

Debate / Controversy

Las Políticas Nacionales, Públicas y Privadas, de Juego Responsable

Public and Private Policies for Responsible Gambling

*Cristina García

Secretaria de Relaciones Institucionales de ZITRO. España / Spain

cristina.garcia@globalzitro.com

El artículo “*La transformación del juego en España*”, del profesor Gómez Yáñez, pone números al éxito de una política. Es algo que choca con las ideas que parecen predominar en la opinión pública o, al menos, con el ruido que emerge de los medios de comunicación. El nivel de juego problemático en España es, objetivamente, bajo, sólo el 0,3% de la población puede considerarse en ese nivel, según reiterados estudios hechos en los tres últimos años. La tendencia, vista en la perspectiva de los últimos 25 años, es muy positiva. Es una cifra entre las más bajas de Europa Occidental, es decir, del mundo. Esto es una buena noticia para la sociedad española. Refleja un éxito de las políticas públicas y, también, de la responsabilidad con que las empresas públicas (SELAE, EAJA), semipúblicas (ONCE) y privadas gestionan esta actividad.

Sin embargo, en los medios domina otro enfoque. En prensa en papel o digital, durante 2016, son frecuentes las “notas” sobre la adicción al juego, normalmente sobre las apuestas *online* aunque ilustran sus textos con imágenes de máquinas o salas de juego de toda la vida. Su enfoque suele ser algo así como “historias de vida”, un sujeto al que las cosas se le fueron de las manos que se presenta como un modelo social generalizado. Es conocido que las buenas noticias no son noticia, pero parece conveniente exponer en un medio académico como

este, las medidas, tanto públicas como privadas, encaminadas a prevenir y controlar lo que se denomina “juego problemático”. Que explican el resultado de la investigación que comentamos.

Las regulaciones y normas que vertebran el Sector de Juego privado presencial son competencia de las Comunidades Autónomas, y del Estado en lo referido al juego *online*. Prevén un procedimiento de auto-prohibición por el que quienes consideren que deben tener vetado su acceso a establecimientos de juego pueden solicitar su inclusión en una base de datos, de manera rápida y sencilla, es el denominado registro de “prohibidos”. El procedimiento de inscripción en este registro también se encuentra abierto a familiares de la persona que padece el problema, e incluso se puede habilitar su inclusión a través de un juez.

Estos registros funcionan de manera pacífica desde que se autorizó el juego privado en España (casinos, bingos, máquinas en hostelería, salones de juego y locales de apuestas) en 1977. Con la regulación del juego en línea, en 2011, se introdujo el mismo sistema. ¿Qué implica estar inscrito en uno de estos registros de auto-prohibición? Que cuando la persona quiera acceder a un local o a una web de juego le será vetado el acceso. El anterior proceso requiere un paso previo, la exhibición del DNI, pasaporte o tarjeta de residencia del usuario antes

*Autor para correspondencia / Corresponding author: Cristina García. ZITRO, Paseo del Club Deportivo, 1, Edif. 13, 2.º - 28223, Pozuelo de Alarcón (Madrid).

Sugerencia de cita / Suggested citation: García, C. (2017). Las Políticas Nacionales, Públicas y Privadas, de Juego Responsable. *Revista Española de Sociología*, 26 (2), 257-259.

(<http://dx.doi.org/10.22325/fes/res.2017.2>)

de entrar en el establecimiento o teclear su número al registrarse en la web de juego. En este paso hay una segunda garantía, previa y aún más importante, aparejada al juego legal de gestión privada en España, comprobar si la persona es o no mayor de edad y, en consecuencia, asegurar que el acceso solamente se autoriza a los mayores de 18 años. Los menores no pueden acceder a locales o abrir un registro en webs de juego.

Este acto tan común y asumido de exhibir el DNI antes de pasar a un casino o bingo, es reflejo, como casi todo lo que acontece en un sector que tiene exceso de regulación, de que hay una norma. Por cierto, esta norma no existe en otras jurisdicciones ya que, por ejemplo, se puede acceder a los casinos de muchos países europeos sin este control de acceso.

La regulación se extiende a todos los aspectos del juego: características de las máquinas, límites a la publicidad, etc. Por tanto, que España muestre niveles muy bajos de juego problemático es el resultado de unas políticas públicas exigentes y de su aplicación eficaz por las empresas. Es una combinación muy eficaz de políticas públicas, nacionales y autonómicas, de previsión de situaciones que pudieran desembocar en escenarios contrarios a la defensa del orden público o la salud pública que tienen encomendadas nuestras Administraciones, y de prácticas de las empresas gestoras de la actividad, que son las encargadas de llevar a cabo las previsiones legales relacionadas con esta materia. Para atajar posibles incumplimientos hay sistemas de vigilancia a cargo de servicios de inspección de las Administraciones, incoándose el oportuno expediente sancionador al operador de juego, en caso de detectarse alguna anomalía.

¿Es esto conocido por el cliente y por los ciudadanos? De manera intuitiva sí, al ser la identificación previa al acceso a un local de juego una práctica habitual. ¿Es resaltado por algún articulista que en los últimos tiempos haya relatado alguna de las noticias a las que me refería al comienzo de este artículo? No. Puede que porque no sea un titular llamativo que “las Administraciones y la Industria del Juego ejercen, de manera coordinada, medidas eficaces para propiciar la práctica del Juego Saludable”.

Y aquí planteo un término, que me adjudico como propio por haberlo utilizado en diversos foros relacionados con la materia: el “Juego Saludable”. Se me ocurrió en 2014, preparando una de las reuniones del Consejo Asesor de Juego Responsable, foro auspiciado por la Dirección General de Ordenación del Juego (Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, y al que tengo el honor de pertenecer, al igual que el autor del artículo que comento) cuando, en una revista de divulgación, de éstas aptas para leer distraídamente, encontré una magnífica publicidad sobre el vino, bajo el slogan “quien sabe beber, sabe vivir”, con el sello del Gobierno de España (Ministerio de Agricultura, Alimentación y Medio Ambiente). Esta publicidad subrayaba los aspectos positivos, muchísimos, del consumo de vino. Me pareció tan simple, tan directa, y tan genial la idea, y sobre todo, tan bien transmitida, que intenté hacer la traducción del slogan al mundo del juego, y me salió lo de “Juego Saludable”.

En términos numéricos, esto del Juego Saludable, ¿qué es? Pues según los datos del estudio que sirve de base al artículo del prof. Gómez Yáñez y del recién publicado por la Dirección General de Ordenación del Juego, el Juego Saludable es lo que practica el 99,70% de la población española, ya que solamente un 0,3% puede situarse en el umbral del juego problemático. Este dato venía precedido por otros estudios en el mismo sentido en Cataluña o Galicia. Otro informe, sobre el juego en Aragón, a cargo de la consejería de Presidencia de esta Comunidad, indica en su página 38 que en su Registro de Prohibidos en 2015 había 1276 personas, lo que equivale al 0,097% de la población aragonesa. ¿Significa esto que en Aragón la problemática aparejada al uso inadecuado del juego es inexistente? No, tal conclusión podría tildarse de demagógica. Pero la demagogia es moneda común en este terreno, sobre todo cuando tratan de conseguirse titulares deslumbrantes a costa del juego.

Existen muchas otras iniciativas públicas y privadas encaminadas a poner en marcha políticas de Juego Saludable: el citado Consejo Asesor de Juego Responsable; diversos foros, autonómicos y nacionales, privados y públicos, de estudio y reflexión sobre la materia; la limitación o supervisión de la

actividad publicitaria por parte de los poderes públicos; las numerosas manifestaciones de políticas de Responsabilidad Social Empresarial llevadas a cabo por las empresas privadas del Juego, siendo una parte muy importante de las mismas todo lo relacionado con políticas de prevención del uso inadecuado del juego... Hay tantos ejemplos que su exposición excedería de las posibilidades de este artículo, pero que no por no contarse ahora, deben ser ignorados, o dejar de resaltarse. Y partiendo de la autocrítica que debemos entonar desde la Industria Privada del Juego, incapaz, por ahora, de haber encontrado el medio de hacer llegar a la opinión

pública este mensaje de manera clara. Disponer de una visión objetiva de la dimensión del problema será especialmente útil para el sector.

NOTA BIOGRÁFICA

Cristina García es abogada. Directora de Relaciones Institucionales de ZITRO. Secretaria General de la Asociación de Empresas Fabricantes de máquinas y sistemas de juego "Club de Convergentes". Miembro del Consejo Asesor de Juego Responsable de la Dirección General de Ordenación del Juego.

