



CONSEJO ASESOR DE JUEGO RESPONSABLE. 2018-2021

Introducción

El Consejo Asesor de Juego Responsable, en adelante CAJR, fue creado el 19 de febrero de 2013 con el objetivo básico de asesorar a la Dirección General de Ordenación del Juego, en adelante DGOJ, en la definición y diseño de las políticas públicas a desarrollar en este ámbito.

Su objetivo ha sido el análisis y discusión de los distintos temas que se relacionan con el concepto de juego responsable en materia de juegos de azar, con aplicación directa a los juegos de ámbito estatal comercializados a través de cualquier canal, desde una perspectiva de instancia consultiva y asesora independiente. En su seno se ha definido la Estrategia de Juego Responsable en España (en adelante EJR), aprobada en julio de 2013.

La actual composición del CAJR se instrumenta a través de representantes de distintos ámbitos relacionados con la actividad de juego de azar:

- i) Operadores de la industria del juego, tanto el privado como el sujeto a reserva de actividad, nacionales e internacionales.
- ii) Participantes de la sociedad civil a través de las asociaciones de jugadores con problemas de adicción, centros de tratamiento o especializados en el sector del juego desde una perspectiva social y económica y expertos en cualquiera de las materias relacionadas con el sector del juego (sociología, psicología, psiquiatría, ...).
- iii) Distintas unidades de la Administración General del Estado o reguladores de juego autonómicos.



Renovación del Consejo Asesor de Juego Responsable

Durante el pasado año 2017 y como consecuencia del tiempo transcurrido tras la constitución primigenia del Consejo, la DGOJ procedió a iniciar el proceso de renovación de sus miembros. A tal efecto se hizo público el procedimiento de elección de los nuevos miembros, trámite diseñado al objeto de asegurar que el CAJR pueda llevar a cabo los objetivos que se planteen y, en especial, los relacionados con la asistencia, orientación y asesoramiento a la DGOJ en la formulación, seguimiento y ejecución de sus políticas públicas en lo que respecta a juego responsable.

eLUDO 2018-2021

Dentro de la EJR de 2013, el concepto juego responsable se fundamenta 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 con el único objetivo del entretenimiento, la distracción y en el cual el valor de las apuestas no supera nunca lo que el individuo se puede permitir”**.

La mencionada Estrategia dio lugar a la creación de la página web www.jugarbien.es y a la elaboración del *“Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España”*, acciones que han sido complementadas con diversas iniciativas orientadas a completar el escenario de trabajo inicial: difusión de contenidos multimedia, el *“Estudio y análisis de los factores de riesgo del trastorno de juego en población clínica española”* o el I Foro de Juego Responsable.



Transcurridos casi cinco años desde la formulación de la anterior Estrategia, la DGOJ considera oportuna su renovación a través del programa **eLUDO**. Con un horizonte temporal para el periodo 2018-2021, su puesta en marcha coincide con la renovación de los miembros del CAJR, a los efectos de coordinar ambas iniciativas dado los múltiples puntos de interés en común y sinergias entre ambos que deben ser aprovechados.

El programa eLUDO 2018-2021 parte de la aspiración de construir **los juegos de azar como una actividad socialmente sostenible**, promoviendo la colaboración de todos los colectivos implicados acorde a la filosofía de **prevención e información**.

En eLUDO 2018-2021 se contemplan a través de una estructura formada por prioridades, estrategias y proyectos, aquellas iniciativas que desde una perspectiva pública pueden diseñarse y articularse para favorecer el conocimiento y control de los riesgos vinculados al juego de azar.

Para ello se parte inicialmente de tres prioridades principales (**Análisis y Diagnóstico, Protección del participante e Iniciativas de divulgación**) relacionados directamente entre sí y soportadas por una línea de carácter estructural relacionada con la **implicación de distintos agentes sociales e institucionales y la construcción de alianzas con los mismos**.



Figura 1: Prioridades de eLUDO

Estructura del Consejo Asesor de Juego Responsable

El carácter consultivo y de asesoramiento deben seguir siendo las señas de identidad del CAJR. A tal fin, el Pleno del Consejo Asesor de Juego Responsable será el ámbito donde la DGOJ informe de las iniciativas de relevancia que realice en el desarrollo de sus competencias.

Sin embargo, la utilidad y la capacidad de impacto de dicho Consejo a partir de las aportaciones y conocimientos de sus miembros aumentará si se le dota de una estructura que propicie la interlocución y participación activa y constante en el tiempo. Por ello, se propone conformar una estructura basada en la constitución de secciones integradas por aquellos miembros del CAJR con formación y experiencias comunes. Se pretende así que las secciones se ocupen de las iniciativas más relacionadas con su área de experiencia, sin



perjuicio de que algunos de los mismos sean abordados en distintas secciones en el momento que resulte procedente para la consecución de los objetivos planteados. Una vez finalizados los trabajos y, en su caso, conclusiones, serán elevados al Pleno del Consejo Asesor de Juego Responsable.

De esa forma, la estructura propuesta del Consejo Asesor de Juego Responsable es la siguiente:



Figura 2: Estructura del Consejo Asesor de Juego Responsable

Próximos pasos

Una vez se haya procedido al nombramiento de los miembros del CAJR, se procederá a convocar la primera reunión del Pleno, donde se detallará la propuesta de secciones y su composición. Así mismo, se presentarán las líneas prioritarias de la iniciativa eLUDO 2018-



2021 y las diversas estrategias y posibles proyectos que la DGOJ ha considerado relevantes para la toma en consideración por las distintas secciones. Sin perjuicio de lo anterior, se podrán plantear los proyectos concretos para cada línea prioritaria o estrategia, así como el establecimiento de las prioridades, el calendario de actuación y los mecanismos de control y evaluación que se consideren necesarios.

En el Anexo I, y a partir de las líneas de trabajo y medidas contenidas en el programa eLUDO 2018-2021, se detalla su vinculación con cada una de las secciones propuestas.

ANEXO I. Prioridades, Estrategias y Objetivos: asignación por secciones

	Sección Científica	Sección Asistencial	Sección operadores y consumidores	Sección institucional
Análisis y Diagnóstico	Determinación del nivel de afectación en población general o colectivos concretos	✓	✓	
	Determinación de la vinculación entre el comportamiento del participante y las características del entorno de juego o las características de los mismos	✓		✓
	Identificación de patrones comportamentales de los participantes	✓		
	Análisis y utilidad de las herramientas utilizadas para el conocimiento del nivel de afectación de la problemática	✓		
	Las conductas de juego problemático y su relación con la forma consumo u otras adicciones	✓	✓	
	Determinación de los efectos de la asimilación social del juego			



	Sección Científica	Sección Asistencial	Sección operadores y consumidores	Sección institucional
Protección del participante	Evaluación y propuesta de mejora de las medidas de protección existentes	✓	✓	✓
	Impulso del desarrollo de políticas de protección del participante dentro de la estrategia de Responsabilidad Social Corporativa (RSC) de los operadores		✓	✓
	Evitación de conductas de riesgo	✓	✓	✓
	Aumento la efectividad de los mecanismos de información y prevención	✓	✓	✓

	Sección Científica	Sección Asistencial	Sección operadores y consumidores	Sección institucional
Iniciativas de divulgación	Difundir las herramientas disponibles para facilitar la identificación de los portales de juego con licencia, así como otras herramientas de control parental que proporcionen entornos de navegación segura		✓	
	Robustecer el conocimiento del Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego (RGIAJ) por parte de los participantes como instrumento para afrontar situaciones de riesgo		✓	✓
	Fortalecer el conocimiento por parte de la sociedad de la realidad del juego de azar y de sus riesgos asociados	✓	✓	