





Tras el traspaso de las competencias sobre el Juego a las Comunidades Autónomas todo el Sector vivió la realidad, o al menos la sensación, de encontrarse ante una Comisión Nacional del Juego vacía de funciones y de posibilidades. Hoy, el trabajo desempeñado por la actual DGOJ ha conseguido revertir esa situación por completo y su papel de regulador del juego online resulta fundamental, no solo para esa modalidad, sino para toda la Industria

**LAS PUERTAS ABIERTAS
DE LA DGOJ**



GiGames



ADELANTA
TUS VACACIONES
CON LAS SUPER
RECAUDACIONES...



Simbolo	100	20	10	4	320	720	1720	0720	0720
7	100	20	10	4	320	720	1720	0720	0720
7	300	60	30	12	520	720	4200	2200	1200
7	500	100	50	20	1500	1200	800	400	200

Con Juan Espinosa al frente de un equipo extraordinariamente cualificado, la Dirección General de Ordenación del Juego ha desarrollado un trabajo ingente y que tenemos que calificar de formidable, pese a las críticas y discrepancias que lógicamente suscita en diversos aspectos y momentos. Para acercarnos a esa labor y conocerla en profundidad seguimos el hilo conductor de las explicaciones del propio Director General y sus más estrechos colaboradores. Comienzan por señalar que la promulgación de la Ley 13/2011, de 27 de mayo supuso un hito fundamental al regular por primera vez el juego online para todo el territorio español. Los pilares de esta Ley a juicio de la DGOJ son la protección de los colectivos vulnerables, la garantía de un juego seguro y la lucha contra el juego ilegal. Valores que conservan intactos aún reconociendo que dada la dinámica innovadora del Sector **“la normativa en su conjunto tenga que adaptarse a la realidad actual y futura, que no son las de 2011”**, sustanciándose en la necesidad de impulsar un mercado viable y favorable a la innovación, principio inspirador de la actividad de la DGOJ que se une a los tres pilares normativos.

Precisamente para adaptarse a estas realidades la DGOJ ha impulsado la actualización del Consejo de Políticas de

Juego, dejando atrás los años de perfil bajo y sacando adelante su Reglamento de Funcionamiento, así como un nuevo programa de trabajo, además de potenciar las reuniones presenciales con seminarios tan interesantes como la asimilación del Sector en la sociedad o los eSports. En la cooperación entre el Estado y las Comunidades Autónomas la DGOJ cree que **“hemos retomado el buen camino después del parón político de 2015 y 2016 y sentimos el aprecio y respeto de nuestros compañeros autonómicos por nuestra labor, lo que desde luego es recíproco”**. De este modo se considera que, actualmente, la conflictividad competencial es mínima.

Sin duda todos consideran necesario superar tales conflictos para poder volcarse en la optimización de sus recursos, lo que en el caso de la DGOJ supone directamente dar respuesta a un mercado, el del juego online, que está en continuo crecimiento y requiere una atención multifacética. Para lograrlo la Dirección General se compone, además del Director General y su personal de apoyo, de tres Subdirecciones Generales. La SG de Regulación del Juego, encargada entre otras cuestiones de la tramitación de proyectos normativos y aplicación del régimen sancionador; la SG de Gestión y Relaciones Institucionales, a quien corresponde la gestión de las políticas de juego responsable, la evaluación de las reclamaciones del juego y la elaboración de las memorias y es-



LA PERLA DEL CARIBE DELUXE

ESTÁNDAR
o KIT

*¡tu
eliges!*

¡EL JUEGO QUE EMOCIONA!

15.000 emociones
en hostelería
*¿tu bar también se
emociona cada día?*

MÁS
TECNOLOGÍA

MEJORES
JUEGOS

NUEVAS
EMOCIONES

unidesa
Nuevas Emociones

www.unidesa.com

Sigue la aventura en:

www.unidesapresenta.com





tudios de juego; y la SG de Inspección del Juego, centrada en el análisis de la información de los operadores del juego, la persecución contra el juego ilegal y la resolución de las denuncias, entre otras actividades.

Se hace evidente la importancia de la dotación logística y presupuestaria del Departamento, un capítulo sensible en el que Juan Espinosa parte de considerar que **“lo que resulta prioritario y nos ocupa es optimizar los recursos de que disponemos y ser cuanto más eficientes y eficaces mejor en el servicio que prestamos a ciudadanos y empresas”**, aunque con la lógica aspiración de mejorar dichos medios tanto materiales como a través de un mayor número de efectivos personales.

Respecto a este último punto merecería la pena detenerse en el alto listón de preparación personal que caracteriza a la DGOJ tanto desde el punto de vista técnico como del jurídico, económico e incluso de las ciencias sociales. Son profesionales públicos que creen en su trabajo y su traslación al interés general, y que aceptan el desafío de una industria cuyo motor es una tecnología cambiante y compleja dentro de un engranaje social nada fácil.

Consecuentemente es muy significativo que todo el equipo de la DGOJ –integrado como se sabe en el Ministerio de Hacienda– haya “superado” el cambio de color del Gobierno con el paso del PP al PSOE. Convencidos de la eficacia

“Sentimos el aprecio y el respeto de los Reguladores autonómicos por nuestra labor, y es recíproco”

de su línea estratégica y de los beneficios de garantizar la estabilidad en el Sector, **“nos pusimos a disposición de los nuevos responsables del Ministerio y evidentemente estamos encantados y muy motivados de poder participar también en esta etapa y así tener la oportunidad de desarrollar nuestras tareas y los importantes proyectos que tenemos con un alto estándar de exigencia”**.

En este sentido, la DGOJ considera que se ha logrado trasladar a las instancias superiores que la actividad de ordenación del juego es suficientemente importante como para disponer de una Dirección General específicamente dedicada a ello, al igual que su ubicación en Hacienda permite considerar su actividad desde una centralidad en la acción de Gobierno. La integración en la Secretaría de Estado de Ha-



“La represión, por si sola, no es totalmente efectiva para erradicar el fraude y el juego ilegal”

cienda aporta además una asimilación a las funciones principales del Ministerio, como pueden ser la lucha contra el fraude o la política impositiva.

Reconocida como un Regulador abierto al diálogo con el Sector, no por imperativo legal sino por convicción, la DGOJ toma sus decisiones de **“manera autónoma y neutral, partiendo de que la profesionalidad y la defensa del interés público no tienen por qué estar reñidas con la cercanía, la disponibilidad y la humildad intelectual”**.

Es un bagaje por el que hay que felicitarse cuando innegablemente regular en cualquier actividad del comercio electrónico es sumamente difícil por la deslocalización y la ausencia de fronteras, a lo que se suma la lucha contra el juego ilegal y el fraude como **“una labor que nunca acaba y en la que, a cada mejora en los resultados, surgen nuevos re-**

tos. Está claro que todo el fraude y el juego ilegal que exista, por poco que haya, es demasiado y la represión por sí sola no es totalmente efectiva para erradicarlo”.

Los datos permiten una razonable satisfacción en este terreno, que forma parte del aval con el que se reconoce internacionalmente a la DGOJ, cuestión que no la hace caer en la autocomplacencia. ¿Ni siquiera al recibir un galardón tan importante como el Premio al Regulador Europeo 2018? **“No. –nos contesta Juan Espinosa– Para nosotros la actividad internacional es una línea de trabajo intensa y que consume sus recursos, pero que responde al interés que la experiencia española en juego online despierta en todo el mundo. Intentamos estar presentes allá donde nos requieren y donde creemos que aportamos o de donde podemos aprender”**.

Tras la realización de una renovada Memoria del Juego, más inteligible para el ciudadano de a pie, y los avances en la liquidez compartida del póquer entre otras diversas actividades, para la DGOJ su proyecto “estrella” inmediato quizá sea el Real Decreto de Comunicaciones Comerciales de las Actividades de Juego y Juego Responsable, impulsando su tramitación para que pueda ser elevado cuanto antes al Consejo de Ministros. Un texto del que muchos esperan que aporte por fin la conciliación entre juego presencial y juego online superando la asignatura pendiente de la publicidad en nuestra Industria. 🍀

