



RESPUESTA DEL GOBIERNO

(184) PREGUNTA ESCRITA CONGRESO

184/97082

15/11/2022

243680

AUTOR/A: FERNÁNDEZ RÍOS, Tomás (GVOX); JARA MORENO, Mercedes (GVOX); RODRÍGUEZ ALMEIDA, Andrés Alberto (GVOX); SALVÁ VERD, Antonio (GVOX); STEEGMANN OLMEDILLAS, Juan Luis (GVOX)

RESPUESTA:

En relación con la pregunta de referencia, cabe informar a Sus Señorías que la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ), del Ministerio de Consumo, es el órgano al que corresponde el ejercicio de las funciones de regulación, autorización, supervisión, coordinación, control y, en su caso, sanción, de las actividades de juego de ámbito estatal, lo que incluye el juego online.

La competencia de control de las actividades de juego de los operadores habilitados por la DGOJ se realiza, entre otras, a través de la supervisión permanente de las operaciones de juego que realizan los participantes. Por esta razón, los operadores están obligados a implantar en su sistema técnico de juego, y a poner a disposición de la DGOJ, un sistema de control interno (SCI) que capture y registre la totalidad de los movimientos de juego y las transacciones económicas que se realicen entre los participantes y la unidad central de juegos del propio operador. Este sistema permite que las labores inspectoras de supervisión y control puedan realizarse de forma electrónica, siendo un sistema pionero en habilitar esta vía como medio de relación con el regulado y de refuerzo y cumplimiento de la política pública al disponer y almacenar de forma estructurada toda esta información en los sistemas de la DGOJ.

Cabe informar que la DGOJ se plantea, en el próximo año, ofrecer a los jugadores una mejora sustancial en los servicios que les provisionan, poniendo foco en un conjunto de nuevos sistemas interrelacionados que le ayuden a incrementar su nivel de autoconocimiento y de autoprotección ante los riesgos del juego.



Estos servicios se conforman en torno a tres sistemas desacoplados pero que interactúan entre sí:

- Servicios de información al jugador (Portal del Jugador). Se trata de proporcionar al jugador acceso a determinada información sobre su actividad de juego, con el objetivo de generar en dichos jugadores una adecuada comprensión del entorno en el que participan y de sus propios hábitos de juego, fomentar el autoconocimiento de su conducta de juego y la toma de decisiones informada.
- Sistema de Límites conjuntos de depósitos (SLCD), como herramienta de autocontrol. Se plantea la puesta en marcha de un servicio que permita al jugador definir el límite máximo de depósitos que puede realizar en cualquiera de las plataformas de juego autorizadas en un determinado periodo de tiempo (diario o semanal). De esta forma, la gestión y la consulta de los citados límites de depósito a nivel global los podrá realizar el jugador a través del portal del sistema anterior (Portal del jugador), mientras que serán los operadores los que validen o no a través del presente sistema la actividad de jugador en base a la superación o no de dicho límite. Por sus características y volumetría, la DGOJ se plantea que este servicio se preste en la nube.
- Sistema de control y monitorización del SLCD y el Portal del Jugador. A través del sistema de monitorización y control de la DGOJ es necesario garantizar que los límites depósitos autoconfigurados por el jugador son respetados por los operadores para lo que es necesario desarrollar un sistema, articulado sobre la plataforma de Big Data (VERTICA)¹, que se alimente por un lado de los datos del SCI (NAIPE)² y por otro del sistema de límites conjuntos de depósito (SLCD). Adicionalmente, se deberá implementar cierta lógica de negocio interna para ser consumida por parte del Portal del Jugador.

A continuación, se describen de forma somera las especificaciones técnicas de cada uno de los sistemas.

1. Servicios de información al jugador (Portal del Jugador).

El objeto del contrato serán los servicios informáticos necesarios para el desarrollo de un portal web dirigido a los jugadores registrados en operadores de juego con licencia en el ámbito de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

A través del portal web, los jugadores registrados podrán consultar información en distintos formatos relativa a su actividad de juego con el objetivo de generar en

¹ Base de datos columnar en la que se almacenan de forma estructurada los datos de las transacciones de juego, los datos de consultas de los operadores al sistema de verificación de identidad y al Registro General de Interdicción de Acceso al Juego y los datos de los registros de juego.

² Herramienta desarrollada por la DGOJ que se encarga de descargar y almacenar los ficheros del sistema de control de los operadores de juego con título habilitante; para ello ha de descomprimir, validar, evaluar la calidad de los datos y cargarlos en base de datos.





dichos jugadores una adecuada comprensión del entorno en el que participan y de sus propios hábitos de juego, incrementar el autoconocimiento de su conducta y de autoprotección ante los riesgos del juego en base a la toma de decisiones informadas.

Además, el portal permitirá a los jugadores configurar sus límites de depósito conjuntos a nivel global (aplicable a todos los operadores de juego). El objetivo es permitir al jugador definir un límite máximo de depósitos que puede realizar en un determinado periodo (diario y semanal) y que dicho límite sea aplicable en todas las plataformas de juego con licencia. El portal objeto de este contrato servirá de front-end al jugador para configurar estos límites, si bien la gestión será realizada por uno de ellos u otros sistemas antes introducidos (“Sistema de límites conjuntos”).

Los datos que se van a ofrecer al jugador ya están disponibles en los sistemas de inspección y supervisión de la DGOJ procedentes de los distintos sistemas de monitorización y control de los operadores con licencia (SCI), los datos de consultas de los operadores al sistema de verificación de identidad y al Registro General de Interdicción de Acceso al Juego y los datos de los registros de juego.

Por tanto, el portal web presentará al jugador información sobre su actividad de juego en todas las plataformas de juego con licencia, le permitirá acceder al histórico y estado actual de sus límites conjuntos establecidos, y le permitirá modificarlos si se cumplen ciertos prerequisites.

La solución debe aportar al menos:

- Un portal web a disposición de los jugadores que se desplegará en el entorno de la DGOJ expuesto a Internet, con las medidas de autenticación, seguridad, usabilidad y accesibilidad propias de las aplicaciones de administración electrónica, de acuerdo a la normativa vigente y a las buenas prácticas implantadas en la DGOJ. Se valorarán las soluciones que permitan una futura y fácil adaptación o migración a entornos en movilidad.
- Una aplicación web de back office, dirigida al personal de la DGOJ, que permita la gestión y administración del portal, integrado en el SingleSign ON y en el mecanismo de gestión de permisos de acceso que facilitan los módulos de seguridad del framework de desarrollo de la DGOJ.
- Integración, mediante los correspondientes clientes de servicios web, tanto Soap como Rest, y librerías propias, en las diferentes soluciones aportadas por la DGOJ para:
 - ✓ Interactuar con las bases de actividad de jugadores, recogidas en Oracle (NAIPE), Vértica o cualquier otro repositorio utilizado en la DGOJ, mediante servicios Rest, fuera del objeto de este contrato, que desacoplen la función de obtención de informes y alertas, del tipo de repositorio donde resida la información.



- ✓ Interactuar con los sistemas de autenticación, control de acceso y repositorio de interesados utilizados por aplicaciones sectoriales de la DGOJ.
- ✓ Integración con el catálogo documental de la DGOJ.
- ✓ Integración con los sistemas de autenticación propios de la administración electrónica al uso (certificados electrónicos, sistema Cl@ve). Se valorarán las propuestas de otros sistemas de autenticación válidos, en especial para uso del portal desde plataformas móviles.

2. Suministro de la licencia de uso en la nube y la implantación del sistema de límites conjuntos de depósito.

El SLCD es un servicio dirigido a los jugadores registrados en operadores de juego con licencia en el ámbito de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego. Este sistema, concebido como herramienta de autocontrol, permitirá a cada jugador definir el límite máximo de depósitos que puede realizar en cualquiera de las plataformas de juego autorizadas en un determinado periodo de tiempo -diario o semanal-.

De esta forma, serán los operadores los que validen o no a través del presente sistema la actividad de jugador en base a la superación o no de dicho límite. Por sus requerimientos de escalabilidad, redundancia a fallos y volumetría, la DGOJ se plantea que este servicio se preste de forma administrada por el adjudicatario en la nube.

Debido a la complejidad y los distintos enfoques tecnológicos en cuanto a la implantación y configuración del sistema en la nube, se requieren servicios de instalación, configuración, parametrización y gestión, para la solución de control y gestión de límites conjuntos propuesta.

El objeto del contrato será el suministro, instalación y configuración inicial de licencias de uso administrado de infraestructura y almacenamiento en la nube (pública o privada) para cubrir las necesidades de la DGOJ en cuanto al Sistema de Límites Conjuntos de Depósito, durante un periodo de 24 meses. El servicio deberá proporcionar soporte y mantenimiento durante la vigencia del contrato, así como los trabajos avanzados de desarrollo, implantación y set-up del SLCD en los distintos entornos. Por tanto, los servicios que se contratarán son:

- Licencia de uso administrado y soporte de infraestructura en la nube para dar soporte al SLCD durante 2 años, con una determinada volumetría máxima de solicitudes al año, y una volumetría determinada de descarga de la base de datos de forma periódica.
- Trabajos avanzados de desarrollo e implantación de la solución tecnológica para dar respuesta a las necesidades funcionales planteadas y que cubran la



iteración y autenticación con los operadores, la relación con el portal del jugador, y la descarga automatizada de la información estructurada almacenada en la nube (la base de datos de límites, consultas realizadas por operadores, depósitos, logs, etc.).

3. Servicio para el desarrollo de nuevas funcionalidades de monitorización y gestión de alertas para reforzar el control de la integridad en el mercado de las apuestas y el juego online y para la puesta en marcha del sistema de límites conjuntos de depósito.

Tal y como se ha descrito anteriormente, los operadores de juego reportan a la DGOJ información sobre la actividad que realizan y ello permite realizar un control permanente de las personas que participan, de las transacciones que se realizan y los premios otorgados y así garantizar el correcto funcionamiento de los juegos.

Los nuevos desarrollos implican adaptar el modelo de monitorización a las nuevas necesidades: por una parte, en el contexto de las mejoras descritas anteriormente en el control de la integridad en el mercado de las apuestas y el juego online; y, por otra parte, derivados de la puesta en marcha del elenco de sistemas que conforman el nuevo paradigma de control de límites de depósito de forma centralizada.

El objetivo es realizar los desarrollos requeridos para llevar a cabo las tareas de supervisión de la actividad de juego como consecuencia de la puesta en marcha del sistema de límites conjuntos de depósito (SLCD) y el portal del jugador, así como permitir la monitorización y control de alertas para reforzar el control de la integridad en el mercado de las apuestas y el juego online.

Los trabajos por realizar se agrupan en bloques:

- ✓ Desarrollo de los procedimientos de control y monitorización relativos al SLCD.
- ✓ Elaboración de aquellos procesos y lógica de negocio interna que deba ser consumida por el portal del jugador para la modificación de límites, consulta de histórico de límites y depósitos, etc.
- ✓ Elaboración de informes en materia de integridad en el mercado de las apuestas y el juego online y de uso del SLCD y el portal del jugador.
- ✓ Elaboración de informes de trazabilidad, uso por parte del usuario y solicitudes de los operadores en cuanto a un usuario de cara a análisis forenses o de seguridad.

Finalmente se informa que los requisitos funcionales del proyecto han sido definidos por la Dirección General de Ordenación del Juego y las especificaciones



técnicas por la División de Tecnologías y Sistemas de la Información del Ministerio de Consumo.

Madrid, 16 de diciembre de 2022