

Statement de Jdigital tras la aprobación en el Consejo de Ministros de la propuesta de Real Decreto de Comunicaciones Comerciales de las Actividades de Juego

03 de noviembre de 2020. Desde Jdigital, como asociación que agrupa a más del 80% de operadores de juego online en España, queremos manifestar nuestra preocupación por el más que probable **aumento del juego ilegal** que puede producirse con la entrada en vigor del Real Decreto de Comunicaciones Comerciales de las Actividades de Juego que ha sido aprobado hoy por el Consejo de Ministros. Consideramos que, lamentablemente, **la reforma de la regulación propuesta por el Ministerio de Consumo puede tener el efecto contrario** al que se pretende ya que supone una restricción tan desproporcionada de la actividad publicitaria de los operadores legales que resulta equiparable, en la práctica, a una prohibición de la misma. Ello supondrá, como ha ocurrido en otros países en los que se adoptaron medidas parecidas, el previsible aumento de la actividad de operadores sin licencia, lo que supondrá consecuencias nefastas en lo relativo a la protección de colectivos vulnerables. En este sentido, destacamos:

- Que **no creemos que haya juego bueno o juego malo**, tal como lo está planteando el Gobierno, sino que defendemos que **el juego online debe ser una opción de ocio responsable**, tal como siempre ha abogado y abogará el sector.
- Que la prohibición o restricción extrema de la actividad publicitaria de los operadores que han obtenido su licencia en España y desarrollan su actividad bajo la estricta supervisión del Gobierno provocará el **aumento del juego ilegal y dejará desprotegidos a los colectivos vulnerables**, como los menores de edad y los jugadores patológicos.
- Así ha ocurrido durante el estado de alarma, en cuyo contexto se aprobaron, en el artículo 37 del Real Decreto-ley 11/2020, restricciones prácticamente iguales a las aprobadas hoy por el Consejo de Ministros. Durante ese periodo se produjo claramente un aumento del juego ilegal en nuestro país tal y como se evidencia por la respuesta que el mismo Ministerio de Consumo dio a una pregunta escrita del Grupo Parlamentario Popular, y según la cual **la DGOJ había “requerido a los distintos operadores de telecomunicaciones el cierre o la interrupción de forma indefinida del servicio a un total de 414 dominios entre abril y mayo”**. Para comprender la relevancia de este dato, vale la pena recordar que a lo largo de todo 2019 se cerraron 196 webs de operadores ilegales y entre 2013 y 2019 se han cerrado un total de 1.318 webs de operadores sin licencia.
- Que **el propio sector del juego online es, y ha sido siempre, favorable a la regulación de esta actividad para garantizar la seguridad de sus usuarios y promover una práctica de ocio saludable y responsable**. A pesar de que España cuenta con un sector del juego online altamente regulado, la desidia de los diferentes Gobiernos que se han sucedido desde la legalización del juego online en nuestro país en 2011 ha provocado que se haya llegado a día de hoy con una legislación mejorable, desde el punto de vista de Jdigital. Por ello, el pasado mes de enero entró en vigor la modificación, a propuesta de la propia industria, del Código de Conducta sobre Comunicaciones Comerciales de las Actividades de Juego con el cual **el sector se autoimpuso restricciones adicionales a sus comunicaciones promocionales para proteger a los colectivos más vulnerables**. Asimismo, desde Jdigital nos hemos adherido a las campañas internacionales promovidas por EGBA (la Asociación Europea de Empresas de Juego) que imponen autolimitaciones extra en las comunicaciones comerciales de los operadores para ayudar a prevenir cualquier conducta adictiva derivada del confinamiento por la pandemia de coronavirus.

- Que la falta de una regulación proporcionada promovida desde el Gobierno hasta el momento ha provocado que el texto aprobado hoy por el Consejo de Ministros responda a **cuestiones ideológicas y no a objetivos creíbles de protección del consumidor**, de modo que, como venimos diciendo, puede tener efectos contrarios a los deseados. Esta motivación ideológica se ve reflejada en **la discriminación a la que se somete al juego privado con respecto al público**, que desde Jdigital rechazamos ya que atenta de forma directa contra el derecho fundamental de la libertad de empresa. A modo de ejemplo, mientras el Gobierno restringe casi absolutamente la publicidad del juego online, ONCE y Selae aumentan su inversión y presupuestos en publicidad año tras año (sin ir más lejos, ONCE fue el quinto anunciante por volumen de inversión en España en 2019, según InfoAdex). Por su lado, Loterías y Apuestas del Estado patrocinará los resúmenes de los partidos de LaLiga en RTVE y recientemente ha firmado contratos de patrocinio con diferentes federaciones deportivas a nivel nacional. Tampoco han parado los anuncios del cupón de la Once en horario infantil y Loterías desoye la recomendación de no transmitir la idea de que los juegos de azar pueden cambiar la vida. Todo ello ocurre al mismo tiempo que se prohíbe la publicidad del juego en todos los canales de forma casi absoluta.
- Que la problemática que puede derivar de un uso intensivo descontrolado del juego online preocupa en gran manera a Jdigital y al sector del juego online en España en su conjunto. Sin embargo, **consideramos que existe una alarma social alimentada por suposiciones e intuiciones**, como el propio Ministro Garzón ha señalado hoy durante la rueda de prensa tras la aprobación el RDCC: “No tenemos datos todavía [...] El consumo de juego ha sido afectado naturalmente por esta pandemia en la dirección que la propia intuición sugiere”. Por ello, desde Jdigital reclamamos que se tomen como referencia datos oficiales a la hora de valorar y aprobar medidas regulatorias que afecten al sector del juego, como las de los informes EDADES y ESTUDES, del Plan Nacional Sobre Drogas, que indican que la incidencia del juego problemático en España, en personas de entre 15 y 65 años, se sitúa entre el 0,3% y el 0,5% y se mantiene estable en estos términos desde hace años. En consecuencia, creemos que la regulación de las comunicaciones comerciales de este sector no se debería equiparar a la de otros productos como el tabaco o las bebidas espirituosas, donde la tasa de adicción a estas sustancias es del 34% y del 5,1%, respectivamente, según estos mismos informes.

En definitiva, desde Jdigital consideramos que el Proyecto de Real Decreto de Comunicaciones Comerciales de las Actividades de Juego aprobado hoy por el Consejo de Ministros es **discriminatorio, injusto y desproporcionado**, especialmente en un mercado en el cual el juego online es una actividad legal y ya altamente regulada y donde la tasa de incidencia del juego problemático se mantiene estable en el 0,3% de la población entre 15 y 65 años desde 2015, siendo una de las más bajas de Europa, tal como indica el Plan Nacional Sobre Drogas.