



DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Año 2024

XV LEGISLATURA

Núm. 46

Pág. 1

PARA EL ESTUDIO DE LOS PROBLEMAS DE LAS ADICCIONES

**PRESIDENCIA DEL EXCMO. SR. D. PABLO HISPÁN IGLESIAS
DE USSEL**

Sesión núm. 6

**celebrada el miércoles 25 de septiembre de 2024
en el Palacio del Congreso de los Diputados**

Página

ORDEN DEL DÍA:

Comparecencia del secretario general de Consumo y Juego (Barragán Urbiola), para informar sobre las líneas generales de la política del departamento en materia de consumo y juego. A propuesta del Gobierno. (Número de expediente 212/000042 y número de expediente del Senado 713/000020)

2

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 46

25 de septiembre de 2024

Pág. 2

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

COMPARECENCIA DEL SECRETARIO GENERAL DE CONSUMO Y JUEGO (BARRAGÁN URBIOLA), PARA INFORMAR SOBRE LAS LÍNEAS GENERALES DE LA POLÍTICA DEL DEPARTAMENTO EN MATERIA DE CONSUMO Y JUEGO. A PROPUESTA DEL GOBIERNO. (Número de expediente del Congreso de los Diputados 212/000042 y número de expediente del Senado 713/000020).

El señor **PRESIDENTE**: Se abre la sesión.

Buenas tardes. Procedemos a tramitar el orden del día con la celebración de la comparecencia del secretario general de Consumo y Juego, a petición propia, para informar sobre las líneas generales de la política del departamento en materia de consumo y juego. Damos la bienvenida a esta Comisión al secretario general de Consumo y Juego, don Andrés Barragán Urbiola, a quien agradecemos su presencia y su predisposición para informar a esta Comisión.

Señor secretario general, adelante.

El señor **SECRETARIO GENERAL DE CONSUMO Y JUEGO** (Barragán Urbiola): Muchas gracias, presidente.

Buenas tardes a todos y todas. Gracias por la invitación para participar en esta Comisión Mixta y darme la oportunidad de exponer ante ustedes las líneas generales de trabajo de la Secretaría General de Consumo y Juego, que tenemos previsto abordar durante los próximos meses en el ámbito del juego.

Como saben, venimos de una legislatura —la pasada— en la que el esfuerzo regulatorio del Ministerio de Consumo fue muy intenso, con la aprobación de dos reales decretos: el 958/2020, de 3 de noviembre, de Comunicaciones Comerciales de las Actividades de Juego, y el 176/2023, de 14 de marzo, por el que se desarrollan Entornos más Seguros de Juego. Ambos decretos, cada uno en su ámbito, supusieron un cambio radical del modelo que hasta la fecha venía regulando el mercado del juego en España.

Empezando por el Real Decreto 958/2020, en lo que respecta a las comunicaciones comerciales o la publicidad, constatada la incapacidad del sector de autorregularse, se optó por limitar la publicidad en general y la destinada a los jugadores más jóvenes de manera muy especial. Como su señoría ya conocen, eso supuso la limitación del patrocinio y la prohibición de la esponsorización de instalaciones deportivas, nombres de equipos, competiciones deportivas o de equipaciones, así como de la publicidad estática en dichos acontecimientos, y un nuevo régimen publicitario respecto de las comunicaciones comerciales en servicios audiovisuales, las reglas de difusión de comunicaciones comerciales durante la retransmisión en directo, las reglas de difusión audiovisual de comunicaciones comerciales de apuestas mutuas de loterías instantáneas o presorteadas y de bingo, las reglas de difusión de comunicaciones comerciales de concursos, de loterías de efecto diferido y rifas, y, por último, las reglas del uso de comunicaciones comerciales a través de correo electrónico u otros ámbitos equivalentes. Esto, como saben, ha supuesto un cambio radical en los últimos años, donde estábamos acostumbrados a ver publicidad de operadores de juego en muchos ámbitos, ya que, si son conscientes, en los últimos dos o tres años, esto ha cambiado radicalmente.

También fue voluntad del Gobierno limitar las reglas relativas a las actividades de promoción en relación con los bonos de bienvenida y las comunicaciones comerciales de las actividades de promoción en general, la aparición de personas o personajes de relevancia o notoriedad pública en comunicaciones comerciales y las comunicaciones en servicios de la sociedad de la información, en servicio de intercambios de vídeo a través de plataformas y en redes sociales. Sin embargo, algunas de sus previsiones, en concreto las relativas a bonos de bienvenida, aparición de personas o personajes de relevancia o notoriedad pública y publicidad en servicios de la sociedad de la información fueron anuladas por el Tribunal Supremo por entender que carecían del adecuado rango normativo para regularlas tras los recursos presentados por Jdigital, la Liga de Fútbol Profesional y la Asociación de Medios de Información. Esto es central. Es un problema de rango normativo lo que ha señalado el Tribunal Supremo hace unos meses con respecto a algunas —únicamente algunas— de las previsiones que estaban recogidas en este real decreto de 2020. En relación con este tema, cabe destacar que, como saben, se está trabajando intensamente para, atendiendo a la exigencia del Tribunal Supremo, dotar del adecuado rango normativo a los preceptos anulados, ya que su anulación ha supuesto que las casas de apuestas hayan retomado sus agresivas políticas comerciales dirigidas a las personas más jóvenes y, por lo tanto, más vulnerables, a través del restablecimiento de los bonos de bienvenida o la intensificación de su presencia en las redes sociales e Internet, entre otros.

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Cabe destacar aquí el acuerdo de patrocinio de la Liga de Fútbol Profesional con un operador del juego —que ha sido anunciado recientemente—, que se deberá adaptar al criterio avalado por el propio Tribunal Supremo que, en su sentencia, al asumir el alcance de las limitaciones del artículo 12 del real decreto relativo a los patrocinios deportivos que habían sido también objeto del recurso, lo consideró plenamente ajustado a derecho. Es decir, este artículo sigue en vigor y se deben adaptar los patrocinios al mismo. Y es que el Tribunal Supremo señalaba que esta medida se considera adecuada para alcanzar el objetivo propuesto, y proporcionada para evitar que los menores, los jóvenes y los colectivos vulnerables vinculen o asocien los juegos de suerte y azar con la práctica deportiva. Como señalaba, espero que en los próximos meses podamos darle el rango normativo necesario que nos ha exigido el Tribunal Supremo a estas disposiciones que han quedado parcialmente anuladas hace apenas unos meses.

En lo que se refiere al segundo de los decretos a los que hacía referencia antes, el Real Decreto 176/2023, por el que se desarrollan entornos más seguros de juego, podemos afirmar que su aprobación ha supuesto un auténtico cambio de paradigma en la protección de las personas jugadoras en general y de los colectivos más vulnerables en particular. Hemos pasado de fiar la protección de los y las jugadoras a la responsabilidad social corporativa de los operadores de juego y la responsabilidad individual del jugador a un modelo en el que el marco de protección general y particular desde una perspectiva de salud pública es garantizado por las herramientas que ponemos a disposición desde la dirección general y la regulación de los operadores.

Si bien esta norma tiene por finalidad ahondar en la protección de la totalidad de los participantes en las actividades de juego, aporta herramientas de especial protección a aquellos grupos que presentan una mayor vulnerabilidad, esto es, los jugadores jóvenes entre 18 y 25 años, los jugadores con un comportamiento de juego intensivo, los jugadores con comportamientos de juego de riesgo y los jugadores ex-RGIAJ y autoexcluidos, es decir, los que deciden registrarse para, de una manera voluntaria, no poder tener acceso a los operadores de juego. Entre sus principales novedades, destacan una serie de medidas generales destinadas al operador como la figura del responsable de juego seguro dentro de la estructura organizativa de los operadores: la obligatoriedad de disponer de un plan de formación en juego seguro para todo el personal en contacto con los participantes y las obligaciones en materia de información en portales webs y aplicaciones de los operadores. En este mismo sentido, cada operador debe disponer de un servicio telefónico de información y asistencia sobre juego seguro y comportamientos de riesgo, y, además, debe poner a disposición de los usuarios un resumen mensual con la actividad realizada. Esta información antes dependía en buena medida de que el jugador recopilara su actividad en una plataforma y ahora es la plataforma la que tiene la obligación de trasladarle cada mes una imagen fiel de lo que ha ocurrido con sus apuestas.

El real decreto prevé, además, medidas específicas para los grupos considerados más vulnerables. Así, por ejemplo, para el grupo de jugadores jóvenes se prohíbe que se les oferten actividades promocionales cuyo objeto sea ajeno a la actividad de juego, o se prohíbe su inclusión en los servicios de atención especializada de clientes VIP. Por otra parte, los operadores de juego deben determinar ahora un mecanismo que detecte a los jugadores que puedan estar incurriendo en un comportamiento de riesgo. La inclusión en esta categoría de jugador de riesgo implica, entre otras medidas, la prohibición de la obtención de promociones, la prohibición de envío de comunicaciones comerciales o la imposibilidad de realizar el depósito de fondos utilizando tarjetas de crédito. Esto es fundamental porque, como explicaré a continuación, el modelo económico de los operadores se sustenta en buscar esa intensificación de los jugadores que representan estos patrones de riesgo. Entonces, estamos estableciendo una regulación que obligue a los operadores a preservar en mayor medida los problemas que puedan presentar estos perfiles, que ellos mismos saben que tienen un patrón de riesgo en el juego.

En este mismo ámbito, la Dirección General de Ordenación del Juego desarrollará, en el plazo de dos años, un mecanismo de detección de comportamientos de riesgo que será utilizado por todos los operadores y que actualmente se encuentra en fase de diseño por parte del propio personal de la dirección. Es decir, lo que hemos hecho en el último año es establecer la obligatoriedad de los operadores de suministrar esa información a sus jugadores. Pero, además, en la dirección general queremos que, accediendo a estas herramientas, se pueda ver la posición global en todas las plataformas en las que se sea un usuario activo, de modo que se tenga una imagen muy fiel de cuáles son los problemas y cuáles son las posibles pérdidas que está registrando un jugador.

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 46

25 de septiembre de 2024

Pág. 4

Por último, y respecto de los participantes inscritos en el RGIAJ y autoexcluidos, destaca la prohibición de envío de comunicaciones comerciales por correo electrónico a esta categoría de jugadores, o mensajes específicos cuando se produzca la baja en el citado registro, además de medidas orientadas a evitar la suplantación de identidad por parte de estos jugadores.

Como pueden comprobar, tal y como mencionaba al principio de mi intervención, hay un profundo cambio en el mercado de los juegos de azar en España con un principal objetivo, esto es, garantizar un mercado de juego lo más seguro posible, entendiendo este como aquel en el que las y los jugadores y operadores disponen de herramientas para minimizar los riesgos que entraña la actividad de los juegos de azar. Hablamos, por tanto, de proporcionar un espacio seguro, legal, regulado y controlado para que aquellas personas mayores de edad que hayan decidido jugar puedan hacerlo en un entorno donde principalmente se combaten los consumos de juego problemáticos, pero también el fraude y los amaños deportivos, la suplantación de identidad o el blanqueo de capitales, a través de la colaboración con otros agentes implicados en el ecosistema del juego y las propias fuerzas y cuerpos de seguridad del Estado.

Esta es la línea de actuación que guiará los proyectos de esta legislatura, ensanchando y consolidando los avances que he explicado anteriormente. En este sentido, los proyectos que nos gustaría abordar y culminar a lo largo de esta legislatura se pueden dividir en dos grandes ejes: la lucha contra el fraude en el juego y la consolidación del entorno de juego seguro. Antes de desarrollar estos ejes, quería trasladarles también una serie de datos que obtenemos a partir de encuestas y de distintos estudios que realiza la dirección general y que son francamente útiles para tener una percepción clara y concreta de cuál es hoy en día el perfil del jugador en España y el modelo de operadores que tenemos en juego *online*. Estos datos son el resultado de la labor de fomentar el conocimiento sobre el sector del juego que realiza la dirección general con el estudio de prevalencia, los informes de mercado y de perfil del jugador *online* que publica en su página web y la concesión de subvenciones para la realización de estudios de investigación sobre los trastornos derivados de la actividad del juego, de los que llevamos ya tres convocatorias.

Me gustaría comenzar hablando del Estudio de prevalencia 2022-2023 que, con más de 18 000 entrevistas presenciales realizadas a lo largo de toda la geografía española, nos está proporcionando una cantidad de datos extraordinaria. Podemos ya avanzar una primera gran conclusión general: no se puede hablar de riesgos del consumo del juego, sino de los riesgos de los consumos de juegos. El riesgo de desarrollar algún tipo de problema con el consumo del juego es muy distinto dependiendo del canal de acceso, la edad de la persona y, sobre todo, del propio juego y de sus características estructurales, esto es, de la inmediatez del premio, la frecuencia y la velocidad del juego, los mensajes recibidos durante el juego, las variantes del propio juego, que inducen a pensar que se tiene el control, y otros elementos ampliamente analizados por la literatura científica. No implican el mismo nivel de riesgo las loterías de efecto diferido que las loterías instantáneas. Tampoco son comparables las apuestas mutuas o el bingo tradicional con los juegos de azar electrónicos tipo apuestas, juegos de cartas, bingo electrónico o máquinas tragaperras. De la misma manera que los riesgos son más altos en personas más jóvenes que en aquellas que tienen edades más avanzadas o que los riesgos son mayores en el canal *online* que en el presencial. Esta realidad, de la que ya teníamos conocimiento pero no de manera tan evidente, es de hecho lo que nos ha servido de guía para el desarrollo de las nuevas herramientas que vamos a poner en marcha de cara a proporcionar un entorno de juego lo más seguro posible. Los datos de esta encuesta son una valiosa fuente de conocimiento sobre la que se continúa investigando, junto con el Comité científico del Consejo Asesor de Juego Responsable. Por ejemplo, gracias a esta encuesta conocemos que el 23% de los menores de 15 a 17 años que juegan han gastado dinero en cajas botín jugando a videojuegos. Las cajas botín, de las que hablaré al final de esta intervención, están siendo una vía generalizada de primera familiarización con el juego entre menores, y este es un tema que nos debe preocupar profundamente.

Otra fuente imprescindible de conocimiento para la dirección general es, por supuesto, la de los datos de los operadores con licencia en España, a los que ese centro directivo tiene acceso a través del sistema de control interno, y del resto de obligaciones periódicas de información. Gracias a ello, podemos publicar el estudio del mercado de juego *online*, el estudio del perfil del jugador *online* y, en colaboración con las comunidades autónomas, que, como saben, son las responsables de la regulación y la supervisión del juego presencial, los datos del mercado de juego en España o los informes trimestrales del juego *online* en España. Estos estudios nos han permitido observar que, lejos de lo que venía anunciando el sector del juego, ni el número de jugadores ni el beneficio neto de los operadores de juego, *gross gaming revenue*, GGR son sus siglas en inglés, ni siquiera la inversión en publicidad se han visto afectados por la publicación de los reales

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

decretos, de los que ya hemos hablado profusamente. Es decir, toda esta regulación que hemos implementado no ha reducido la actividad ni el negocio de los operadores de juego.

Algunos datos. En los juegos de azar *online* de casino y apuestas, el número de jugadores activos es de 1,6 millones de personas, y en 2023, ha supuesto un incremento del 2,7%. Además, de estos 1,6 millones, el 83% son hombres. Igualmente, el GGR, los beneficios netos descontados de los premios que otorgan en las apuestas, fue de 1200 millones de euros en el año 2023, un 28% más que en el año anterior. El incremento de jugadores fue posible porque, a pesar de toda la regulación que se ha hecho en publicidad, el gasto en publicidad de los operadores por las vías que el real decreto permite se ha incrementado en un 7,5% respecto del año anterior, hasta un total de 402 millones de euros. Esta es la magnitud del sector del que estamos hablando.

Si analizamos por el tipo de juegos, que es un elemento muy importante, como señalaba anteriormente, para analizar la vulnerabilidad de las personas jugadoras, de los 1200 millones de GGR se distribuyen: el 50% en casinos, el 40% en apuestas, el 8,5% en póker; el 1% en bingo, y, en concursos, apenas el 0,04%. Además de las diferencias de género, hay una clara diferencia de edad: el 86% de los jugadores tiene una edad comprendida entre 18 y 45 años. El gasto medio por jugador activo es de 736 euros. Por tramos de edad, el mayor gasto neto medio es de 1165 euros anuales y corresponde a los jugadores con edades comprendidas entre 46 y 55 años, y el menor gasto neto medio es de 333 euros al año, que corresponde a los jugadores con edades comprendidas entre 18 y 25 años.

Siendo todos ellos datos significativos, me gustaría hacer hincapié en el desequilibrio del mercado del juego, porque ello explica muchas de las decisiones que hemos venido tomando, y esto sí que es importante, porque no son datos que habitualmente se puedan observar en el mercado. La mayoría de jugadores en España juega sin que ello le suponga un problema, pero también es cierto que solo el 19% de los jugadores obtiene premios netos, el 80% de los jugadores tiene pérdidas. Pero no solo ese dato es relevante, las cantidades netas de ganancias y pérdidas son muy diferentes entre sí. Mientras que el percentil 5 de ganadores empiezan con ganancias de 580 euros, el percentil 5 de los perdedores comienza con pérdidas de casi 5000 euros, pero hay una simetría absoluta entre el volumen de las pérdidas que hay y el volumen de las ganancias, que es ya muy acotado en el porcentaje de jugadores. Si no vemos únicamente las medias de los percentiles y nos vamos a los extremos, observamos que, según los datos del año 2023, el 79% de las pérdidas se concentran en un 10% de los jugadores, o que el 30% de las pérdidas se concentra en el 1% de los jugadores. Precisamente, el modelo de negocio de los operadores consiste en la adicción al juego que tienen un número muy reducido de sus jugadores y que representan una suma de pérdidas mayúscula.

Sigo con algunos ejemplos que son muy ilustrativos para comprender la regulación que hace falta para proteger a este sector tan vulnerable. En el grupo del 1% de los jugadores de pérdidas —los que más pierden es el 1%—, la pérdida media es de 27000 euros anuales, con casos de más de 1 millón de euros de pérdida en juego en un año. Sin embargo, las ganancias netas del 1% de jugadores que más ganan es de apenas 11000 euros, mucho menos que en el caso de los que más pierden; y quién gana está lejísimos lejísimos lejísimos de aquellos que más pierden. Es decir, que tenemos un mercado del juego *online* absolutamente desequilibrado, en el que unos pocos jugadores soportan gran parte de las ganancias, tanto de los operadores como de los jugadores. Este es el grupo al que debemos prestar especial protección, sin caer en paternalismos o dar nada por sentado, pero sin desdeñarlo porque sea un grupo numéricamente pequeño, tal como pretenden justificar algunas asociaciones empresariales del juego.

Otra fuente de conocimiento que va a permitir que España sea uno de los países con mayor número de estudios realizados de manera específica en el mercado de los juegos de azar es la convocatoria de subvenciones para la realización de estudios de investigación sobre los trastornos derivados de la actividad del juego, que se vienen haciendo desde 2022. En el momento actual, se está desarrollando el procedimiento de concesión de subvenciones de 2024 con un presupuesto de casi un millón de euros. Las distintas líneas de investigación son la detección temprana de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad; daño individual, familiar o social asociado a las actividades de juego; mecanismos, instrumentos o procesos de minimización de las consecuencias negativas del juego o las relaciones entre el sector de los videojuegos y el de las actividades de juegos de azar; lo que, como pueden observar, nos proporcionará muchísima información de cara a tomar decisiones basadas en certezas científicas y no en presunciones, sospechas o, peor, intereses comerciales.

Una vez realizado este repaso por alguno de los datos del sector actual en España, voy a presentar los dos principales ejes que mencionaba al principio, en primer lugar, sobre la lucha contra el fraude. En

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 46

25 de septiembre de 2024

Pág. 6

lo que respecta a la lucha contra el fraude, incluimos las iniciativas que persiguen combatir desde el juego ilegal a la suplantación de identidad, pasando por la alteración del resultado de los acontecimientos deportivos o la colaboración con las fuerzas y cuerpos de seguridad del Estado. Es nuestra responsabilidad garantizar un mercado de juego limpio y legal, continuando con varias iniciativas en curso de la legislatura anterior, como el cierre de páginas webs ilegales, pero incorporando nuevos actores y elementos de control.

Empezando por el juego ilegal, me gustaría destacar que en el año 2023 hemos bloqueado 240 webs ilegales, que hemos sancionado a 90 operadores ilegales en los últimos cuatro años y que, desde 2013, hemos venido elaborando un censo que contiene 2424 direcciones de páginas webs a las que no se puede acceder con origen conexión desde España. Este incansable trabajo de perseguir páginas webs logra que se mantengan contenidas las cifras de juego ilegal en nuestro país. Si tomamos como referencia los datos de pago realizados mediante tarjeta del sistema de pagos en España y lo cotejamos con los datos disponibles en el sistema de control interno correspondientes a los depósitos con tarjeta realizados por los jugadores en operadores legales y el volumen de depósitos realizados en los operadores de juego *online* autonómico, puede establecerse un orden de magnitud del volumen máximo que puede suponer el juego ilegal en España. Para ello, la dirección general requiere semestralmente esta información a Sistemas de Tarjetas y Medios de Pago, S.A., en calidad de entidad que gestiona en España la interconexión con los operadores que hacen esos cobros en tarjetas desde las páginas webs, que se identifican posteriormente como ilegales, y eso nos permite establecer en qué orden de magnitud estaríamos hablando del juego ilegal en España. Podemos decir que esta intensa labor de perseguir las páginas webs nos permite contener esa actividad de manera constante por debajo del 4%. ¿Hay que seguir persiguiéndolo? Sin duda. El juego ilegal representa todo lo negativo de un mercado como este: accesos sin control, bonos desmedidos, blanqueo de capitales, invitación a personas con problemas de juego declarados a jugar, etcétera. Pero con todo y con eso, podemos decir que tenemos uno de los índices de juego ilegal más bajos del mundo y que vamos a continuar con esa lucha, reforzando los sistemas de control, como pueden ser los medios de pago, para los que buscaremos también la complicidad de las empresas que los gestionan.

Sin embargo, en la lucha contra el fraude, no solo hemos de combatir el juego ilegal, sino también aquellas prácticas antideportivas, por ejemplo, que pretenden alterar el mercado de apuestas gracias a los amañeos de los partidos. En este sentido, en el último año, hemos reforzado el número de actores y actuaciones para evitar este tipo de dinámicas. A la ya conocida participación, tanto presencial como por videoconferencia, en el Grupo de Copenhague y la reactivación de la CONFAD, la Comisión Nacional para combatir la Manipulación de Competiciones Deportivas y el Fraude de las Apuestas, con la puesta en marcha de su propia página web y un sistema de denuncias anónimas de amañeos, se han introducido mejoras en el sistema de información del mercado global de apuestas, Sigma Explorer, que consiste en una aplicación para las tareas de investigación por parte de la unidad Sigma de la dirección general, para lograr lo siguiente: gestionar los casos investigados permitiendo su clasificación, seguimiento y autorizaciones pertinentes o automatizar la extracción y carga de datos procedentes de la plataforma de datos de operadores y otras fuentes de carácter operativo. No solo eso, sino que a este sistema, gracias a los convenios firmados en 2023 y en 2024, se han adherido multitud de organismos, como el Consejo Superior de Deportes, la Liga de Fútbol, la Federación Española de Tenis, la Asociación de Futbolistas Españoles, la Guardia Civil, la Policía Nacional, la Ertzaintza y otros operadores. Cada vez hay más compromiso de colaboración institucional en la lucha contra el amañeo en las apuestas.

Pero no todo el fraude consiste en páginas webs ilegales o en amañeos deportivos. Existe un tipo de fraude más habitual, menos organizado y que suele afectar a personas individuales, como es la suplantación de identidad. A pesar de los sistemas de verificación a los que han de someter los operadores de juego a sus clientes, lo cierto es que la suplantación de identidad se sigue produciendo y en un porcentaje superior al que cabría esperar y, desde luego, desear. Hablamos aquí de todo tipo de suplantación, desde la intrafamiliar a las de grupos de apostadores, que utilizan tantas identidades como caen en sus manos. La primera de las herramientas que hemos venido habilitando para luchar contra este modelo de fraude es la mejora del servicio de verificación de los jugadores. Este servicio permite a los operadores de juego con licencia verificar los datos de identidad de los residentes en España en tiempo real, así como la fecha de nacimiento del jugador, las defunciones anotadas en el Registro Civil o la situación registral del jugador respecto al Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego, RGIAJ, que mencionaba anteriormente. Es decir, se ha hecho un esfuerzo muy importante de interconexión de

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 46

25 de septiembre de 2024

Pág. 7

todos estos sistemas en tiempo real para asegurar que no se produce una suplantación de identidad de ninguna clase.

Además, tenemos el llamado Servicio Phishing Alert, un servicio de inscripción voluntaria, que permite detectar cualquier intento de activación de un registro de usuario en un operador de juego de ámbito estatal por personas que proporcionen datos de identidad coincidentes con los del ciudadano inscrito en el servicio, al que se informaría de tal circunstancia. Es decir, te inscribes en la página web de Phishing Alert de la dirección general y si cualquier persona accede con tus datos a cualquier juego *online*, de manera automática se te envía una alerta de que esto se está produciendo. Este es un servicio fundamental, sobre todo para aquellas personas que creen que pueden tener algún tipo de riesgo de suplantación de identidad. De cara a dar respuesta a aquellas personas que hubieran sido conscientes de suplantación de identidad una vez obtuvieron sus datos fiscales del año 2023, porque por primera vez aparecen de manera automática en la declaración de la renta, del IRPF, las ganancias que has obtenido en los operadores de juego, este año 2024 se ha establecido un protocolo de atención al contribuyente suplantado para facilitar la labor de denuncia de esta circunstancia y evitar que puedan producirse circunstancias similares en el futuro.

Existen múltiples casuísticas detrás de la suplantación de identidad, desde la suplantación por parte de un familiar o de alguna otra persona cercana, cuando el suplantador no puede jugar por ser menor de edad, por estar inscrito en el RGIAJ o por haber sido bloqueado por los operadores, hasta el robo de identidades para evitar el pago de impuestos o por grupos criminales relacionados con amaños de eventos deportivos. Este es, como decía, uno de los principales ejes de actuación que tenemos de lucha contra el fraude.

El otro eje importante consiste en poner al jugador en el centro y asegurar que el entorno de juego sea seguro. Las medidas que van dirigidas a hacer más seguro el entorno de juego consisten en el refuerzo de las herramientas informáticas que tenemos a nuestra disposición para incrementar la información de la que disponen las personas jugadoras sobre su consumo. También, por ejemplo, en regular los mecanismos aleatorios de recompensa, que tienen enormes similitudes con los juegos de azar, como son las cajas botín o *loot boxes*, que he mencionado al principio.

El Real Decreto 176/2003 por el que se desarrollan Entornos más Seguros de Juego, supuso un giro de 180 grados en la forma de entender lo que es un entorno de juego seguro, dónde recae la responsabilidad de proporcionarlo y cuáles pueden ser las herramientas más útiles, para proteger a los 1,6 millones de jugadores, en general, y, muy en especial, a los que pueden estar en riesgo de tener algún tipo de adicción al juego.

Empiezo por este último colectivo. A lo largo de los últimos dos años hemos ido suscribiendo convenios de colaboración con distintas comunidades autónomas para interconectar los registros de autoprohibidos. Como sus señorías ya conocen, el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego, del Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030, convive con diecisiete registros autonómicos y con los de las ciudades autónomas. Tú te podías dar de alta en un registro de autoprohibidos para autolimitarte el acceso al juego *online* en la plataforma de la dirección general, pero eso no implicaba, hasta hace unos años, que estuviese directamente conectado con el registro de autoprohibidos de una comunidad autónoma para acceder a un local presencial de juego. Estos registros orientados al juego *online* y presencial, respectivamente, han venido comunicándose de manera informal. En 2021 se adoptó, en el seno del Consejo de Políticas del Juego, un acuerdo para la interconexión de todos los registros existentes entre sí a través del RGIAJ. Los modelos de interconexión son dos, el de integración y el de reconocimiento mutuo. Pues bien, en la actualidad, salvo las comunidades autónomas de Cataluña, Valencia, Castilla y León y Madrid, todas las demás han optado por uno de los dos modelos y tramitado el correspondiente convenio para poder intercambiar sus datos de manera segura desde el punto de vista jurídico y técnico. A pesar de su negativa, desde el ministerio seguimos trabajando por proporcionar las condiciones jurídicas y técnicas para que estas comunidades autónomas cambien de opinión e incorporen su interconexión a los sistemas de juego de autoprohibidos.

En la actualidad, el número de personas inscritas en el RGIAJ es de 93025, lo que supone un incremento de casi el doble desde 2019. Estamos hablando de un número muy muy elevado de jugadores que ha decidido autoexcluirse del juego por los problemas que les puede suponer. Estos incrementos están provocados, por un lado, por el incremento del número de jugadores en nuestro país, pero también por las campañas de sensibilización que se han venido desarrollando para alertar de los riesgos de los juegos de azar, así como por el sistema de convenios, que garantiza que la autoprohibición se hace efectiva en todo el territorio del Estado y, por lo tanto, es más eficaz.

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 46

25 de septiembre de 2024

Pág. 8

Por último, me gustaría destacar las acciones más relevantes, de cara a los próximos meses, en relación con el juego seguro. Tenemos en marcha la tramitación de un real decreto que modificará el Real Decreto de 2011 y el Real Decreto de 2023. Actualmente, está en fase de notificación a la Comisión Europea. En segundo lugar, y asociado a este real decreto, está la puesta en marcha del portal del jugador para hacer efectivo lo que en él se prevé.

Empiezo por el real decreto. Lo que va a establecer es un sistema de límites conjuntos de depósitos. Con ellos, se establecerá un sistema de límites para un jugador, y se aplica no únicamente en un operador, sino para el conjunto de los operadores. Ahora mismo, existe la posibilidad de poner una autolimitación de 600 euros al día por operador y nos tenemos que asegurar de que, cuando se alcance ese límite, el jugador tenga la opción de irse a otra plataforma. Con este real decreto y con la herramienta informática que va asociado al mismo, nos aseguraremos de que este límite sea común a todas las plataformas, de manera que sea efectiva la autoimposición de un límite diario de 600 euros, que, además, se puede levantar en caso de que se solicite a la dirección general. Este sistema contempla, por tanto, la configuración inicial de los valores de los límites y los protocolos para su modificación y el control de los depósitos. El modelo de gestión de límites de depósito que se pone en práctica establece un límite de depósito diario, como decía, de 600 euros y de 1500 euros semanal. Las modificaciones de los límites así establecidos o, en su caso, su cancelación, quedará a libre disposición de los participantes. La modificación o cancelación de límites deberá ser solicitada por el participante dirigiéndose a la Dirección General de Ordenación del Juego, que, en calidad de autoridad de regulación del juego, podrá dar de alta estos límites que han sido autoimpuestos por el jugador. Así, antes de autorizar un nuevo depósito de un participante, será necesario comprobar que los límites conjuntos no se exceden y, para eso, será necesario conocer el total de depósitos acumulado en el período considerado, en función del jugador, en todos los operadores.

Finalmente, en relación con este segundo eje, me gustaría informarles también de la próxima puesta en marcha del portal de jugador. Tal y como ocurre con los límites de depósito, hasta la fecha, los jugadores solo tienen acceso a sus datos de juego en cada uno de los operadores de manera disgregada —pérdidas, ganancias o depósitos— y solo son accesibles en los portales web de cada uno de los operadores. Pues bien, a partir de la puesta en marcha del portal del jugador, se podrá acceder a todos estos datos de manera agregada en un único portal web, lo que facilitará tomar decisiones de juego no basadas en la intuición o la sensación de que se está atravesando una buena o mala racha, sino en la certeza de las cantidades depositadas ganadas y perdidas. Esta herramienta también será muy útil para descubrir los casos de suplantación de identidad, ya que, con una sola consulta, cualquier persona podrá conocer todos los operadores de juego en los que tiene una cuenta a su nombre.

Como pueden comprobar, esta última medida refleja cuál va a ser la política del ministerio en relación con el juego. Es una política en la que la persona jugadora está en el centro, con tanta información como sea posible a su alcance y con la capacidad de tomar decisiones si comprueba que está incurriendo en comportamientos de riesgo, todo ello sin ser juzgada ni estigmatizada, pero con la certeza de tener una serie de herramientas a su disposición para combatir el riesgo que comporta el juego, y todo ello en un entorno legal y regulado.

Por último —con esto ya finalizo—, aunque no sea estrictamente un juego de azar, no me gustaría olvidarme de un fenómeno al que me he referido anteriormente, el de las cajas botín, *loot boxes* o mecanismos aleatorios de recompensa, cuya naturaleza y diseño suponen, en muchas ocasiones, el primer contacto de los menores de edad con juegos de azar a cambio de dinero, lo cual puede implicar una normalización de este tipo de productos y conductas. Sus similitudes con el juego de azar, en ocasiones, son más que evidentes, pero hasta la fecha carecen de regulación alguna.

Pues bien, como ya anunciamos en su momento, el Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030 está participando en el diseño y tramitación del anteproyecto de ley orgánica para la protección de las personas menores de edad en los entornos digitales, mediante la propuesta de un artículo en el que se prohíbe el acceso a los mecanismos aleatorios de recompensa, lo que conocemos como cajas botín o *loot boxes*, debido a su potencial perjudicial para los menores. Como este tipo de productos, que forman parte de algunos videojuegos —como decía, el 23% de los menores de 15 a 17 años que juegan lo realizan en este tipo de mecanismos asociados dentro de los videojuegos, algunos de ellos muy populares—, actualmente no tienen un control de acceso, pueden suponer un riesgo para las personas vulnerables, en especial las más jóvenes, a quienes van dirigidas y que son las principales consumidoras de este tipo de productos y servicios, tal y como constatan los estudios de prevalencia más recientes.

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 46

25 de septiembre de 2024

Pág. 9

Con esto concluyo.

Muchas gracias. Estoy a su disposición. **(Aplausos)**.

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias, señor secretario general, señor Barragán.

Ahora lo previsto era que las intervenciones fuesen de un turno de palabra por un tiempo diez minutos de menor a mayor grupo parlamentario, pero la cortesía parlamentaria de la portavoz del Grupo Vasco y las necesidades del portavoz de VOX hacen que vayamos a cambiar el orden y vaya a intervenir, en primer lugar, por su necesidad de acudir a otra comisión, el portavoz del Grupo Parlamentario de VOX, el señor Fernández Ríos.

El señor **FERNÁNDEZ RÍOS**: Muchas gracias, presidente, a usted y al resto de la Comisión por permitir que sea el primero en intervenir al tenerme que marchar porque voy a intervenir en breve en otra comisión.

Bienvenido a esta Comisión, señor Barragán. Le deseamos lo mejor en su nueva etapa en el ministerio, sobre todo en un tema tan delicado y complejo como es el de las adicciones. Tenga la certeza de que nosotros, el Grupo VOX, como siempre hemos dicho a sus predecesores, intentamos ser constructivos, aunque a veces seamos algo críticos porque son asuntos que nos preocupan mucho.

Dicho esto, su intervención me ha parecido francamente brillante. Nos ha aportado muchísimos datos y ha profundizado en muchos de los temas sobre los cuales queríamos preguntarle. Aun así, nuestro grupo está muy preocupado por los problemas del juego, en general, por las personas que específicamente tienen una mayor problemática unida al juego, pero sobre todo por los menores, y quería empezar por aquí. Usted se ha centrado mucho en su exposición —mucho— en el juego digital y, efectivamente, es muy importante, pero hay otro tipo de juegos. La realidad de la que debemos ser conscientes es que, según datos de ESTUDES 2023, casi un 2 % de los menores tienen problemas serios con el juego. Un 2 % de los menores son muchos menores. Por lo tanto, este es un tema al que no debemos perder la pista.

También ESTUDES lo que nos está diciendo —es curioso, porque en este país, lógicamente, está prohibido que los menores accedan al juego—, es que hay muchos menores que juegan y a distintos tipos de juegos. Usted se ha referido a las cajas botín, asunto que creo que es importante y en el que hay que profundizar. Pero, además, los menores juegan a otro tipo de juegos a los que, teóricamente, tienen prohibido jugar. Creo que ese es un asunto que usted no ha tratado y me gustaría saber cuál es su opinión. Yo me voy a tener que marchar, pero le aseguro que escucharé su respuesta luego tranquilamente.

Usted sí ha hablado de juegos digamos clásicos o no *online*, aunque un poco lateralmente. Efectivamente, no es lo mismo una lotería normal que una lotería instantánea. Nos interesaría su opinión sobre la correspondencia que puede existir entre ciertos tipos de juegos tradicionales y el acceso a juegos más tecnológicos o más *online*, si conoce el dato.

Usted ha dado un dato sobre el juego ilegal. Lo ha centrado en torno al 4 %. Yo dudo. Usted ha hablado de tarjetas, de los bancos, de 240 plataformas, de 90 operadores... Me parece poco. España es un país donde se juega. Usted también ha dicho: Bueno, es que somos uno de los países con menor cantidad de juego ilegal. Yo no digo que ese dato no sea así, pero me parece poco un 4 %. Creo que el problema que existe con el juego ilegal es superior. Al final, el agua siempre busca su curso, y, ahora, con las nuevas normativas, que está claro que ustedes van a implementar, también hay que tener cuidado, porque el agua busca su salida y, por tanto, si tú cierras la salida del agua, al final el dique va a salir por otro sitio —creo que usted me entiende—, y eso nos preocupa.

Evidentemente, está el juego controlado, el juego legal, y estoy de acuerdo con usted en que hay que tener mucho cuidado. Se puede acrecentar el problema que realmente tiene ese jugador y que se concentre el fuego o se concentre el interés de los operadores, legales en este caso, en ese tipo de jugadores que tienen —insisto— un problema. Pero ¡cuidado! Creo haber escuchado que uno de los cambios normativos respecto a los depósitos de pago va a ser el de una especie de autorización de la Administración para que las cantidades —diarias de 600 euros o semanales de 1500 euros— puedan ser modificadas. Me ha parecido entender que va a haber un ente, no sé si la Dirección General de Juego o alguien, que tiene que autorizar la modificación de esas cantidades. Cuidado con estas cosas, porque aquí entramos en la esfera personal. A ver si dentro de poco voy a tener que pedir autorización para tomarme veinte cocacolas o cinco. Es que empezamos pidiendo autorización de unas cosas y, al final, resulta —insisto— que yo como consumidor, como ciudadano, acabo teniendo que pedir permiso a alguien para comprarme tres cartones de tabaco o uno. La gente es adulta, la gente es mayor. Está bien que pongamos unos controles, pero ¡cuidado! Puede ser peligroso que alguien tome ese tipo de autoridad.

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 46

25 de septiembre de 2024

Pág. 10

Como le he comentado, el tema de los menores es una de nuestras grandes preocupaciones. El señor Garzón ahí no estuvo muy despierto, o quizá estaba a otras cosas, con todo lo que se ha echado para atrás por parte de los tribunales. Debemos —insisto— ser conscientes de la conexión de todo tipo de publicidad, de qué tipo de publicidad y en qué horarios se hace, y si eso influye en nuestros menores.

Usted ha dicho que el Registro de Interdicciones digital o centralizado del ministerio funciona bastante bien. Me ha parecido entender que usted ha dicho que hay inscritas 90 000 personas, más o menos, y que ese registro ahora mismo no se conecta con algunas comunidades autónomas. Es un tema que, particularmente, llevo empujando desde el año 2018 y, entre usted y yo, que en el 2024 en un país como España estemos todavía con que si la competencia es mía o es tuya y no seamos capaces de conectar un Registro de Interdicciones... ¡Hombre, por favor!

Usted está diciendo que son más de 90 000 personas. ¡Es que son muchas personas! A ver, entiéndame. Usted es la máxima autoridad en este asunto. Aquí le voy a hacer un matiz, porque tampoco lo tengo claro. Usted se ha referido a la conexión con el registro digital, pero ¿en el no digital? Si yo soy una persona que me registro en el registro —vamos a decir— tradicional en una comunidad autónoma, ¿entre ellas sí existe conexión? ¿Entre las distintas comunidades, más las ciudades autónomas, existe conexión fuera del registro digital? No lo tengo claro, no me lo ha dejado usted claro. Quiero suponer que no, que si yo me registro en Ceuta o en la comunidad andaluza —insisto, no en la web del ministerio— no significa que yo esté conectado con Asturias o con Valencia —usted ha citado a Valencia, a Cataluña y a Castilla y León—. Entiendo que no, que no existe esa conexión tampoco.

Pues insisto. Estamos hablando aquí de problemas de juego y me dice usted —dato que más o menos manejamos nosotros— que hay casi cien mil personas —no diez, ¡cien mil!— que están en el Registro de Interdicciones y no somos capaces en el año 2024 de estar —con todos mis respetos, es un país chiquitito el nuestro— conectados con el ministerio o con el registro centralizado digital y el de las diecisiete comunidades y las dos ciudades autónomas... ¡Hombre, por favor! Yo creo que, por lo menos, deberíamos darle una vuelta. A algunos se nos debería caer la cara de vergüenza.

Poco más. Espero, como le he dicho, escucharle luego atentamente, porque son asuntos que nos preocupan mucho. Le doy de nuevo las gracias y le deseo lo mejor. Vamos a ver esa nueva normativa que ustedes preparan. A veces abarcar demasiado significa no llegar a ningún sitio, y espero, de verdad, por el bien de todos, que no sea así.

Muchas gracias.

El señor **PRESIDENTE**: Gracias, señor Fernández Ríos.

A continuación, tiene la palabra la portavoz del Grupo Parlamentario Vasco, la señora Ahedo.

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

Muy buenas tardes, señor secretario general. Quiero agradecerle su presencia y su intervención.

Voy a empezar casi por donde ha terminado el compañero de VOX. Creo que el ministerio solo es competente en juego *online* y, oído lo que usted ha dicho, creo y confío en que van a ser totalmente respetuosos con el ámbito competencial de cada uno. En el caso de Euskadi, todo lo que tiene que ver con el resto del juego es competencia exclusiva. Para todo lo demás, toda la colaboración, toda la cooperación; sin ningún problema.

Estamos en la Comisión de Adicciones, y espero que en esta Comisión nos dediquemos y nos preocupemos solo del juego problemático, que —estoy de acuerdo con usted— desde nuestro punto de vista es un problema de salud pública. Aquí tendremos que hablar de adicción, de ludopatía, no del resto de juego, que competiría a otras comisiones. En este sentido, debemos tener clara la prevención de las conductas adictivas y que hay que proteger tanto a menores como a personas o grupos vulnerables, y espero que esos estudios que dicen que están haciendo puedan servir para ello.

Nos ha hablado de lucha contra el fraude y de colaboración interinstitucional. Espero que la colaboración funcione y que la lucha contra el fraude también. Respecto al tema del juego seguro, nos ha hablado de dos reales decretos y también de la parte que van a introducir en la ley de protección a menores en entornos digitales. No sé si nos puede adelantar algo. En todo caso, estaremos muy atentos y lo estudiaremos cuando lo tengamos delante.

Finalmente, he creído entender que, después de las sentencias del Tribunal Supremo con respecto a los recursos que se introdujeron en el real decreto de comunicaciones comerciales, van a hacer nueva normativa. No sé si le he oído bien o no. Si la fueran a hacer, me gustaría saber en qué sentido y cuándo.

Gracias.

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 46

25 de septiembre de 2024

Pág. 11

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias, señora Ahedo.

A continuación, tiene la palabra la portavoz del Grupo Socialista, la señora Andrés.

La señora **ANDRÉS AÑÓN**: Buenas tardes, diputados, diputadas, senadores y senadoras, presidente.

Gracias, secretario, por su intervención. Bienvenido. Le deseamos que a lo largo de la legislatura desarrolle el trabajo con la excelencia de su informe que ha traído aquí hoy a esta Comisión. Agradecemos mucho los datos que nos ha dado, que son muchos. Nosotros también hemos recogido algunos datos desde la perspectiva de esta Comisión para el Estudio de los Problemas de Adicciones, y nuestro Grupo Socialista se ha centrado más en la población más joven, que es la que más nos preocupa, junto con el resto de población que tiene riesgos, por encontrarse en situación de vulnerabilidad, respecto al juego.

La encuesta EDADES 2022, que recoge a una población entre quince y sesenta y cuatro años —una horquilla grande—, confirma la evolución descendente del juego problemático —solamente me refiero al juego problemático, no a la evolución descendente del juego en general, sino del juego problemático— en este grupo de edad, desde un 2,6 % en 2018 a un 1,7 % en 2022. En este descenso destaca el juego más prevalente en los últimos doce meses, que es el juego *online*, que ha pasado del 22,9 % como juego problemático al 13,6 % en 2022, de 2018 a 2022.

Esto nosotros obviamente lo relacionamos con los reales decretos elaborados por el Gobierno de coalición progresista. Respecto al de comunicaciones en actividades de juego, nos congratula que el Gobierno esté trabajando en enmendar esas normas que han sido anuladas por el Tribunal Supremo para recuperar el espíritu de la norma de regular la publicidad engañosa y evitar que muchas personas caigan en algo que no es deseable por parte de una sociedad que es responsable con la salud y que es una patología del juego, y además por engaño. Por tanto, felicitamos al Gobierno por retomar este trabajo. Nosotros creemos que este descenso del juego problemático, especialmente el *online*, que es el que compete al Gobierno, desde 2018 hasta ahora se debe también al Real Decreto 176/2023, por el que se desarrollan entornos seguros de juego. Es una norma que tiene como objetivo —lo ha explicado muy bien el secretario— orientar los productos y prácticas de los operadores a un entorno seguro y responsable de juego que evite o minimice los daños en la esfera personal, familiar o patrimonial de las personas jugadoras, en especial de los colectivos más vulnerables en esta actividad, y en especial la que nos preocupa más a nosotros, que es la población joven, una población con la que es necesario seguir trabajando a la luz de la situación general que revela la encuesta ESTUDES de 2022 respecto a los estudiantes de catorce a dieciocho años en relación con el juego. La encuesta ESTUDES de 2022 nos dice que un 21,5 % de los estudiantes de entre catorce y dieciocho años declaró que ha jugado con dinero en los últimos doce meses de manera presencial o telemática y que la edad de inicio son los 14,7 años para los hombres y los 14,8 para las mujeres, una edad muy temprana. El juego más relevante, obviamente —no se nos escapa a nadie—, es el juego *online* en formato videojuego con dinero. Los juegos que más aumentan, en cambio, en dinero presencial en este grupo de población de catorce a dieciocho son los *slots*, las máquinas de azar y tragaperras, y, aunque no es competencia del Gobierno, queremos dejar este dato también aquí.

Nuestro grupo ha presentado —está trabajando en otras iniciativas— iniciativas que quieren contribuir a la mejora de la prevención del juego problemático, que es la antesala del juego patológico en la población joven, especialmente la más joven. Hemos presentado una PNL, que está registrada, sobre la implantación de un sistema de verificación de edad en las páginas web de juegos con dinero. Lo hemos hecho también alertados por el estudio piloto ESTUDES 2023 en estudiantes de doce y trece años, en los que el 9,3 % de estos grupo de doce y trece años dicen que ya han jugado con dinero *online* en los últimos doce meses, la mayoría en videojuegos. O sea, hemos bajado de esos catorce años y ocho meses o siete meses, según sean chicos o chicas, a una edad de doce o trece años. Nuestro objetivo presentando estas PNL, con este trabajo que hace nuestro grupo, es evitar que nuestros adolescentes y jóvenes desarrollen en la actualidad o en el futuro, en la edad adulta, conductas de juego patológico, cumpliendo con el mandato de la Constitución a los poderes públicos de proteger la salud de la población. Estamos muy lejos del paternalismo, pero sí queremos hacer un ejercicio responsable del deber de garantizar el derecho a la salud de toda la población y a la salud pública, como nos mandata la Constitución.

El juego patológico, según la Organización Mundial de la Salud, es un trastorno del control de los impulsos, un trastorno que sitúa el juego en el centro de la vida, de la actividad diaria de muchas personas que lo padecen, que son incapaces de frenar ese impulso, a pesar de ser conscientes, a pesar de los sentimientos de culpa y a pesar de saber que tiene muchas consecuencias negativas para sus relaciones

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 46

25 de septiembre de 2024

Pág. 12

personales, familiares y laborales. Dicen los expertos que es un trastorno que suele empezar en la adolescencia; de ahí nuestra preocupación. Además, nos preocupa también el impacto en las mujeres, que quizá es más oculto, porque empiezan en edades más avanzadas y se pierden en ese conjunto de encuestas y estudios que se elaboran.

Nuestro grupo registró ya en el mes de mayo una proposición no de ley para regular el límite conjunto de depósitos que realiza una persona en un día o en una semana en cada operador en el que tiene cuenta abierta. Y solo me resta reconocer el trabajo de todos los profesionales, que son muchos y actúan desde una diversidad disciplinar para erradicar el juego ilegal, gracias a los cuales España se sitúa precisamente entre los países con menor juego ilegal del mundo.

Finalmente, a raíz de la coincidencia que manifestamos todos los grupos siempre en esta Comisión Mixta, haré una reflexión sobre el juego y la necesidad de eliminar y reducir los riesgos. Todos tenemos gobiernos en las comunidades autónomas —es cierto que el Gobierno de España no tiene competencia en el juego presencial, y nosotros pertenecemos a formaciones políticas que sí gobiernan en comunidades autónomas— y hemos de estar también alerta, porque se producen situaciones de concentración que quizá no van en la línea de esa prevención que se pretende. Quiero mencionar, sin ánimo de entrar en ningún conflicto competencial y solo con la voluntad que manifestamos todos de prevenir, que hay concentración. Por ejemplo, en Murcia hay un salón de juego por cada 4263 habitantes y la ratio en Asturias es de una sala de juego por cada 46500 habitantes. Es una diferencia notable.

Muchas gracias.

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias, señora Andrés.

Quiero disculparme, porque en el turno de palabra me he saltado a la portavoz del Grupo Parlamentario Izquierda Confederal, a la señora Delgado Gómez, que tiene ahora la palabra.

La señora **DELGADO GÓMEZ**: Muchísimas gracias, señor presidente. No se preocupe, somos un grupo pequeño.

Antes que nada, quiero agradecerle, señor Barragán, toda su exposición y que nos haya detallado los planes que tiene para proteger los derechos de los consumidores. Bien es verdad que ya han hablado las demás compañeras y compañeros senadores y se me han adelantado en muchas de las cosas que le iba a plantear. La portavoz del Grupo Socialista se me ha adelantado en algo en lo que yo iba a ahondar un poco más. Por parte del Grupo Parlamentario Izquierda Confederal en el Senado, y concretamente de Más Madrid, que es a quien represento, nos gustaría saber cuál es su percepción de la proliferación de las casas de apuestas, que ya apuntaba la portavoz socialista, y que nos amplíe, si es posible, las propuestas que tiene su secretaría general para limitar el acceso y para luchar contra esta adicción al juego. Además, es una adicción que te ponen ahí al lado; es como poner un chupete o un caramelo a un niño en la puerta del colegio, que difícilmente se va a resistir. Lo que tenemos que evitar, precisamente, es que esas tentaciones puedan ponerse ahí tan fácilmente.

Como senadora por designación de Más Madrid le decía que en la Comunidad de Madrid el crecimiento está siendo absolutamente excepcional, pero para mal. El Gobierno no ha implementado medidas de calado en la normativa, no impide que estas casas de apuestas estén cerca de los centros educativos y que hayan proliferado en los barrios más humildes de la capital, donde existe más desigualdad, y se emplean como gancho —como todas sabemos— para acceder a un supuesto dinero fácil. Pero no es tan fácil; al final, es el dinero, posiblemente, más complicado que podamos ganar en nuestras vidas porque nos van a condenar a una adicción terrible. Y ante la imposibilidad de que este venga, como hemos hablado, por la vía del mercado laboral, está provocando un aumento escandaloso en las cifras del juego personalizado, tal como advierte el propio Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, que hace visible que en Madrid justamente hay ocho veces más salas de apuestas que en Barcelona.

Finalizo con la cuestión de los fraudes. La percepción personal que tengo es que quedan muchos caminos por andar. Hay una impresión de que hay cierta impunidad. Es verdad que los defraudadores se las ingenian hoy en día de todos los colores y engañan incluso a las personas que creemos que tenemos conocimientos y que no nos la van a dar. A mí me llevaron no hace mucho, hace unos meses, hasta casi el límite de dar el número de una cuenta bancaria porque tenían todos tus datos. Es verdad que, si te ponen un rúter, te desvían y tú crees ver un número, que no es el número porque realmente está camuflado, ahí es más difícil de encontrar; pero cuando te llaman desde un número concreto que visualizas, que no esconde nada detrás, tú respondes y devuelves la llamada a ese número y te contesta exactamente la misma persona que te ha intentado defraudar. A mí siempre se me pasa por la cabeza por

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 46

25 de septiembre de 2024

Pág. 13

qué en estos casos no se actúa de una forma inmediata para ir a esa localización, que sí se debe de conocer, y proceder a las detenciones que hagan falta. Realmente, no sé qué le pasará al resto de diputados y de senadores, pero hay una sensación de bloqueo de llamadas de teléfono intentando con desesperación defraudar que es bastante alarmante.

Esa era mi pregunta, mi recomendación y mi reflexión.

Muchísimas gracias. Queda usted perdonado, señor presidente.

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias, señora Delgado Gómez, tanto por su intervención como por su perdón.

A continuación, tiene la palabra la portavoz del Grupo Popular, la señora Castillo.

La señora **CASTILLO LÓPEZ**: Muchas gracias, presidente.

Buenas tardes, señorías.

Comienzo mi intervención, como no puede ser de otra manera, dando la bienvenida al señor Barragán a esta Comisión en su primera intervención y dejándole claro cuál es la posición del Partido Popular. Siempre nos encontrará como partido en la búsqueda y en el apoyo de cualquier medida preventiva y correctora que ponga freno a aquellas situaciones en las que el juego se convierte en el centro de la vida de una persona, porque, al final, afecta a esa persona y a todo su entorno, desvirtuando toda la vida de quien se ve afectado.

Tenemos muchas preguntas que hacerle, secretario general; algunas de ellas las ha ido usted contestando sobre la marcha, pero me gustaría que les quedara claro a todos los que nos están viendo cuáles son sus ideas de ahora en adelante.

En primer lugar, parece que ustedes no van a seguir la línea continuista del anterior secretario general, de Mikel Arana. Nos ha dejado claro que se va a producir un cambio profundo —o eso es lo que me ha parecido que ha transmitido— según el cual la política está centrada en el jugador; es decir, el jugador está en el centro. Para nosotros, el jugador es la parte más importante, pero no le he oído hablar nada a usted de políticas intrafamiliares para ayudar a ese jugador a no meterse en el juego o a salir del juego, porque creo que eso es algo muy importante para el jugador y para todo su entorno.

Nos ha hablado mucho de pérdidas y de ganancias anuales. Se ve que su parte de economista juega ahí un peso importante. Pero usted no es inspector de Hacienda, usted es secretario de Consumo y Juego y, por lo tanto, nos debemos centrar en la parte importante de todo esto, que es el jugador y todo su entorno, que se ve afectado por una adicción. Por eso estamos en la Comisión Mixta de Adicciones. También nos ha hablado mucho de la lucha contra el fraude y de la consolidación del entorno de juego; pero voy a referirme a políticas más concretas, que son las que al Partido Popular le preocupan y le ocupan.

En cuanto a los trabajos normativos, nos ha respondido por escrito —y espero que hoy lo haga de otra manera— que las reformas legislativas por las que se interesan sus señorías están incluidas en el Plan Anual Normativo del Gobierno del año 2024, y que actualmente se encuentran en tramitación los respectivos proyectos de ley o reales decretos. Hombre, yo le pediría por favor, señor secretario, que nos indique un poco más en profundidad en qué situación se encuentra cada una de las normativas que ustedes están llevando a cabo, aunque es cierto que nos ha explicado algunas de ellas, como las de las *loot boxes*, los límites de inversión o de dinero que se pueden gastar esos jugadores diaria y semanalmente; pero luego ahondaré un poquito más sobre ello.

Nos ha hablado de adicciones comportamentales, porque entendemos que el grueso principal de su secretaría es esa, pero si nos pudiera hacer alguna referencia a la vinculación que hay entre adicciones comportamentales y sustancias psicoactivas también se lo agradeceríamos, porque vemos que están haciendo estudios —sobre todo estudios— en profundidad. Ya que van a estudiar bien al jugador para poder adoptar esas medidas correctoras, por lo menos queremos saber qué variables están analizando ustedes. Nos preocupa qué políticas están llevando a cabo desde la secretaría cuando el problema de adicción al juego se podría desarrollar en un 4 % —no en un 2 %, como decía el compañero de VOX, sino en un 4 %— de los estudiantes que se encuentran en una edad entre 14 y 18 años, según los estudios más recientes publicados en el año 2024. Creemos que hay que focalizar el problema de la adicción al juego de nuestros jóvenes a través de las políticas intrafamiliares. Así se lo hemos hecho ver en distintas iniciativas que ha puesto encima de la mesa el Partido Popular, algunas de las cuales quizá no conozca que se aprobaron en esta Cámara; la última, el 27 de marzo, fecha en la que se aprobó una iniciativa del Partido Popular en la que se trataba precisamente del juego, de los videojuegos y de las adicciones

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 46

25 de septiembre de 2024

Pág. 14

correspondientes. Esa iniciativa salió adelante y pretendía poner en marcha medidas correctoras y preventivas para la adicción al juego, que se contara con las comunidades autónomas, con los afectados, con los colectivos que conocen bien a esos afectados, que se les dotara de recursos económicos y de campañas de prevención, y no nos ha hecho usted referencia a nada de todo esto. Entendemos que también estén trabajando sobre esa iniciativa que el Partido Popular sacó adelante el 27 de marzo de este año.

Con respecto al Real Decreto de Comunicaciones Comerciales de las Actividades de Juego, se lo dijimos en su momento y se lo volvemos a decir ahora: creemos que debería de haberse tramitado con rango de ley; es decir, que pudieran haber debatido y enmendado ese real decreto. Como no lo hicieron, nos hemos encontrado con una sentencia del Tribunal Supremo que anula los artículos 13 y 15 en sus diferentes apartados. Nosotros no demonizamos al sector del juego, es una actividad económica y no la demonizamos; pero tampoco queremos campañas que conduzcan a que haya más adicción al juego. Por lo tanto, nos interesa que profundice en cómo piensa usted arreglar ese problema que se le ha presentado ante esa sentencia del Tribunal Supremo. Nos dice que sí, que lo van a hacer, pero cómo lo van a hacer, porque ya deberían haber puesto en marcha esas medidas correctoras para cumplir la anulación de esa sentencia, porque ya tiene un tiempo, no es de ayer ni de antes de ayer.

El ministro Bustinduy ha puesto especial empeño en luchar contra esas infracciones del juego y, de hecho, a una pregunta parlamentaria han contestado ustedes que se habían sancionado diecisiete actuaciones, de las cuales diez eran muy graves, que son las que más montante económico aportan a la caja del Gobierno. Pero nueve de esas diez muy graves son de juego ilegal, con lo cual no van a recaudar nada. El titular era que el Gobierno sanciona por 81 millones de euros —creo recordar—, pero resulta que el grueso principal, casi la totalidad —80 millones de euros— son por diez infracciones muy graves de las que ustedes prácticamente no van a cobrar nada, porque son de juego ilegal. No me parece tanto que haya —creo recordar que ha dicho— 240 webs ilegales de 90 operadores. Eso no es nada hoy en día, con los WITS informáticos se crea una web de este tipo con gran rapidez y se le cambia de nombre *ipso facto*. Por lo tanto, sancionar, sí, pero el juego ilegal, también.

Ha hecho usted referencia a las fuerzas y cuerpos de seguridad del Estado. Le pedimos que esa actividad de juego *online* ilegal se sancione no de cara a la galería, sino con acciones serias que conduzcan a la desaparición del juego ilegal.

Nos ha hablado usted también de modificaciones de reales decretos, pero ya veníamos del Real Decreto 1614/2011, en el que se introduce el sistema de límite de depósitos de juego. Ya nos habían contestado ustedes a preguntas, ya veníamos de ello y, de hecho, me gustaría que nos indicase si han leído las conclusiones de la CNMC con respecto a la promoción de este real decreto, porque creo que son muy interesantes y, sobre todo, les indican a ustedes lo que están haciendo bien y lo que están haciendo mal. Por lo tanto, si nos puede decir cómo han avanzado, en qué punto se encuentran de este real decreto y si han tenido en cuenta las consideraciones de la CNMC, creo que sería beneficioso para todos.

En cuanto al proyecto de regulación de los mecanismos aleatorios de recompensas asociados a las *loot boxes*, nos ocurre lo mismo, nos han contestado recientemente con una respuesta un poco surrealista, que dice: El extinto Ministerio de Consumo asumió la iniciativa de regular el fenómeno de las cajas botín, se completaron los trámites de consulta pública el 28 de mayo de 2022 —pero es que estamos en septiembre de 2024— y en la actualidad el proyecto está siendo objeto de estudio para poder continuar con su tramitación. Encima, usted, señor secretario, lo que ha hecho ha sido explicarnos en qué consistía el real decreto. Si eso ya lo sabemos desde 2022; lo que necesitamos saber es en qué punto se encuentra, qué plazos tiene usted y cuándo se va a solventar ese asunto.

Continúo. Ustedes han hecho bastantes estudios, o por lo menos ha hecho referencia a ellos, pero a nosotros también nos interesa saber qué ha pasado con los estudios derivados de la subvención de 1,6 millones de euros que adjudicaron a distintas entidades por las cuales les estamos preguntando. Sabemos cuál es el objeto de esa subvención y, de hecho, antes nos ha dicho que ya no son 1,6, sino que va a ser un millón de euros —algo menos de dinero— y los objetivos son los mismos que los de la campaña anterior; pero es que no sabemos qué pasó con los de la campaña anterior, no sabemos qué estudios han sido, qué conclusiones se han sacado, a quién se le han adjudicado los estudios... Bueno, a quién se le han adjudicado los estudios sí, eso sí lo sabemos, porque es una subvención por concurrencia competitiva. Entonces, por favor, nos gustaría saber si ya han finalizado los proyectos de esa subvención de 1,6 millones de euros y qué conclusiones han aportado, porque creemos que es lo más importante que podemos sacar de ello.

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 46

25 de septiembre de 2024

Pág. 15

Le vuelvo a hacer alusión a la moción aprobada por el Grupo Popular el 27 de marzo de 2024, con el apoyo de otros grupos políticos, para que usted tenga constancia. Nos gustaría también que nos dijera algo con relación a si han estudiado las adicciones digitales, porque el estudio de los españoles ante el cambio, que se realizó en febrero de este año, dice que el 90 % de las personas encuestadas consideran que en los próximos treinta años las adicciones digitales aumentarán entre los jóvenes. El 90% es una cantidad más que significativa. Por eso, creemos que es importante que usted nos transmita si también están haciendo algo para proteger a los jóvenes de esas adicciones digitales que, por otra parte, también tienen que ver con el juego digital.

En cuanto a las redes sociales, sería interesante que nos dijera si están considerando esas sinergias que hay entre las adicciones digitales, las redes sociales y, por supuesto, el juego *online*. Básicamente, estas son las preguntas más importantes. Dejo alguna consulta más para la segunda parte.

Muchísimas gracias. **(Aplausos)**.

El señor **PRESIDENTE**: Muchísimas gracias, señora Castillo.

Ahora, por tiempo ilimitado, tiene la palabra el señor secretario general, el señor Barragán, para contestar a los portavoces que han intervenido.

El señor **SECRETARIO GENERAL DE CONSUMO Y JUEGO** (Barragán Urbiola): Muchas gracias a todos los grupos. Trataré de cubrir el mayor número de preguntas, que han sido muchas. Intento ser exhaustivo y, por supuesto, estoy a su disposición para asistir de nuevo, para responder preguntas por escrito y hacer todas las aclaraciones que hagan falta.

Con respecto a por qué o cómo los menores juegan, aquí enlace con lo que decía la portavoz del Grupo Popular acerca de qué políticas intrafamiliares podemos plantear. Yo creo que una de las herramientas más importantes que está a disposición ahora mismo de las familias es la alerta de Phishing Alert de suplantación de identidad. Para que los menores accedan a las páginas *online* de juego necesitan inscribirse con un DNI, con una identidad en muchas ocasiones de un familiar, de una persona cercana. Es fundamental que los familiares conozcan que tienen a su disposición esta herramienta para saber si los menores de su entorno están accediendo con su identidad. Démoslo a conocer, démosle importancia, porque tiene muchísimo impacto. Y me limito al tema del juego *online* porque el juego presencial y los mecanismos de control no son competencia del ministerio. Y, por supuesto, hay que continuar asegurando que se produce un adecuado registro en la entrada de todos los locales por parte de las comunidades autónomas, que es lo que regulamos de manera conjunta y en un diálogo regulatorio en el Consejo de Políticas de Juego.

Respecto al juego ilegal y el porcentaje que señalábamos, la primera apreciación es que nos referimos a juego ilegal *online*, de esto tratan los datos. Y por tener una estimación clara de la capacidad de crear nuevas páginas web, una detrás de otra, y de atraernos, es muy limitada, o sea, tiene la capacidad para reproducir fácilmente páginas web, pero tiene una capacidad muy limitada de volver a convencer al usuario para que se abra de nuevo una cuenta en una página distinta, con una plataforma distinta y que cada muy poco tiempo es cerrada de nuevo por parte de los servicios. Aquí, en estas actuaciones, por supuesto, no hay un interés recaudatorio; el interés es precisamente velar por un juego seguro y limitar el juego ilegal. Como conoceréis, nos encontramos con muchas plataformas de juego ilegal que se encuentran en países que son paraísos y que no responden a la colaboración institucional. Por tanto, existe la necesidad de perseguir y de insistir en esa colaboración, pero eso no quita que haya una actuación regulatoria para asegurarnos de que no está a disposición en nuestro territorio el acceso a estas páginas web.

Respecto al Plan Anual Normativo, la norma que aparece en él es el real decreto que está ahora en trámite de los límites conjuntos de depósitos, que, como señalaba, está ahora mismo, a instancias de la Comisión Europea, en proceso de consulta. Ha incorporado en el procedimiento las sugerencias señaladas por la CNMC. Y, como planteaba, va a ser una de las herramientas que va a cambiar radicalmente las maneras de jugar por parte de aquellos que tienen un mayor número de adicciones. Se podrá limitar las puertas a las que puedes acudir cuando quieres continuar el juego, incluso cuando has superado los límites, que, recordemos, son límites que el propio jugador puede regular, puede elevar, puede minimizar o puede eliminar; son límites que están establecidos de antemano y los puede regular el propio jugador. En caso de superarse estos límites en un momento dado, se notifica a la dirección general como un proceso automático de notificación. El propio jugador puede solicitar la eliminación de ese límite, y es un proceso automático, no es una autorización en términos de establecer una serie de filtros, pero sí que

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 46

25 de septiembre de 2024

Pág. 16

tiene un decalaje de tiempo. O sea, es un mecanismo que el jugador se impone a sí mismo o que decide que es adecuado, de modo que cuando llegue al límite, si quiere continuar, podrá hacerlo, pero existe un decalaje de tiempo que el propio jugador ha decidido que se aplique en sus circunstancias. Este será el funcionamiento cuando tengamos aprobado el real decreto y en marcha la nueva herramienta informática de interconexiones. Por supuesto, esto es clave si conseguimos tener una interconexión de los sistemas de registro de autoprohibidos. No servirá de nada que limitemos las puertas en aquellas situaciones donde observamos y el propio jugador observa que tiene un problema o un juego problemático si existe todavía la posibilidad de acudir a un local o a otro lugar donde continuar llevando a cabo estas actividades. Hoy en día, en las diecisiete comunidades autónomas y en las dos ciudades autónomas está todo interconectado en los dos modelos, con la excepción únicamente de cuatro comunidades autónomas, que son las que señalaba en la intervención: la Comunidad de Madrid —la senadora del Más Madrid nos preguntaba sobre sobre el asunto—, la Comunidad Valenciana, Castilla y León y Cataluña. ¿Qué implica esto cuando un jugador ha decidido autolimitarse y se ha incluido en el registro, por ejemplo, por un problema de juego *online* y, viviendo en Madrid, no puede acceder a esas páginas web porque ha decidido que no sea así? Hoy en día sí puede acceder a las casas de apuestas presenciales. Eso es una decisión, no es más que decidir que haya esa interconexión. De igual manera, que los que están limitados en casas de apuestas presenciales no puedan acceder *online*. No tiene ninguna complicación, se ha hecho ya en la mayoría de las comunidades autónomas.

Me preguntabais sobre la problemática que hay en ciertos barrios, concretamente en Madrid. Es claramente un problema, y además hay una clara señalización según en qué barrio surgen, qué perfiles de jugadores y qué tipo de vulnerabilidades buscan explotar estos modelos de negocio; esto hay que tenerlo bien claro. Pero no lo encontramos solo en Madrid, también lo encontramos en otras comunidades autónomas, como señalaba, en Cataluña, en Castilla y León o en la Comunidad Valenciana. Esperamos que en los próximos meses o en esta legislatura concluyamos con todos los sistemas interconectados, con los distintos modelos que se ofrecen, y que esto brinde mayor seguridad.

En relación con las competencias de las comunidades autónomas, reafirmo nuestro absoluto respeto a la colaboración a través del Consejo de Políticas del Juego, donde hay una actualización, un diálogo, una puesta a disposición de muchas autoridades para tener una aproximación de una problemática que es común a todos, que todo el mundo quiere resolver. Tenemos que asegurarnos de que lo que hacemos en un ámbito también se traslade a otros ámbitos.

La portavoz del Grupo Socialista ha mencionado el tema de los menores. En mi intervención he dado algunos datos principales y he concluido con la problemática de los menores, y no solo con las cajas botín, sino con el resto de problemáticas y la familiarización del juego. Yo creo que esta preocupación es común. Las iniciativas presentadas por el Partido Popular también lo plantean. ¿Qué hacemos? Las familias están cada vez más preocupadas. Precisamente, el articulado que hemos incluido en la tramitación del Anteproyecto de ley orgánica de protección del menor en el entorno digital para las cajas botín va en esa línea, la de poder regular unos elementos que ahora mismo escapan por su configuración a cómo está diseñado el juego en España, y tiene muchísimo que ver con la familiarización que se está efectuando con muchos mecanismos casi automáticos que les aparecen a los menores en los entornos digitales. Por ejemplo, desde las asociaciones de familias nos han trasladado su preocupación, porque cuando terminas de acceder a una aplicación, a una información o a un videojuego, que no tienen nada que ver con el juego, lo último que te aparece en la pantalla final es una tragaperras, una tragaperras donde no apuestas con dinero, simplemente ves si ocurre algo para que tengas interiorizados esos mecanismos. Y esto es muy preocupante. ¿Qué ocurre? Cuando no hay dinero de por medio, no es juego de azar, según los términos recogidos en la ley del juego; por tanto, no está en el ámbito de nuestra competencia. ¿Quiere decir que con eso no hay que hacer nada? No, al revés, tenemos que plantear cuál es la vía para asegurarnos de que los entornos digitales son seguros, de que las aplicaciones son seguras, de que no se generan malos hábitos y no se familiarizan ciertos mecanismos. Sabemos que el porcentaje de riesgo de ludopatía es mucho mayor cuando se inicia en edades tempranas, como estamos observando, a pesar de los avances que estamos teniendo en muchos ámbitos.

Como planteé al principio, yo creo que hay unos datos positivos sobre la regulación que se ha hecho en los últimos años y hay que ponerlos en valor. Creo que la intervención del Grupo Socialista ha sido muy acertada en esa línea. He hecho también hincapié en aquellos retos que están pendientes y en que tengamos una percepción real del impacto de la regulación, porque asociaciones de los operadores de juego muy alarmistas han señalado que era una regulación que acabaría radicalmente con el sector, y lo

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 46

25 de septiembre de 2024

Pág. 17

que observamos es que no, que cada vez hay más juego, cada vez está más generalizado y cada vez se inicia a edades más tempranas. Por tanto, eso nos obliga a tener que regular e ir con unas herramientas que empoderen cada vez más al jugador desde este entorno seguro. Esta aproximación de entorno seguro que es una continuidad absoluta con el planteamiento de la legislatura pasada. Mikel Arana es nuestro director general, continúa siendo nuestro director general y hace una labor fundamental en el desarrollo y la implementación de todas estas políticas. Creo que hay que poner en valor las declaraciones que he hecho en esta Comisión y las que estoy seguro de que también hará en el futuro.

Respecto a los artículos del Tribunal Supremo, lo he explicado muy claramente. La exigencia, incluso la sugerencia del Tribunal Supremo es que esto hay que elevarlo a rango de ley. Por tanto, es responsabilidad de las Cámaras realizar ese procedimiento. Y, en estas circunstancias, cuando todos compartimos la necesidad de hacerlo cuanto antes, en una situación tan excepcional, con menciones muy parciales del articulado, con disposiciones referentes a menores, puesto que tenemos consenso, y debemos buscarlo, esta modificación de los artículos es el vehículo que se puede aprobar con mayor urgencia y elevarse a rango de ley, lo cual sería estupendo. Además, ya están en marcha algunas enmiendas presentadas, lo cual es positivo, y veremos cómo evoluciona. Posiblemente, este es el procedimiento más ágil que tienen las Cámaras para aprobar una modificación parcial de algunos artículos. Es una buena noticia y probablemente veremos durante las próximas semanas cómo evoluciona. Confío en que consigamos darlos al rango legal necesario y justo que tienen estos aspectos.

Con respecto a las mujeres, me he referido a los temas de género por la presencia masculina mayoritaria que hay entre los jugadores, pero, efectivamente, hay un problema muy específico que tenemos que atender respecto a mujeres, que además se presenta con distintas características. Si me refería a la encuesta y decía que no hablamos únicamente de riesgos de juego, sino de juegos, en plural, es porque tenemos que ir por ahí. Cuando hablamos de mujer en este entorno, no hay que pensar solo en la mujer jugadora, con los problemas de vulnerabilidad o de adicción que se pueden generar, si no, en particular —y en esto también soy conocedor—, en que la suplantación de identidad que se denuncia fundamentalmente es relativa a mujeres. Es más habitual que haya hombres que jueguen y que se use la identidad de la pareja, de un familiar cercano, y es el de la mujer el perfil que se busca. Por tanto, también aquí hay una perspectiva de género que tenemos que tener bien presente.

Creo que he contestado a la mayoría de las preguntas, había hecho un repaso por si me había dejado alguna cuestión sin responder. Como insistí al inicio, los ejes son claros, referentes a consolidar la dirección en la que se viene trabajando en los últimos años, una dirección correcta que queremos poner en valor. Estoy convencido de estos logros al final de la legislatura, con el real decreto aprobado, una herramienta ya en marcha para asegurar la limitación conjunta de los depósitos, la interconexión de todas las comunidades autónomas con el Estado en referencia a los autoexcluidos y una mayor capacidad para continuar persiguiendo el juego ilegal, así como que las familias tengan a su disposición la herramienta para limitar la suplantación de identidad a través del portal del jugador. Ahora solo se puede tener acceso en el momento, pero con ese nuevo portal se podrá entrar y ver todas las plataformas dónde se ha operado con su identidad. En definitiva, estoy convencido de que se mejorarán los asuntos que hemos tratado en esta sesión.

Muchas gracias.

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias, señor Barragán.

A continuación, se abre un turno de réplica por parte de los portavoces de los grupos por un tiempo de tres minutos.

Tiene la palabra la señora Ahedo.

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

Nuestro grupo simplemente quiere agradecerle las respuestas que nos ha dado y decirle que seguiremos atentos a sus actuaciones y a los cambios normativos que se vayan a producir.

Gracias.

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias, señora Ahedo.

A continuación, tiene la palabra la señora Delgado.

La señora **DELGADO GÓMEZ**: Muchas gracias, presidente.

Muchas gracias, de nuevo, señor Barragán, por todas las explicaciones.

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 46

25 de septiembre de 2024

Pág. 18

Me ha quedado alguna duda, a pesar de tanta información. Hablando de las personas que se autocensuran en un programa y que funciona en unas comunidades, pero no en otras, decía usted que se produce la paradoja de que en la Comunidad de Madrid, por ejemplo, se pueden hacer algunas cosas pero no otras. Concréteme, por favor, a dónde sí se puede acceder, si es a los locales. **(El señor secretario general de Consumo y Juego, Barragán Urbiola, asiente).**

Entonces, aclarado esto, sobreviene la pregunta que le quiero hacer. En ese caso, la Comunidad de Madrid ¿no quiere, no puede, están esperando al decreto o es una cuestión de hacer caja, en este paraíso fiscal interno que es la Comunidad de Madrid?

Muchas gracias.

El señor **PRESIDENTE**: Gracias, señora Delgado Gómez.

A continuación, tiene la palabra la señora Andrés.

La señora **ANDRÉS AÑÓN**: Solo un segundo para agradecer las respuestas y los comentarios y, como no puede ser otra manera, decir que nuestro grupo está a disposición para colaborar en los cambios normativos que sean necesarios.

Nos gustaría seguir esa línea de información que apuntaba el secretario acerca de la suplantación de identidad de las mujeres, un colectivo tan vulnerable, por lo que estaremos encantados de recibir más información o bien pedírsela.

Gracias.

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias, señora Andrés.

A continuación, tiene la palabra la señora Castillo.

La señora **CASTILLO LÓPEZ**: Muchísimas gracias, secretario, por haber intentado, al menos, afrontar las preguntas que le hacíamos. Entiendo que acerca de algunas no tuviera la información, pero estamos preocupados por los plazos. ¿Cuándo se va a aprobar esos reales decretos? ¿Qué previsiones tienen ustedes sobre los plazos? Sobre todo, porque desde 2022 hasta ahora ha pasado mucho tiempo y creemos que es bueno que la ciudadanía conozca cuáles son los plazos con los que se cuenta.

Otra cuestión que nos preocupa mucho es la ausencia de presupuestos, porque eso siempre lo pagan los más vulnerables, que, desgraciadamente, suelen ser personas relacionadas con el juego.

Ha dicho usted que las infracciones no tienen que ver con un carácter recaudatorio; es probable, pero sí publicitario. Creo que el ministro ha querido decir que él hacía algo contra ese juego ilegal, pero diez infracciones muy graves, y diecisiete, en total, entre graves y muy graves, no es prácticamente nada con todos los operadores que hay, y más con esas 240 webs que usted nos ha dicho que han detectado. Por lo tanto, es una cantidad mínima, un guiño a la galería, diría yo.

Están muy bien los registros de autoprohibidos, pero el jugador no va a regular aquello que no considera que es una enfermedad, que no ve como tal. Dirán que se podrán autoprohibir todo lo que quieran, pero creo que llega un momento en el que no ven que tienen una enfermedad en un nivel del que ya no pueden salir.

No obstante, muchísimas gracias por sus aportaciones. Nos gustaría que hubiera recursos económicos, campañas de prevención respecto al juego, que se ayudase a las comunidades autónomas en esa tarea, porque sucede igual que con las universidades en cuanto a las competencias sobre el juego presencial, pero, al final, todos luchamos por un interés común, que es el de una sociedad moderna y mejor.

Voy a abusar un poco de su confianza, porque voy a terminar dirigiéndome a mi compañera del Senado, a la señora Carla Delgado, ya que hay que ser humilde y, en cuanto a las referencias a Más Madrid y a rasgarse las vestiduras, hay que recordar que «Carmena perdió abandonando al Madrid de las casas de apuestas». Voy a terminar con un texto que dice: «El Ayuntamiento de Madrid de Manuela Carmena no ha hecho nada en los barrios más vulnerables contra las casas de apuestas porque ha hablado con el sector y ha llegado a la conclusión de que los pobres de Usera, Latina y Puente de Vallecas no saben de lo que hablan. Que cuando ven a sus hijos entrando a la hora del recreo al instituto a jugarse cinco euros y lidiar con el peligro de la ludopatía no hay una amenaza real». Eso sí es un problema, eso sí supone no saber lo que es el juego y no saber por dónde hay que atajarlo —no la cantidad de casas, respecto de las que vamos al número, pero no a la localización, a señalar dónde han proliferado más—, como ha hecho la compañera del Grupo Socialista. A pesar de todo, como creo que aquí estamos todos

DIARIO DE SESIONES DE LAS CORTES GENERALES

COMISIONES MIXTAS

Núm. 46

25 de septiembre de 2024

Pág. 19

para construir, y no para destruir, simplemente es una puntualización, porque creo que estaban fuera de lugar ese tipo de apreciaciones.

Muchísimas gracias. **(Aplausos)**.

La señora **DELGADO GÓMEZ**: Presidente, por alusiones directas y el artículo 88, ¿puedo intervenir?

El señor **PRESIDENTE**: No, señoría, es algo propio del debate, lo normal.

Tiene la palabra el secretario general de Consumo. **(La señora Delgado Gómez: Es el pasado, y le respondo lo que dicen ustedes)**.

El señor **SECRETARIO GENERAL DE CONSUMO Y JUEGO** (Barragán Urbiola): Me van a permitir una última intervención para responder a estas cuestiones.

Estoy de acuerdo en que es necesario concienciar sobre la autopercepción de la enfermedad. Cuando un jugador decide por sí mismo inscribirse en un autorregistro de prohibidos y limitarse en ese juego ya está en una fase de percibir que tiene un problema con el juego, que tiene una relación problemática con el juego. Acerca de que le hagamos tener que inscribirse en no sé cuántos registros de no sé cuántas administraciones, y cuando también aparecen anuncios de publicidad *online*; acerca de que exijamos a un ciudadano que de alguna manera ya ha pedido ayuda a la administración para alejarse de esas conductas que le resultan problemáticas, creo que debemos atajarlas. Creo que la senadora lo ha apuntado en el caso de Madrid, y no es el único caso. Es una decisión únicamente política querer interconectar estos registros. Estoy convencido de que en los próximos consejos de política del juego van a caminar las cuatro comunidades autónomas que faltan en esa dirección.

Con respecto a la importancia de las campañas de prevención, estoy completamente de acuerdo. Hemos licitado ahora el diseño de una campaña sobre cajas botín dirigida a un público de menores de edad que es fundamental y saldrá próximamente. Esa es una vía de actuación.

Respecto a las implicaciones respecto a los presupuestos generales del Estado, como saben, la Dirección General de Juego tiene una financiación que procede de los presupuestos generales del Estado, pero también tiene otra importantísima, que son las tasas que pagan los operadores por las licencias, que implican unos ingresos fundamentales para la Dirección General. Se consiguen con independencia de los presupuestos, y una parte debe destinarse a políticas de concienciación, de subvenciones para los estudios que mencionábamos al principio, etcétera.

En la anterior ronda de respuestas no he contestado sobre el tema de las subvenciones, y, efectivamente, había quedado pendiente, a pesar de que miré las notas entre mis papeles. Llevamos desde 2022, cuando se realizaron cuatro, que están en fase de justificación; en 2023 se han concedido veinticinco, de las cuales dos ya están en fase de ejecución final, y, respecto a este año, ahora mismo estamos en proceso de evaluación de las propuestas que hemos recibido.

Por último, señorías, quiero agradecerles la sesión de hoy y quedo a su entera disposición para cualquier tipo de preguntas o asistencia. Les deseo mucha suerte en esta Comisión, que es fundamental. Gracias. **(Aplausos)**.

El señor **PRESIDENTE**: Muchas gracias, señor Barragán, por sus explicaciones y su intervención. Al no haber más asuntos que tratar, se levanta la sesión.

Eran las seis y quince minutos de la tarde.