

A large, solid orange shape that starts as a wide base at the bottom and tapers to a point at the top, resembling a stylized arrow or a modern architectural element. It is positioned on the right side of the page, pointing towards the top right corner.

# digital

**IV Jornada de Juego Responsable  
del Principado de Asturias**

# El relato mediático

≡ **eldiario.es**

**REGIÓN DE MURCIA** De la videoconsola a la casa de apuestas: "Soy ludópata por culpa del FIFA"

## De la videoconsola a la casa de apuestas: "Soy ludópata por culpa del FIFA"

⊗ Los usuarios de FIFA que "desean ser los mejores" recurren a casinos online en los que se permite a los menores apostar. Estas casas de apuestas están promocionadas por importantes *youtubers* admirados por millones de jóvenes

### Adicciones

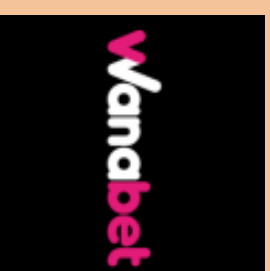
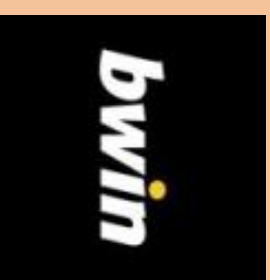
Los videojuegos que consiguen convertir a los niños en ludópatas

Por **Javier Cortés**

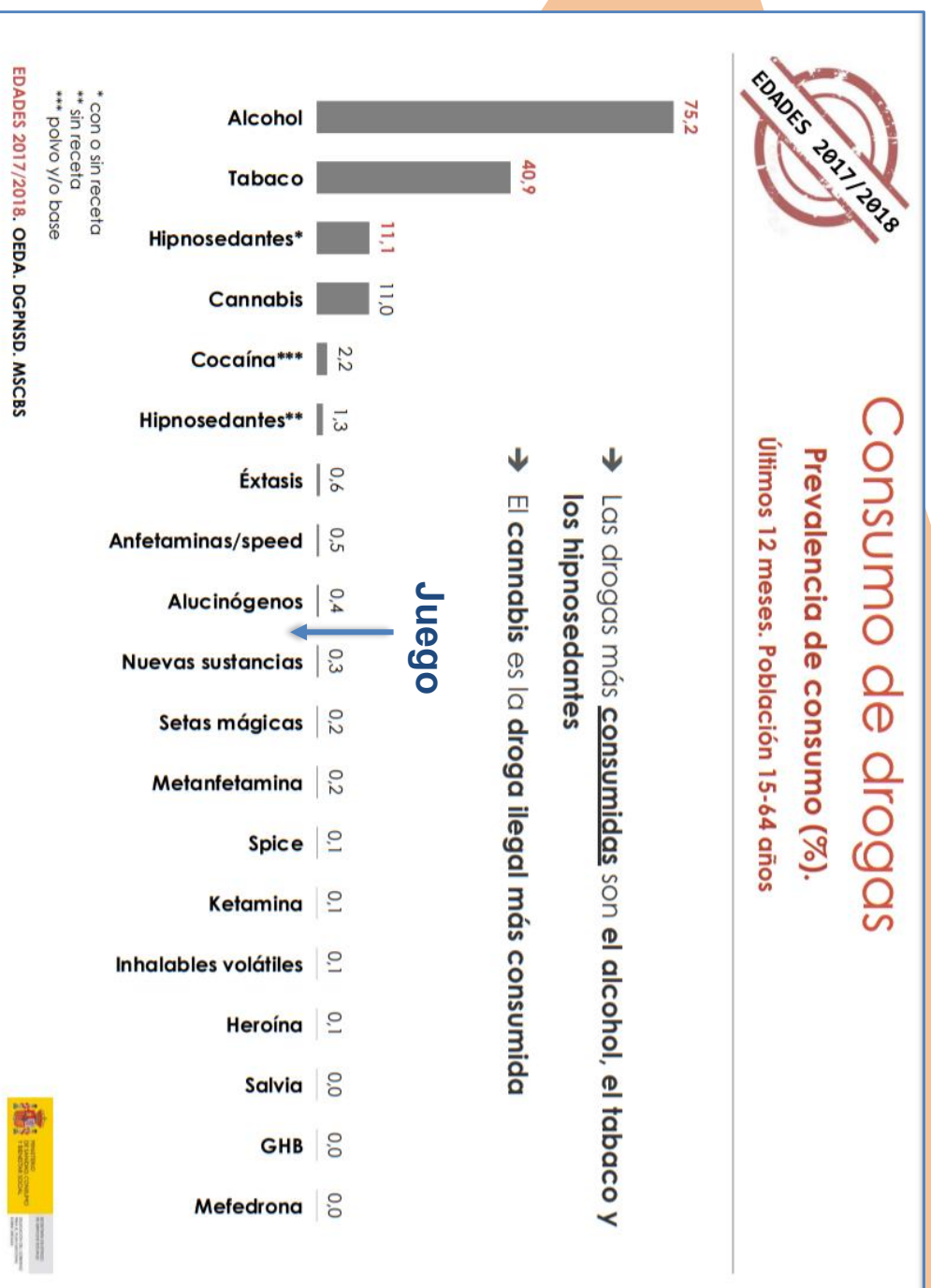
La escasa regulación en torno a las cajas de botín, dinámicas de micropagos integradas en grandes títulos como 'FIFA' o 'Clash of Clans', impulsa la adicción incluso entre los más pequeños

\*Fuentes: Webs de La Sexta [www.lasexta.com](http://www.lasexta.com) y [www.eldiario.es](http://www.eldiario.es).

# ¿Funcionan los controles?



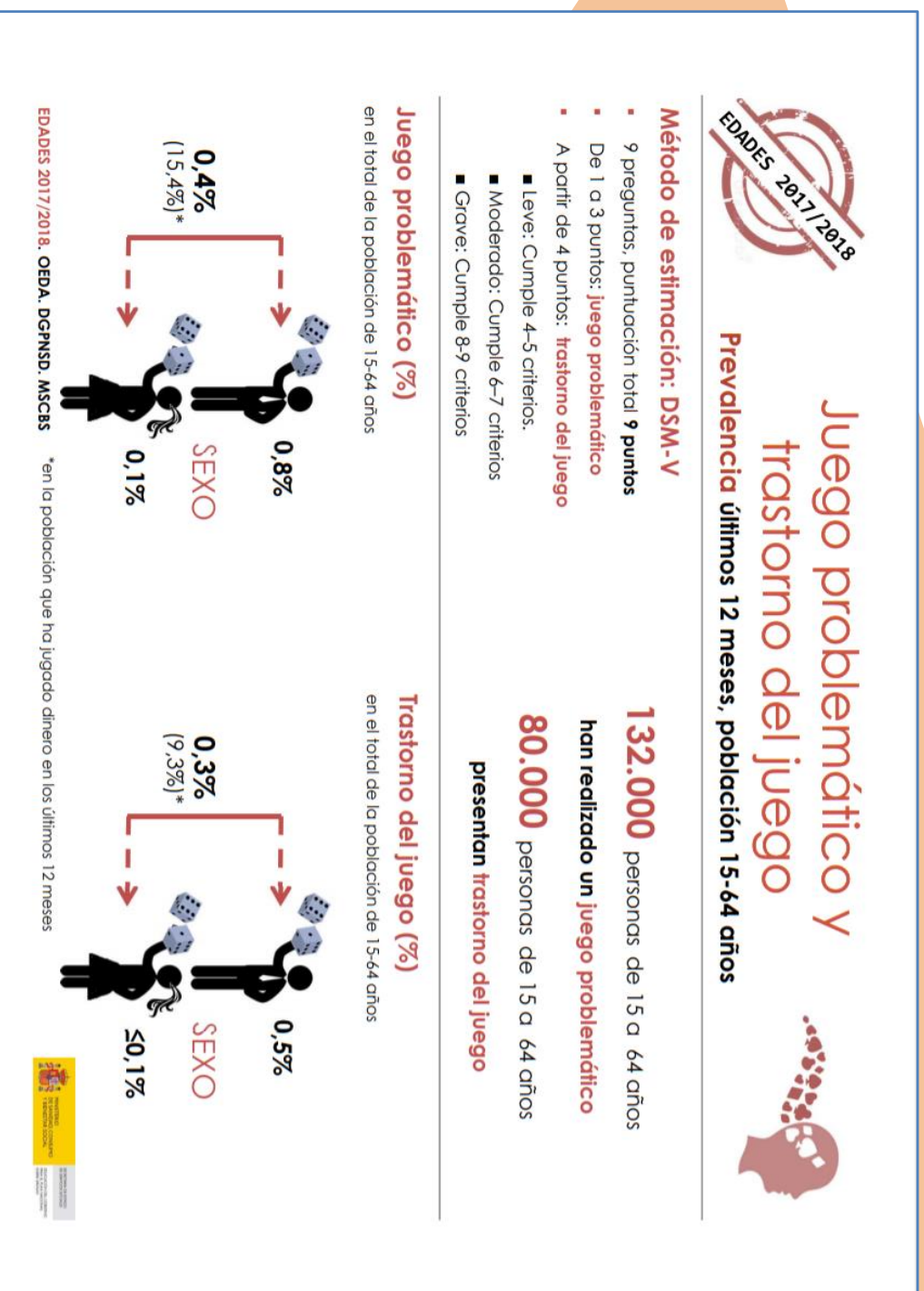
# Prevalencia de juego



La prevalencia de las principales sustancias se ha incrementado desde el anterior estudio: alcohol, tabaco, hipnosedantes, opiáceos, cannabis, cocaína...

La prevalencia de trastorno de juego, se mantiene en exactamente el mismo nivel que en 2015: el 0,3%.







# Prevalencia de juego



El juego problemático es una derrota de la industria de juego. De TODA la industria de juego independientemente de su titularidad (pública o privada), de su canal de distribución (online o presencial), y de su consideración legal (como juego regulado o juego “social”).

Pero para ponder medidas efectivas, que no efectistas, hay que hacer un buen diagnóstico.

# Cuadro resumen: Juego en España

TIPOS DE JUEGO	Videojuegos	Apps	Juego “público” (SELAE/ONCE)	Juego privado presencial	Juego privado online	Juego privado ilegal
Ingresos	800 mil. €	450 mil. €	5000 mil. €	4500 mil. €	700 mil. €	20 mil. €
	X	X	X	✓	✓	?
	X	X	X	✓	✓	X
	✓	✓	✓	X	*	*
	X	X	X	X	✓	X
	?	?	0,3%			
	Juegos/Gaming (no regulado)		Juego/Gambling (Regulado)			

\*Fuentes: Anuario de la asociación española de videojuegos y datos trimestrales de la Dirección General de Ordenación de Juego (<http://www.aevi.org.es> y <https://www.ordenacionjuego.es/>)



# ¿Siguientes pasos?

08/11/2018

## Publicada Resolución de modificación de los procesos de verificación de identidad

Mediante Resolución de la Dirección General de Ordenación del Juego se modifican determinadas resoluciones sobre las actividades de juego, lo que permitirá reforzar la protección de los jugadores, el control sobre su identidad minimizando los riesgos de suplantación de identidad e incidir en la lucha contra el fraude y blanqueo de capitales.

Temas relacionados: [DGOJ](#), [Normativa](#)

14/11/2018

## Declaración de los reguladores del juego sobre la frontera entre los juegos de azar y otros juegos

*14/11/2018 Novedad: debido a la incorporación de nuevos reguladores a la declaración, se procede a actualizar la información relativa a esta iniciativa.*

Los reguladores del juego de 18 Estados y territorios europeos y americanos (Letonia, República Checa, Isla de Man, Francia, España, Malta, Jersey, Gibraltar, Irlanda, Portugal, Noruega, Países Bajos, Reino Unido, Polonia, Austria, Washington, Dinamarca y Finlandia) han firmado una declaración en la que expresan de manera compartida su preocupación sobre los riesgos asociados a las cada vez más difusas fronteras entre el juego de azar y otras formas de entretenimiento digital, como los videojuegos.

Temas relacionados: [DGOJ](#), [Institucional](#), [Internacional](#)

14/11/2018

## Ampliación de las funcionalidades en el Servicio de Verificación del Jugador

En el marco de la mejora de los procesos de monitorización permanente y como medida de prevención de la suplantación de identidad en las plataformas de juego, la Dirección General de Ordenación del Juego ha puesto en marcha, en colaboración con el Ministerio de Política Territorial y Función Pública y el Ministerio de Justicia, una iniciativa para cotejar la base de datos de jugadores registrados en los operadores de juego habilitados con la sección de personas difuntas del Registro Civil.

Temas relacionados: [Sistema verificación de jugadores](#)

26/11/2018

## Orden comunicada por la que se crea el Consejo Asesor de Juego Responsable

Mediante Orden comunicada de la Ministra de Hacienda del 25 de octubre de 2018, se crea el Consejo Asesor de Juego Responsable (CAJR)



Dirección General  
de Ordenación del Juego

Temas relacionados: [DGOJ](#), [Juego responsable](#)

# Conclusiones

- **La protección de colectivos de riesgo y menores, es una preocupación común de operadores, reguladores, políticos, y asociaciones.**
- **Hay que entender la realidad del juego para hacer un diagnóstico correcto y tomar medidas de control efectivas.** Una realidad compleja desde las perspectivas empresarial, y competencial.
- **El juego es uno de los sectores más exhaustivamente regulados en España. España es una referencia mundial en regulación de juego.**
- **El juego online no es anónimo.** Es transparente a la administración que tiene acceso en tiempo real a todas las transacciones que se llevan a cabo en los operadores de juego online con licencia en España.
- **Los menores no pueden acceder a juego online regulado. Pero sí a “juegos sociales” online,** que no tienen la consideración de “juego” al no pagar premios. Y que pueden ser el caldo de cultivo idóneo para desarrollar un problema de adicción.
- **La ludopatía es un problema real, fehacientemente trazado por la administración con datos oficiales. España tiene la tasa de prevalencia de juego patológico más baja de la Unión Europea (0,3%).**
- **Mezclar juego regulado con juegos no regulados en el debate público, es parte del problema, no contribuye a una solución.**



# Gracias

**Mikel López de Torre Querejazu**

**Presidente de Jdigital**

**(Asociación Española de Juego Digital)**

**[www.jdigital.es](http://www.jdigital.es)**

**[mikel@jdigital.es](mailto:mikel@jdigital.es)**

**jdigital**