

Jdigital

Memoria



2022

2023



Carta del director

NUESTRA CONTRIBUCIÓN A LA SOCIEDAD, MÁS ALLÁ DEL JUEGO

La elaboración de la memoria de nuestra asociación, Jdigital, nos permite una doble satisfacción: de un lado **exponer la gestión realizada** y de otro **analizar el contexto en el que se desenvuelve el sector del juego online en España**.

Al momento de publicarse esta memoria, la convocatoria de elecciones generales para las próximas semanas nos permite hacer de esta legislatura ya concluida un balance negativo para el juego online, a pesar de los esfuerzos de la industria por mejorar el marco regulatorio y la percepción social.

A pesar de la aprobación del Rd de comunicaciones comerciales y del Rd de

entornos más seguros de juego, esto nos deja ante importantes retos regulatorios pendientes y una duda justificada sobre el impacto de las medidas aprobadas por el actual Gobierno (además de la inseguridad jurídica que se deduce de la tramitación del recurso planteado por Jdigital ante el Tribunal Supremo y su elevación al Tribunal Constitucional, pendientes de resolución).

Sabemos además de **lo complejo y cambiante entorno en el que ha de desenvolverse la actividad de los operadores de juego digital**.

Si el marco jurídico presenta estos rasgos de inestabilidad, los resultados económicos no son mejores, a pesar de celebrarse



JORGE HINOJOSA
Director de Jdigital



acontecimientos de naturaleza deportiva que podrían haber supuesto un incremento considerable que no ha sido así. La permanente alusión que hace el regulador a los datos, según él positivos, esconden una realidad: estamos generando una mayor intensidad de juego en menos jugadores, impidiendo el acceso de un conjunto de jugadores que de forma espontánea y ocasional deberían participar de esta actividad, dada la práctica prohibición de la comunicación, información y publicidad. Debiera el regulador sacar sus propias conclusiones de por qué ocurre y cuánto tiene que ver las restricciones excesivas impuestas.

Consecuencia de lo anterior, nos mantenemos en una alta preocupación por el aumento del juego ilegal que el nuevo gobierno tendrá que estudiar en profundidad. Sanciones que son inanes para operadores que no actúan en España.

Toca pues mirar hacia adelante. **Mucho camino que recorrer en la institucionalización del diálogo de la DGOJ con el sector**, desde la convicción de que podemos aportar mucho en otros aspectos objeto de actualización regulatoria.

La protección del consumidor y el sometimiento a una supervisión permanente está en nuestro ADN. El ejemplo del compromiso de los operadores con el juego responsable, adelantándose a previsiones legales dan fe de ello. Y los datos aportados por el PNSD acerca del juego problemático lo confirman. Tenemos que y podemos ser colaboradores cualificados de las autoridades públicas en general, no solo con el regulador del juego.

Nos mantenemos en una alta preocupación por el aumento del juego ilegal que el nuevo gobierno tendrá que estudiar en profundidad.

Y ello a pesar de los intentos desesperados de llamar la atención y frente a una política y una sociedad que ha dado la espalda a una industria que aporta múltiples beneficios a la economía. Hacemos una apuesta decidida por poner en valor al sector del juego digital.



El sector del juego online en España genera empleo cualificado, de futuro y de alto componente innovador. *El sector del juego online en España* supone un significativo impacto en la economía, como cuarto sector del ecommerce.

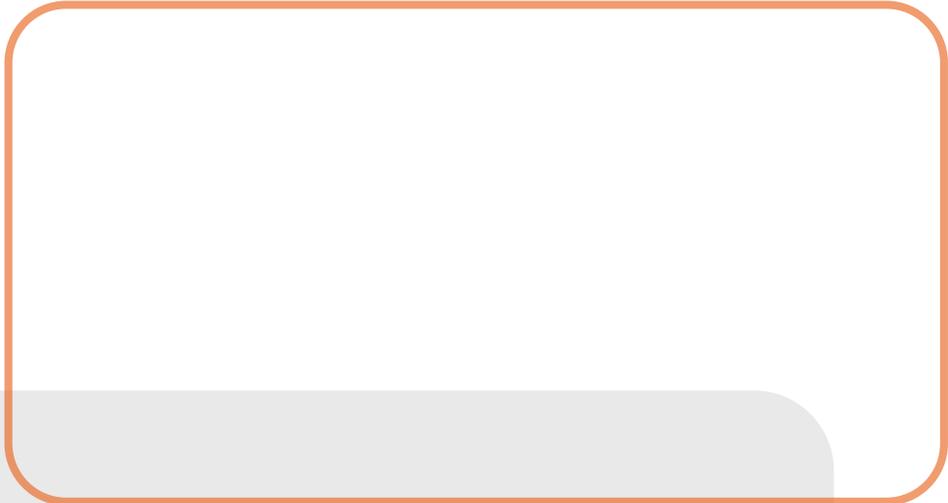
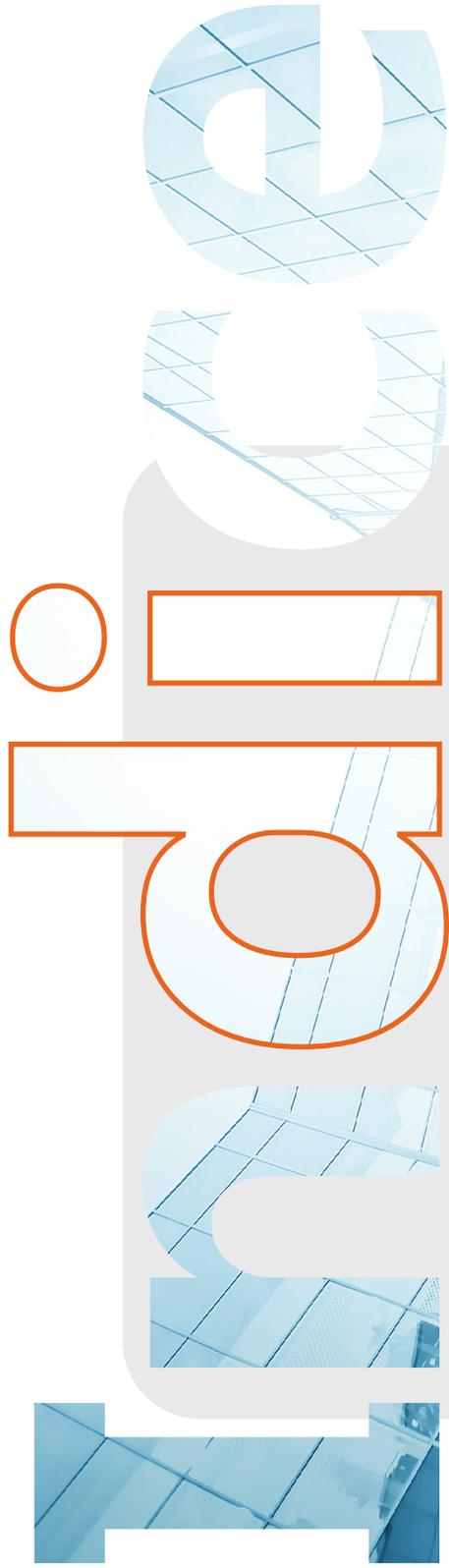
El sector del juego online en España contribuye a vertebrar territorios periféricos de Ceuta y Melilla, en un momento geopolítico clave para nuestro país. Hub tecnológico y de generación de talento y conocimiento, vinculado al mundo del juego online.

El sector del juego online en España aporta innovación tecnológica. Esto incluye mejoras en la ciberseguridad y controles de acceso, experiencia de usuario, inteligencia artificial, la realidad virtual, el rendimiento gráfico y la conectividad en línea. Estas innovaciones a menudo se transfieren a otras industrias, impulsando el progreso tecnológico en general.

Más responsabilidad, más involucración y más recursos para poder explicar de forma honesta y transparente nuestra contribución a la sociedad.

Y *el sector del juego online en España* necesita del apoyo y unión de la industria, de todos los operadores y demás actores que tienen que madurar en paralelo a la regulación y al entendimiento social de la actividad.

Más responsabilidad, más involucración y más recursos para poder explicar de forma honesta y transparente nuestra contribución a la sociedad, más allá del juego y más allá de la próxima legislatura.



La asociación	6
Contexto social y político	13
Datos del sector	15
Hitos de 2022 - 2023	19
Un sector comprometido	30
Equipo	32
Asociados	33

La asociación

Jdigital es una asociación sin ánimo de lucro cuyo principal objetivo es **promover entornos y condiciones seguros y responsables para la actividad del juego online, como forma responsable de entretenimiento.**

REPRESENTAMOS A

+80%

de los operadores de juego online con licencia en España,

Junto con las plataformas de pago y otras industrias relacionadas. Somos la única asociación de los operadores del juego online que tiene capacidad de diálogo con el Gobierno y con el regulador del juego en España.



Defendemos y representamos los intereses del juego online en España, con un compromiso firme e innegociable con la protección de los jugadores y de la sociedad.

En este sentido, trabajamos para conseguir una regulación equilibrada y competitiva, que permita el desarrollo de un mercado abierto y seguro, acorde con la actividad de las industrias del comercio electrónico e Internet. La asociación lo hace protegiendo los intereses de los agentes implicados en este sector, ya sean usuarios u operadores de juego, y vela por el cumplimiento de las obligaciones de los operadores.

NUESTROS VALORES SON LA:

- RESPONSABILIDAD
- TRANSPARENCIA
- PROACTIVIDAD
- COOPERACIÓN
- LEGALIDAD

Con todo ello, queremos ser un **referente en el sector del juego online, tanto para nuestros asociados como para la DGOJ y el Gobierno**, especialmente a la hora de plantear propuestas regulatorias y de llevar a cabo iniciativas públicas y privadas de concienciación sobre el juego seguro y responsable.

EL OBJETIVO



ORGANIZACIÓN DE LA ASOCIACIÓN

La estructura de Jdigital actual cuenta con diferentes órganos de gobierno:

Asamblea General

Órgano supremo y constituido por la totalidad de las empresas asociadas.

Director General y Secretaria General

Junta Directiva

Órgano ejecutivo elegido en la Asamblea.

Rafal Lebiezinski	<i>International Development Manager</i>	bet365
Carlos Azcarraga	<i>Country Manager Spain</i>	betway
Juan Heredero	<i>Digital Marketing</i>	codere
Esther Martín-Ortega	<i>Head of Public Affairs</i>	Flutter
Laurence Walton	<i>Director</i>	<i>Bally's</i>
Mariana Zuccolotto	<i>Regulatory Affairs Manager</i>	Sntain
Jaume Moragas	<i>OnLine Director</i>	luckia
María González	<i>Country Manager Spain and International Business Development</i>	paysafecard
Pedro Extremera	<i>Director regional de Iberia y Latam</i>	playtech
Mikel López de Torre	<i>Director Digital</i>	SPORTIUM
Sofía Santos	<i>Brand Marketing Manager Spain</i>	William HILL

ASOCIADOS

Jdigital, que agrupa en la actualidad a más del **80%** de los operadores de juego digital con licencia en España, está integrado actualmente por un total de 30 empresas.

Carta Mikel Arana

DIRECTOR GENERAL DGOJ

Tal y como ya hiciera el año pasado, en primer lugar, me gustaría aprovechar estas líneas para agradecer a JDigital la oportunidad que me brinda de dirigirme a todos vosotros y vosotras.

Si bien somos conscientes de que esta legislatura ha supuesto un impulso normativo antes desconocido en relación con el juego online, estamos plenamente convencidos de que a medio plazo ello redundará en la mejora del mercado y las dinámicas de gasto de los jugadores.

De hecho, el año 2022 fue el primer año con el Real

Decreto de comunicaciones comerciales en vigor durante los 12 meses y los datos no pueden ser más elocuentes: un **descenso del gasto en marketing de 88.726.672€ euros y un aumento del GGR de 147.727.153€ y del número de jugadores en 124.214 personas**

Sin embargo, lamentablemente, este crecimiento se produjo de manera muy acusada sobre las espaldas de unos pocos miles de jugadores, por lo que de cara a año

que viene la prioridad será el de la puesta en marcha del Real Decreto de entornos más seguros de juego online que, si bien no entrará en vigor en su totalidad hasta el año 2024 supondrá un cambio muy importante en **la industria del juego online de este país, convirtiéndola en una de las más seguras de todo el mundo** tanto para los operadores como para los jugadores y las jugadoras.

Sin olvidar, por supuesto, la labor de persecución de las plataformas ilegales de juego, la lucha contra el amaño de acontecimientos deportivos, el blanqueo de capitales o las conductas contrarias a las normas vigentes de juego.

El reto es enorme, pero estoy convencido de que también es un reto compartido, por lo que, como ha venido sucediendo hasta ahora, las puertas de la DGOJ seguirán estando abiertas para colaborar con todo aquel que quiera participar del mismo y mejorar en todo lo posible esta industria.



Maarten Haijer

SECRETARY GENERAL EGBA



PRIORITISING COOPERATION AND RESPONSIBILITY FOR A SUSTAINABLE INDUSTRY FUTURE

The political discussions about how to regulate our sector continued in Europe this year, and we hope to see some policy stability soon.

While regulatory frameworks must remain flexible to accommodate technological change, they must also prioritise predictability, stability, and evidence-based decision-making. It is crucial that regulatory frameworks prioritize customer protection by ensuring that customers remain within the regulated market where they are best protected.

But the industry itself must take greater responsibility for its own actions and respond maturely and proactively to the increasing political scrutiny, particularly in regards to safer gambling. It is not productive to simply point fingers at the outside world and place blame on external factors. Instead, industry should acknowledge that political pressures exist, reflect on the reasons why we're seeing more rules, and take more responsibility for their own actions.



Addressing these challenges requires greater cooperation within the sector. I am hopeful because I have seen a lot of positive progress in recent years.

But there are still far too many operators who sit on the periphery of the sector, do not contribute positively to the sector's representation, and seem very little concerned about their position in wider society. This attitude not only damages their own reputation but also that of the entire sector. We hope for a more engaged, constructive, and outwardly looking industry this year, with cooperation at its heart.



Meaningful change cannot happen on its own, and EGBA is pleased to have national partners, like JDigital, who share our vision of cooperation.



JDigital is an active participant in the European Online Gambling Associations Platform which is coordinated by the EGBA. The platform brings together 24 associations to share knowledge, experiences, and best practices, and Jdigital is right in the middle of those discussions.

The platform also provides an important launchpad for joint industry actions, including the European Safer Gambling Week, the annual cross-industry event to promote safer gambling in Europe. We were really pleased with last year's edition, where a concerted joint industry effort led to 1.5 million additional safer gambling messages being promoted on social media across Europe. The EGBA aims to raise

ambitions even higher this year and we know that our colleagues at JDigital are too.

Our focus on building a stronger culture of safer gambling in Europe is why EGBA has proposed the development of a European standard on markers of online gambling harm within the framework of CEN, the official EU standardisation body. This work is cooperative and with the aim to improve our collective understanding of problem gambling behaviour. It encourages much-needed cooperation between operators, regulators, policymakers, academia, and harm-prevention organizations across Europe's gambling ecosystem.

Cooperation is key to a sustainable future for the industry, and EGBA will continue to work with its members and important like-minded partners like JDigital, to put responsibility and sustainability at the heart of what we do.

Jdigital, miembro de Adigital

ESPAÑA, HUB DIGITAL LÍDER DE EUROPA

Adigital es la **3ª organización en influencia de España**, según el informe independiente de la Universidad Complutense de Madrid “Estudio de campo sobre el estado de la actividad de lobbying en España”.

Desde Adigital creemos que el momento global que vivimos es **clave para posicionar a nuestro país como Hub Digital líder en Europa**, y ayudar a seguir mejorando la competitividad de nuestro tejido empresarial, acompañando a la adopción de las tecnologías que van a ser clave en los próximos años.

Nuestra meta es **lograr que toda nuestra economía se transforme digitalmente**, alcanzando un grado de digitalización del 40% de nuestro PIB en 2030. Creemos en el impacto neto positivo de la tecnología, con un enfoque humano, sostenible y seguro.

César Tello

Director general de Adigital





Contexto **social** y político

El ciclo 2022-2023 ha estado marcado por una frenética actividad legislativa antes del **fin de la legislatura**. El Gobierno ha acelerado su agenda legislativa, con el objetivo de cerrar proyectos especialmente relevantes para su base electoral (entre los que destaca la Ley de Vivienda), a la vez que avanzaba en los compromisos adquiridos con Bruselas a raíz del Plan de Recuperación. La precipitación del final de la legislatura, tras las elecciones autonómicas y municipales, deja en el aire más de 60 de proyectos de ley y una importante cantidad de reformas comprometidas con la Comisión.



El ciclo político iniciado en junio de 2022, momento en que el PP se impuso con una holgada mayoría absoluta en las elecciones andaluzas, culmina en las pasadas elecciones municipales y autonómicas, del 28 de mayo de 2023, que **confirman el de la derecha y la posible llegada de Alberto Núñez Feijóo y el Partido Popular a La Moncloa**. Aunque el Gobierno de Pedro Sánchez puede hacer gala de buenos datos en economía (con incrementos en el nivel de empleo y afiliación a la Seguridad Social, caída de la inflación y un crecimiento del PIB por encima de la media europea), el PSOE y sus socios no parecen haber sido capaces de activar a su electorado.



En la segunda mitad de la legislatura, el sector del juego ha pasado a un segundo plano en las prioridades del Gobierno. El Ministerio de Consumo ha considerado que el trabajo regulatorio en este ámbito estaba amortizado con la venta política de la regulación de las comunicaciones comerciales, y se ha centrado en otros objetivos como el impulso de la Ley de Servicios de Atención al Cliente o la inacabada normativa para las loot boxes (cajas botín), además de otros asuntos relacionados con la alimentación saludable o la publicidad dirigida a menores.

Toda la regulación pendiente quedará en el aire tras la convocatoria anticipada de elecciones. El avance en otras materias de carácter técnico (como el Real Decreto de Entornos más Seguros de Juego, o los primeros pasos hacia el establecimiento de límites conjuntos de depósitos) ha permanecido fuera del foco mediático y de las principales preocupaciones de la opinión pública, en contraste con el impacto que tuvieron las medidas anunciadas en el Real Decreto de Comunicaciones Comerciales.

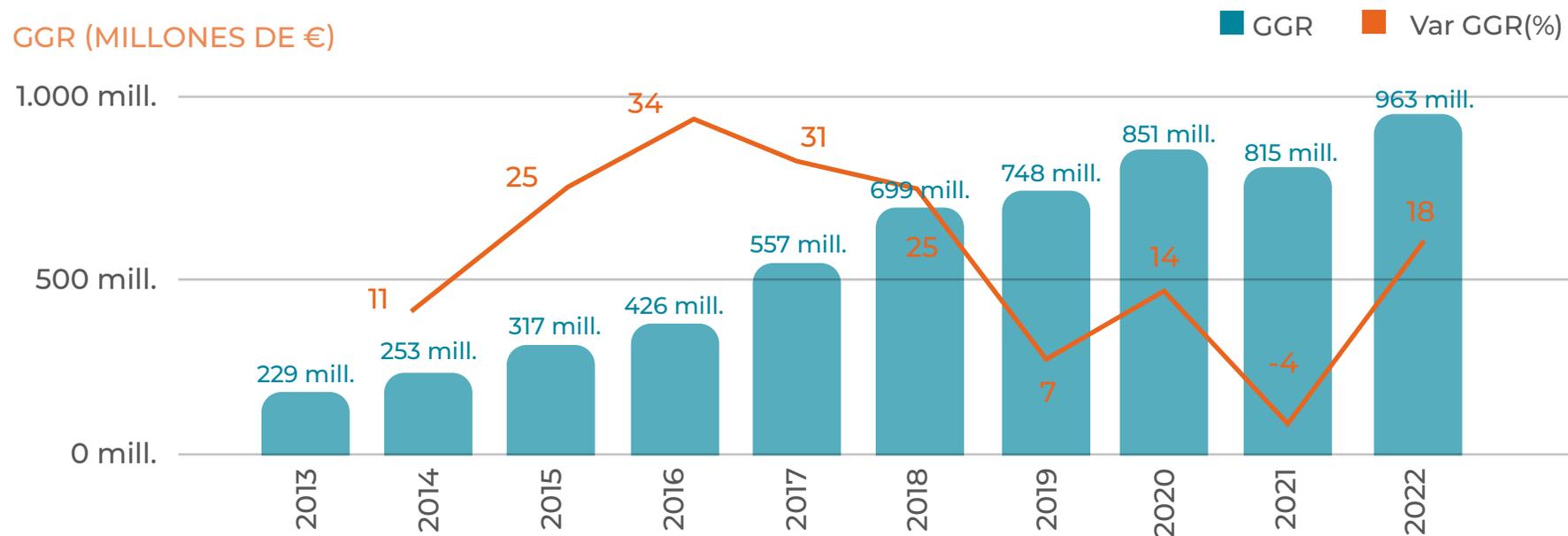
La convocatoria de elecciones anticipadas abre un escenario de incertidumbre a todos los niveles, y alcanza también al sector del juego.

Datos del sector

Explicación de evolución del sector, según datos de la DGOJ

Los informes trimestrales y anuales que la Dirección General de Ordenación del Juego ha publicado en los últimos meses muestran una evolución que puede parecer dispar en algunos ámbitos. Desde la asociación, seguimos de cerca estas cifras y las observamos con cierta preocupación.

En términos generales, constatamos **una evolución positiva del sector**, que cerró 2022 con un GGR de **962,96 millones de euros, un 18,12% más que en 2021**. Tras meses de un decrecimiento crónico, las cifras que reflejan el volumen de negocio del juego online regulado empezaron a mostrar signos de recuperación en el segundo semestre del año. A pesar de esta paulatina mejora, el crecimiento del sector **sigue estando por debajo de las inercias pre-pandemia**, constatando una maduración de la industria y la pérdida de atractivo para apostar por él.



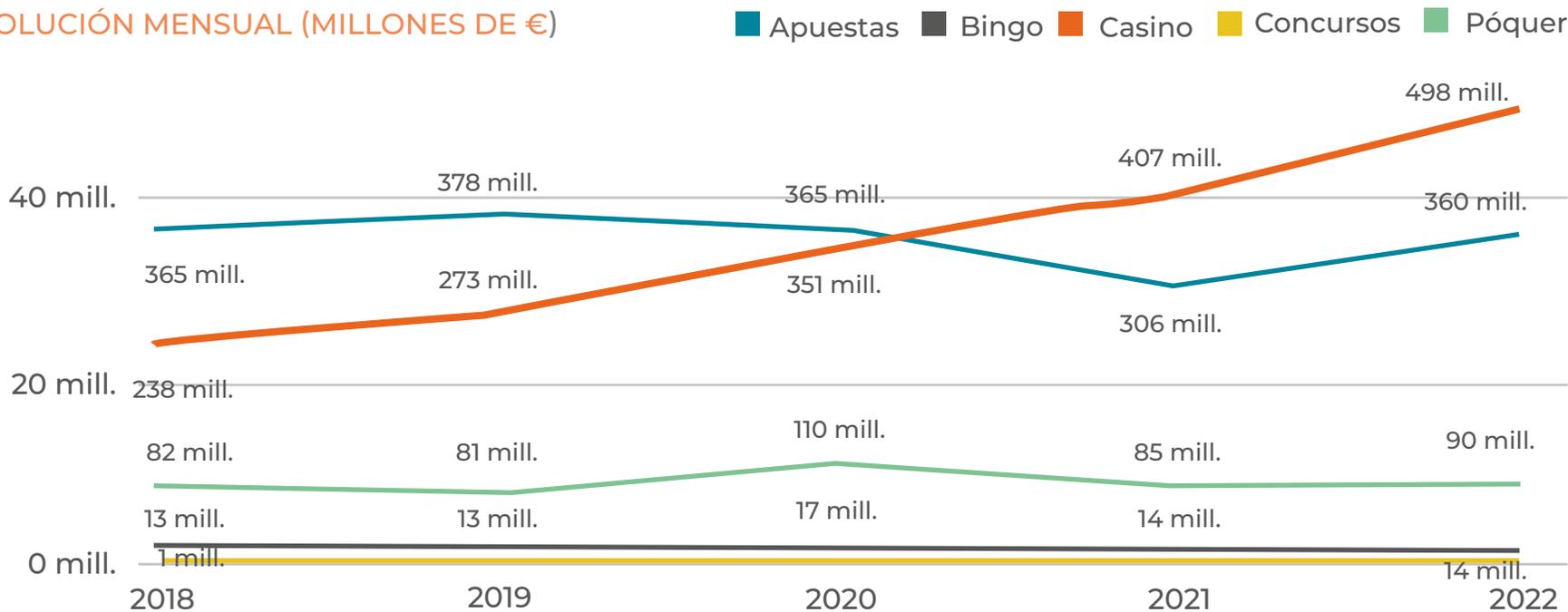
Fuente: DGOJ

La distribución del GGR se concentró principalmente en los segmentos de casino (51,75% y con un crecimiento del 22,4% respecto a 2021) y apuestas (37,38%). El porcentaje de negocio en poker fue del 9,36%, mientras que el destinado a bingo fue solo del 1,48% y el de los concursos fue del 0,03%. Después del desplome de la actividad en apuestas provocado por la pandemia, este segmento experimentó un notable repunte a partir del

tercero-y especialmente, cuarto- trimestre del año, alentado por la celebración de competiciones deportivas como el Mundial de Fútbol de Qatar.

Pero si hay un segmento que sigue creciendo de forma continuada y con un importante porcentaje del GGR es el de los casinos, especialmente impulsado por las máquinas de azar y productos como la ruleta en vivo.

EVOLUCIÓN MENSUAL (MILLONES DE €)



Fuente: DGOJ

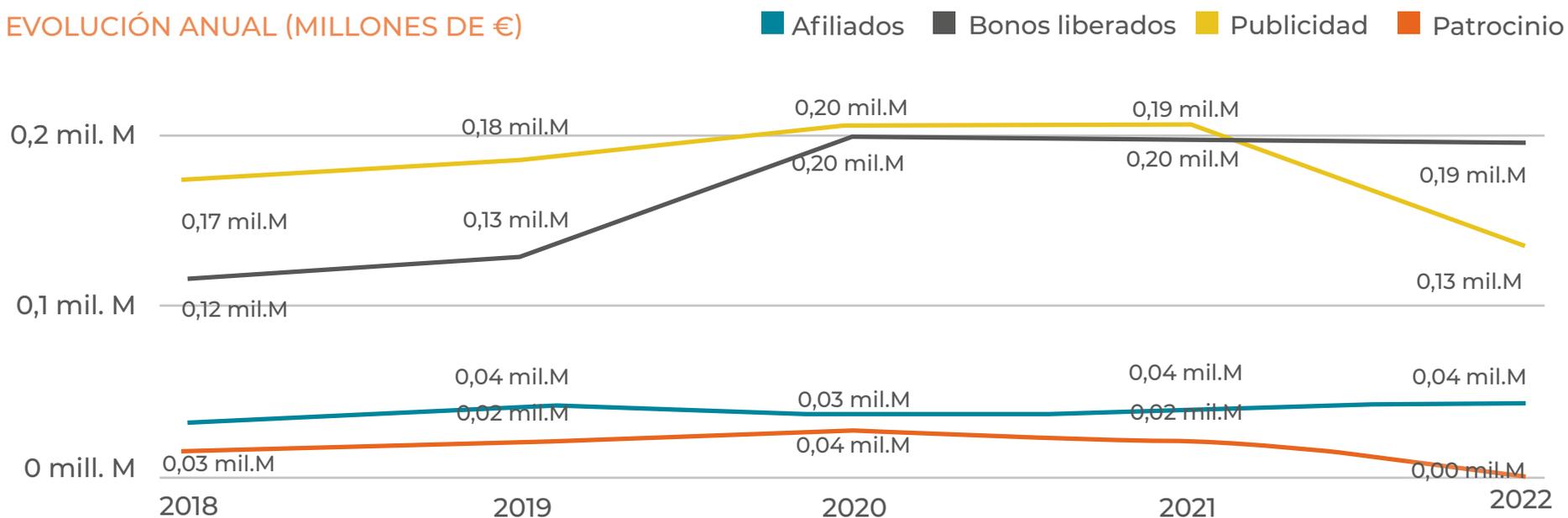
Las cifras de inversión en marketing siguen reflejando claramente las consecuencias del Real Decreto de Comunicaciones Comerciales: en 2022, la inversión en publicidad fue un 34,5% menor que la de 2021 y el presupuesto destinado a patrocinios sufrió una rebaja del 85,7% en términos interanuales.

No obstante lo anterior, la publicidad sigue siendo la herramienta más potente para canalizar a los usuarios hacia el juego regulado y los operadores generales, que ven truncada su visibilidad en España, buscan

nuevas fórmulas para dar a conocer sus marcas y sus productos. Ejemplo de ello son los podcasts de operadores o la retransmisión de programas por plataformas audiovisuales.

Pero, más allá de las compañías del sector del juego online, otros grandes damnificados por la prohibición de la publicidad y los patrocinios son los clubes deportivos, que han visto cómo sus ingresos publicitarios se reducían drásticamente, lastrando a su vez su competitividad frente a otros clubes europeos.

EVOLUCIÓN ANUAL (MILLONES DE €)

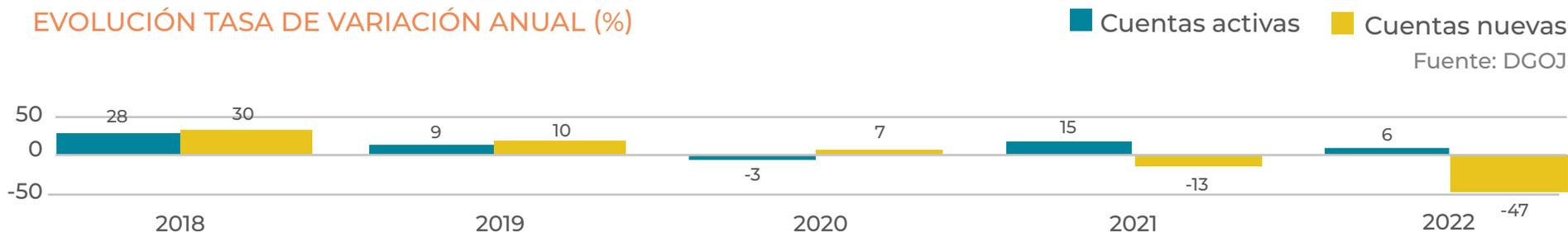


Fuente: DGOJ

Otra de las consecuencias de la aplicación del RDCC es la **reducción en la media mensual de cuentas nuevas**. A lo largo de todo 2022, este indicador ha mostrado un claro retroceso en términos interanuales, **llegando al -68,3% en el primer trimestre**. En contraposición, la media mensual de **cuentas activas** empezó 2022 con cifras negativas, pero fue recuperándose lentamente hasta **crecer un 22,86% en el último trimestre** en comparación con 2021. La

combinación de estos indicadores da muestra de un comportamiento que preocupa al sector, y debería preocupar al regulador: **el jugador español lo hace de forma más intensiva** (como también refleja el aumento del GGR en juegos de casino) y pierde el usuario más esporádico, característico de las apuestas deportivas.

EVOLUCIÓN TASA DE VARIACIÓN ANUAL (%)



Ante esta realidad, desde Jdigital **nos cuestionamos la efectividad de las regulaciones impulsadas por el Ministerio de Consumo** durante esta legislatura. Sin duda, han conseguido vistosos titulares, pero... ¿acabarán perjudicando los datos que reflejan los informes del Plan Nacional Sobre Drogas del Ministerio de Sanidad y que sitúan a España como el segundo país de la Unión Europea con una menor incidencia de juego patológico?

Desafortunadamente, a fecha de elaboración de esta memoria (junio de 2023), no ha sido posible analizar los resultados del primer trimestre del presente año. Resulta cuanto menos curioso el tiempo que necesita el regulador para publicar datos de un sector que, si por algo se caracteriza, es por el control exhaustivo e inmediato de todas sus operaciones.



Principales hitos

2022-2023



OCTUBRE

El Tribunal Constitucional admite la cuestión de inconstitucionalidad sobre el RDCC.

20 DE OCTUBRE

Reunión con el director general de Ordenación del Juego, Mikel Arana.

NOVIEMBRE

El Consejo de Estado recibe el Real Decreto de Entornos más Seguros de Juego.

JULIO

Encuentro del director general, Jorge Hinojosa, con el ministro de Consumo, Alberto Garzón.

Participación de la asociación en el trámite de consulta pública relativo a la nueva normativa de loot boxes.

SEPTIEMBRE

6 DE SEPTIEMBRE

Reunión con el subdirector general de Alta Competición (Consejo Superior de Deportes).

15 DE SEPTIEMBRE

El Pleno del Congreso aprueba la modificación de la Ley del Juego.

DICIEMBRE

Se aprueban los Presupuestos Generales del Estado para 2023.

ENERO

11 DE ENERO

Reunión con Joan R. Villabí, delegado del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas.

Fernando Molinero, nuevo director general de Deportes.

MARZO

14 DE MARZO

El Consejo de Ministros aprueba el Real Decreto de Entornos más Seguros de Juego.

15 DE MARZO

Reunión técnica con el equipo de la DGOJ.

MAYO

4 DE MAYO

Reunión de trabajo con la DGOJ para abordar la regulación de un límite conjunto de depósitos.

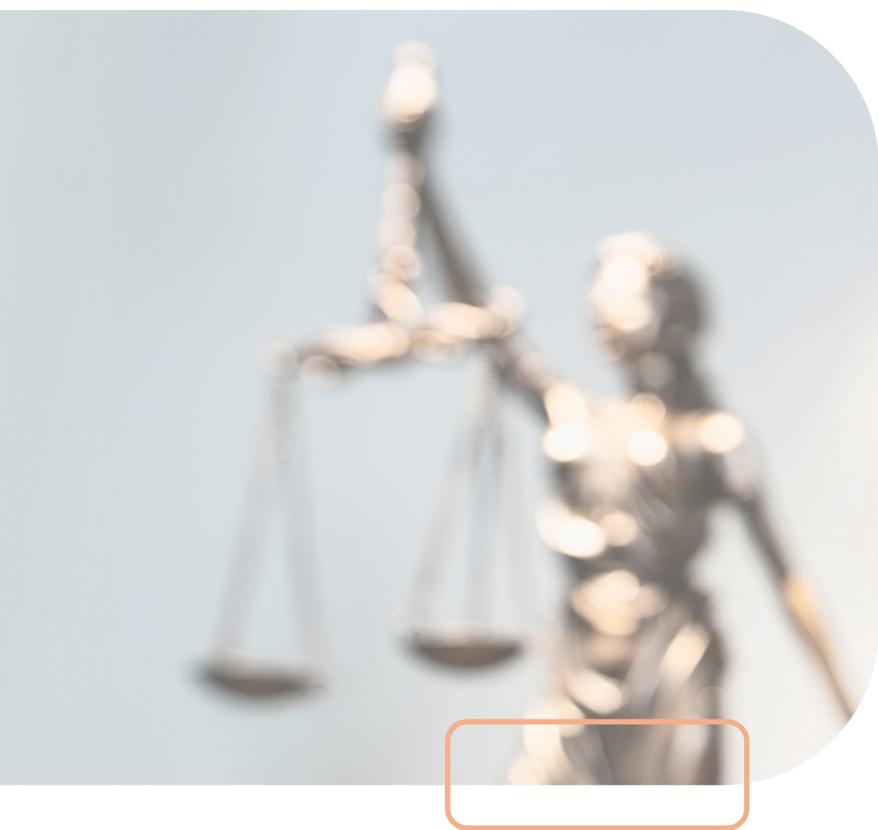
FEBRERO

El Consejo de Estado dictamina el Real Decreto de Entornos más Seguros de Juego.

ABRIL

Reunión con la consejera de Hacienda de Melilla, Dunia Al-Mansouri.

Hitos regulatorios



RDCC-RECURSO CONTENCIOSO-ADMINISTRATIVO CONTRA EL REAL DECRETO 958/2020.

El recurso contencioso-administrativo interpuesto ante el Tribunal Supremo por Jdigital, el 3 de enero de 2021, contra el Real Decreto 958/2020 ha seguido su tramitación durante el año 2022 y el primer semestre del presente 2023.

En mayo de 2022, Jdigital y el resto de partes personadas fueron emplazadas por el Tribunal Supremo para presentar sus alegaciones sobre la procedencia de elevar una cuestión de inconstitucionalidad al Tribunal Constitucional sobre el artículo 7 de la Ley del Juego.

Manifestada la opinión favorable de la Asociación a dicha elevación, la misma fue acordada por el Tribunal Supremo en auto de 14 de julio de 2022 y remitidas las actuaciones al Tribunal Constitucional en septiembre. La cuestión fue admitida

formalmente a trámite por el Tribunal Constitucional a principios de octubre y a día de hoy, ya presentadas las alegaciones correspondientes por Jdigital a principios de diciembre, sigue pendiente de resolución.

Desde Jdigital, dado que la constitucionalidad del artículo 7 de la Ley del Juego que ampara el Real Decreto 958/2020 en su conjunto ha sido cuestionada en los términos expuestos por el Tribunal Supremo y está siendo objeto de análisis por el Constitucional, se presentó ante el Tribunal Supremo una solicitud formal de medidas cautelares de suspensión del Real Decreto hasta la resolución de la cuestión. Dicha solicitud fue, no obstante, desestimada, por cuestiones procesales, en febrero de este año.

El 15 de marzo se publicó en el Boletín Oficial del Estado el Real Decreto 176/2023, de 14 de marzo, por el que se desarrollan entornos más seguros de juego, culminando, así, un largo proceso regulatorio que empezó, con la oportuna consulta pública en diciembre de 2020 y cuyo primer borrador no fue publicado por la Dirección General de Ordenación del Juego hasta julio del año siguiente.

La norma, que en cierta medida supone una autoenmienda de la propia Dirección General de Ordenación del Juego a su trabajo anterior, ya que incluye la derogación de una parte significativa del Real Decreto 958/2020 de comunicaciones comerciales, tiene por finalidad, en palabras del regulador, **“ahondar en la protección de la totalidad de los participantes en la actividad de juego, y especialmente, de aquellos grupos que presentan una mayor vulnerabilidad como son los jugadores jóvenes, entre 18 y 25 años; jugadores con comportamiento de juego intensivo; jugadores con comportamientos de juego de riesgo y jugadores ex RGIAJ y autoexcluidos.”**

Siguiendo la línea intervencionista que ha caracterizado a la Dirección General de Ordenación del Juego durante toda la legislatura, este nuevo Real Decreto contribuye a complicar todavía más el entorno regulatorio en el que los operadores del juego con licencia española deben desarrollar su actividad, introduciendo múltiples obligaciones adicionales cuya proporcionalidad ha sido decididamente cuestionada por Jdigital en cuantas oportunidades ha tenido durante todo el proceso.

Si bien el texto final del Real Decreto da respuesta positiva a una de las mayores preocupaciones del sector, al establecer unos periodos de *vacatio legis* razonablemente amplios (de seis y doce meses), la Dirección General de Ordenación del Juego ha desoido finalmente el núcleo central de las pretensiones defendidas por Jdigital en defensa de los intereses de todos sus asociados y del sector del juego en su conjunto.



REFORMA DE LA LEY DEL JUEGO

La Dirección General de Ordenación del Juego impulsó cambios en la **Ley 13/2011, de Regulación del Juego**, con el objetivo de reforzar el control sobre la manipulación de competiciones deportivas y el fraude en las apuestas.

La **modificación fue aprobada definitivamente durante el mes de octubre de 2022**. Jdigital se mostró satisfecha con el resultado de esta tramitación que, a diferencia de otras normas, se había desarrollado con mayor diálogo y participación del sector del juego online.

LEY DE SERVICIOS DE ATENCIÓN A LA CLIENTELA

El Proyecto de Ley por el que se regulan los Servicios de Atención a la Clientela ha sido una de las principales prioridades del Ministerio de Consumo. Sin embargo, el desacuerdo entre los distintos grupos parlamentarios en una gran diversidad de asuntos ha provocado que la tramitación de la ley se haya retrasado en exceso.

Durante el periodo de enmiendas, tanto en el Congreso como en el Senado, **Jdigital ha canalizado sus comentarios a través de Adigital**. En ese sentido, la asociación ha estado pendiente principalmente de dos asuntos:

- 1** El periodo transitorio de la ley, que se pretendía ampliar más allá de los seis meses inicialmente estipulados
- 2** La clarificación del ámbito de aplicación de la ley, que se extendería, más allá de los considerados como sectores esenciales, y que se pretendía limitar a estos.

En ese sentido, desde Adigital se propuso eliminar el artículo 2.2, para garantizar el principio de supletoriedad de la norma.

Finalmente, **los grupos parlamentarios aceptaron la ampliación del plazo transitorio hasta los nueve meses**. Sin embargo, la convocatoria anticipada de elecciones ha dejado este Proyecto de Ley en el aire, a la espera de ser aprobado por el Senado, donde su tramitación avanzaba, en estas últimas semanas, con cierta velocidad.

NUEVA NORMATIVA SOBRE LOOT BOXES

El Ministerio de Consumo lanzó durante el mes de julio de 2022 el **trámite de consulta pública previa relativa al Anteproyecto de Ley por la que se regulan los mecanismos aleatorios de recompensa**. Se trata de una normativa que pretendía limitar y controlar las conocidas como cajas botín (*loot boxes*).

Aunque desde el Ministerio se dotaba a estos mecanismos de una identidad propia, y se prefería optar por no introducirlos en la normativa estatal de juego, el propio ministro de Consumo, Alberto Garzón, declaró en diversas ocasiones que las cajas botín usaban mecanismos similares a los utilizados en los juegos de apuestas.

Jdigital presentó alegaciones a este proyecto, enfatizando la importancia de mantener separadas las esferas del juego online y de los videojuegos. Asimismo, se recordó la necesidad de elaborar una normativa completa y coherente que afrontase “toda la complejidad y especificidades del ámbito de las cajas botín”.

El Anteproyecto de Ley ha quedado **pendiente de su aprobación en el Consejo de Ministros, tras la convocatoria anticipada de elecciones**.

LÍMITE CONJUNTO DE DEPÓSITOS

Durante el mes de abril, la DGOJ presentó a consulta pública el **Real Decreto para la introducción de un sistema de límites conjuntos de depósito**. Esta norma pretende introducir un límite conjunto teniendo en cuenta todos los depósitos realizados por un jugador. Se trata de un límite que el participante determina voluntariamente, y que estará controlado por la propia DGOJ.

Jdigital realizó aportaciones durante el periodo de consulta pública. Además, a raíz de las alegaciones, se organizó una **reunión de trabajo con la DGOJ, en la que participaron los operadores asociados a Jdigital**, para comentar aspectos de carácter técnico.





PREMIOS JDIGITAL

En septiembre volvieron los **Premios Jdigital**, la fiesta de referencia del ecosistema del juego online en España, estrenando nombre e imagen.

Los Premios Jdigital que toman el testigo de los Premios eGaming premian y dan visibilidad a las personas y entidades que colaboran día a día en el crecimiento y mejora del sector.

Es además una cita obligada para la industria donde los mejores de cada categoría recogen el ya icónico pato dorado que refleja el carácter lúdico del sector.



Jorge Hinojosa, declaró que “nos llena de alegría poder reunirnos de nuevo, dos años después de nuestra última edición, para poder dar a las personas y entidades más influyentes de nuestro sector el reconocimiento que se merecen, especialmente en el contexto actual”. Además, añadió que “es muy importante para nosotros seguir organizando estos eventos, que nos permiten continuar fomentando una cultura de juego seguro y responsable y poner de relieve el compromiso y esfuerzos constantes del sector en esta dirección”.

Informe institucional

ENCUENTROS Y REUNIONES

- Reunión con representantes del Hospital Universitari de Bellvitge (Barcelona) y el Departament de Salut de la Generalitat de Catalunya.

- Creación del **Grupo de Trabajo contra el fraude**

- Asamblea General Ordinaria de Jdigital

JUNIO

- Reunión con el subdirector general de Alta Competición, del Consejo Superior de Deportes, **Jesús Mardaras**.

- Participación en **SBC Summit Barcelona**.

SEPTIEMBRE

- El director general de la DGOJ, **Mikel Arana**, traslada a Jdigital el compromiso del Ministerio en establecer plazos suficientes para la implementación del Real Decreto de Juego Seguro.

- Participación, junto con el director general de la DGOJ, en la mesa redonda "**Las nuevas medidas de Juego Seguro de la DGOJ**" en el marco de la V Jornada de Juego Responsable en Aragón organizada por Azajer

NOVIEMBRE

JULIO

- Encuentro con el ministro de Consumo, **Alberto Garzón**, durante un evento organizado por Harmon.

OCTUBRE

- Nueva reunión con el director general de Ordenación del Juego, **Mikel Arana**, con el objetivo de repasar todos los temas de interés de Jdigital, incluyendo la tramitación ante el TC de la cuestión planteada.



- Jdigital visita la feria **ICE London**, y junto con la dirección general de la DGOJ comparten impresiones sobre el futuro del RDJS tras su paso por el Consejo de Estado.
- Jdigital participa en el II encuentro '**Comprometidos con el Juego**' organizado por Fejar con motivo del Día Internacional del Juego Responsable

FEBRERO

ENERO

- Reunión con **Joan R. Villalbí**, delegado del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas.
- **Webinar de Adigital** sobre el proyecto de Ley de Servicios de Atención al Cliente

MARZO

- Reunión técnica con la DGOJ para tratar los principales asuntos de trabajo de cara a 2023-2024. En la reunión estuvieron presentes, además de **Mikel Arana**, los subdirectores de Inspección (**Cecilia Pastor**) y Regulación del Juego (**Eugenio Álvarez**).
- Participación de **Jorge Hinojosa** en un webinar organizado por Gaming in Spain sobre los retos regulatorios del ecosistema del juego online español.

- **Asamblea General Extraordinaria** de Jdigital
- Reunión de trabajo con la consejera de Hacienda, Empleo y Comercio de Melilla, **Dunia Al-Mansouri**
- Asistencia de Jdigital al XVI **Congreso ACENCAS**

ABRIL

MAYO

- Jdigital-DGOJ: **Mesa Diálogo sobre la iniciativa regulatoria** acerca del límite de depósitos conjuntos
- Asistencia de Jdigital al **10º Congreso de Salones de Juego organizado por ANESAR**
- Participación en el "**2023 Gaming In Spain Conference**" abordando el impacto del Real Decreto sobre Entornos más Seguros de Juego

CLASSIFIED 5

Informe de comunicación

La visibilidad en medios de comunicación es esencial para que Jdigital pueda divulgar su mensaje y misión de cara al público. Por ello, **el equipo de comunicación mantiene una relación fluida con periodistas** que siguen la actualidad del sector.



275 impactos en **prensa nacional, regional y sectorial**

Con los impactos conseguidos, **Jdigital se consolida como referente en el ecosistema del juego online en España** y se mantiene como fuente de información experta, fiable y transparente.



NOTAS DE PRENSA

Junio - Diciembre **2022** **12**
Enero - mayo **2023** **8**



STATEMENTS

Junio - Diciembre **2022** **4**
Enero - mayo **2023** **4**



ATENCIÓN A PETICIONES DE PRENSA

10 peticiones de prensa y entrevistas en prensa, radio y televisión

ara **EL PAÍS** **CincoDías**

((esRadio

TeleMadrid



INFORME DE COMUNICACIÓN EN RRSS

Jdigital ha seguido utilizando las redes sociales para amplificar el mensaje sobre las iniciativas que lleva a cabo la Asociación, así como para compartir consejos y mejores prácticas para promover un uso responsable del juego online.

Entre las publicaciones que Jdigital ha posteado en redes sociales se incluyen las **campañas para la promoción de la European Safer Gambling Week** y la **campaña de concienciación** con motivo de la **Copa del Mundo de la FIFA 2022**, entre otras.



Del 1 de junio de **2022**
al 31 de mayo de **2023**



Seguidores
de Jdigital en
LinkedIn

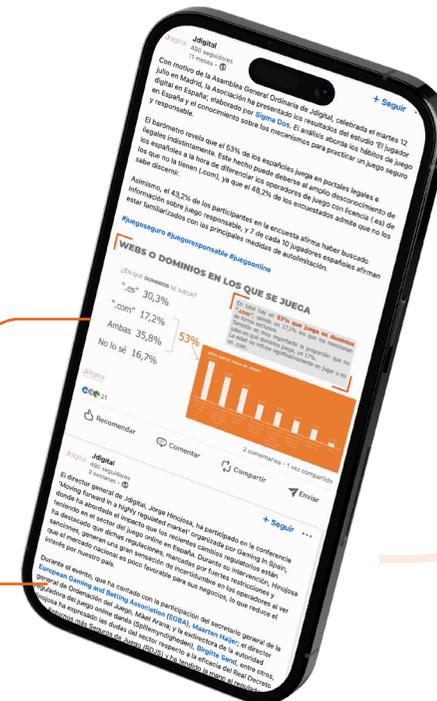
Pasando de **388** a los **488** actuales,
siempre de forma orgánica

POST CON MÁS IMPRESIONES

1.052 14/07/2022

POST CON MÁS REACCIONES

17 18/05/2023



En el
último
año



Seguidores
de Jdigital en
Twitter

Pasando de **1.548** a los **1.564**

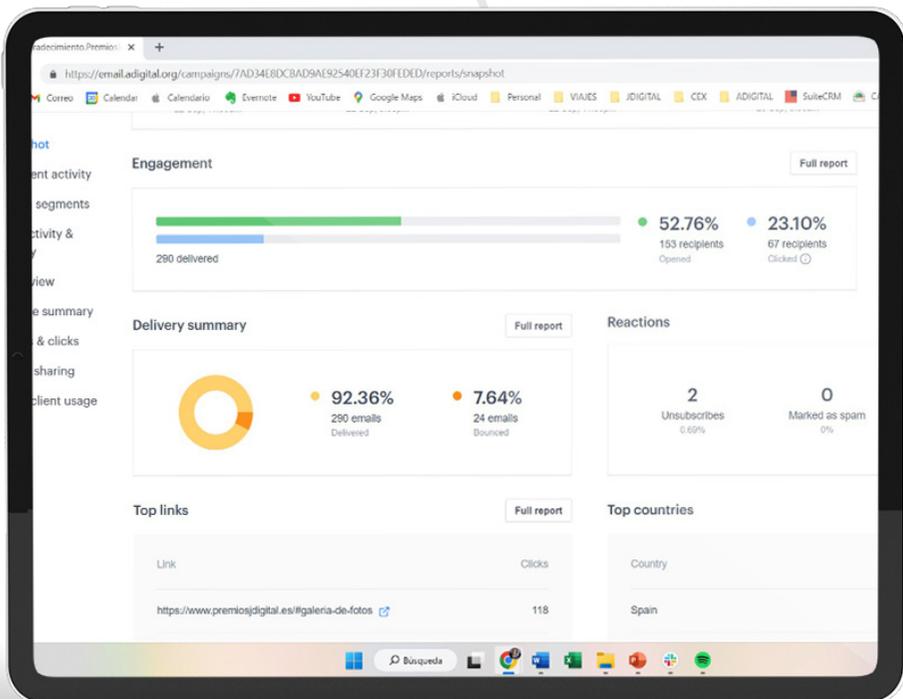
INTERACCIONES DE TODAS LAS PUBLICACIONES

27.466

POST CON MÁS IMPRESIONES Y REACCIONES

17.148 17/02/2023
9 Reacciones





Informe de comunicación interna



Newsletters

Envío quincenal



Envío a **290 emails** con un



92,36% de entregados



92,36% de "bounced"



52,76% Promedio de apertura



43,79% Click to open rate



23,10% Click rate



Un sector comprometido

Uno de los objetivos de Jdigital es promover entornos y condiciones seguros y responsables para la actividad del juego online, como forma responsable de entretenimiento. Esta misión está en el ADN de la Asociación y guía buena parte de las iniciativas que impulsamos año tras año.

DECÁLOGO DEL JUEGO SEGURO Y RESPONSABLE

Con motivo del Día Internacional de Juego Responsable (17 de febrero), Jdigital presentó el **Decálogo del Juego Seguro y Responsable**, iniciativa para la cual sumó fuerzas con FEJAR (Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados), AZAJER (Asociación Aragonesa de Jugadores de Azar en Rehabilitación), ACENCAS (Asociación Centro Catalán de Adicciones Sociales) y el Departamento de Psiquiatría del Hospital Universitari de Bellvitge

“Estamos muy orgullosos de contar con el apoyo de estos partners de referencia para la elaboración y presentación de este decálogo, el cual queremos que sea una herramienta de utilidad para que los usuarios puedan practicar el juego de manera segura y responsable y tengan a mano los principales consejos para disfrutar de esta actividad como una opción de ocio responsable”.

Jorge Hinojosa,
director general de Jdigital.

DECÁLOGO DEL JUEGO SEGURO Y RESPONSABLE

1 · SI ERES MENOR DE EDAD, NO APUESTES

Jugar con dinero siendo menor de 18 años está prohibido en la legislación española.

2 · JUGAR NO ES LA SOLUCIÓN A NINGÚN PROBLEMA

En tiempo de crisis emocional disminuye el autocontrol evita jugar en esos momentos.

3 · EL JUEGO NO ES UNA FORMA DE GANAR DINERO

El juego es, y debe ser, una actividad de ocio y entretenimiento que se juega por la diversión. Nunca juegues con una finalidad lucrativa ni para recuperar las pérdidas.

4 · LIMITA EL TIEMPO Y EL GASTO DEDICADO AL JUEGO

Aprovecha las funcionalidades de prevención y control que ofrecen los operadores legales: establece límites para disfrutar del juego de forma responsable.

5 · ESTABLECE TUS PROPIAS REGLAS Y RESPÉTALAS

No juegues a crédito. No pidas dinero prestado para jugar, ni lo prestes a otros jugadores.

6 · EL JUEGO NO DEBE INTERFERIR EN TUS RELACIONES PERSONALES

El juego es una opción de ocio y entretenimiento y nunca debe condicionar la vida de las personas ni interferir en las relaciones con familiares y amigos. Esto puede ser un indicador de que puedes presentar conductas de juego patológico. Si sientes que puedes perder el control sobre cómo practicas el juego online, consulta a un especialista.

7 · CONSULTA LAS HERRAMIENTAS DE AUTOEXCLUSIÓN

El Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego (RGIAJ) permite autoexcluirte de cualquier web o local dedicado al juego. Registrarte es muy fácil y efectivo.

8 · ESCUCHA A TU ENTORNO. LAS PERSONAS QUE TE QUIEREN, TE CONOCEN

A menudo la familia y amigos son las personas que piden ayuda o te alertan de que puedes experimentar problemas con el juego. Ten en cuenta sus avisos y apóyate en quien te quiere si necesitas ayuda: pueden ser un pilar muy importante.

9 · SOLO LOS OPERADORES .ES GARANTIZAN LA SEGURIDAD EN EL JUEGO ONLINE

Solo los operadores legales que disponen de licencias y autorizaciones necesarias, y operan desde dominios .es, están sometidos a la supervisión de las autoridades. En la web de la DGOJ encontrarás el listado. En los .com no se protegen tus derechos ni puedes acudir a nadie que lo haga.

10 · JUGAR BIEN ES JUGAR CON RESPONSABILIDAD

La única forma de jugar bien es hacerlo con moderación y responsabilidad. Juega con cabeza, no te dejes ganar por las apuestas.

RECUERDA: SIN DIVERSIÓN, NO HAY JUEGO



Campaña RRSS Qatar

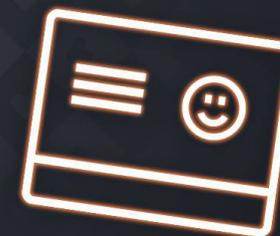
Aprovechando el momentum generado por la mayor competición de fútbol a nivel internacional, Jdigital impulsó una campaña focalizada en las apuestas y el juego seguro durante el Mundial de fútbol de Qatar 2022.

La iniciativa contó con el apoyo de Fejar, como parte del acuerdo de colaboración entre las dos entidades.

A lo largo de las tres semanas de competición, la asociación compartió consejos y buenas prácticas en redes sociales para promover una práctica responsable de esta actividad.

Si eres menor de edad,
no apuestes

#JuegoResponsable



RECUERDA:
SIN DIVERSIÓN, NO HAY JUEGO

Jdigital 
ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE JUEGO DIGITAL

“Eventos deportivos de la envergadura de un Mundial de fútbol suelen generar un volumen importante de actividad en el mercado de las apuestas, motivo por el cual consideramos fundamental recordar a la población sobre cómo apostar de forma segura y evitar posibles conductas compulsivas con el juego”

Jorge Hinojosa,
director general de Jdigital.

el equipo



Jorge Hinojosa
DIRECTOR GENERAL



Ana Buxó
SECRETARIA GENERAL



Alejandro Peral
RELACIONES
INSTITUCIONALES



Alba Castro
COMUNICACIÓN



Alberto Lario
DISEÑO, WEB E IT

Los asociados de Jdigital

ASENSI
ABOGADOS

CASINOS
DE ESPAÑA
ASOCIACIÓN

Bally's

bet365

betway

CASINO
BARCELONA.es

GRAN MADRID
CASINO ONLINE

Casino.es

Casumo

CHEVRON
CONSULTANTS

codere

dafabet

DIAGONAL RISC
CORREDORIA D'ASSEGURANCES

ECIJA

Entain

Flutter

GOLDENPARK

Gran Via .co

KREAB
WORLDWIDE

luckia

paysafe card

PLATIN CASINO

playtech
SOURCE OF SUCCESS

SPORTIUM

3
TRIPLE CHERRY

VERSUS

William HILL

WINAMAX

YoBingo

Jdigital

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE JUEGO DIGITAL

www.jdigital.es