

POSICIÓN DE ADIGITAL Y JDIGITAL RESPECTO A LA ACTIVIDAD INSTITUCIONAL CONTRA EL SECTOR DEL JUEGO DIGITAL EN ESPAÑA

Un sector hiper regulado

El juego online, como actividad perteneciente a los juegos de suerte, azar y de apuestas, se rige por la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego. Esta normativa nace con el objetivo de dotar a esta **actividad de un marco legal, y garantista, que actúe contra el fraude, prevenga conductas adictivas, proteja los derechos de los menores y, por ende, salvaguarde los derechos de los jugadores**, independientemente de que estos utilicen un canal presencial o digital.

Los elevados requisitos técnicos y tecnológicos, pioneros y referentes a nivel mundial, han sentado la base para una **eficaz supervisión de esta actividad en nuestro país**. Existe en las plataformas de juego online un sofisticado mecanismo, denominado Sistema de Control Interno y Monitorización, que permite al Ministerio de Hacienda y Función Pública trazar la actividad en tiempo real y de forma remota, tanto de los operadores, como de los usuarios.

Asimismo, la normativa española promueve **modelos de autorregulación** en lo referente a la actividad comercial y de promoción de políticas de juego responsable. De esta manera, favorece un sistema dinámico de gestión de un sector en constante transformación.

Queremos destacar que el juego online representa un **pequeño fragmento en el total de los ingresos del sector del juego: un 6%** según el último Anuario del Juego de Codere y otras fuentes, que confirman un dato similar en los últimos años. El excesivo dimensionamiento de la actividad y el beneficio del juego online y sus operadores resulta, a todas luces, desproporcionado.

La problemática de la adicción al juego y su prevalencia en España

El problema de la adicción al juego es un hecho que la industria reconoce y combate activamente, a través de políticas propias de juego responsable y en colaboración con las Administraciones Públicas, a las que va destinado el impuesto especial sobre los ingresos brutos de los operadores. Desde Jdigital se solicita a las Administraciones Públicas un esfuerzo adicional para la sensibilización, intervención y educación hacia los efectos de salud pública asociados a la actividad, ya que resulta muy alarmante la disonancia entre la dimensión real del problema, que está trazado fehacientemente por la Administración, y algunas de las comunicaciones que han recogido los medios de comunicación en fechas recientes y que, en nuestra opinión, no se ajustan a la realidad.

La adicción al juego está contemplada en el Plan Nacional sobre Drogas del Ministerio, en concreto en el último *Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España*, que arroja **un dato del 0,3% del total de la población española catalogada como jugadores patológicos**, lo que permite afirmar que los españoles, cuando juegan, lo hacen de forma responsable y no problemática, situando el país en uno de los niveles de juego problemático más reducidos del mundo.

En el mismo estudio, y contrariamente a las afirmaciones que hemos venido leyendo en las últimas semanas, se indica que de ese 0,3% de la población con patologías, un 86,4% juega a la Lotería Primitiva; un 68,6% a la Lotería Nacional; un 61,8% al Cupón de la ONCE y un 52,2% a los Rascas de la ONCE. Por el contrario, un 30,8% afirma haber apostado presencialmente en locales, y sólo un 16,2% ha realizado apuestas online.

En ese sentido, el mencionado Sistema de Control Interno y Monitorización, establece el control en tiempo real de grupos sociales de riesgo y de menores, que bloquea la creación de cuentas y el acceso a servicios de juego online en tiempo real. **El juego digital no es, por tanto, el culpable principal de los datos de prevalencia, sino que constituye un entorno de juego seguro, transparente para la administración, trazable, y garantista.**

La regulación de la publicidad del sector

Resulta, además, ilustrativo este dato de prevalencia de los jugadores patológicos (0,3%) en comparación con los datos de prevalencia de los últimos estudios elaborados por el Ministerio Sanidad,

Consumo y Bienestar Social de **prevalencia del tabaco (30,8%) o del alcohol (9,3%), incluso de otras sustancias como el cannabis (2%)**, en relación a la voluntad recogida en el acuerdo de Presupuestos Generales del Estado para 2019 para limitar la publicidad del juego online como la de sectores como el tabaco y el alcohol.

Así mismo, cabe destacar que toda la publicidad del juego online representa el 0,77% de la inversión publicitaria en España en 2017 según Infoadex. El mismo estudio concluye que **sólo ONCE (€49,4m) ha invertido un 0,4% de la inversión publicitaria en España, siendo el noveno mayor anunciante del país**, sin estar sometida a una regulación de comunicaciones asimilable a la del juego online y estando, como hemos apuntado, mucho más presente que el juego online en los jugadores que presentan algún tipo de patología vinculada al juego.

Actualmente, las empresas de juego se acogen al código de conducta de la Dirección General de Ordenación del Juego firmado en 2012, que dicta una serie de principios para la autorregulación del sector bajo la supervisión de Autocontrol. Al que no está sujeto el juego de titularidad pública, esto es, ni ONCE ni SELAE que tienen libertad absoluta en anunciarse, incluso en horarios no protegidos. En paralelo, **Jdigital ha trabajado con la Dirección General en los últimos años, con el objetivo de establecer un marco razonable que dé forma al nuevo Real Decreto de Comunicaciones Comerciales de las Actividades de Juego** ya en tramitación, con un foco especial en prácticas y actividades que fomenten el juego responsable.

Diferencias entre juego online regulado y gaming

Comprendemos y aplaudimos los intentos del regulador por racionalizar y ordenar la actividad del juego, así como su publicidad, sobre todo con públicos vulnerables como menores. **La aparición de nuevos modos de juego no regulado con monedas ficticias (gaming) afecta especialmente a los menores de edad que, a diferencia de lo que ocurre en el juego online regulado, acceden con absoluta libertad a las plataformas** que ofrecen este tipo de juegos, sobre a todo a través de dispositivos móviles. Se tienden a confundir actividades y mezclar datos por falta de contraste, lo que da lugar a informaciones erróneas relacionadas con los menores que realizan apuestas online.

Es necesario trazar una **línea divisoria clara que permita diferenciar el gambling (regulado) del gaming (no regulado)** y en esta línea se ha expresado también el regulador español junto con los reguladores de otros 15 países. En una declaración conjunta en la que muestra su preocupación por la creciente confusión en torno a la línea divisoria entre juego online regulado y el resto de actividades de entretenimiento digital no reguladas, como son los videojuegos, entre ellos, los llamados *skin betting* (apuestas con ítems de juego), *slots* o *social casino gaming*.

El gaming requiere de un mayor control, dado que los usuarios, sin que medie ningún control de edad o identidad, pueden gastar dinero a fondo perdido, en lo que se conoce como *pay to win*, vía micropagos, a cambio de créditos para jugar y mejorar el perfil. Las autoridades coinciden que **este tipo de actividades no reguladas constituyen un riesgo para la sociedad** en la medida en que el consumidor no cuenta con una protección adecuada frente a fraudes y conductas compulsivas y patológicas, a diferencia del juego online.

El juego online es un juego responsable

Por lo expuesto, consideramos injusto y erróneo señalar a las plataformas de juego online como responsables primarias o exclusivas del problema de las patologías asociadas al juego.

Desde Adigital y Jdigital queremos, además, poner en valor la actividad del juego online regulado en su política de juego responsable y exclusión de colectivos de riesgo, a través de los procesos de control de grupos vulnerables, así como otras como el control del blanqueo de capitales y de prevención de fraude.

Solicitamos, por último, al regulador que vele por el interés general y regule atendiendo a la labor que los operadores han demostrado con el juego responsable, sin importar los costes que supone, ni el entorno económico o fiscal desde la aprobación de la Ley de regulación del Juego.