

**Comisión Mixta para el Estudio de los Problemas de las Adicciones****161/003291 (CD)****663/000165 (S)**

La Mesa del Congreso de los Diputados, en su reunión del día de hoy, ha adoptado el acuerdo que se indica respecto al asunto de referencia.

(161) Proposición no de Ley en Comisión.

Autor: Grupo Parlamentario Confederal de Unidas Podemos-En Comú Podem-Galicia en Común.

Proposición no de Ley relativa a la regulación de las actividades de publicidad, patrocinio y promoción del juego en los deportes electrónicos.

Acuerdo:

Considerando que se solicita el debate de la iniciativa en Comisión, admitirla a trámite como Proposición no de Ley, conforme al artículo 194 del Reglamento, y disponer su conocimiento por la Comisión Mixta para el Estudio de los Problemas de las Adicciones. Asimismo, dar traslado del acuerdo al Gobierno, al Senado y publicar en el Boletín Oficial de las Cortes Generales.

En ejecución de dicho acuerdo, se ordena la publicación.

Palacio del Congreso de los Diputados, 11 de octubre de 2021.—P.D. El Letrado Mayor de las Cortes Generales, **Carlos Gutiérrez Vicén**.

A la Mesa del Congreso de los Diputados

El Grupo Parlamentario Confederal de Unidas Podemos-En Comú Podem-Galicia en Común, de conformidad con los artículos 193 y siguientes del Reglamento de la Cámara, presenta la siguiente Proposición no de ley relativa a la regulación de las actividades de publicidad, patrocinio y promoción del juego en los deportes electrónicos, para su debate en la Comisión Mixta para el Estudio de los Problemas de las Adicciones.

Exposición de motivos

Los deportes electrónicos, también llamados *esports*, son competiciones de videojuegos que tienen una enorme y creciente repercusión social y económica en numerosos países, también en España.

De acuerdo con la Federación Internacional de Esports (IESF): «Si bien los deportes electrónicos no son una actividad física obvia como muchos deportes tradicionales, encajan en todos los criterios deportivos establecidos por los estándares internacionales. Cualquiera puede participar en los deportes electrónicos, pero aquellos verdaderamente dotados con un talento increíble y un compromiso con el trabajo duro son los que sobresalen. En todo el mundo, los gobiernos y las autoridades deportivas a nivel nacional y mundial son reconocidos como Esports como una verdadera actividad deportiva competitiva».

Por su naturaleza, su impacto y su percepción social, cabe asimilar los deportes electrónicos a otras modalidades deportivas. En este sentido, se ha afirmado que podemos identificar «tres características básicas comunes a todos los esports y sin las que el videojuego no podría alcanzar el estatus de deporte electrónico: el principio de igualdad competitiva, la existencia de una estructura deportiva y el desarrollo de una estructura mediática asociada a la escena deportiva» [Antón Roncero, M., Los deportes electrónicos (esports): el espectáculo de las competiciones de videojuegos, Universidad Complutense de Madrid, 2018, pág. 343].

El público interesado en los deportes electrónicos es mayoritariamente joven, precisamente el sector de la población más vulnerable a la incitación al juego y las apuestas deportivas.

Ante la amenaza para la salud y el bienestar que la proliferación de publicidad y patrocinios deportivos del sector del juego supone especialmente para la juventud, el Gobierno de España ha aprobado el Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego, que

desarrolla el principio de protección de menores de edad evitando que las comunicaciones comerciales de los operadores de juego puedan ir dirigidas directa o indirectamente a este colectivo.

Asimismo, esta norma proscribire en su art. 12 las «actividades de patrocinio que consistan en la utilización del nombre, marca o denominación comercial de un operador para identificar a una instalación deportiva o a cualquier centro de entretenimiento», las «actividades de patrocinio que impliquen sustituir o añadir al nombre de un equipo o competición deportiva o de cualquier otra entidad ajena al sector de los juegos de azar y las apuestas el nombre o la denominación comercial de un operador» y «el patrocinio en camisetas o equipaciones deportivas», restringiendo, además, «las comunicaciones comerciales de los operadores de juego en servicios de comunicación audiovisual durante las retransmisiones en directo de acontecimientos deportivos, hípicas u otros de naturaleza competitiva» (art. 19.1), entre otras medidas.

Algunas interpretaciones de la citada norma están permitiendo a las empresas del sector del juego eludir las prohibiciones y restricciones de la publicidad de las apuestas deportivas en los esports, lo que incrementa los riesgos de adicción en sectores vulnerables de la población.

Por todo ello el Grupo Parlamentario Confederal de Unidas Podemos-En Comú Podem-Galicia en Común presenta la siguiente

#### Proposición no de Ley

«La Comisión Mixta para el Estudio de los Problemas de las Adicciones insta al Gobierno de España a llevar a cabo las medidas necesarias para garantizar que los llamados deportes electrónicos (*esports*) se incluyan en el ámbito de aplicación del Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego, extendiendo todas las prohibiciones y restricciones que rigen en las actividades deportivas a los deportes electrónicos.»

Palacio del Congreso de los Diputados, 7 de octubre de 2021.—**Lucía Muñoz Dalda**, Diputada.—**Txema Guijarro García**, Portavoz del Grupo Parlamentario Confederal de Unidas Podemos-En Comú Podem-Galicia en Común.