



BOLETÍN OFICIAL DE LAS CORTES GENERALES

SECCIÓN CORTES GENERALES

XII LEGISLATURA

Serie A:

ACTIVIDADES PARLAMENTARIAS

25 de septiembre de 2018

Núm. 236

Pág. 1

Control de la acción del Gobierno

PROPOSICIONES NO DE LEY/MOCIONES

661/001077 (S) Moción presentada por el Grupo Parlamentario Mixto, por la que se insta al Gobierno
161/003636 (CD) a reforzar las medidas contra la ludopatía, especialmente en los menores, así como evaluación del coste económico de dicha moción.

La Presidencia del Senado, en ejercicio de la delegación conferida por la Mesa en su reunión del día 28 de marzo de 2017, ha adoptado el acuerdo que se indica respecto al asunto de referencia.

Moción en Comisión.

Autor: Grupo Parlamentario Mixto.

Moción por la que se insta al Gobierno a reforzar las medidas contra la ludopatía, especialmente en los menores, así como evaluación del coste económico de dicha moción.

Acuerdo:

Una vez presentado el escrito número 121826, admitir a trámite la Moción, conforme al artículo 177.1 del Reglamento de la Cámara, y disponer su conocimiento por la Comisión Mixta para el Estudio del Problema de las Drogas; asimismo, dar traslado del acuerdo al Gobierno, al Congreso de los Diputados, a los Portavoces de los Grupos Parlamentarios y publicar en el Boletín Oficial de las Cortes Generales (Sección Cortes Generales).

En consecuencia se ordena la publicación en la Sección Cortes Generales del BOCG, de conformidad con lo establecido en el Acuerdo de las Mesas del Congreso de los Diputados y del Senado de 19 de diciembre de 1996.

Palacio del Senado, 6 de septiembre de 2018.—P.D. El Letrado Mayor del Senado, **Manuel Cavero Gómez**.

A la Mesa del Senado

El Grupo Parlamentario Mixto, a iniciativa de los senadores Carles Mulet García y Jordi Navarrete Pla, al amparo de lo establecido en el Reglamento del Senado, presenta para su debate en la Comisión que corresponda la siguiente Moción para reforzar las medidas contra la ludopatía y para la protección de menores.

Exposición de motivos

La ludopatía o adicción al juego se establece ya como un problema principal en el Estado español, especialmente si atendernos a las cifras que trae consigo: un 36% de los adictos al juego lo hace siendo menor de edad, lo que hace que la media de edad de los ludópatas se sitúe en 25 años. Este cambio generacional en las personas adictas al juego se explica por las facilidades de acceso y la falta de barreras que restrinjan por edad el acceso a este.

Los ciudadanos y ciudadanas españolas que cuentan con problemas relacionados con la ludopatía juegan a través de canales online, videojuegos y canales de apuestas —especialmente relacionadas estas últimas con las competiciones deportivas— y, de forma más concreta, con el fútbol.

Además, si seguimos con el análisis sociodemográfico de la población con problemas de ludopatía, encontramos que muchos de ellos residen en barrios con índices de renta reducidos. Esto es porque las cadenas de casas de apuesta cada vez más abogan por instalarse en barrios con reducidos recursos económicos.

El establecimiento de casas de apuestas en ciertos barrios tiene un por qué, y se relaciona con la estrategia que siguen estas empresas: la implantación de la creencia de que las casas de apuestas son una solución fácil para los problemas económicos, pudiendo conseguir a través de ella dinero rápido y fácil. Por eso, como argumenta la Asociación de Prevención y Ayuda al Ludópata (APAL) las casas de apuestas utilizan publicidad engañosa, mediante la que prometen regalar dinero si te inscribes a ellas. No es solo un delito de publicidad engañosa, también de ilegalidad —la ley prohíbe expresamente regalar dinero a los usuarios—.

La ludopatía, como problema de adicción, es una droga y el Estado, más lejos de implantar y procurar barreras que imposibiliten la expansión de este, presta espacios publicitarios para la difusión de las casas de apuestas. Podemos encontrar publicidad relacionada con el juego en vallas publicitarias de la calle, televisiones, radios o internet. Sin tener en cuenta horarios o público de los medios de comunicación. Además, en esta publicidad podemos encontrar de forma recurrente a ídolos de equipos de fútbol o del mundo deportivo en general.

Según el último Informe Trimestral del Mercado del Juego Online, hay 613.812 usuarios activos en las casa de apuestas, lo que equivale a un 13,44% más que en 2016. De 2005 a 2016, los casos de adicción al juego online pasaron de ser del 0,5% al 14% en algunas Unidades Juego Patológico, como la del Hospital de Bellvitge. No solo se trata de apuestas deportivas, también vemos de forma recurrente anuncios sobre portales de juego online para poker, casino o bingos virtuales, y lo publicitan celebridades. Una publicidad que cuesta más de 140 millones de euros a los operadores en menos de nueve meses. En el Estado español más de 50 empresas tienen licencia en el negocio online y presencial: 888, Pokerstars, Bwin, Botemanía... Y tributando en territorios donde la fiscalidad es amigable, ya sea Malta o Gibraltar. La Memoria Anual del Juego difundió que el volumen del negocio del gremio online alcanzó los 10.000 millones de euros en 2016.

Todo esto ha sido posible gracias a la manga ancha de los sucesivos gobiernos, desde que en 2006 Esperanza Aguirre en la Comunidad de Madrid promulgaba el decreto que regalaba manga ancha para la apertura de establecimientos de apuestas. Más aún, en 2011, el Gobierno de José Luis Rodríguez Zapatero lo reguló a nivel estatal y para 2013, solo en Madrid, ya existían más de 300 locales abiertos. A día de hoy, solo Sportium cuenta con más de 250 locales en Madrid.

En este sentido, los expertos son claros: Nadie nace ludópata y la adicción es consecuencia de ideas irracionales enganchadas al cerebro y potenciadas, en gran medida, por la publicidad abusiva y de constante bombardeo.

Estrategias de seducción poco lícitas, construidas a partir de jergas matemáticas —fracciones, decimales, estadísticas— apuntan expertos en la materia. Las primeras veces que los jugadores apuestan, ganan, pero nunca más lo vuelven a conseguir. El Consejo Audiovisual Andaluz, incluso, llegó a denunciar la aparición de anuncios en Clan, canal de dibujos que pertenece a RTVE.

Con la expansión de las nuevas tecnologías se ha cambiado el *target* de adictos al juego, ya no son personas mayores como cuando el juego se reducía a las tragaperras, ahora el negocio del azar se expande rápidamente por las redes sociales y está al alcance de todo el mundo, independientemente de la edad. Para registrarse, en algunos casos no se requiere ni DNI o, en otros, el registro puede ser con cualquier DNI, pertenezca o no al jugador.

Existe con el juego online, por tanto, un gran problema contra la salud pública, especialmente en los jóvenes, que se propaga fácilmente debido a la inexistencia de barreras o regulaciones.

El acabar o paliar los problemas de ludopatía no es complicado, se requieren acciones políticas y situarse al lado de los ciudadanos y ciudadanas, y no de las empresas de apuesta. Un ejemplo es el País Valencià, en el que el Consell de la Generalitat Valenciana ha aprobado recientemente un Anteproyecto de Ley del Juego de la Comunidad Valenciana. Con esta ley, desde el Gobierno del País Valencià se pretende proteger a los sectores de la población más vulnerables: menores, personas con problemas de

ludopatía o grupos sociales con una situación socioeconómica desfavorable. El Anteproyecto, además, incide sobre la prohibición de los monopolios en el sector y el juego descontrolado.

Además, el Consell ha aprobado que el dinero que se recaude en el Consell por juego sea destinado a paliar los problemas de adicción a este.

Moción

«Por todo esto, la Comisión insta al Gobierno a:

1. Adaptar la normativa a la realidad social, económica y tecnológica de la actividad del juego, así como aprobar el Real Decreto de comunicaciones comerciales de las actividades de juego y de juego responsable, añadiendo cláusulas:

— De restricción de publicidad para juegos y apuestas online, como pasa con la publicidad para el juego presencial.

— De prohibición de la publicidad en horario infantil en televisión y radio, así como en campañas publicitarias en la calle y en portales web y redes sociales de frecuente acceso por parte de menores de edad.

Realizar, así mismo, en esta materia, una actividad coordinada con todas las CCAA que posibilite la homogeneización en las cláusulas de prohibición y restricción en el juego.

2. Instar a todas las CCAA a que denieguen, por ley, el acceso de forma indefinida a las salas y web de juego a aquellos jugadores que hayan decidido rehabilitarse, quedando su nombre registrado, se necesita una coordinación entre CCAA para la restricción del acceso a esto, pues actualmente las CCAA no tienen una hoja de ruta clara en este sentido, existiendo CCAA que restringen el acceso durante unos meses o máximo de tiempo, y otras de forma indefinida.

Las empresas que permitan la práctica del juego y el acceso a locales autorizados a menores o personas inscritas en el Registro de Excluidos de Acceso al Juego serán penalizadas con multas de más de 6.001, considerándose una infracción muy grave y no grave como hasta ahora. Estableciendo, también, casos en los que la permisión de acceso a menores o personas inscritas en el mencionado registro pueda suponer la suspensión de la autorización y cierre del local por un plazo de hasta cinco años, revocando la autorización y el cierre definitivo del local, e inhabilitación para ser titular de la autorización por un plazo de hasta cinco años.

3. Imponer condiciones a las empresas de apuestas que obliguen a la tributación en el Estado español de la parte porcentual y proporcional de sus ganancias.

4. Establecer medidas más duras, que imposibiliten el acceso de menores de edad con DNI ajenos, con el fin de que estos no tengan posibilidad de acceder a los portales web de juego. Así mismo, restringir el acceso generalizado en todos los locales físicos de juego, no solo en los que existan máquinas con premios superiores a los 3.000 euros.

5. Limitar la apertura de las casas de apuestas físicas mediante el establecimiento de un mínimo de metros de separación, como pasa con el gremio de tabacaleras o farmacias. De esta manera, se podía empezar a frenar la expansión.

6. Perseguir, acorde a la ley, a aquellas empresas de juego online con publicidad engañosa y fraudulenta.

7. Estudiar y analizar las diferentes empresas de juego online que cuentan con el logotipo de Responsabilidad Social Corporativa o de Juego Seguro del Ministerio, con el fin de reconocer si realmente se adaptan a los requisitos y merecen contar con el amparo del Gobierno del Estado español.

8. Realizar campañas públicas de publicidad intensivas de concienciación en postes, televisión, radio e internet, alertando de los peligros de un uso irresponsable del juego tanto online como offline. Además, en materia de concienciación, establecer unas horas de información sobre los peligros de la adicción al juego en centros educativos, en un formato similar a las clases en educación sexual y charlas sobre drogas.»

Palacio del Senado, 29 de agosto de 2018.—**Carles Mulet García y Jordi Navarrete Pla**, Senadores.

BOLETÍN OFICIAL DE LAS CORTES GENERALES
SECCIÓN CORTES GENERALES

Serie A Núm. 236

25 de septiembre de 2018

Pág. 4

A la Mesa del Senado

El Grupo Parlamentario Mixto, comunica a la Mesa que el coste económico de la Moción en Comisión presentada por este Grupo Parlamentario a iniciativa de los senadores Carles Mulet García y Jordi Navarrete Pla, con número de registro de entrada 121521 y número de expediente 661/001077 asciende aproximadamente a 1,5 millones de euros.

Palacio del Senado, 5 de septiembre de 2018.—**Carles Mulet García y Jordi Navarrete Pla**, Senadores.—El Portavoz del Grupo Parlamentario Mixto.

cve: BOCG-12-CG-A-236