

## El sector del juego adopta las soluciones digitales con biometría del entorno financiero

07/05/2019

**diarioabierto.es.** Se identificará al 6,4% de los menores entre 10 y 18 años que apuestan 'online'.

Desde el pasado 30 de marzo, tras la Resolución, de 31 de octubre del 2018, de la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ), las empresas del mundo del juego están obligadas a reforzar la identificación documental de los nuevos jugadores, es decir, a comprobar de forma fehaciente que la persona que accede al establecimiento o se registra en la plataforma es quien dice ser, y que los datos utilizados para dicho registro son exactos y ciertos. Esta obligación se extenderá a los usuarios registrados con anterioridad, a partir del próximo 31 de diciembre. En el caso del juego *online*, la legislación exige a los operadores suministrar información sobre la IP desde la que se conecta un usuario, qué tipo de dispositivo usa y su ID.

Con estas medidas, la DGOJ refuerza la lucha contra prácticas fraudulentas y, específicamente, la lucha contra la suplantación de la identidad, tanto en los establecimientos físicos como en las plataformas de juego *online*, impidiendo así el acceso a las plataformas *online* de juego a menores o a personas con prohibiciones. Cabe destacar que en España hay más de 840.000 jugadores *online* activos al mes, y los últimos datos oficiales apuntan que el 6,4% de menores entre 10 y 18 años apuestan dinero a través de Internet. Como apuntan los responsables de la multinacional tecnológica española **Grupo CMC**, si bien en los entornos físicos el problema es residual, en los entornos *online* el riesgo es especialmente elevado. Actualmente, el 55% del juego *online* corresponde a apuestas deportivas, un 15% al póquer *online* y el 30% restante a juegos de casino.

Para cumplir con la ley, y según informan desde Grupo CMC, "las empresas del juego están especialmente interesadas en la adopción de procedimientos completamente digitales de verificación documental de la identidad o *digital onboarding*, al ser la fórmula más efectiva, tanto desde un punto de vista funcional como de costes, frente a procedimientos manuales. Estos operadores están probando las plataformas de identificación biométrica usadas en entornos como el bancario, seguros, energía o *utilities*".

Grupo CMC, pionera en España en la introducción de tecnología de identificación biométrica, ha adaptado para el sector del juego su plataforma de identificación biométrica O2.Digital de notificación, identificación, autenticación, firma y conservación de documentación electrónica, que permite la identificación remota del cliente durante su registro, así como la autenticación de sus documentos de identificación, eliminando el riesgo de fraude vinculado a la identidad. "O2.Digital es la única plataforma holística del mercado y probada, al ser usada ya por bancos, aseguradoras, empresas de *utilities* o la administración pública, lo que permite su puesta en marcha en un período de entre cuatro y seis semanas", asegura Grupo CMC en su comunicado.

De hecho, esta empresa desarrolla actualmente pruebas piloto de integración y adopción de la citada plataforma en los principales operadores del sector del juego en España, lo que les permitirá la

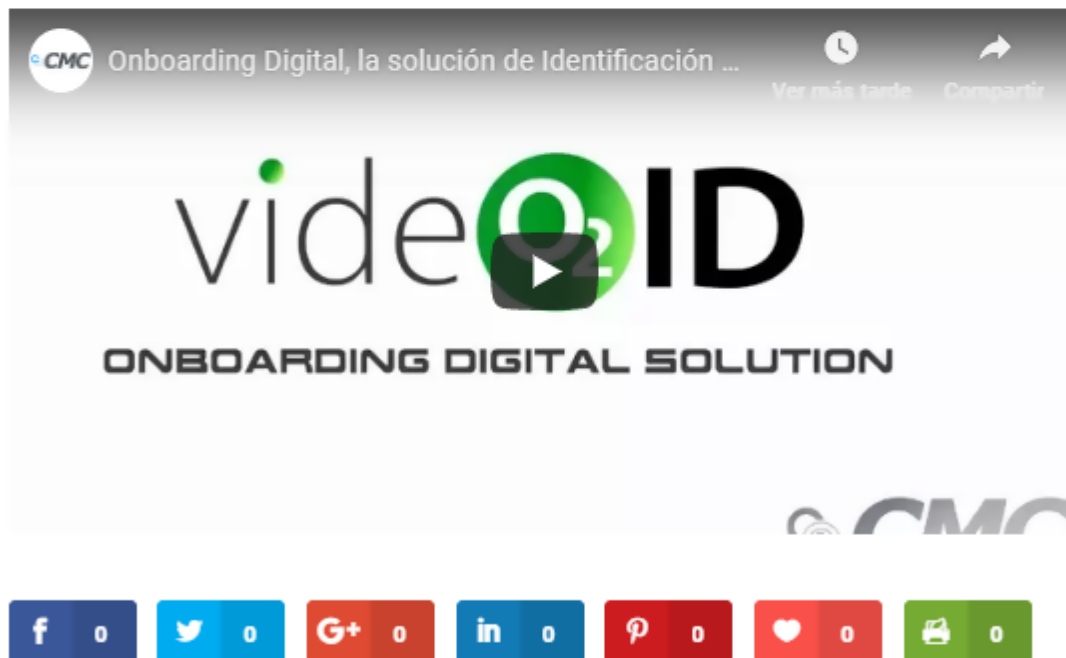
<http://tinyurl.com/y65lstea>

identificación unívoca de los jugadores *online*, al integrar la solución de videoconferencia Video02ID para validación del DNI y el NIE españoles, comprobación de los distintos elementos del documento, reconocimiento facial y comparativa de la imagen tomada en la videoconferencia con la fotografía del documento, así como OCR sobre las líneas MRZ o el holograma del propio documento. Video02ID valida documentos de distintos países, realiza prueba de vida y detecta cualquier manipulación o falsificación del documento; además de ofrecer la posibilidad de aplicar biometría vocal (reconocimiento por voz) o de huella dactilar.

En palabras de **Alejandro Barrera**, director de Soluciones Digitales de Grupo CMC, "los operadores de juego encuentran en O2.Digital la solución para responder de manera efectiva y ágil a la identificación de sus usuarios. La videoconferencia certificada, tanto asistida como desasistida, — añade Barrera— se ha convertido en un servicio diferencial en sectores como la banca y las *utilities*, y emerge como un aliado de primera orden para los actores que operan en el sector del juego que no están dispuestos a comprometer su viabilidad".

#### Más información

⇒ Seguir en Twitter a [@GrupoCMCOFicial](https://twitter.com/GrupoCMCOFicial)



CMC Onboarding Digital, la solución de Identificación ... Ver más tarde Compartir

vide02ID  
ONBOARDING DIGITAL SOLUTION

CMC

f 0 | t 0 | G+ 0 | in 0 | p 0 | ♥ 0 | 📄 0

<http://tinyurl.com/y65lstea>