONDI**: Gracias, señor presidente.

En lo estrictamente referente a las enmiendas, nos parece positiva la aportación que hace el Grupo Parlamentario de Unidas Podemos y en ese punto 1 añadimos otro elemento que ha comentado el Grupo Republicano que contribuye a mejorar el texto cuando habla de un comité de expertos en adicciones. Así que los puntos 2 y 3 se mantendrían en los mismos términos que presentaba la proposición no de ley.

Ahora bien, yo agradezco —lo digo con la mano en el corazón— las intervenciones de todos los grupos que han planteado sus matices sobre esta circunstancia. Sin embargo, quiero comentar un elemento que me preocupa, más allá de haber mezclado aquí otras cuestiones que no tienen que ver con los microcréditos ni con las *loot boxes* ni con su regulación, me refiero al Grupo Parlamentario Popular, porque estamos hablando de regular o que se autorregule la industria. Aquí lo que estamos diciendo, lo que estamos proponiendo es que nosotros cumplamos con nuestras obligaciones constitucionales y que le mandemos un mandato al Gobierno para que actúe en un tema sensible y de crecimiento dentro del sector. Y quiero añadir algo —esto va directamente para los grupos parlamentarios Popular y Ciudadanos—: si se hubiesen autorregulado tan adecuadamente como ustedes defienden, este problema a día de hoy no existiría.

Gracias. **(Aplausos)**.

— RELATIVA A IMPULSAR LOS MECANISMOS DE INTERCONEXIÓN DE LOS REGISTROS DE INTERDICCIÓN DE ACCESO AL JUEGO DE ÁMBITO ESTATAL Y AUTONÓMICO. PRESENTADA POR EL GRUPO PARLAMENTARIO SOCIALISTA. (Número de expediente del Congreso de los Diputados 161/001125 y número de expediente del Senado 663/000038).

El señor **PRESIDENTE**: Pasamos ahora a la proposición no de ley número 5, relativa a impulsar los mecanismos de interconexión de los registros de interdicción de acceso al juego de ámbito estatal y autonómico, presentada por el Grupo Parlamentario Socialista, y con número de expediente 161/001125 del Congreso y número de expediente del Senado expediente 663/000038.

En primer lugar, intervendrá el grupo proponente. Para su defensa, por el Grupo Socialista, tiene la palabra el señor Viondi.

El señor **VICENTE VIONDI**: Gracias, señor presidente.

No creo que agote el tiempo establecido porque los diputados y senadores habrán podido leer la proposición no de ley y el contenido de la exposición de motivos. Creo que lo que sometemos hoy a

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 22

30 de septiembre de 2020

Pág. 17

votación es algo elemental, que debería haber sucedido y que a día de hoy tristemente no sucede. Ustedes son conocedores de que los jugadores tienen un registro donde se inscriben para autolimitarse y las administraciones desde el ámbito autonómico y desde el ámbito estatal deben trabajar para que esa interdicción se comunique. Por ejemplo, un jugador —iba a decir de Baleares, pero por su insularidad quizá no sea el dato más exacto— de Andalucía se registra en el Registro que tiene la Comunidad Autónoma de Andalucía, pero si acude a Castilla-La Mancha o a Murcia, no están relacionados esos registros y, a su vez, no están relacionados con el registro que tiene el Estado. Solo a día de hoy existe una comunidad autónoma que tiene sus registros relacionados con el resto de comunidades a través del Estado, que es Castilla-La Mancha. El resto no lo hemos hecho, gobierne quien gobierne, quienes hayan gobernado y los que gobiernan ahora. No hemos hecho los deberes adecuadamente y no hemos hecho trabajo para cuidar a las personas que tienen un problema de ludopatía a este respecto.

Por tanto, lo único que nosotros venimos a hacer en esta iniciativa es a animar —que me consta que ya lo ha hecho, porque el ministro de Consumo se reunió recientemente en el Consejo del Juego para tratar este asunto en concreto— aún más, y que lo hagamos desde nuestra función de grupo parlamentario y desde cada una de nuestras formaciones políticas allá donde gobiernan, a relacionar los registros con el del Estado para que estén comunicados. Hay un trabajo por hacer para ayudar a las personas con ludopatías, que cada vez son más y son más jóvenes. Cualquiera de ustedes que haya hablado con las asociaciones que trabajan con ellos, podrán ver que son muy conscientes de ello.

Por acabar, quiero mencionar los fenómenos nuevos sobre las apuestas. No estamos hablando de jugadores de hace veinte años o treinta años, de la máquina tragaperras, del casino o de las cartas; estamos hablando de chicos jóvenes que acuden a locales porque una caña está ahí más barata que en un bar convencional. Yo he llegado a ver incluso casas de apuestas —aunque no me gusta utilizar nunca ese término, ya que son locales de juego, así que también pido que en el lenguaje empecemos a llamarlos locales de juego y no casa, porque la casa es un lugar o espacio común y de encuentro, y ahí no hay encuentro ni nada parecido—, locales de juego en la Comunidad de Madrid, y me consta que hay en otras comunidades, que ofrecen los desayunos más baratos para que los chicos, las chicas y las personas más mayores acudan a un lugar de juego a apostar desde a carreras de galgos en un país lejano hasta partidos de fútbol, de balonmano o de baloncesto de la Liga coreana. Es decir, este es un problema muy serio y cada vez son más jóvenes los que están en el juego y es necesario que estemos comunicados. Se necesita coordinación y cooperación, y el Gobierno está dispuesto a tener coordinación y cooperación con todas las administraciones. Lo que presentamos con esta proposición no de ley es una iniciativa porque tiene toda la lógica que en el siglo XXI nuestras comunidades autónomas y nuestro Estado compartan un registro para poder ayudar a esas personas que son jugadores y no vuelvan a caer en la ludopatía.

Por mi parte, señor presidente, he finalizado.

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias.

Pasamos al turno de intervención de los grupos enmendantes. Por el Grupo Popular, tiene la palabra la señora Violante Tomás.

La señora **TOMÁS OLIVARES**: Gracias, presidente.

Las consecuencias adversas del juego son tan importantes que las personas que tienen una ludopatía cumplen los criterios diagnósticos fijados en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales DSM-5 elaborado por la Asociación Americana de Psiquiatría para su consideración como jugadores patológicos, mostrándose incapaces de controlar el impulso de jugar a pesar del daño que les causa el juego. Pero las consecuencias del juego patológico no conciernen solo a las personas afectadas, sino también a las familias, que son un agente muy importante en todo lo referente a esta enfermedad, ya que son las que más sufren las consecuencias negativas acarreadas por la ludopatía. Mientras la persona con ludopatía se encuentra inmersa en la espiral de juego, las familias son víctimas de las constantes mentiras, de las malas situaciones económicas y de la ira o cambios de humor que puede sufrir la persona enferma. Estos son algunos de los síntomas de esta enfermedad, que llevan a la larga la pérdida de confianza de los demás. Por eso es fundamental que las personas que sufren este trastorno puedan tener ayuda para poder superarlo. En nuestro país tenemos la inmensa suerte de contar con un tercer sector fuerte y cohesionado formado por diferentes entidades dedicadas a ayudar a colectivos que precisan de dicha ayuda.

En el sector de las adicciones encontramos diferentes organizaciones que están llevando a cabo un trabajo extraordinario con las personas afectadas por ludopatía y por supuesto con sus familias. Entre

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 22

30 de septiembre de 2020

Pág. 18

estas organizaciones están la Red de Atención a las Adicciones, lo que se conoce como la UNAD, que acoge a 215 asociaciones no gubernamentales sin ánimo de lucro en todas las comunidades autónomas, menos en Baleares; la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados, Fejar, con 23 asociaciones miembros en toda España; o, por ejemplo, Proyecto Hombre, que tiene 27 centros repartidos por toda España. Estas organizaciones cuentan con equipos multidisciplinares compuestos por psicólogos, psiquiatras, trabajadores sociales, educadores, terapeutas, un elenco de profesionales formados y con una larga trayectoria en el tratamiento de adicciones y conductas adictivas, que participan de manera coordinada en los procesos de recuperación de personas que sufren alguna adicción. Sin embargo, muchas de las personas afectadas por la ludopatía no conocen la existencia de estas organizaciones. Por ello el Grupo Parlamentario Popular considera fundamental que desde el Registro general de interdicción y de acceso al juego, y con el objeto de hacer efectiva dicha rehabilitación, se contacte con las personas inscritas para informarles de la existencia de entidades sin ánimo de lucro dedicadas al tratamiento, rehabilitación y reinserción laboral de las personas afectadas por una ludopatía. Esta es la enmienda que hemos propuesto al Grupo Socialista, que entendemos que enriquece la proposición no de ley porque facilita a las personas que sufren este trastorno una herramienta para superar su adicción, rehabilitarse y reinsertarse en la sociedad. Esperamos que el Grupo Socialista sea sensible al calvario por el que pasan las personas afectadas por una ludopatía y sus familias, y no solamente acepte esta enmienda, sino que también pida al Gobierno, al Gobierno social-comunista de Sánchez e Iglesias, que ayude de verdad a las entidades que luchan contra la ludopatía, publicando el real decreto que el tercer sector lleva esperando dos años y que corresponde a la recaudación de más de 30 millones de euros del impuesto sobre sociedades de 2018. Una importante medida social que creó el Gobierno del Partido Popular, de Mariano Rajoy, que quedó recogida en los presupuestos generales de 2018 y que duerme en un cajón de este Gobierno, bastante insensible a la gran labor que realizan las ONG, que necesitan ayuda económica, ya que deben pagar las nóminas de los grandes profesionales que trabajan en estas entidades. Y, por supuesto, también esperamos que el Grupo Parlamentario Socialista convenza al Gobierno de que abandone la idea de reducir el porcentaje del IRPF nacional del 20 % al 14 % para las entidades del tercer sector social; una desafortunada idea que supondría una merma de más de 14 millones de euros, que sirven para garantizar la solvencia de las entidades sociales estatales y para seguir trabajando en favor de las personas que verdaderamente lo necesitan, tal y como ha denunciado la plataforma del tercer sector.

Gracias, señor presidente. **(Aplausos)**.

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias.

Por el Grupo Republicano, tiene la palabra la diputada Marta Rosique.

La señora **ROSIQUE I SALTOR**: Gracias.

A mi grupo le parece más que lógico facilitar e impulsar los mecanismos de interconexión a los registros de interdicción. Ya de por sí es muy difícil que alguien con un problema de adicción decida registrarse voluntariamente cuando detecta que es adicto y quiere cambiar y corregir su conducta. De hecho, es un trabajo difícil que la Administración pública puede facilitar y acompañar. El exceso de burocracia, a nuestro parecer, puede convertir en inútil este acompañamiento e incluso puede generar el efecto contrario de lo que se busca en los mecanismos del Registro de Interdicción. El departamento de Salud de la Generalitat ya detectó muchos casos durante el confinamiento decretado por el estado de alarma. Los afectados querían registrarse y por culpa de las restricciones de movilidad no tenían manera de hacerlo más que mandando papeleo y documentación a la Dirección General del Juego, algo que, evidentemente, alargaba los plazos, haciendo tan ineficiente el sistema que a menudo el mero intento de autocensura del juego acababa generando frustración y facilitaba caer de nuevo en la tentación. Es muy importante, por tanto, que las personas que decidan acabar con su problema de adicción y rehabilitarse encuentren en la Administración más cercana un acompañamiento y facilidades. Nuestra enmienda, pues, va en la línea de clarificar y concretar la proposición no de ley presentada. Además, esperamos que todo lo hagan siempre, siempre, respetando las competencias y el principio de subsidiariedad. Hay mucha gente en Cataluña trabajando para que esto sea funcional y una verdadera ayuda y acompañamiento a las personas afectadas por esta problemática.

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias.

Seguimos con el turno de intervenciones para la fijación de posición. Por el Grupo Vasco, tiene la palabra la señora Nerea Ahedo.

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 22

30 de septiembre de 2020

Pág. 19

La señora **AHEDO CEZA**: Muchas gracias, señor presidente.

Al portavoz del Grupo Socialista quiero decirle que coordinación y cooperación, por supuesto que sí. Estamos totalmente de acuerdo con que la interconexión en este momento es necesaria, pero tenemos que recordar que la competencia de juego presencial reside donde reside: en las comunidades autónomas. Es una evidencia que el registro y la gestión de las bases de datos corresponde a las comunidades autónomas, así que en esta proposición que se presenta, por lo que se refiere a la parte dispositiva, estamos de acuerdo, pero nos generan dudas algunas partes de la justificación. Nos produce cierto recelo cuando se habla de convenios para la determinación del procedimiento de inscripción en el registro general porque nos suena a lo que siempre suele querer el ministerio, que es un registro único y que las comunidades volquemos nuestras bases en ese registro, y la gestión de esas bases es de las comunidades autónomas, entre otras cosas, porque, probablemente, por las diferencias que hay entre unas y otras, queramos registrar cuestiones diferentes. Esa unificación y uniformización, primero, creemos que no es positiva ni buena para el funcionamiento y, segundo, no respeta el hecho competencial que es evidente. Si estamos votando exclusivamente lo que dice la parte dispositiva, nos parece aceptable, pero no podemos evitar denunciar el recelo que nos produce la parte de la justificación, recelo que viene avalado por los intentos por parte del ministerio de centralizar una vez más una cuestión como esta.

Gracias.

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias.

Por el Grupo Ciudadanos, tiene la palabra el señor Tomás Marcos.

El señor **MARCOS ARIAS**: Muchas gracias, señor presidente.

Señora Ahedo, me lo ha puesto un poco fácil. Yo creo que no está en cuestión el nivel competencial de las comunidades autónomas —se lo digo sin acritud y de corazón—, sino la prevención y que estas personas que tienen el hábito de jugar, después de haberse inscrito en su registro autonómico, no puedan acceder a salas de apuestas, etcétera. El problema de fondo que yo creo que nos está proponiendo el Grupo Socialista es la coordinación e interconexión entre los registros autonómicos y el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego. Alguna otra portavoz también lo ha dicho antes. Las personas que dan el paso de formar parte de estos registros dan un paso fundamental para su terapia. Esto hay que recordarlo. A Ciudadanos le parece fundamental esta interconexión, por supuesto, porque lo que está en juego es el derecho fundamental de estas personas que tienen una adicción ya establecida a no recaer y, por tanto, a abordar terapéuticamente su salud y las consecuencias que tiene —algo que también han apuntado algunos otros intervinientes— en su entorno familiar. Yo creo que eso es lo que nos está pidiendo la proposición no de ley y adelanto que estamos de acuerdo porque nos parece que los derechos, en este caso el derecho a la salud, de los ciudadanos, vivan en Barcelona, en Madrid, en Jaén o en Vitoria, son exactamente los mismos tratándose de patologías asemejadas a temas de juego o que tienen que ver con el juego patológico.

Muchas gracias, señor presidente.

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias.

Por el Grupo Unidas Podemos, tiene la palabra la palabra señora Lucía Muñoz.

La señora **MUÑOZ DALDA**: Muchas gracias, señor presidente.

Escuchando a la portavoz del Grupo Popular parecería que el problema es que las ONG no tienen suficiente dinero para tratar a las personas con ludopatía. Realmente, el problema es el número de personas con ludopatía. ¡Ojalá no existieran esas ONG que tienen que cubrir aquello a lo que no llega el Estado! Nosotros pensamos que tiene que ser el Estado el que proteja a la gente.

En cuanto a la PNL en cuestión, creo que ya se ha contextualizado. Cuando una persona detecta que es adicta a las apuestas, una de las medidas de protección que tenemos en España es que se inscriba en un registro para autoprohibirse la entrada. De esta manera, las administraciones y las empresas impedirían que esa persona entrara. Lo que se está proponiendo es conectar esos registros —hay uno en el Estado y uno por cada autonomía— y nos parece una medida de sentido común, un avance hacia la coordinación, una forma de potenciar la protección institucional. Creemos que facilita mucho la vida a estas personas que padecen problemas de trastorno por el juego.

Nada más. He sido muy breve, pero creo que es tan de sentido común que simplemente anunciamos que la apoyaremos.

Muchas gracias.

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 22

30 de septiembre de 2020

Pág. 20

El señor **PRESIDENTE**: Gracias.

Por el Grupo VOX, tiene la palabra el señor Tomás Fernández.

El señor **FERNÁNDEZ RÍOS**: Gracias, presidente.

En España llevamos veinte años contando con registros de interdicción de acceso al juego y, aunque en principio este instrumento se crea con la intención de la protección a colectivos vulnerables en relación con el juego, el sistema que se ha escogido para llevar a cabo esta protección, perdónenme, pero nosotros, desde VOX, no acabamos de entenderlo, no lo entendemos. Parece ser que la forma más efectiva de proporcionar ayuda a los que voluntariamente y por necesidad solicitan que se les prohíba el acceso a lo que todos conocemos es crear dieciocho registros distintos, dieciocho. Además, tal y como especifica la propia página oficial de la Dirección General de Ordenación del Juego, en ellos —y cito— cada Administración pública ha determinado una configuración específica para su registro de prohibidos, estableciendo los parámetros que ha considerado más convenientes. Como decía la portavoz del Grupo Vasco, en el tema de las adicciones, dependiendo de si eres de Murcia o de si eres Ceuta, va a haber matices y se va a ser un adicto de una forma o de otra. ¡Tremendo! O sea —y esto también lo ha dicho el portavoz socialista, el señor Viondi—, que esta política tan inteligente a día de hoy lo que ha conseguido es que un adicto de Madrid, de Alcalá de Henares, coja el coche, en veinte minutos esté en Guadalajara y pueda jugar sin ningún problema. Eso es lo que tenemos y esto es lo que hemos conseguido con este maravilloso sistema de dieciocho registros. Efectivamente, esto se solucionaría manteniendo un único registro que fuera competencia estatal y que eliminara de una vez por todas los otros diecisiete, que no entiendo por qué nos obstinamos en mantener. Bueno, más o menos creo que alguno sí lo entendemos.

En el año 2011, además, se crea un registro general por parte del ministerio —parecía que íbamos por buen camino—, pero en vez de utilizarlo para fusionar todos los demás, el Gobierno de entonces lo que hizo fue añadirlo a la lista y reservarlo para los jugadores *online*. Bueno, le va a venir bien al señor Garzón para tener algo que hacer en esa minisecretaría de Estado en la que ha convertido este ministerio. Pero la verdad es que no tenemos muchas esperanzas de que el Gobierno de ahora —visto que el señor Garzón tiene que hacer algo, efectivamente— demuestre algo de sensatez, porque ha sido el propio ministro de Consumo, insisto, el que, recientemente, nos ha dicho que hay que instar, como esta PNL, a la necesidad de una mayor interconexión con los diferentes registros. Así que nosotros, desde VOX, seguimos sin entenderlo. Bueno, sí lo entendemos, tontos creo que no somos. Esto forma parte de la política de los partidos de siempre, de rojos y azules, de los de siempre, de seguir apostando por un modelo de Estado absurdo, elefantiásico, insostenible, con 75 000 cargos políticos, 30 000 asesores, 42 000 políticos contratados como cargos de confianza y subiendo; subiendo gracias a los señores socialistas y a los señores de Podemos. Nos hemos vuelto locos, pero, bueno, hay que justificar el trabajo de muchos que no sirven para otra cosa.

Así que, insisto, por mucho que se intente impulsar esta interconexión, el sistema ya ha demostrado y demostrará que es ineficiente. Lo sencillo es un único registro, no tiene más vuelta de hoja, y las cosas que son de sentido común, son de sentido común. Por lo tanto, nosotros, desde VOX, sintiéndolo mucho, vamos a votar que no a esta proposición no de ley.

Muchas gracias.

El señor **PRESIDENTE**: Gracias.

Finalmente, a efectos de aceptar o rechazar las enmiendas presentadas, tiene la palabra la portavoz del Grupo Socialista, la señora María Esther Carmona.

La señora **CARMONA DELGADO**: Gracias, señor presidente.

Señorías, quisiera enfatizar e insistir en el contenido de esta proposición no de ley. El fondo de la misma es la consecución de un registro perfectamente coordinado, registros comunitarios de comunidades autónomas en perfecta coordinación con un registro estatal, dado que, al respecto, en materia del juego, entre el Estado y las comunidades autónomas actualmente tenemos en nuestro ordenamiento los dos registros, tanto los registros autonómicos como uno estatal. A grandes rasgos, la autoexclusión de juegos presenciales depende de cada comunidad autónoma, mientras la autoexclusión de juegos *online* es materia estatal. No están en cuestión los distintos niveles competenciales, la cuestión es ofrecer con esta proposición no de ley un tratamiento adecuado, coordinado e interconectado entre esos diferentes registros de las comunidades autónomas y el registro estatal, y además con un fin, un objetivo claro, que no es otro que conseguir un mayor estado de bienestar y salud dentro de este conjunto de usuarios,

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 22

30 de septiembre de 2020

Pág. 21

pacientes ludópatas, el fin de frenar el acceso y la participación en locales de juego de comunidades autónomas distintas de donde residen.

En nombre del Grupo Parlamentario Socialista, agradezco todos los contenidos y las aportaciones. Estamos de acuerdo con las enmiendas del Grupo Parlamentario de Esquerra Republicana estrictamente en lo que atañe a —leo literalmente—: en especial la mejora en agilidad y facilidades para realizar la inscripción al Registro de Interdicción. Y no estamos de acuerdo con la enmienda ofrecida por el Grupo Popular, aunque quiero enfatizar que sí somos sensibles, obviamente —por eso presentamos esta proposición no de ley—, al asunto genérico de la ludopatía y su tratamiento adecuado y mejorado. De ahí que propongamos, con ánimo totalmente constructivo, esta proposición no de ley.

Muchas gracias, presidente.

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias.

Les recuerdo que en ese turno que damos a efectos de aceptar o rechazar las enmiendas, simplemente nos tienen que decir, en un minuto justo, si las aceptan o no las aceptan. Lo digo a nivel general porque no es un espacio para ampliar el discurso, sino simplemente para decir si se aceptan o no. Solo era un recordatorio.

— RELATIVA AL IMPULSO DEL CONSEJO DE POLÍTICAS DE JUEGO. PRESENTADA POR EL GRUPO PARLAMENTARIO CONFEDERAL DE UNIDAS PODEMOS-EN COMÚ PODEM-GALICIA EN COMÚN. (Número de expediente del Congreso de los Diputados 161/001323 y número de expediente del Senado 663/000043).

El señor **PRESIDENTE**: Les comento que hay la previsión de que empecemos a votar a partir de las seis y cuarto. Lo digo para que ustedes avisen a cada uno de los miembros de su grupo. Creemos que en veinte o treinta minutos habremos terminado.

Pasamos ahora ya a la última proposición no de ley, relativa al impulso del Consejo de Políticas de Juego, presentada por el Grupo Parlamentario Confederal de Unidas Podemos-En Comú Podem-Galicia en Común. (Número de expediente del Congreso 161/001323 y número de expediente del Senado 663/000043).

Para su defensa, por el Grupo de Unidas Podemos, tiene la palabra la señora Muñoz.

La señora **MUÑOZ DALDA**: Muchas gracias, señor presidente.

¿Por qué hay tantas casas de apuestas? ¿Qué hay detrás de estos negocios? ¿Hay jóvenes emprendedores que deciden abrir un negocio en su barrio? ¿Será que el que tiene la frutería a la vuelta de la esquina también decide que aquello le puede salir más rentable? No, no funciona así; hay tantas casas de apuestas porque hay unos fondos de inversión, que son conocidos como los fondos buitres, que han hecho una inversión para beneficiarse a costa de la miseria de los de abajo. Estos fondos de inversión —Cirsá ha pasado a estar en manos de Blackstone— están muy relacionados con el problema de la okupación, del que estamos hablando tanto últimamente. Al final, vemos que el problema es la especulación y que estos problemas están relacionados porque los causantes son los mismos. Esta situación que estamos viviendo como consecuencia de un sistema económico salvaje está perjudicando especialmente a mi generación, que es el perfil, el *target* de estas casas de apuestas. Cuando tienes un trabajo precario y te venden la idea de que te puedes hacer rico de un día para otro, acabas por probar suerte. Eso tiene muchos riesgos y es lo que estamos viendo hoy en día. Como les decía en la anterior intervención, en el Grupo Parlamentario Unidas Podemos-En Comú Podem-Galicia en Común pensamos que son los poderes públicos los que tienen la obligación de proteger a la ciudadanía. Por tanto, tenemos una responsabilidad —y ya es urgente— de hacer todo lo posible para frenar la proliferación desmesurada de las casas de apuestas que están contaminando nuestros barrios.

Con esta iniciativa proponemos que el Ministerio de Consumo articule todos los mecanismos correspondientes, a través del acuerdo con las comunidades autónomas, mediante el Consejo de Políticas de Juego, para que se regule y se frene la presencia y el crecimiento desmedido de estas casas de apuestas en las ciudades y pueblos de España. El Grupo Popular ha presentado una enmienda en la que nos pide que esto lo hagamos con el entendimiento del sector del juego. Desde luego, nosotros no nos vamos a entender tan bien como Rafael Catalá, su exministro de Justicia, con Codere, y ya le anticipo que no la vamos a aceptar. Y le voy a citar una canción de Lorena Álvarez, que dice: Soy un olmo. No me pidas peras, que por mucha fuerza con que me las pidas, no te las voy a dar.

Muchísimas gracias.

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 22

30 de septiembre de 2020

Pág. 22

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias.

Pasamos ahora al turno de los grupos enmendantes. Por el Grupo Popular, tiene la palabra don Eduardo Carazo.

El señor **CARAZO HERMOSO**: Gracias, presidente. Buenas tardes, señorías.

Me corresponde fijar la posición de mi grupo, del Grupo Popular, en relación con esta proposición no de ley que presenta el Grupo de Unidas Podemos, sobre el Consejo de Políticas de Juego y los locales de apuestas, y defender la enmienda que hemos presentado de modificación a la misma. Antes de entrar al fondo de la cuestión, permítanme hacer algunas consideraciones de forma respecto a esta PNL. La competencia sobre regulación del juego recae en el ministro de Consumo, que es don Alberto Garzón, un ministro que pertenece a la cuota de Unidas Podemos en el Gobierno de coalición. Ustedes tienen todo el derecho a presentar las proposiciones no de ley que consideren oportunas —¡faltaría más!—, pero no es de mucha lógica que pidan la promulgación de un real decreto a su propio ministro; en vez de traer esta Cámara una proposición no de ley que no tiene consecuencias legislativas, legislen en el sentido que consideren oportuno. Yo entiendo que el ministro Garzón está muy ocupado poniendo tuits en contra del jefe del Estado o criticando a un sector tan importante para nuestra economía, como es el turismo, y que no tenga tiempo para esto, pero lleva ya casi un año en el Gobierno y sí que ha legislado con rapidez, por ejemplo, en el Real Decreto 11/2020. Además, hay que recordar que esta es una de sus pocas competencias; es otro de los ministros cuota de Unidas Podemos. Para colocar el número de ministros que exigía Podemos, se trocó un ministerio en cuatro. El Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social se transformó en el Ministerio de Sanidad, en el Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030, la vicepresidencia segunda del Gobierno y, finalmente, el Ministerio de Consumo, elevando a rango ministerial lo que antes era una dirección general —lo mismo ocurrió con el Ministerio de Ciencia y Universidad—, hasta tener uno de los Gobiernos más numerosos de la democracia. En uno de los peores momentos de la economía española en décadas, el Gobierno más caro en décadas. A lo mejor lo que habría que frenar con urgencia es el crecimiento desmedido del Gobierno, eliminando, por ejemplo, el Ministerio de Consumo y fusionando competencias, como estaba antes. Tranquilos que esto no lo presentamos en enmienda. Pero, mientras exista, lo menos que se puede exigir al Ministerio de Consumo es que sea eficaz en sus pocas competencias, como esta de la regulación del juego.

Vamos al fondo de la cuestión. En primer lugar, estamos de acuerdo en que exista una normativa unificada estatal acordada con las comunidades autónomas, y el marco para hacerlo, lógicamente, es el del Consejo de las Políticas del Juego. En segundo lugar, nuestro grupo comparte la preocupación por proteger a los menores y a los más vulnerables en relación con el juego, y en las políticas de juego responsable que eviten la ludopatía y las adicciones al juego. El juego es una actividad que está regulada por la Ley del juego, y en esa regulación, y también en las normativas autonómicas, deben incluirse las medidas que protejan a los menores de edad, como la distancia entre los salones de apuestas y los centros escolares, las limitaciones de las comunicaciones publicitarias o el control de la efectividad de la prohibición de acceso de menores a las apuestas *online*, y también el fomento de conductas responsables que reduzcan los casos de jugadores que acaban sufriendo adicciones y conductas de ludopatía. Pero esto es compatible con señalar que el juego es una actividad que está regulada, que tiene una limitación por nuestra legislación, pero que es legal, que genera actividad económica y que da empleo a miles de trabajadores en España, y que lo hace en el marco de la libertad de empresa, en el marco de la economía de mercado que recoge nuestra Constitución en el artículo 38. Sé que a Unidas Podemos esto de la libertad económica no les gusta mucho —de hecho, la palabra que más se repite en la exposición de motivos es prohibir—, pero ambos intereses deben de ser compatibles, la libertad económica y la limitación, a través de la regulación, para proteger a los más vulnerables respecto al juego.

Como decía la portavoz de Unidas Podemos, por llegar a un punto de encuentro hemos presentado una enmienda que propone añadir el consenso con las empresas del sector. Su colaboración es esencial para que esa protección de los menores y de los más vulnerables y esa promoción del juego responsable sea verdaderamente efectiva. Sin la colaboración del sector, estas limitaciones no lo serán. Este es un problema que nos concierne y nos preocupa a todos; trabajemos en una solución que incluya a todos. No le respondo con una canción, sino con el refranero castellano. Ya sé que no se le pueden pedir peras al olmo, pero nosotros le presentamos esta enmienda para intentar llegar a un acuerdo y a un consenso. **(Aplausos).**

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 22

30 de septiembre de 2020

Pág. 23

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias.

En el turno de intervenciones para fijación de posiciones, por el Grupo Vasco, tiene la palabra doña Nerea Ahedo.

La señora **AHEDO CEZA**: Muchas gracias, señor presidente.

Podría estar de acuerdo con parte de la intervención de la representante de Podemos, pero ni voy a entrar en el fondo de la propuesta porque me lo ha dejado muy fácil el portavoz del Grupo Popular cuando ha dicho que la regulación del juego corresponde al ministro de Consumo. Tengo que decirle que está totalmente equivocado, solo tiene competencia en juego *online*; la competencia en juego presencial es de las comunidades autónomas. Somos competentes en este juego presencial, es decir, que ahí el señor Garzón poco tiene que decir. Nosotros somos competentes y, en el caso de Euskadi, tenemos este tema legislado y regulado. Tenemos un Observatorio del Juego que está planificando ya actuaciones. De hecho, está paralizada la concesión de licencias hasta que esa planificación esté definida y están reguladas las distancias. Por tanto, entenderán que una proposición que lo que plantea es que se regule desde el Consejo de Políticas del Juego —es decir, que se centralice lo que está descentralizado, que el Estado regule lo que no tiene competencia para regular— es imposible que la podamos aceptar.

Gracias.

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias.

Por el grupo Ciudadanos, tiene la palabra don Tomás Marcos.

El señor **MARCOS ARIAS**: Gracias, presidente.

Señorías de Unidas Podemos, estamos en una Comisión mixta que reúne senadores y diputados. Probablemente, los senadores tengan un eco más profundo de lo que se está tratando en sus comunidades autónomas. En muchas comunidades autónomas se está tratando la regulación de las casas de apuestas. Compartimos con ustedes que hay que regular, pero hay que regular para que esa presencia de salones de apuestas no se eternice o regular también —insisto, como están haciendo las comunidades autónomas— las distancias para que esas casas de apuestas no aparezcan cerca de institutos o de centros escolares, o regular la comercialización de productos. Hay varios estudios que ya no hablan de casas de apuestas, que hablan de un ocio alternativo para los jóvenes, es decir, ya no hablamos de las adicciones al juego, sino que estamos hablando de una oferta alternativa de entretenimiento. En mi anterior intervención he contrastado con la señora Ahedo el tema competencial, pero aquí es verdad que son las comunidades autónomas las que tienen la competencia fundamental en el juego presencial. Y estamos de acuerdo —insisto— en que estamos previniendo la ludopatía y también hablando de derechos fundamentales, de un entretenimiento saludable de los jóvenes.

Respecto al contenido de su proposición no de ley, ustedes son libres de hacer una gran campaña publicitaria sobre este proyecto de real decreto relativo a comunicaciones comerciales de actividades del juego. A nuestro grupo le hubiera gustado que, en vez de traer un decreto, hablásemos de una ley, de un concierto general, que legislásemos, que es la función que tenemos en el Congreso de los Diputados, en las Cámaras de representación autonómica y en el Senado. Con ello no quiero decir que no estemos de acuerdo con el fondo, pero nos parece que la forma de presentarlo probablemente no les ayude —con sus socios de Gobierno sí, porque lo van a apoyar, evidentemente— a poner en valor lo que ustedes están reivindicando, que es la prevención de la ludopatía y el entretenimiento activo y saludable de los jóvenes de las diferentes autonomías.

Gracias.

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias.

Por el grupo VOX tiene la palabra el señor Antonio Salvá.

El señor **SALVÁ VERD**: Muchísimas gracias.

Las casas de apuestas deportivas, que últimamente están proliferando en todo el territorio nacional, lo están haciendo en todas las comunidades bajo una misma estrategia: entrar en los barrios más perjudicados por la crisis y hacerlo a través de las campañas de *marketing* más agresivas, especialmente dirigidas hacia los jóvenes.

Respecto a la proposición de ley presentada por el Grupo de Unidas Podemos, estamos de acuerdo con el apartado de su exposición de motivos en el que apuestan por el establecimiento de un marco normativo unificado para el conjunto del Estado. El Grupo Parlamentario Vox se congratula de que al

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 22

30 de septiembre de 2020

Pág. 24

menos en este tema reconozcan que se debe revertir la situación actual y asumir competencias en el marco estatal para que no siga produciéndose el descontrol y la descoordinación manifiesta que actualmente existe con relación al juego. Por esta razón, nuestro grupo parlamentario, sin que sirva de precedente, va a votar hoy a favor de esta iniciativa.

Para finalizar, quiero señalar que hay dos claves en el juego: una es la prevención, que también tiene que ir dirigida hacia los niños, porque hay muchos juegos *online* que enganchan muchísimo, y, en segundo lugar, la consideración de la desintoxicación, porque ocurre como con la droga, es decir, el juego utiliza los mismos canales cerebrales que la droga, la coca por ejemplo, mediante tres hormonas —quizás un psiquiatra me corregiría—: la oxitocina, la serotonina y la dopamina. Una vez que uno está enganchado médicamente hablando, hacer desaparecer ese circuito la verdad es que no resulta nada fácil. En definitiva, la prevención ha de empezar respecto a los niños, porque la oferta hoy es muy agresiva y, si un niño o un adolescente se engancha a un juego *online*, es candidato a engancharse una y otra vez a más juegos. Creo que este es un tema muy serio, afecta a muchísimas familias, a muchísima gente, es como la droga, de modo que no podemos quedarnos de brazos cruzados y salir diciendo que hemos cumplido. Es un problema que necesita de un amplio consenso y debate y desde el Grupo Parlamentario VOX estamos dispuestos a ello.

Muchas gracias.

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias.

Por error anterior de la Presidencia, paso la palabra ahora a la portavoz del Grupo Republicano, la diputada Marta Rosique.

La señora **ROSIQUE I SALTOR**: *Gràcies, president.*

Al Grupo Republicano evidentemente nos preocupa gravemente que sean cada vez más recurrentes las actividades de juego y apuestas. Comentaba la ponente que está muy relacionado con una determinada generación joven, pero yo añadiría que también con un determinado nivel socioeconómico, y eso se debe tener en cuenta. Está arruinando a personas y está provocando grandes impactos en salud mental, de modo que es un problema de salud pública.

Sin embargo, compartimos la visión que ya han comentado algunos otros diputados y senadores acerca de que esta es una cuestión que se debe regular desde las comunidades autónomas, porque son las que tienen competencia al respecto. De hecho, nosotros también estamos trabajando en ello a nivel de la Generalitat de Cataluña. Aquí podemos discutir acerca de qué debemos hacer, si reducir licencias, prohibir la multiplicidad de usos, limitar horarios, llevar a cabo campañas de sensibilización, y seguramente estaríamos muy de acuerdo, pero creemos que ese debate se debe hacer en nuestro caso en el Parlament de Catalunya, no aquí, en esta Comisión.

Sí proponemos que los partidos de Gobierno, hablando de cuestiones que lleve a cabo el Gobierno, podrían crear un impuesto sobre el juego. De eso todavía no hemos oído hablar, lo comentamos también en esta misma Comisión cuando vino el ministro Garzón, y esta sí podría ser una cuestión en la que trabajar.

Por todo ello, por estar de acuerdo con el fondo pero no en la forma, vamos a abstenernos en esta proposición de ley.

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias.

Por el Grupo Socialista tiene la palabra el señor Manuel Escarda.

El señor **ESCARDA ESCARDA**: Gracias, presidente. Buenas tardes, señorías.

Desde el Grupo Socialista estimamos que no podemos tener ninguna duda en impulsar una política de regulación del juego de azar y, por tanto, apoyamos esta propuesta de proposición no de ley, dado que consideramos muy necesarias una armonización y una homologación respecto a las medidas que se tomen en las diferentes comunidades autónomas con relación al crecimiento indudable del juego en España.

Estamos asistiendo a una expansión de las diversas modalidades de juegos de azar que, sin duda, tiene beneficio económico y tributario, como ya se ha dicho. Pero, desgraciadamente, vivimos una situación de cierto descontrol que creemos necesario corregir. Hechos constatados ya son el acceso de menores al juego, la publicidad abierta en medios de comunicación de masas de ídolos de la juventud, la proliferación de locales de apuestas en zonas o barrios de población desfavorecida y vulnerable, y nos

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 22

30 de septiembre de 2020

Pág. 25

preocupan algunos datos con los que nos advierten las asociaciones de jugadores patológicos rehabilitados. El número de inscritos en el ya citado Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego superó en 2019 por primera vez las 50 000 personas, y en 2018, último año con cifras detalladas, el número de nuevas altas se disparó un 40 %, hasta 6350, siendo que más de la mitad de los nuevos inscritos, más del 53 % tenía entre 18 y 35 años. Según la encuesta Estudes ya referida, la prevalencia, es decir, la capacidad de acceder a este tipo de juego *online*, en la población entre 14 a 17 años es de un 10 % y presencialmente de un 22 %.

En definitiva, nos alegramos de que en el pleno recientemente celebrado en el Consejo de Políticas de Juego, presidido por el ministro, se haya aprobado esta propuesta para trabajar en la interconexión de los registros de prohibidos estatal y autonómicos. Indudablemente, tenemos regulaciones distintas en las diferentes comunidades autónomas y, sin poner en ningún momento en cuestión sus capacidades de gestión por supuesto, hace falta una armonización, porque, indudablemente, en este tipo de regulación, igual que ocurre en otras materias, como en la sanidad pública, a veces tenemos que decir que unas son más liberales que otras.

Como médico, me preocupa que tengamos cifras crecientes de ludópatas —ya ha sido referido antes el DSM—, pero otras también me preocupan como ciudadano, por ejemplo, que, según el IPC de la cesta de la compra de los españoles, nos gastamos el doble en juegos de azar que en libros, un dato sobre el que reflexionar. Por tanto, tenemos un reto conjunto, el de conseguir establecer los mecanismos más efectivos de protección para toda la población española en riesgo, independientemente del juego en el que se participe, ya sea de forma presencial u *online*, y de la provincia o comunidad en que se viva. Se ha cuestionado la existencia del Ministerio de Consumo, pero creo que tenemos un viejo problema de defensa del consumidor en este país, a veces con consecuencias severas, como sucedió respecto a la colza, algunos de cuyos pacientes tuve que atender, y, para bien o para mal, tengo experiencia en ese sentido. Bienvenido, pues, ese ministerio y bienvenidas todo ese tipo de intervenciones para regular este aspecto.

Para acabar, no puedo pasar por alto lo que se ha comentado por parte de la portavoz del Grupo Popular sobre que no ha habido comité de expertos. En este país durante toda la crisis del COVID ha habido un comité de expertos a nivel estatal y a nivel autonómico. Ese comité de expertos ha estado constituido por los técnicos de salud pública de los respectivos Gobiernos autónomos, así como el estatal, indudablemente. Poner en cuestión esto me parece de una banalidad suprema. **(Aplausos)**.

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias.

Finalmente, a efectos de rechazar o aceptar las enmiendas presentadas, tiene la palabra la portavoz del Grupo de Unidas Podemos, la diputada Lucía Muñoz.

La señora **MUÑOZ DALDA**: Si me permite, señor presidente, ya que el resto de portavoces han hecho una pequeña réplica, me gustaría hacer un breve comentario.

El señor **PRESIDENTE**: Si es breve, en principio no hay ningún problema.

La señora **MUÑOZ DALDA**: Simplemente, deseo lamentar que se haya interpretado esta iniciativa en sentido de tendencia recentralizadora. Si hubiésemos querido ir por ahí, habríamos sido más claros, y, desde luego, no era esa la intención.

Vamos a rechazar la enmienda del Grupo Popular.

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias.

Habiendo terminado el debate de todas las proposiciones no de ley, vamos a dejar cinco minutos de pausa. En este momento están terminado de votar en la Comisión de Sanidad. Y mientras, recogeremos las enmiendas... **(La señora Ahedo Ceza pide la palabra)**.

¿Sí, señoría?

La señora **AHEDO CEZA**: Quería saber si la transaccional a la que han llegado el Grupo Socialista y el Grupo Popular nos la van a pasar ya o más tarde. Y lo mismo respecto a una enmienda *in voce* que se ha presentado.

El señor **PRESIDENTE**: Por eso dejamos cinco minutos, para ordenar todas las transaccionales. Hay que tener en cuenta, como hemos comentado antes, que una enmienda *in voce* no se puede recoger si

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 22

30 de septiembre de 2020

Pág. 26

no se hace una transaccional. Por tanto, dejamos este tiempo para no coincidir con la Comisión de Sanidad y porque hay temas que terminar. **(Pausa)**.

VOTACIONES.

El señor **PRESIDENTE**: Antes de empezar las votaciones, si les parece bien, vamos a comprobar el número de asistentes por cada grupo para conocer el recuento y hacerlo más rápido. Por el Grupo Socialista, quince asistentes; por el Grupo Popular, doce; por el Grupo VOX, tres; por el Grupo de Unidas Podemos, dos; Grupo Republicano, uno; del Grupo Plural no hay nadie; Grupo Ciudadanos, uno; Grupo Vasco, uno, y del Grupo Euskal Herria no hay nadie.

Ahora sí, vamos a proceder a la votación de las proposiciones, siguiendo el orden del día.

La primera votación va a ser de las proposiciones segunda y cuarta, que, por una transaccional, se han fusionado en una. Se votan en los términos de esa transaccional.

Efectuada la votación, dijo:

El señor **PRESIDENTE**: Queda aprobada.

Votamos la proposición no de ley sobre micropagos en videojuegos, propuesta por el Grupo Socialista, con el número de expediente del Congreso 161/001069 y número de expediente del Senado 663/000030. Se vota en los términos de una transaccional. **(La señora Ahedo Ceza pide la palabra)**.

Tiene la palabra, señoría.

La señora **AHEDO CEZA**: Nosotros no tenemos la transaccional.

El señor **PRESIDENTE**: Si todavía no la han recibido, vamos a leerla.

La señora **AHEDO CEZA**: ¿Se puede pasar por escrito?

El señor **PRESIDENTE**: El letrado hace el favor de leerla. Gracias.

El señor **LETRADO**: «El Congreso de los Diputados insta al Gobierno a: 1. Acordar un marco regulatorio en España para las cajas de recompensa o cajas botín, como juego de azar, presentes en determinados videojuegos con la participación del sector industrial, organizaciones de consumidores, comités de expertos en adicciones y los colectivos que así sean necesarios». El resto de la proposición es idéntica a la presentada. «2. Adaptar con carácter general a la normativa vigente las medidas adoptadas por sistema Pan European Game Information en cuanto al etiquetado y publicidad de los videojuegos que contienen microcréditos y/o cajas de recompensa o cajas botín. 3. Trabajar, en coordinación con las comunidades autónomas y junto a la industria del videojuego y organizaciones de consumidores, en el marco de la Mesa de trabajo permanente de la Administración General del Estado y de las comunidades autónomas con el sector del videojuego en España para la elaboración de campañas informativas de las medidas vigentes de control parental en las consolas de videojuegos, el uso responsable de los videojuegos en menores y adultos y la formación en centros públicos y educativos». En definitiva, las únicas modificaciones son la adición, al principio, de que estas cajas son como juegos de azar y, segundo, añadir la participación de los comités de expertos en adicciones.

El señor **PRESIDENTE**: En todo caso y tomando la palabra a la portavoz del Grupo Vasco, para facilitar el trabajo de los diferentes grupos, en la próxima ocasión estaría bien trasladar a cada grupo una copia de la transaccional. Lo digo porque creo que es importante y se puede pedir, básicamente para facilitar el trabajo, pues teniendo delante el texto es mucho más fácil.

Se vota, por tanto, en los términos de la transaccional.

Efectuada la votación, dio el siguiente resultado: votos a favor, 22; en contra, 12; abstenciones, 2.

El señor **PRESIDENTE**: Queda aprobada.

Pasamos ahora a la proposición no de ley número 5, relativa a impulsar los mecanismos de interconexión de los registros de interdicción de acceso al juego de ámbito estatal y autonómico, presentada por el Grupo Socialista, número de expediente del Congreso 161/001225 y número de

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 22

30 de septiembre de 2020

Pág. 27

expediente del Senado 663/000038. Se va a votar en los términos de la transaccional. ¿Quieren que la leamos?

La señora **AHEDO CEZA**: No sé si puedo votar una transaccional en este tema concreto, porque yo tengo un voto para lo que íbamos a votar exactamente. Lo he dicho en mi discurso. Hay una serie de historias en la justificación que me generan las suficientes dudas como para que mi voto pueda cambiar. Yo no me siento en condiciones...

El señor **PRESIDENTE**: Hacemos una cosa, votamos la siguiente, que es en sus términos y no tiene ningún problema, pasamos rápidamente una copia y dejamos para el final esta proposición no de ley.

El señor **VICENTE VIONDI**: Si me permite, presidente, dado que soy el proponente y acepto la enmienda, puedo aclararle a la senadora del Grupo Vasco que no hemos transaccionado ningún elemento nuevo. Es una propuesta de enmienda que presenta Esquerra, que se nos facilitó a todos los miembros de la Comisión. Lo que hemos hecho ha sido incluir esa enmienda para que sea el texto definitivo. Como pueden comprobar, es apenas la inclusión de un párrafo y se lo he facilitado al letrado. Es decir, no hemos incorporado texto alguno que no tuviéramos previamente. No es el caso anterior, donde ha habido una enmienda *in voce* y se han juntado dos enmiendas.

El señor **PRESIDENTE**: Por tanto, no sería una transaccional, sino, en todo caso, aceptar la enmienda del Grupo Republicano. ¿Correcto?

La señora **AHEDO CEZA**: Entiendo que es aceptar la enmienda de Esquerra Republicana.

El señor **PRESIDENTE**: Exacto, no es una enmienda transaccional, es aceptar la enmienda de Esquerra. Por tanto, si lo ven bien, vamos a votar esta proposición en los términos de la aceptación de la enmienda del Grupo Republicano. Ahora se la pasamos para facilitarlo. En todo caso, ya ven cómo nos facilita tener el texto delante. Lo digo para las próximas sesiones. **(Pausa)**.

Si lo ven claro, pasamos a votar. **(Asentimiento)**.

Efectuada la votación, dio el siguiente resultado: votos a favor, 33; en contra, 3.

El señor **PRESIDENTE**: Queda probada.

Pasamos a la última proposición no de ley, la sexta, relativa al impulso del consejo de políticas del juego, presentada por el Grupo Unidas Podemos-En Comú Podem-Galicia en Común, con número de expediente del Congreso 161/001323 y número de expediente del Senado 668/000043. Se va a votar en sus términos.

Efectuada la votación, dio el siguiente resultado: votos a favor, 20; en contra, 1; abstenciones, 15.

El señor **PRESIDENTE**: Queda aprobada.

Agradezco el tono y que se haya ajustado cada uno al tiempo asignado. Tomo la propuesta del Grupo Vasco para intentar facilitar el trabajo a la gente.

No habiendo más asuntos a tratar, se levanta la sesión.

Muchas gracias.

Eran las seis y cuarenta minutos de la tarde.