

Proposición no de Ley sobre la prevención de la adicción a los juegos y apuestas online.

A la Mesa del Congreso de los Diputados

Miguel Ángel Gutiérrez Vivas, Portavoz Sustituto del Grupo Parlamentario Ciudadanos, al amparo de lo establecido en el artículo 193 y siguientes del vigente Reglamento del Congreso de los Diputados, presenta la siguiente Proposición no de Ley sobre la prevención de la adicción a los juegos y apuestas online, para su debate en la Comisión Mixta para el Estudio del Problema de las Drogas.

Exposición de motivos

De acuerdo al informe «Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-5, APA, 2013): un primer paso hacia la inclusión de las Adicciones Conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes», por Alfredo H. Cía, Buenos Aires, la prevalencia de por vida de las adicciones a los juegos online es de entre un 0,5 y un 1,5 %. Teniendo en cuenta que entre el 70 y el 80 % de esas personas practican juegos de azar, eso supondría un riesgo poblacional, en el mejor de los casos, de más de medio millón de personas. Otros estudios menos optimistas, cifran el porcentaje en el 2,5 % del total de los que juegan, lo que situaría la cifra en torno al millón de habitantes.

Estos datos, que a priori, pueden parecer alarmistas, están en línea con el rápido crecimiento del sector observado por la Dirección General de Ordenación del Juego, que en 2016 alcanzó un nuevo record al facturar 10.885 millones de euros, un 27 % más que el año anterior. Este dato es aún más sorprendente si tenemos en cuenta que, de acuerdo con las cifras del mismo organismo, en 2012 era de «tan solo» 2.726 millones de euros, lo que prácticamente ha supuesto cuadruplicar la facturación en un período de cuatro años.

El crecimiento del sector, como puede inferirse de los siguientes datos, está provocando de manera paralela un crecimiento en las adicciones asociadas al juego online y las apuestas deportivas.

1. El crecimiento anual de personas que deciden autoexcluirse incluyéndose en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego (RGIAJ) es del 6 % y a comienzos de 2016 se encontraba en las 35.157 personas inscritas voluntariamente, el 45 % de ellas menores de 35 años.
2. «En 2005 los casos de adictos al juego online suponían un 0,5 % de nuestros pacientes. Ahora ya suponen el 14 % de los que atendemos y es la segunda causa de tratamiento por adicción y la de mayor crecimiento», afirma Susana Jiménez, responsable de la Unidad de Juego Patológico del Hospital de Bellvitge.
3. El período medio desde el comienzo de la actividad y su conversión a patológica es entre un año y año y medio, cuando en el juego tradicional era de entre 5 y 7 años. Se han llegado a registrar deudas generadas de hasta 100.000 euros dentro del primer año de actividad, según FEJAR (Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados).
4. A pesar de que la ley prohíbe jugar a juegos online hasta la mayoría de edad, un estudio llevado a cabo por la Universidad de Valencia en colaboración con la Fundación Codere afirmaba que el 20 % de los menores de 18 años participaba activamente en apuestas deportivas online.

Por ello, la situación expuesta anteriormente plantea la necesidad de proveer una legislación más intensa y que tenga un carácter preventivo cuyo alcance vaya más allá de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, que extiende su ámbito de aplicación a toda actividad de organización, explotación y desarrollo de actividades de juego de ámbito estatal realizadas a través de medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos, se lleva a cabo en nuestro país una intensa actividad publicitaria, en especial, en televisión, radio e Internet, del juego online.

Por todo, el Grupo Parlamentario Ciudadanos presenta la siguiente Proposición no de Ley

«El Congreso de los Diputados insta al Gobierno a evaluar la aplicación de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego y, previa consulta con organizaciones especializadas en la materia, así como asociaciones expertas en la prevención de las adicciones al juego online, llevar a cabo las modificaciones normativas precisas a fin de evitar el aumento del número de personas que padezcan adicción al juego, incluyendo:

1. Una regulación de las comunicaciones comerciales de las actividades de juego y juego responsable que tenga en cuenta:

- a) Restricción de horarios con el objeto de proteger a los menores de las difusiones comerciales del juego online.
- b) Limitación o prohibición de este tipo de publicidad en espacios destinados específicamente para menores o con gran presencia de éstos.
- c) Realización de campañas de sensibilización y prevención de conductas adictivas y juego compulsivo.
- d) Prohibición de que la publicidad de este tipo de productos participen menores de edad.
- e) Evitar que promocionen eventos deportivos o equipos de categorías juveniles o inferiores
- f) Prohibición de promociones o regalos de crédito o bonos para realizar apuestas como reclamo publicitario.

2. Establecer como obligatorios los mensajes de “se responsable, juega seguro”, “no pierdas más” o “no recomendado para menores de 18 años” en los portales de manera clara, visible y notoria.

3. Obligar en los procesos de alta de las páginas de juego online y apuestas deportivas a establecer un proceso de verificación para tarjetas de crédito (por ejemplo códigos enviados por SMS al titular) que ayuden a controlar el acceso de menores y dificulten la generación de deudas.

4. Supervisar la correcta aplicación de los bloqueos que permite el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego (RGIAJ) y garantizar su correcta aplicación junto con el resto de registros territoriales.

5. Hacer campañas de concienciación que recomienden que los padres no jugadores se inscriban en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego (RGIAJ) como manera preventiva para el control de menores.»

Palacio del Congreso de los Diputados, 27 de abril de 2017.—Francisco Igea Arisqueta y María Sandra Julià Julià, Diputados.—Miguel Ángel Gutiérrez Vivas, Portavoz del Grupo Parlamentario Ciudadanos.