



Resumen Ejecutivo



GOBIERNO DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

IV Jornada de Juego Responsable del Principado de Asturias

Fecha de celebración: 19 de Febrero de 2019

Lugar de celebración: Palacio de Exposiciones y Congresos Ciudad de Oviedo, Sala de Cristal.

Programa:

9:30 h: Recepción asistentes.

10:00 h: Inauguración de las IV Jornadas de Juego Responsable del Principado de Asturias.

10:15 h: Evaluación de medidas desarrolladas por el Principado de Asturias en el marco del Programa de la Prevención de la Ludopatía.

10:30 h: Políticas de Juego Responsable en el Sector presencial.

11:45 h: Pausa-café.

12:15 h: Políticas de Juego Responsable en otras modalidades de juego.

13:15 h: Estudios y propuesta sobre el Juego y Prevención de Juego problemático.

14:15 h: Conclusiones.

14:30 h: Clausura.

14:45 h: Almuerzo

Participantes:

- Ponentes: 10
- Inscritos: 237

Entre los asistentes a la jornada se encontraban representantes de los organismos reguladores del juego de La Rioja, Madrid y País Vasco, Directora General de Justicia e Interior del Gobierno de Aragón, Directora General de Tributos y Ordenación del Juego de Castilla-La Mancha y Director General de Ordenación del Juego del Ministerio de Hacienda.

La jornada, concebida como una cita multidisciplinar, congregó también a numerosos empresarios del juego privado, especialistas clínicos, terapeutas, profesorado, así como colectivos que abordan el juego problemático.

Completaron el aforo representantes de Grupos Parlamentarios con representación en el Parlamento asturiano, representantes de la Administración Local, miembros del Consejo del Juego, representantes sindicales y del ámbito asociativo, Fuerzas y Cuerpos de Seguridad y Alta Inspección Educativa.

El Gobierno de Asturias celebró el pasado 19 de febrero la Jornada de Juego Responsable, que en su cuarta edición se ha consolidado como ámbito de reflexión y punto de encuentro para abordar, desde diferentes perspectivas, las políticas y estrategias de prevención frente al juego patológico.

El presente documento contiene un **resumen ejecutivo** de las temáticas abordadas en las distintas mesas programadas.

El Consejero de Presidencia y Participación Ciudadana del Principado de Asturias, Guillermo Martínez Suárez y la Concejala de Gobierno del Área de Atención a las Personas e Igualdad del Ayuntamiento de Oviedo dieron la bienvenida a los asistentes en el acto inaugural de la Jornada de Juego Responsable.

En su intervención, el Consejero destacó que el Principado es la comunidad autónoma con la ley más avanzada en materia de juego, pues estamos ante un sector muy regulado y muy intervenido, teniendo en cuenta que hay que proteger tanto a las personas que puedan tener algún tipo de adicción como a los más jóvenes. Además es un sector importante dentro de la actividad económica y el empleo, con 130 empresas cuya actividad principal es el juego y 813 empleos que dependen del mismo.

I.- EVALUACIÓN DE LAS MEDIDAS DESARROLLADAS POR EL PRINCIPADO DE ASTURIAS EN EL MARCO DEL PROGRAMA PARA LA PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA.

Maria Pilar Alonso Alonso. Directora General de Interior del Principado de Asturias.

La primera intervención técnica de la jornada tuvo como objetivo presentar los resultados de la implementación del Programa para la prevención de la ludopatía del Principado de Asturias.

Este Programa fue aprobado por Acuerdo del Consejo de Gobierno del Principado el 3 de mayo del pasado año 2018, por lo que apenas lleva un año en marcha, no obstante se han obtenido resultados significativos tanto en términos cuantitativos como cualitativos.

El Programa, con una previsión de vigencia a 3 años, presenta una estructura de medidas clasificada en 5 ámbitos de actuación: formación e información, educación, control e inspección, atención sanitaria e inclusión social. De estos 5 ámbitos derivan 9 líneas de acción y 28 medidas, con distinta secuencia de implementación a lo largo de los tres años previstos de vigencia.

Concretamente, 17 medidas debían iniciar su implementación en el año 2018. El seguimiento realizado confirma que el 100% de estas medidas han sido o están siendo ejecutadas de conformidad con lo previsto en el Programa.

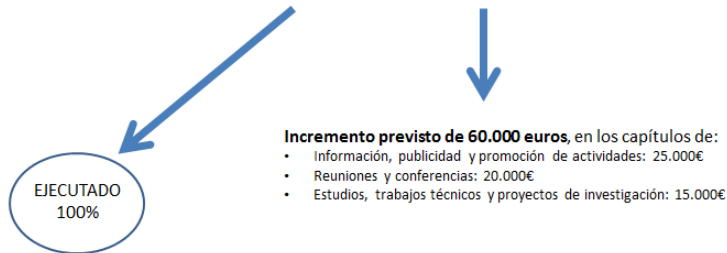
Respecto a la dotación presupuestaria, la cuantía prevista para 2018 (176.135€) se ha ejecutado en su totalidad, y para el año 2019, la partida inicialmente prevista de 188.135 se ha incrementado en 60.000 euros, por lo que se cuenta con un presupuesto de 248.135€.



PRESUPUESTO

El programa recoge la dotación presupuestaria para 3 ejercicios (2018-2020)

	2018	2019	2020
PRESUPUESTO TOTAL POGRAMA PARA LA PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA	176.135 €	188.135 €	188.135 €



II.- MESA SOBRE POLÍTICAS DE JUEGO RESPONSABLE EN EL SECTOR DE JUEGO PRESENCIAL.

Ponentes:

- Juan Lacarra Albizu. Secretario General de la Asociación Española de Empresarios de Salones de Juego y Recreativos (ANESAR).
- Miguel García Campos. Secretario General Técnico de la Federación Nacional de Operadores de Máquinas y de Azar (FEMAR).
- Fernando Henar Pérez. Presidente de la Confederación Española de Organizaciones de Empresarios del Juego del Bingo (CEJBingo).
- José Marcos Álvarez García. Secretario de la Asociación Empresarial del Recreativo del Principado de Asturias (AERPA).

Modera:

Maria Ángeles Júlvez León. Directora General de Justicia e Interior del Gobierno de Aragón y miembro del Consejo Asesor de Juego Responsable.

Por parte de los representantes del sector empresarial del juego presencial se considera fundamental, en primer lugar, presentar un diagnóstico detallado sobre el sector del Juego, y plantear con claridad las diferencias existentes entre el juego presencial y el juego online, para evitar situaciones de desinformación general.

Una vez presentados los datos más relevantes, destacan dos titulares:

- Los españoles gastan en juego menos que hace 10 años.
- El grado de incidencias de juego problemático en el sector es mínimo.

Citan, entre los factores que contribuyen a este escenario, una normativa estricta que regula el sector, un esquema estructural segmentado, una actividad inspectora y de control intensa y

eficaz y, por parte de las empresas, el elevado grado de profesionalidad y concienciación, así como clientes responsables que hacen uso de la actividad de una forma responsable.

Además desde el punto de vista de la interlocución con los distintos operadores: **los empresarios de juego tradicionales son empresarios cercanos** con quienes la administración mantiene una relación fluida y cercana, lo que no ocurre con los empresarios de juego online, en muchos casos fondos de inversión, situados en paraísos fiscales, con los que la interlocución es imposible y que apenas contribuyen a fomentar el empleo, puesto que no generan apenas puestos de trabajo en España. El sector del juego presencial tradicional ofrece **trabajo de calidad y fomenta un empleo estable**: en España el sector mantiene aproximadamente 20.000 empleos directos, 90.000 empleos indirectos y paga 600 millones de euros en tasas, así como 300 millones en otros impuestos.

Por parte de AERPA, refiriéndose al juego en Asturias, afirma que la región cuenta con una de las normativas más restrictivas y destaca que la relevancia económica del sector es indiscutible, tal y como se puede extraer de los siguientes datos:

- El sector genera alrededor de 1.200 empleos directos, y unos 6.000 indirectos.
- Ingresa en las arcas autonómicas cerca de veintiocho millones de euros, solo en concepto de tasa de juego y tasas de gestión, y unos siete millones de euros en la hacienda estatal.

Por lo que se refiere a las **políticas concretas de juego responsable**

- En el sector de los salones de juego y recreativos, se citan:
 - o Comisión de Responsabilidad Social en el Juego de la Asociación Española de Empresarios de Salones de Juego y Recreativos (ANESAR).
 - o Elaboración y distribución del Decálogo de Juego Responsable “ENJOY”.
 - o Participación en Jornadas (AZAJER, ACENCAS, FEJAR) y en actos de asociaciones de afectados.
 - o Jornadas de formación con Policía (Monográfico menores).
 - o Solicitud para formar parte del Consejo Asesor de Juego Responsable (CAJR).
 - o Puesta en marcha del Programa de Acreditación de locales. Sello de Calidad por medio de auditoría independiente y creación de referencial propio de ANESAR.
 - o Puesta en marcha del programa de formación específica en RSC y de juego responsable del sector en Salones.
- Por parte de la Confederación Española de Organizaciones de Empresarios del Juego del Bingo (CEJBingo), cuentan ya desde 2005 con un **Libro Blanco** que dedica un **apartado específico a juego responsable y un Manual de buenas prácticas**, siempre con la mirada puesta en la prevención de conductas no deseadas.
Destacan también la colaboración con organizaciones de índole autonómico como ACENCAS en Cataluña, o AZAJER en Aragón, en códigos de buenas prácticas y en planteamientos preventivos e informativos.
- Tanto el representante de los Operadores de máquinas como el representante de AERPA hacen referencia a la regulación normativa estricta, que se cumple escrupulosamente, sobremanera en lo referente al control de admisión de menores.

Asimismo, las empresas dirigen sus esfuerzos a la formación de su personal, implementan una serie de protocolos de actuación y de información a los consumidores.

Como conclusiones de esta primera mesa, se apuntan las siguientes:

- El sector de juego es un sector muy regulado, que deja poco margen para “supuestas” estrategias, respecto a ubicación, menores, ...
- Se debe evitar distorsionar la información acerca de juego problemático, diferenciando correctamente los distintos entornos de juego.
- La necesidad de regular y, por tanto, limitar la publicidad en otros entornos de juego, puesto que en el sector de juego presencial está absolutamente limitada.
- La importancia de trabajar en la prevención, colaborando tanto con la administración como con aquellas organizaciones que desarrollan programas para la prevención de juego problemático.
- Formación dirigida al personal, incidiendo sobre todo en sensibilizar sobre los aspectos que tienen que vigilar y controlar.
- Sensación de que está superado el tema del control de accesos y publicidad, que funciona al 100%, por lo que se centran más en el tema de prevención.
- No se puede criminalizar toda una actividad de juego y cargar, de forma injusta, toda la responsabilidad acerca del juego problemático a las empresas.

SEGUNDA MESA. POLÍTICAS DE JUEGO RESPONSABLE EN OTRAS MODALIDADES DE JUEGO

Ponentes:

- Mikel López de la Torre Querejeta. Presidente de la Asociación Española de Juego Digital (JDigital).
- Manu Egaña Txopitea. Director de Personas y Organización del grupo Kirol.
- Iván Fernández Lobo. Fundador de Gamelab, feria profesional sobre videojuegos y ocio interactivo.

Modera:

Susana Pastor Pons, Directora General de Tributos y Ordenación del Juego de Castilla-La Mancha y miembro del Consejo Asesor de Juego Responsable.

El representante del sector de juego digital advierte de que **es posible que se esté hablando con mucha ligereza de una epidemia de ludopatía que no existe**, pues los datos de prevalencia son bajos, comparados con otras sustancias y/o adicciones, y además, al contrario de lo que ocurre en estas, en el juego no se incrementan.

Ahora bien, dicho esto, debe afirmarse que **el juego problemático, que existe y está en esos parámetros, es una derrota de toda la industria de juego**, independientemente de su titularidad (pública o privada), de su canal de distribución (presencial u online), y de su consideración legal (como juego regulado o juego “social”).

Como industria, existe una responsabilidad para conseguir que esa tasa sea “0”, pero para poner medidas efectivas, que no efectistas, hay que **hacer un buen diagnóstico** y entender cuál es la realidad del juego en España a día de hoy.

- Respecto al **control de menores**, éste se aplica en el juego privado, tanto presencial como online. No lo hay en los videojuegos ni en el juego social, ni en el juego público.
- Respecto al **control de acceso a autoprobibidos**, este tampoco se da en los videojuegos ni juego social ni público.
- A nivel **publicitario**, únicamente hay restricción en el juego presencial, en el resto no existe ninguna restricción. En el juego online hay unas restricciones horarias y unos códigos de conducta.

Finaliza el ponente apuntando las siguientes **Conclusiones**:

- La protección de colectivos de riesgo y menores, es una preocupación común de operadores, reguladores, políticos y asociaciones.
- Hay que entender la realidad del juego para hacer un diagnóstico correcto y tomar medidas de control efectivas.
- El juego es uno de los sectores más exhaustivamente regulados en España. España es una referencia mundial en regulación de juego.
- El juego online no es anónimo. Es transparente a la administración que tiene acceso en tiempo real a todas las transacciones que se llevan a cabo en los operadores de juego online con licencia en España. Cada vez que alguien se da de alta la administración comprueba la identidad y todas las apuestas que se hacen online son transparentes para la administración.
- Los menores no pueden acceder a juego online regulado. Pero sí a “juegos sociales” online, que no tienen la consideración de “juego” al no pagar premios. Y que pueden ser el caldo de cultivo idóneo para desarrollar un problema de adicción.
- La ludopatía es un problema real, fehacientemente trazado por la administración con datos oficiales. España tiene la tasa de prevalencia de juego patológico más baja de la Unión Europea (0,3%).
- Mezclar juego regulado con juegos no regulados en el debate público, es parte del problema, no contribuye a una solución.

Respecto a **buenas prácticas de juego responsable**, el representante de Grupo Kirol destaca las siguientes:

- Es la única casa de apuestas en territorio español que no ofrece bonos en apuestas
- Han diseñado una campaña con el lema: “Saber parar es de winners, si no te divierte deja de apostar”. Esta campaña está en todas las máquinas, en la web, en las apps. La idea es impactar en sensibilización e información, pero de una manera sencilla y con un lenguaje cercano, evitando textos complejos que el usuario final no comprende.
- Acciones de sensibilización con colectivos de mayor riesgo: adultos jóvenes y gente que está jugando cantidades importantes. Se les envían newsletter, con mensajes de advertencia.

- En las acciones de patrocinio deportivo nunca utilizan a los jugadores para promoción activa de las apuestas, y sin embargo, en los propios eventos que hace el club con centros educativos, dentro de los mensajes que lanzan los jugadores siempre incluyen mensajes disuasorios: “Si eres menor estás fuera de juego, no debes apostar”. En el caso de jóvenes adultos, los mensajes apelan más a la responsabilidad. En estos casos, la buena práctica es utilizar las figuras más mediáticas para realizar campañas de prevención y no de captación.
- Formación de los trabajadores que están en contacto con el cliente: formación a través de los técnicos de diversas asociaciones de jugadores rehabilitados, de 2 ,4 ó 6 horas, realizada anualmente.
- Colaboración en investigación: colaboran con la Universidad de Deusto investigando para tener más datos sobre jóvenes y uso de apuestas online. Con Adecco colaboran en un proyecto de investigación de juego patológico y población con discapacidad intelectual. También con un proyecto de la Universidad Mondragón y el Hospital de Bellvitge, en el desarrollo de posibles algoritmos que puedan ayudar a predecir casos de juego patológico.
- Apoyo de la empresa a la labor que realizan las asociaciones locales, colaborando en sus proyectos y visitándolas, concretamente en Asturias han colaborado con LARPA.
- Campañas con centros escolares, directamente o a través de las AMPAS, ante la preocupación suscitada les solicitan charlas o conferencias. En este sentido, han diseñado talleres con gente muy joven, trabajadores sociales que en su día no llegaron a desarrollar una adicción al juego pero coquetearon peligrosamente con él y han diseñado unos talleres de 4-6 horas que están funcionando muy bien, porque es gente joven hablando a gente joven.

Por parte del sector del videojuego, se pretende poner el foco en el hecho de considerarlo como medio completo, un medio cultural, económico, social, lugar de oportunidades donde la gente, sobre todo la más joven pero no sólo, va a entretenerse, a descubrir, aprender, comunicarse, intercambiar experiencias, desarrollarse creativamente, expresarse libremente.

El mundo del videojuego es consciente del poder que tiene, y son los propios creadores los que de forma voluntaria y muy concienzuda, van poniendo soluciones para crear entornos seguros: comportamientos de las comunidades, la comunicación que se produce, evitar noticias falsas y manipulación....

Es una tarea pendiente en todo el mundo y, sobre todo en España, afrontar cómo nos puede aportar el videojuego a la sociedad y entender el medio que llega a todas las generaciones para no quedar atrás respecto a otros países.

La segunda parte de la mesa se centra en la publicidad.

Se muestra acuerdo respecto a la idoneidad de la adopción de medidas restrictivas, siempre que sean realistas y claras. Por ejemplo, prohibiendo utilizar figuras mediáticas para promocionar el juego, pero aclarando y definiendo bien lo que se considera persona de relevancia pública (deportistas menores de 25 años, influencers, gente que pueda tener atractivo para los menores,...)

Por parte del ponente que representa el sector del videojuego, se explica que en este ámbito, la publicidad no es algo especialmente relevante porque se trata de crear historias, cada juego tiene su historia y de forma similar al cine, hay mucha narrativa en torno al juego y la dinámica no hace necesaria una publicidad.

El representante del grupo Kirol plantea que sí hay que limitar la cantidad y las formas en que se hace la publicidad, y refuerza esta opinión también como ciudadano, pues considera que hay algunas publicidades que son demasiado agresivas. Se debe limitar cantidad y calidad.

La tercera y última parte de la mesa se centra en la industria de los videojuegos.

Se trata de una de las industrias que más está en auge y el potencial uso abusivo es causa de inquietud entre los padres. Otra cuestión que preocupa es la posible relación entre los videojuegos y los juegos de azar, el tema de los micropagos y las cajas botín, premio aleatorio más encuadrado con el azar que con el entretenimiento.

En este sentido, se apunta que los micropagos suelen ser sobre cuestiones estéticas, no dan ventaja real en el juego y esto se hace así porque la comunidad de jugadores no admitiría el modelo “pay to win”, esto es, que alguien por pagar tenga mejores condiciones de juego. En todo caso, la gente que paga no es la inmensa mayoría, representa apenas un 2%.

El tema de las cajas botín es una dinámica de avance, fantasía, no relacionada con premios monetarios, son opcionales, a veces se compran con puntos. Está generando tanta polémica y mala prensa que el sector ha optado por prescindir de esta dinámica que da “0” beneficio y genera un problema de imagen.

Es importante que se analice y se tenga una mirada crítica respecto del videojuego lo mismo que de la tv o la radio, y si hay algo que no encaja con lo que queremos para la sociedad, hablemos con las empresas responsables y si no, legislemos para tratar de solucionarlo. Pero es algo muy puntual y específico que no representa gran impacto porque la industria no lo necesita para monetizar.

Lo importante es realmente tener un control (o un límite) del tiempo en que, sobre todo los menores, invierten su ocio, aunque más que control, debería verse como una oportunidad de comunicarnos con nuestros hijos y compartir cosas, evitando utilizar las nuevas tecnologías como “niñera”.

Medidas de política responsable en el mundo del videojuego

El código PEGI¹ (Pan European Game Information) o el ESRB² (Entertainment Software Rating Board) son medidas hasta ahora suficientes pero no perfectas, pues realmente no constituyen una prohibición sino una recomendación y está en los padres o en los comerciantes el entenderlas e implementarlas bien. Quizás debería haber un poco más de actuación o vigilancia sobre esto.

¹ Sistema europeo de clasificación de videojuegos

² Sistema norteamericano para clasificar el contenido de los videojuegos, y asignarle una categoría dependiendo de su contenido

TERCERA MESA. ESTUDIOS Y PROPUESTAS SOBRE EL JUEGO Y PREVENCIÓN DE JUEGO PROBLEMÁTICO

Ponentes:

- Azucena Martí Palacio, Delegada del Gobierno para el Plan Nacional de Drogas.
- José Antonio Gómez Yáñez, Profesor de Sociología de la Universidad Carlos III.
- Aris Grande Gosende, Grupo de Investigación Conductas Adictivas Universidad de Oviedo.

Modera:

Antonio Molejón Iglesias, Director General de Salud Pública del Principado de Asturias.

Por parte de la representante del Grupo de Investigación de Conductas Adictivas de la Universidad de Oviedo, se apuntan las siguientes ideas clave:

Respecto a la efectividad de diversas estrategias y programas preventivos para reducir la problemática de juego en diversos subgrupos de población (mayoritariamente en adolescentes y en entornos escolares), plantea una clasificación de las medidas según el momento en que van a aplicarse: antes, durante y después de la conducta de juego.

Antes de que comience el juego: es habitual utilizar módulos educativos o programas educativos para ampliar el conocimiento del concepto de juego: probabilidad, falacias del jugador. Se consideran medidas efectivas para incrementar este conocimiento y disminuir sus errores.

Uno de los puntos importantes a tener en cuenta para los programas preventivos educativos es que el conocimiento disminuye con el tiempo, por lo que no es suficiente diseñar e implantar un programa educativo puntual. Las medidas preventivas han de ser continuadas para poder evaluar sus efectos a largo plazo.

En relación a los adultos, se apuntan como medidas efectivas establecer límites monetarios antes de las apuestas y campañas de marketing o anuncios con famosos que lancen mensajes sobre los efectos negativos del uso frecuente del juego.

Durante el juego. Las medidas, en esta etapa, se ciñen principalmente a las características estructurales de, si no el que más, uno de los juegos que tienen mayor poder adictivo, según estudios incluso a nivel mundial: las máquinas tragaperras. Por ello serían fundamentales medidas como: reducción de la apuesta máxima de la propia máquina, que se ha comprobado que reduce el tiempo de juego y también de las pérdidas, la reducción de la velocidad de juego de la máquina, mensajes pop-up o mensajes emergentes que aparecen durante la partida, que se ha comprobado que son más efectivos para realizar pausas y reducir pensamientos erróneos en mayor medida que los mensajes estáticos, para recomendar parar.

Después del juego. En esta fase estarían los ficheros de autoexclusión o auto-prohibidos y los módulos de prevención de recaídas.

- Respecto a los ficheros de autoexclusión, se han comprobado los efectos positivos a nivel laboral, personal, y sociofamiliar, pero solo cuando la persona permanece en el fichero. Una vez la persona abandona el fichero y vuelve a jugar, sus efectos ya no permanecen.
- Respecto a la prevención de recaídas, puesto que las personas que manifiestan problemas con el juego presentan una alta tasa de recaídas (en torno a un 65%), serían adecuados módulos que aborden el control del dinero, sobre todo por parte de externos, en las primeras fases; evitar situaciones de riesgo, el estudio de precipitantes de recaída o medidas efectivas de afrontamiento, son algunos de los aspectos que caben dentro de estas medidas.

Pasando a la segunda parte, el último estudio abordado por el grupo de investigación de conductas adictivas se centra en la revisión sistemática de programas preventivos en la adultez temprana (periodo que abarca desde los 18 a los 30 años). Esta franja ha sido observada como el subgrupo de la población que aporta una de las mayores tasas de prevalencia con respecto a adultos e incluso a personas más jóvenes.

Uno de los grupos más estudiados es el de los estudiantes universitarios, llegando a alcanzar unas tasas del 10% de probable juego patológico.

Llama la atención sobre el reducido número de estudios científicos que puedan evaluar las garantías de calidad de estos programas preventivos y la ausencia de estudios en este grupo etario en España. Únicamente el estudio realizado por el catedrático Francisco Labrador, pero ya data de 2015, lo que implica una reflexión fundamental: no es suficiente realizar un estudio puntual, es necesario el mantenimiento de estudios sistematizados, protocolizados, periódicos, que permitan evaluar las tasas de juego y las tasas de conductas problemáticas y los efectos de programas preventivos, tanto escolares como de prevención selectiva o indicada.

En definitiva, si se va a implantar un programa de prevención que sea uno que haya demostrado su efectividad en otros contextos, que se realicen seguimientos superiores a los 6 meses y, por último, señala la necesidad de planificar y asignar un presupuesto realista para el diseño, implementación y evaluación de estas medidas.

José Antonio Gómez Yáñez. Profesor de sociología de la Universidad Carlos III

El ponente presentó los resultados de un Estudio sociológico sobre el juego en Asturias (realizado en abril de 2018), patrocinado por la patronal del sector, en el que se realizó una muestra de 1.000 cuestionarios a población entre 18 y 75 años. De este estudio se concluye que las personas que juegan consideran el gasto en juego como cualquier otro gasto en entretenimiento o espectáculo. Esto quiere decir que los jugadores no son irracionales, sino que les gusta jugar y saben que tiene un coste.

Antes de avanzar en la presentación de más resultados, se plantea que no se puede hablar del juego en general, puesto que cada juego es completamente distinto. Podrían clasificarse en 4 grandes tipos:

- Juegos de ilusión, como la lotería de Navidad o la lotería del Niño, las loterías semanales y los juegos de la ONCE.
- Juegos como distracción o para demostrar que se sabe de algo: apuestas deportivas o máquinas.
- Juegos de sociabilidad: bingo, salones de juego. El 86% de quienes van a un bingo lo hacen acompañados o para encontrarse con alguien con quien ha quedado. Los salones de juego en muchas poblaciones están sustituyendo a los bares.
- Juegos de competición, básicamente el póker que se juega en los casinos.

Según el estudio antes citado, en Asturias se juega ligeramente más que en el resto de España a los juegos de loterías y algo menos a los juegos de sala.

En cuanto al juego problemático, según el *Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juego de azar en España*, DGOJ, realizado por Labrador en 2015, en Asturias presentaba una tasa de 0,035, lo que debe considerarse como una buena noticia.

Por lo que se refiere a los problemas de adicción diagnosticados en Asturias, presenta los datos de diversas fuentes consultadas y el número más elevado (aportado por LARPA) asciende a 157 en 2019.

Finaliza el ponente, aportando una batería de conclusiones:

- En Asturias juega casi el 80% de la población entre 18 y 75 años.
- Los juegos que más se juegan son las loterías (SELAE y ONCE).
- El 11,2% juega a juegos en casinos, bingos, salones o apuestas con más o menos regularidad.
- Quienes juegan gastan cantidades muy moderadas (menos de 20€ al mes de media) y lo consideran un gasto en entretenimiento.
- Se juega por ilusión, por relacionarse con personas con las mismas aficiones, por demostrar que se sabe (apuestas) y por competir.
- La tasa de juego problemático en Asturias es el 0,035%. En España está alrededor del 0,35 de la población.
- Los casos diagnosticados de adicción, en Asturias, no exceden de 250/300 (>0,04%).
- Desde los años noventa las tasas de juego problemático descienden en España, que es uno de los cinco países con menor tasa de juego problemático del mundo.
- No se puede hablar de juego en general, cada juego se juega por diferentes motivaciones y por diferentes tipos de personas.

Azucena Martí Palacio, Delegada del Gobierno para el Plan Nacional de Drogas.

La Sra. Martí indica que España es un país en el que tenemos un problema muy grave de alcohol y de tabaco, que además ha formado parte de nuestra cultura. El juego ha sido un problema puntual y reducido, comparativamente con el alcohol y el tabaco, pero esto no quiere decir que no vayamos a tener un problema. Fundamenta esta afirmación en los datos del Observatorio catalán de publicidad respecto a la publicidad de juego, en el que se constata un número elevado de anuncios sobre juego en horario protegido, que están trasladando el

mensaje de que está bien jugar, que es bueno y que es valiente, en lugar de introducir la percepción de riesgo para así protegerse de la adicción.

El estudio indica que los adolescentes entre 14 y 17 años creen que las apuestas deportivas son una actividad implícita al deporte, consideran que se trata de una experiencia social en la que se reúnen con los amigos y apuestan por diversión y en la que se puede ganar dinero fácilmente y que no comporta ningún riesgo asociado.

Por tanto, niños, adolescentes y jóvenes están siendo expuestos constantemente a la publicidad que estimula al juego, presentándola como actividad ligada al lujo, al éxito, al glamour, todo lo cual favorece que se forme distorsión cognitiva y el pensamiento mágico del juego se relacione con esta experiencia de glamour, de éxito social o éxito deportivo.

De acuerdo en que los índices de prevalencia son bajos hoy, pero en un futuro la publicidad puede generar en el juego los mismos problemas que tenemos con alcohol y tabaco. La conclusión es que el problema será más grave si no regulamos.

Además de los estudios sobre los índices de prevalencia, cita un dato que considera revelador: según las encuestas anuales realizadas en el marco del Plan Nacional de Drogas, concretamente la dirigida a la población estudiante, el 11% de los menores que juegan, en un 6,4% juegan on line y un 13,6% juegan presencial. El 11% de los menores afirma que juega más de 300 euros al año en juego online y más de 300 euros al año en juego presencial.

Por otro lado, está el dato también contrastado de que el 37% de jugadores patológicos se inician en el juego antes de los 18 años, supuestamente en la edad en que tienen prohibido jugar. Luego en las medidas de contención y seguimiento algo está fallando, porque las cifras están aquí.

En definitiva, lo importante es trabajar de forma conjunta todas las partes implicadas, para frenar lo que podría derivar hacia un problema muy serio de salud pública a nivel nacional.

CLAUSURA

En la presentación del Director General de Ordenación del Juego, Juan Espinosa García, la Directora General de Interior del Principado de Asturias señala dos cuestiones:

Por un lado, que se pone de manifiesto la necesidad de cooperación y de aunar esfuerzos de todas las entidades que tienen algo que ver en materia de juego.

Y, por otro, que desde la administración se quiere insistir que es urgente la aprobación del decreto de publicidad. Hace ya un año que se pusieron sobre la mesa los problemas que se generaban por la falta de regulación y debe trasladarse a quien corresponda la necesidad de cesar en los aplazamientos.

Respecto a la administración autonómica, aunque hay que seguir trabajando, no se parte de cero: hay un trabajo, una experiencia con un programa integral de prevención que habrá que perfeccionar y contar con el apoyo de técnicos solventes.

En respuesta a alguna afirmación señalada a lo largo de la jornada respecto al juego de menores, quiere ser tajante: si en Asturias decimos que no juegan menores, es así. También desde las instituciones se debe saber por qué se dice eso, puesto que puede haber terceros que juegan por los menores, puede darse esa circunstancia, pero no hay menores jugando.

Hay un reto, en Asturias vamos a ser muy exigentes y esperamos que se haga una reflexión conjunta y que sigamos trabajando en la misma línea.

Juan Espinosa García. Director General de Ordenación del Juego. Ministerio de Hacienda.

Respecto a las cuestiones o desafíos y posibles orientaciones desde el punto de vista de la regulación del juego, se apuntan las siguientes:

La publicidad. Efectivamente llevamos 5 años de retraso en la regulación de la publicidad en el sector del juego online, pero el compromiso está ahí. Esto no significa que no se hayan adoptado medidas puntuales.

Los menores. La tolerancia cero con los menores es un mensaje que nadie puede desvirtuar. Todos debemos predicar con el ejemplo. Desde la Dirección General hay una pauta en el último año, clara y trazable de fortalecer el tema del acceso a los menores en el juego online. De este asunto se dará más información en el consejo de juego responsable.

Respecto al régimen de autoprohibidos, se van a producir avances en el próximo año y ya ha habido desarrollos concretos: aplicación para la inscripción en el registro, iniciativas de conexión técnica con las CCAA por parte de los distintos registros, nacional y autonómicos.

La última línea de trabajo se centra en la manera de identificar el comportamiento de los jugadores que pueden desarrollar problemas en su conducta para darles feedback y orientación para salir de esa pauta o conducta. Se centrará principalmente en el canal de juego online pero debe ser una aspiración de todos los canales de comercialización, puesto que si los reguladores no empezamos a discriminar entre las pautas de un tipo de consumidores y otro vamos a tener un problema de sostenibilidad grave.

Cabe esperar que se profundice en cuestiones como las medidas de RSC o normativas que permitan hacer efectivas normas que quizás ya tenemos incorporadas pero que conviene revisar: los límites de juego, la oferta de bonos de fidelización, la detección del origen de fondos y de riqueza, todo esto son retos que la regulación de la normativa estatal del juego tiene por delante.

Se necesita la implicación de todos y como poderes públicos necesitamos la implicación de agentes privados, públicos y de la sociedad civil. Sería bueno que señaláramos que una parte importante de lo que se recauda en la actividad se destina a actividades de prevención, formación, comunicación, fomento en sentido amplio de juego responsable y fortalecer la función asistencial.

Concluye la jornada con el recordatorio por parte de la Directora General de Interior del Principado de Asturias acerca de la necesidad de cooperación entre todas las entidades que intervienen en materia de juego y destacando la importancia de la celebración de estas

Jornadas, como marco óptimo de intercambio de diferentes sensibilidades e indudable punto de encuentro en la búsqueda de soluciones eficaces a los problemas que se plantean en cada uno de los ámbitos que hoy confluyen.