

## **La ley 13/2011, de regulación del juego, y el juego responsable**

La aprobación ley 13/2011 supone un hito en cuanto al tratamiento en un enfoque global y comprensivo del fenómeno del juego responsable. La ley se refiere en su artículo 8 a la protección de los consumidores y políticas de juego responsable, estableciendo:

1. Las políticas de juego responsable suponen que el ejercicio de las actividades de juego se abordará desde una política integral de responsabilidad social corporativa que contemple el juego como un fenómeno complejo donde se han de combinar acciones preventivas, de sensibilización, intervención y de control, así como de reparación de los efectos negativos producidos.

Las acciones preventivas se dirigirán a la sensibilización, información y difusión de las buenas prácticas del juego, así como de los posibles efectos que una práctica no adecuada del juego puede producir.

Los operadores de juego deberán elaborar un plan de medidas en relación con la mitigación de los posibles efectos perjudiciales que pueda producir el juego sobre las personas e incorporarán las reglas básicas de política del juego responsable. Por lo que se refiere a la protección de los consumidores:

- a) Prestar la debida atención a los grupos en riesgo.
- b) Proporcionar al público la información necesaria para que pueda hacer una selección consciente de sus actividades de juego, promocionando actitudes de juego moderado, no compulsivo y responsable.
- c) Informar de acuerdo con la naturaleza y medios utilizados en cada juego de la prohibición de participar a los menores de edad o a las personas incluidas en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego o en el Registro de Personas Vinculadas a Operadores de Juego.

2. Los operadores no podrán conceder préstamos ni cualquier otra modalidad de crédito o asistencia financiera a los participantes.

Asimismo, la ley establece que las empresas operadoras deben de llevar a cabo un Plan operativo que tenga en cuenta los principios del juego responsable, la formación de empleados, los canales de distribución, el diseño de juegos y los demás aspectos de su actividad que reglamentariamente se establezcan.

Por otro lado, en su art. 21.9 la citada Ley 13/2011 establece entre las funciones del regulador, "asegurar que los intereses de los participantes y de los grupos vulnerables sean protegidos...", lo que lleva a la DGOJ a abordar este tema desde una perspectiva global, y a proponer esta iniciativa.

## **Qué es Juego Responsable**

Diversos tratadistas y estudiosos de los fenómenos de adicción al juego establecen que existe problemas con el juego

- cuando la actividad de juego produce una serie de consecuencias adversas en las que se afecta a la seguridad y el bienestar de los consumidores o de sus familiares o amigos ,
- cuando existen impactos negativos que se extienden a la comunidad en general.

Para muchas personas, el juego es una actividad de ocio y un agradable entretenimiento. Para algunos, sin embargo, la participación en juegos puede conllevar problemas.

El Juego Responsable consiste en la elección racional y sensata de las opciones de juego, que tenga en cuenta la situación y circunstancias personales del jugador, impidiendo que el juego se pueda convertir en un problema. El Juego Responsable implica una decisión informada y educada por parte de los consumidores.

El Juego Responsable también incorpora un énfasis en la reducción del daño potencialmente causado mediante el desarrollo de iniciativas destinadas a mejorar la salud y el bienestar de las personas afectadas por los problemas con el juego.

## **Una estrategia compartida de juego responsable**

La estrategia de juego responsable tiene como objetivo minimizar el daño causado por los juegos de azar. La estrategia debe proporcionar un marco para desarrollar y ofrecer iniciativas de juego responsable de manera planificada y coordinada. Se orienta a resolver los problemas con el juego de las personas, las familias y comunidades.

La estrategia se basará en un enfoque de salud pública que considera la adicción al juego como un tema complejo que requiere soluciones múltiples. El enfoque consiste en prevenir que surjan problemas con el juego, así como en el desarrollo de opciones de tratamiento y apoyo para las personas con adicción. El objetivo general de la Estrategia de Juego Responsable en España es reducir al mínimo los posibles efectos nocivos de la adicción al juego. Ello requiere de acciones específicas para sensibilizar a la sociedad sobre los riesgos del juego, para prevenir los problemas de adicción al juego, y para el tratamiento de sus efectos.

Por encima de todo, la Estrategia debe contribuir al equilibrio entre los aspectos sociales y los personales, por un lado, y los costes y beneficios asociados a los juegos de azar en España, por otro.

La sociedad civil, la industria de juegos de azar, el Gobierno de España y el de las Comunidades Autónomas han de participar en la determinación de la Estrategia de Juego Responsable: Ésta será la piedra angular del enfoque de juego responsable. La Estrategia de juego responsable en España es producto de la acción conjunta de asociaciones privadas, la comunidad, la industria del juego y el Gobierno.

### **Líneas de actuación de la estrategia de juego responsable en España**

La estrategia se basa en la sensibilización de la sociedad, la prevención y protección de los vulnerables, en el tratamiento y ayuda a personas afectadas, y en el estudio e investigación de los problemas asociados al juego.

El enfoque de actuaciones de la Estrategia de Juego Responsable, debe incluir varias áreas de trabajo:

- a. Análisis para la identificación del impacto de las adiciones al juego en España y en las Comunidades Autónomas que permita conocer los riesgos por tipo de actividad (las máquinas, las slots, el póker, el casino,...), la relación entre juego social, juego por dinero y ludopatía, y los efectos en relación con los adolescentes y los jóvenes. se trata de disponer de una visión real (y no por aproximación estadística) de los perfiles de juego en el mercado online (edad, género, tipo de actividad, días de la semana de más actividad, .....
- b. Sensibilización: Se trata de trasladar a la comunidad en su conjunto el mensaje que el juego puede ser peligroso, y hacerla consciente de los riesgos del juego. Es importante remarcar la importancia de los mensajes: la propuesta de excluir los menores y la juventud de los mensajes relativos al juego.
- c. Prevención: Dirigidas a minimizar los riesgos y a la protección de los grupos de riesgo. Divulgación de los mecanismos de protección (i.e. RGIAJ, límites, autoexclusión,...) La prevención debe ser enfocada como un servicio que ofrecen las empresas de juego y la administración a los jugadores con problemas y al entorno familiar que es el verdaderamente afectado. Hay que descartar desde el principio la idea de control y represión del jugador.
  - Las empresas disponen de mecanismos para poder prestar este servicio al jugador. Ya hay implantados algunos pero es preciso mejorar y la investigación e implantación de estos mecanismos

de ayuda podría ser parte de su política de 'responsabilidad social'.

- d. Apoyo a los afectados: A través de esquemas de apoyo (teléfonos de ayuda, asociaciones,...), una red de centros de tratamiento médico de la adicción al juego, etc.