

**PROGRAMA DE JUEGO  
SEGURO DE LA  
DIRECCIÓN GENERAL DE  
ORDENACIÓN DEL  
JUEGO**

2026 - 2030



## 1. INTRODUCCIÓN.

La Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, persigue salvaguardar una serie de intereses de carácter público, entre los que ocupa un lugar preeminente el de la ineludible tutela y protección social de los menores y de las personas participantes en los juegos.

En línea con esta finalidad, el 3 de julio de 2013, se aprobó la Estrategia de Juego Responsable en España por la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ, en adelante), la cual, enmarcada en el contexto de un mercado de juego aún incipiente, tenía por finalidad reducir los posibles efectos adversos de la adicción al juego, basándose para ello en la sensibilización de la sociedad, la prevención y protección de los grupos vulnerables, el tratamiento y ayuda a personas afectadas, y en el estudio e investigación de los problemas asociados al juego.

Posteriormente, se renovó la Estrategia de 3 de julio de 2013 a través del Programa de Juego Responsable para el periodo 2019-2022, el cual se estructuraba en 3 grandes prioridades, relacionadas todas ellas entre sí y sustentadas en una línea de carácter estructural basada en la implicación en su desarrollo de distintos agentes sociales e institucionales y la construcción de alianzas con los mismos.

La primera de las prioridades, denominada “Análisis y Diagnóstico”, tenía como finalidad consolidar el campo de conocimiento sobre el fenómeno del juego y su incidencia en la sociedad.

La segunda, “Protección del participante”, estaba marcada por el ánimo de anticiparse a la existencia de los riesgos, alertar sobre éstos cuando aparezcan, evitar la aparición de conductas problemáticas y articular una serie de proyectos que facilitasen la aplicación práctica de los principios de juego responsable.

Y la tercera prioridad, “Iniciativas de divulgación”, tenía por objetivo incidir en la idea de que la persona participante y la sociedad dispusieran de información suficiente sobre los riesgos que puede conllevar el juego, instando al conocimiento por parte del público de la realidad de los juegos de azar y de sus riesgos asociados, así como de ampliar el conocimiento del Registro General de Interdicción de Acceso al Juego (RGIAJ) por parte de los participantes, como instrumento para afrontar situaciones de riesgo.

En aras a desarrollar las medidas previstas en la Ley 13/2011, de 27 de mayo, y de la implementación de los objetivos previstos en la Estrategia de Juego Responsable en España del año 2013 y, posteriormente, en el Programa de Juego Responsable para el periodo 2019-2022, se han adoptado numerosos proyectos, entre los que, sin ánimo de exhaustividad, se pueden destacar:

La creación, por Orden Comunicada de la Ministra de Hacienda de 25 de octubre 2018, del Consejo Asesor de Juego Responsable (en adelante, CAJR), como grupo de trabajo que tiene por objetivo



el asesoramiento a la DGOJ en el desarrollo de su actividad ordinaria y en la elaboración de políticas públicas en el marco del juego responsable.

La elaboración y puesta a disposición del público general, desde el año 2014, y de forma anual, del informe de perfil del jugador online en España: <https://www.ordenacionjuego.es/datos-estudios/datos-juego/datos-anuales-jugador-online-ambito-estatal>, con el fin de ofrecer una visión integrada y global de los usuarios, de sus operaciones de juego, sus preferencias y hábitos de consumo.

La realización de diversos estudios de prevalencia con el objetivo general de obtener el porcentaje de población española que participa en los diferentes tipos de juegos de azar y conocer el comportamiento y características del juego, que responden a la siguiente denominación: “Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juego de azar en España”, realizado en 2015<sup>1</sup>, y el “Estudio de prevalencia de juego 2022-2023”.<sup>2</sup>

La elaboración del “Estudio y análisis de los factores de riesgo del trastorno de juego en población clínica española” de 2017,<sup>3</sup> con el fin de identificar los factores sociodemográficos y psicosociales asociados a conductas de juego en diferentes áreas geográficas de España, a través de la creación de un instrumento de evaluación de dichos factores en relación con el juego patológico. El cuestionario fue remitido a distintas entidades vinculadas a las adicciones y los juegos de azar y completado por ciudadanos anónimos que habían sufrido trastornos relacionados con el juego de azar.

Asimismo, la DGOJ, atendiendo al especial valor y utilidad de los datos relacionados con la práctica del juego y su prevalencia en nuestro país obtenidos a través de los estudios EDADES y ESTUDES, ha venido colaborando con el Plan Nacional sobre Drogas (PNSD) en el diseño de la encuesta y en el análisis y presentación de los resultados, para que los mismos sigan proporcionando una visión precisa de la percepción social del juego y de la relación de las personas usuarias con los juegos de azar.

También, desde el punto de vista normativo, las políticas de juego seguro han experimentado una profunda transformación con la aprobación del Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego y el Real Decreto 176/2023, de 14 de marzo, por el que se desarrollan entornos más seguros de juego. Ambos reales decretos, sin perjuicio de sus singularidades, suponen un nuevo marco de protección de las personas

<sup>1</sup> <https://www.ordenacionjuego.es/datos-estudios/estudios/estudio-prevalencia-juego>

<sup>2</sup> <https://app.powerbi.com/view?r=eyJrIjoiaMTZlNTQ1NmYtYWQzNS00YTQ0LWE5MTAtYjIzMTc1ZWY3Njc2liwidCI6ImY2NTQwYWFiLTlkOWItNDBiNS05ODYzLTQ4YTlIMWlyYjU4YyIsImMiOiJ9>

<sup>3</sup> <https://www.ordenacionjuego.es/datos-estudios/estudios/estudio-prevalencia-juego>



consumidoras de este tipo de servicios que pone a las personas participantes en el centro de las medidas tuitivas a adoptar.

El Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, estableció medidas de carácter preventivo, de sensibilización, de control e intervención sobre las graves consecuencias que puede comportar el consumo de los juegos de azar y las apuestas, reforzando la exigibilidad y el alcance material de las actividades publicitarias de los operadores de juego de ámbito estatal y las actuaciones en materia de juego seguro o responsable llevadas a cabo por estas entidades. En su título II, dedicado a las “Políticas activas de información y protección de las personas usuarias”, se contenían disposiciones relativas a las obligaciones de información, la previsión de un servicio de atención telefónico a través del cual se presta información y asistencia en materia de juego seguro, así como diversos mecanismos de sensibilización, intervención y control, destacando entre estos últimos la obligación de los operadores de establecer mecanismos y protocolos que permitan la detección de los comportamientos de riesgo de las personas usuarias registradas. Estas medidas fueron incorporadas en el Real Decreto 176/2023, de 14 de marzo, que viene a reforzar, en un marco omnicomprendivo y sistemático, las medidas hasta entonces adoptadas, desde una perspectiva en la que el concepto de juego responsable se desplaza decididamente de la figura del participante, concebido como sujeto racional que adopta las mejores decisiones en función de un interés propio iluminado por la información que pone a su disposición el operador de juego, a una concepción de juego seguro en la que se toman en consideración los elementos configuradores de la oferta y del consumo de juegos de azar. En efecto, mediante este real decreto, se establecen medidas como el especial tratamiento que han de tener ciertos colectivos (clientela privilegiada, nuevas personas participantes, jugadoras y jugadores intensivos, en riesgo y autoprohibidos), la previsión de una sesión de juego para las actividades ofrecidas bajo la licencia general de “Otros juegos” o de lotería instantánea o presorteada, la limitación de los medios de pago o la suspensión de cuentas por autoexclusión y autoprohibición. En definitiva, un elenco de medidas dirigidas a la prevención de conductas adictivas, a la protección de los derechos de grupos en riesgo y, en general, a la protección de las personas consumidoras con el fin de reducir el riesgo de la aparición de comportamientos de juego de riesgo, problemático o patológico en ciertas personas participantes o a minimizar los efectos negativos que estas actividades pueden causar.

También desde la perspectiva del conocimiento científico sobre los efectos y riesgos asociados a la práctica de juegos de azar se han dado pasos decisivos en estos últimos años. Así, con esta finalidad, desde el año 2022 los departamentos en los que ha estado integrada la DGOJ han publicado anualmente una convocatoria de subvenciones para el desarrollo de actividades de investigación relacionadas con la prevención de los trastornos del juego, con los efectos derivados de dichos trastornos o con los riesgos asociados a esta actividad. Fruto de esta iniciativa han sido financiados entre 2022 y 2024 un total de 51 proyectos de investigación relacionados con áreas tan diversas como la detección temprana de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad; las relaciones entre el sector de los videojuegos y el de las actividades de juego; o el impacto de género en los comportamientos de juego de riesgo o de mayor gravedad.



Igualmente, estos últimos años se ha producido un notable avance en la colaboración, desde el más escrupuloso respeto a las competencias de cada una de las administraciones, entre la Administración General del Estado y las Comunidades Autónomas. En este sentido, en el marco del principio de cooperación entre administraciones públicas, y partiendo del Acuerdo del Pleno del Consejo de Políticas de Juego de 2021, se han firmado, entre los años 2022 y 2024, convenios de interconexión automatizada entre el RGIAJ y los distintos registros autonómicos, ya sea por el modelo de reconocimiento mutuo o el de integración funcional, con el propósito de trasladar al RGIAJ las inscripciones de autoprohibición obrantes en los registros autonómicos y viceversa, extendiendo así las virtudes tuitivas de cada una de las normativas particulares de las autoridades reguladoras de juego implicadas.

Desde la perspectiva de la información y la divulgación, no pueden dejar de mencionarse iniciativas como, por un lado, la campaña #PERO, difundida durante el 2022, para sensibilizar y alertar sobre los riesgos de los juegos de azar y, por otro, la publicación de carteles y folletos promocionales tanto del RGIAJ como de la herramienta “Phishing Alert”, dirigida esta a la adopción de medidas contra la suplantación de identidad y la lucha contra el fraude en las actividades de juego de ámbito estatal.

Por último, en el año 2024 se puso en marcha por la DGOJ el Protocolo de Actuación para Contribuyentes Suplantados (PACS), en colaboración con la Agencia Estatal de la Administración Tributaria (AEAT) y las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado, con el fin de ayudar a aquellos contribuyentes cuya identidad ha sido utilizada sin su consentimiento para ocultar ganancias en el juego online y evadir el pago de impuestos, en la defensa de sus derechos.

## 2. HACIA UN JUEGO MÁS SEGURO.

Los avances producidos en el ámbito del juego seguro, tanto en términos de conocimiento como de las medidas adoptadas, y que someramente se han intentado reflejar en el anterior apartado, no pueden desconocer los profundos cambios que han tenido lugar desde la aprobación del Programa de Juego Responsable para 2019-2022.

Tal y como reflejaron las memorias de análisis de impacto normativo de los reales decretos arriba mencionados, y la propia que ha acompañado al proyecto de modificación del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, para la introducción de un sistema de límites de depósito conjuntos por operador, el mercado de juego presenta una notable concentración de ingresos en un segmento reducidísimo de personas jugadoras.

Esta concentración, lejos de ser una circunstancia coyuntural, ha venido mostrando una constancia persistente<sup>4</sup> y constituye una característica estructural del modelo de negocio del

---

<sup>4</sup> La evolución se puede ver en las dos últimas páginas del informe del Perfil anula del Jugador Online publicado por la DGOJ. <https://www.ordenacionjuego.es/datos-estudios/datos-juego/datos-anuales-jugador-online-ambito-estatal>



sector económico del juego a nivel global<sup>5</sup>.

Igualmente, son relevantes los cambios relativos a la presencia de un nuevo perfil del jugador online, por la edad de inicio en el juego, el sesgo de género y nuevos patrones de consumo, como se desprende de los datos obtenidos de la última encuesta de prevalencia de juego de 2022-2023 (el 6,29% de la población incluida en el rango de edad de 18 a 25 años ha participado en juegos de azar siendo el canal de acceso predominante el online). Cambios todos ellos derivados de las nuevas formas de comunicación comercial y el acceso generalizado a las nuevas tecnologías, caracterizado por la existencia de nuevos sistemas de información y conocimiento, como la inteligencia artificial, las redes sociales y otras plataformas como medios de interacción y constitución de comunidades de personas.

De esta forma, en este contexto social dinámico, marcado por una mayor concienciación sobre los posibles efectos dañinos de la práctica de juegos de azar, se revela necesario tomar en consideración todos estos hechos y realizar un análisis y diagnóstico continuado que permita adoptar las medidas más oportunas y eficaces en la consecución de un juego más seguro.

Teniendo en cuenta lo anterior, el nuevo Programa de Juego Seguro 2026-2030 toma en consideración los avances realizados por todos los agentes involucrados del sector, así como el conocimiento y la experiencia acumulada en los años transcurridos desde el inicio del juego regulado, todo ello en el contexto de los profundos cambios normativos que se han adoptado en los últimos años y los futuros desarrollos que éstos implicarán.

Por tanto, concluida la vigencia del anterior Programa de Juego Responsable, la DGOJ con el ánimo de reforzar las medidas existentes en nuestra jurisdicción y avanzar hacia un juego más seguro, considera oportuno adoptar un nuevo Programa de Juego Seguro 2026-2030, prorrogable por un periodo idéntico.

Se trata de un Programa plurianual flexible, estructurado en prioridades, objetivos generales y medidas específicas, lo que permitirá revalorar y evaluar periódicamente el mismo e ir adaptándolo a la realidad existente en cada momento, y especialmente al nuevo paradigma de Juego Seguro.

### 3. PRIORIDADES, OBJETIVOS GENERALES Y MEDIDAS ESPECÍFICAS.

El Programa de Juego Seguro 2026-2030 se estructura en tres prioridades, las cuales se articulan en seis objetivos generales y un total de veinticuatro medidas específicas.

---

<sup>5</sup> Ver The Lancet Public Health Commission on Gambling) en:  
[https://www.thelancet.com/journals/lanpub/article/PIIS2468-2667\(24\)00167-1/fulltext](https://www.thelancet.com/journals/lanpub/article/PIIS2468-2667(24)00167-1/fulltext)



### **Prioridad 1. Análisis y diagnóstico.**

El fin de esta prioridad es ampliar y consolidar el conocimiento de la actividad del juego y sus efectos en la sociedad en general y en las personas jugadoras en particular, con especial atención en las personas participantes vulnerables y en los grupos en riesgo, teniendo en cuenta los nuevos sistemas de comunicación e información existentes.

Asimismo, permitirá articular un elenco de Informes y estudios sobre el nivel de afectación de la práctica de juego en la sociedad con especial énfasis en las personas participantes que muestran comportamientos de riesgo, juego problemático o trastornos del juego, que puedan contribuir a una mayor eficiencia en la toma de medidas y decisiones a abordar en materia de juego seguro.

Para la ejecución de dicha prioridad se proponen los siguientes objetivos generales:

#### **1. Determinación del nivel de afectación de la práctica del juego en la población en general, con especial atención a los participantes con comportamientos de riesgo, juego problemático o trastornos del juego.**

Conocer el nivel de afectación de la práctica del juego en la población en general y en colectivos concretos permitirá adaptar las políticas públicas en materia de juego seguro que se adapten a la nueva realidad cambiante, marcada por la existencia de las redes sociales, la inteligencia artificial y los videojuegos, entre otros elementos.

El análisis y valoración de las herramientas utilizadas (Estudio de prevalencia de informes sobre adicciones comportamentales y otros trastornos adictivos) para conocer el nivel de afectación de la práctica del juego en la población, así como su seguimiento, junto con el análisis de aquellas características personales o conductuales (que hacen que determinados colectivos muestren mayor vulnerabilidad a la aparición de comportamientos de juego de riesgo), y el desarrollo del mecanismo de detección de juego de riesgo online, permitirá establecer una planificación de las medidas a adoptar en el medio y largo plazo, que contribuya a avanzar hacia un juego más seguro.

#### **2. Estudio de medidas normativas, técnicas y publicitarias en materia de juego seguro.**

El propósito de este objetivo es compilar y analizar las medidas tanto normativas, técnicas y publicitarias, ya sean de sensibilización, prevención o promoción del juego seguro, adoptadas en el ámbito internacional en los países en que los índices de prevalencia del juego sean similares al español, y en el ámbito autonómico, así como valorar si dichas medidas han tenido repercusión en la reducción de los daños asociados a los trastornos del juego.

Estas medidas junto con el análisis del impacto de las medidas previstas en los Reales Decretos adoptados en el año 2020 y 2023, permitirá adoptar nuevas y más eficaces medidas normativas y técnicas en el ámbito nacional para la consecución del establecimiento de un juego más seguro.



### 3. Análisis del impacto de las redes sociales en los juegos de azar.

Desde la aprobación del anterior Programa de Juego Responsable (2019-2022), el avance de la tecnología ha supuesto un giro en la forma de participar en los juegos de azar, en los sistemas de juego y en las comunicaciones comerciales en materia de juego. Por tanto, es imprescindible investigar los riesgos que conlleva la incorporación de los operadores de juego en estas tecnologías en la generación de una mayor ratio de prevalencia de juego y, en especial, de juego problemático.

Del análisis del contenido que se genera en las nuevas plataformas de comunicación, cuyos usuarios más frecuentes y mayoritarios son los jóvenes, puede extraerse también qué percepción tiene la sociedad sobre los juegos de azar y los riesgos inherentes a la práctica de juego.

Con este diagnóstico los actores responsables de adoptar decisiones tendrán más elementos a su disposición a la hora de adoptar medidas técnicas y normativas más adecuadas para lograr un juego más seguro.

### 4. Análisis del diseño y de las características estructurales de los juegos de azar y del impacto de los procesos de convergencia de los canales de comercialización.

El análisis del diseño de los juegos de azar permitirá un mejor conocimiento de las tendencias de juego en nuestro país y la eventual conexión de sus características intrínsecas como elementos determinantes de un mayor potencial adictivo en los participantes.

Igualmente, en los últimos años se ha podido observar la tendencia hacia una creciente convergencia entre los canales de comercialización online y presencial. Por ello, es fundamental analizar el diseño, las características y los elementos estructurales presentes en estos canales, en la medida que puedan influir y/o aumentar la posibilidad de desarrollar comportamientos de riesgo.

## **Prioridad 2. Prevención.**

Esta prioridad tiene como objeto favorecer la adopción de medidas de prevención y concienciación sobre el juego seguro, así como de los posibles efectos dañinos del juego, con especial mención de la ludopatía y de los comportamientos de riesgo, con el fin último de promover en los participantes el desarrollo de conductas de juego conscientes y seguras.

Para implementar esta prioridad se propone el siguiente objetivo general:

### 1. Reforzar las medidas de prevención de los riesgos asociados al juego, de la adicción al juego y de los comportamientos de riesgo.

El nuevo contexto tecnológico de acceso fácil, rápido, inmediato y transfronterizo tiene una especial incidencia en el canal de juego online frente al juego presencial originario.

Este hecho justifica que se refuerce la divulgación de las medidas prevención existentes frente a los trastornos del juego o los riesgos asociados a esta actividad.



Para ello se elaborará una guía que dé a conocer los comportamientos y patrones de juego más habituales en las personas participantes que han desarrollado trastornos asociados al juego; una guía de los riesgos asociados a los juegos de azar y una guía de recursos institucionales en el ámbito estatal y autonómico para el tratamiento de los trastornos asociados al juego.

### **Prioridad 3. Promoción del juego seguro y protección al participante.**

Para aspirar a una protección eficaz de las personas participantes de juegos de azar, además de adoptar herramientas de prevención, se deben implementar medidas de protección en los entornos de juego, así como medidas de promoción del juego seguro.

Con este enfoque integral, se aspira a promover medidas que permitan minimizar los riesgos asociados a la práctica de los juegos de azar, así como promover mecanismos para la práctica de juego seguro, con especial protección a los colectivos vulnerables y a los participantes jóvenes.

Para favorecer esta prioridad se propone el siguiente objetivo general:

#### **1. Promocionar las medidas existentes en materia de juego seguro y de la protección al participante, así como concienciar sobre los riesgos asociados al juego.**

A través de la interacción mediante las redes sociales y los medios de comunicación social, la propia web de la DGOJ o la celebración de Jornadas informativas y de concienciación, se aspira a difundir y actualizar la información sobre los riesgos de los juegos de azar, creando un espacio en el que se de difusión, entre otros, de los estudios resultado de las convocatorias de la DGOJ de subvenciones para el desarrollo de actividades de investigación relacionadas con la prevención de los trastornos del juego, con los efectos derivados de dichos trastornos o con los riesgos asociados a esta actividad; del marco general de las herramientas de control y de prevención existentes, los portales de juego legales en España, las medidas de juego seguro existentes y sobre las posibles formas de solicitar ayuda ante conductas de juego de riesgo, que permita adaptar las medidas a adoptar a la nueva realidad social, teniendo en cuenta las redes sociales o la inteligencia artificial.

Definidas las prioridades y objetivos generales, se incluye como ANEXO I la descripción de cada una de las medidas específicas previstas en el Programa de Juego Seguro de la Dirección General de Ordenación del Juego 2026 – 2030, las cuales atienden a las prioridades y objetivos generales descritos.

## **4. EJECUCIÓN DEL PROGRAMA DE JUEGO SEGURO 2026 – 2030.**

Las medidas recogidas en el presente programa pretenden desarrollarse en el periodo temporal 2026 - 2030.

Para mejor visualización del horizonte temporal de ejecución del Programa, se incluye como ANEXO II un cronograma que refleja los plazos previstos para la ejecución de las medidas.

Desde un punto de vista operativo, se ha considerado adecuado que ciertas medidas sean ejecutadas o desarrolladas específicamente por la Sección Científica, dada su especial composición por profesionales de instituciones científicas, sanitarias o académicas que desarrollen actividades de investigación relacionadas con los trastornos del juego.



Además, a lo largo de los años en que se desarrolla este Programa, y a consecuencia de la necesidad de ir ajustando los objetivos generales y las medidas comprendidas en él, la DGOJ podrá modificar o incluir nuevas medidas específicas a desarrollar, previa consulta al Consejo Asesor, en tanto se trata de un Programa plurianual flexible, que permitirá adaptarlo a la realidad existente en cada momento, y especialmente al nuevo paradigma de Juego Seguro.



## ANEXO I. MEDIDAS ESPECÍFICAS.



**MEDIDA 1.1.a) ELABORACIÓN DE UN COMPENDIO DE ESTUDIOS REALIZADOS EN RELACIÓN CON LA AFECTACIÓN SOCIAL DEL JUEGO.**

**Objetivo**

Elaborar un compendio de estudios realizados en relación con la afectación social del juego.

**Justificación**

De conformidad con el apartado 13 del artículo 21 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, corresponde a la DGOJ, entre otras, promover y realizar estudios y trabajos de investigación en materia de juego, así como sobre su incidencia o impacto en la sociedad.

Atendiendo a dicha función, la DGOJ realizó el “Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juego de azar en España” (2015) y el “Estudio de prevalencia de juego 2022-2023”. Estos estudios tuvieron como objetivo general obtener el porcentaje de población española que participa en los diferentes tipos de juegos de azar y conocer el comportamiento y características de las personas usuarias.

En aras a seguir profundizando en el conocimiento de la afectación social del juego en la población española, se propone recopilar los principales estudios publicados en la materia, agrupándolos por finalidades, características, canales de participación y por los colectivos a los que van dirigidos.

Dicho compendio permitirá, en su caso, adoptar las medidas técnicas y normativas que se consideren más adecuadas y eficaces en materia de juego seguro y de protección a la persona participante, con el fin último de contribuir a un juego más seguro y a minimizar los daños asociados al juego.

**Ejecución**

La DGOJ elaborará un listado de los estudios sobre la afectación social del juego realizados que remitirá a la Sección Científica.

La Sección Científica propondrá la inclusión de los estudios que considere.



**MEDIDA 1.1.b) ANÁLISIS DE LOS DATOS OBTENIDOS EN EL ESTUDIO DE PREVALENCIA DE JUEGO 2022-2023 EN RELACIÓN CON LOS ÍTEMS DE PERCEPCIÓN SOBRE EL JUEGO DE LOS PARTICIPANTES Y DE LA SOCIEDAD, CON ESPECIAL REFERENCIA A LOS DATOS DE LOS GRUPOS VULNERABLES Y DE LOS JÓVENES.**

**Objetivo**

Analizar los datos obtenidos en el “Estudio de Prevalencia de juego 2022-2023” de la DGOJ, dando prioridad a los grupos vulnerables y a los jóvenes.

**Justificación**

De conformidad con el apartado 13 del artículo 21 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, corresponde a la DGOJ, entre otras, promover y realizar estudios y trabajos de investigación en materia de juego, así como sobre su incidencia o impacto en la sociedad.

Atendiendo a dicha función, la DGOJ ha realizado diversos estudios de prevalencia, entre los que destaca el “Estudio de prevalencia de juego 2022-2023”, cuyo fin general ha sido obtener el porcentaje de población española que participa en los diferentes juegos de azar y conocer el comportamiento y el perfil de las personas usuarias de juego.

Además, entre sus objetivos concretos, se encuentran entre otros: realizar una aproximación a los factores de riesgo, conocer los patrones y perfiles de consumo de los juegos de azar, identificar la tasa de prevalencia de consumo, participación y de adicción en juegos de azar en España y sentar las bases para el análisis longitudinal de los aspectos mencionados.

Con el análisis de las conclusiones del Estudio de Prevalencia se pretende establecer un mejor diagnóstico de la situación del juego en España, con especial referencia a los datos obtenidos de los grupos vulnerables y de los más jóvenes y adoptar, en su caso, medidas técnicas y normativas que permitan avanzar hacia un juego más seguro y a minimizar los daños asociados al juego.

**Ejecución**

Se solicitará a los miembros de la Sección Científica que presenten los resultados y conclusiones de los estudios que hayan realizado en referencia al “Estudio de Prevalencia de juego 2022-2023”.



**MEDIDA 1.1.c) ANÁLISIS DE LOS DATOS OBTENIDOS POR LA DELEGACIÓN DEL GOBIERNO PARA EL PLAN NACIONAL SOBRE DROGAS EN EL INFORME SOBRE ADICCIONES COMPORTAMENTALES Y OTROS TRASTORNOS ADICTIVOS. (EADAES Y ESTUDES).**

**Objetivo**

Analizar los datos obtenidos en el “Informe sobre adicciones comportamentales y otros trastornos adictivos”, la “Encuesta sobre alcohol y otras drogas en España” (EADAES) y la “Encuesta sobre el uso de drogas en enseñanzas secundarias en España” (ESTUDES) realizados por la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas.

**Justificación**

La Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (PNSD) elabora, con carácter anual, el Informe sobre adicciones comportamentales y otros trastornos adictivos y, con carácter bienal, la encuesta sobre alcohol y otras drogas en España (EADAES) y la Encuesta sobre el uso de drogas en enseñanzas secundarias en España (ESTUDES).

Dado que el objetivo general de las encuestas ESTUDES y EADAES es aportar información relevante que permita diseñar y evaluar las políticas dirigidas a prevenir el uso y los problemas derivados del consumo de sustancias y otras conductas adictivas, entre las que se encuentran los juegos de azar, el análisis de los datos que aportan el informe y las citadas encuestas, contribuirá a profundizar en el conocimiento de la problemática relativa a los juegos de azar y su posible relación con otras adicciones.

**Ejecución**

Se solicitará a los representantes de la Delegación del Plan Nacional sobre Drogas y a los miembros de la Sección Científica que presenten los resultados y conclusiones de los estudios que hayan realizado en relación con las publicaciones periódicas del “Informe sobre adicciones comportamentales y otros trastornos adictivos”, la “Encuesta sobre alcohol y otras drogas en España” (EADAES) y la “Encuesta sobre el uso de drogas en enseñanzas secundarias en España” (ESTUDES).



**MEDIDA 1.1.d) ESTUDIO DEL PERFIL SOCIODEMOGRÁFICO DE LAS PERSONAS USUARIAS DE LOS SERVICIOS DE LA DGOJ.**

**Objetivo**

Realizar un estudio del perfil sociodemográfico de las personas usuarias de los servicios de la DGOJ (Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego, Phishing Alert y Protocolo de Actuación para Contribuyentes Suplantados).

**Justificación**

A la luz de la experiencia de la DGOJ en la gestión del Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego (RGIAJ), del servicio de Phishing Alert y del Protocolo de Actuación para Contribuyentes Suplantados (PACS), así como de la interacción con los ciudadanos, a través de las solicitudes de inscripción y cancelación tramitadas y las peticiones de información recibidas; se revelan patrones comunes e interrelaciones cuyo estudio puede resultar valioso para la formulación de políticas públicas de protección a los participantes y de mejora de la calidad de los servicios.

**Ejecución**

El estudio se realizará por la DGOJ.



**MEDIDA 1.1.e) PRESENTACIÓN DEL MECANISMO DE DETECCIÓN DE JUEGO DE RIESGO ONLINE (DISPOSICIÓN FINAL TERCERA DEL REAL DECRETO 176/2023, DE 14 DE MARZO, POR EL QUE SE DESARROLLAN ENTORNOS MÁS SEGUROS DE JUEGO).**

**Objetivo**

Presentar el proyecto de mecanismo que concrete los patrones de juego de riesgo online que prevé la disposición final tercera del Real Decreto 176/2023, de 14 de marzo, por el que se desarrollan entornos más seguros de juego.

**Justificación**

La disposición final tercera del Real Decreto 176/2023, de 14 de marzo, por el que se desarrollan entornos más seguros de juego, habilita a la autoridad encargada de la regulación del juego a desarrollar, mediante resolución, un mecanismo para la detección de comportamientos de riesgo que sea utilizado por todos los operadores de juego.

El desarrollo del mecanismo supondrá que todos los operadores de juego deberán aplicar los mismos parámetros para determinar qué usuarios tienen comportamientos de riesgo, sin que puedan derivarse interpretaciones dispares entre los mismos.

Con el establecimiento de este mecanismo que determina los elementos comunes de los patrones de juego de riesgo online de las personas participantes se persigue reducir la tasa de prevalencia de juego problemático y el volumen de personas jugadoras con grandes pérdidas que sustentan el mercado de juego español.

**Ejecución**

La elaboración y presentación del mecanismo de detección temprana se realizará por la DGOJ.



**MEDIDA 1.1.f) ANÁLISIS, DESDE LA PERSPECTIVA DE GÉNERO, DE LA PRÁCTICA DE JUEGO Y DE LA PERCEPCIÓN SOCIAL DE LAS PERSONAS PARTICIPANTES CON JUEGO PROBLEMÁTICO O TRASTORNOS DEL JUEGO.**

**Objetivo**

Analizar, por un lado, las diferencias entre mujeres y hombres en relación con la práctica de juego y como les afectan los problemas asociados al mismo, y por otro, la percepción social de las mujeres y hombres con juego problemático o con trastornos asociados al juego.

**Justificación**

Numerosos estudios indican que existen profundas diferencias entre mujeres y hombres en la práctica de la actividad de juego (por su patrón de juego, la edad de inicio, el canal de juego, los tipos de juego, el tiempo de juego, etc.); en qué forma les afectan los problemas asociados al juego en su entorno personal, social y laboral; en cómo se enfrentan ante el juego problemático o trastorno del juego; y, en la percepción social de las personas participantes con juego problemático o trastornos asociados al juego.

Además, de una forma tangencial, será objeto de análisis incluir en esta medida una evaluación acerca de la suplantación de identidad, cuestión que afecta fundamentalmente a las mujeres.

En definitiva, analizar la información y las conclusiones que se extraigan de los distintos estudios publicados o en aquellos que la Sección Científica pueda realizar al respecto, permitirá avanzar en las políticas públicas de juego seguro y establecer, en su caso, medidas de prevención y protección atendiendo a la perspectiva de género.

**Ejecución**

Se solicitará a la Sección Científica que recopile los estudios realizados en la materia y, en su caso, la realización de nuevos estudios para presentar un análisis de esta temática.



**MEDIDA 1.1.g) ANÁLISIS DE LOS DATOS OBTENIDOS EN EL “INFORME SOBRE ADICCIONES COMPORTAMENTALES Y OTROS TRASTORNOS ADICTIVOS” DEL INDICADOR DE ADMISIONES A TRATAMIENTO POR ADICCIONES COMPORTAMENTALES/SIN SUSTANCIA (PNSD).**

**Objetivo**

Analizar los datos obtenidos en el “Informe sobre adicciones comportamentales y otros trastornos adictivos” del Indicador admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales /sin sustancias, realizado por la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (PNSD).

**Justificación**

El indicador de Admisiones a Tratamiento por adicciones comportamentales o sin sustancia es un registro que recoge datos individualizados sobre admisiones a tratamiento ambulatorio por adicciones comportamentales en una Comunidad/Ciudad Autónoma y en un año dado.

Tras un estudio piloto realizado en 2020, en el que se recogió información de una parte de las CCAA, este indicador inició su recogida en todas las Comunidades y Ciudades Autónomas en 2021.

El PNSD dispone de un protocolo detallado en el que quedan descritas las variables a incluir, las adicciones comportamentales/sin sustancia recogidas y los criterios de inclusión y exclusión que puede consultarse en la web del Plan Nacional sobre Drogas (PNSD) ([https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2022\\_Protocolo\\_\(adicciones\\_comportamentales\).pdf](https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2022_Protocolo_(adicciones_comportamentales).pdf)).

Analizar los datos obtenidos en el citado informe permitirá obtener datos más específicos de aquellas personas admitidas a tratamiento por adicciones comportamentales/sin sustancias y, por tanto, adoptar nuevas medidas preventivas y de protección a las personas usuarias de la actividad de juego.

**Ejecución**

Se solicitará a los representantes de la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas y a los miembros de la Sección Científica que presenten los resultados y conclusiones de los estudios que hayan realizado en relación con las publicaciones periódicas del Indicador admisiones a tratamiento por adicciones comportamentales /sin sustancias.



**MEDIDA 1.2.a) ELABORACIÓN DE UN COMPENDIO DE MEDIDAS EN MATERIA DE JUEGO SEGURO DE LAS DISTINTAS COMUNIDADES AUTÓNOMAS.**

**Objetivo**

Elaborar un documento que compendie las distintas medidas normativas, técnicas y publicitarias adoptadas en materia de juego seguro en el ámbito de las diversas Comunidades Autónomas.

**Justificación**

La realización de este compendio implicará la elaboración de un listado descriptivo y un mapa de situación de las medidas legales y técnicas y de las campañas publicitarias llevadas a cabo en el marco del juego seguro en las distintas Comunidades Autónomas.

Con la elaboración de este compendio la DGOJ podrá conocer, de forma concreta, las iniciativas adoptadas por las Comunidades Autónomas. Esto permitirá establecer un estado de situación del régimen jurídico vigente y de las acciones aplicables en cada una de ellas, sirviendo de base a la Administración General del Estado para adoptar nuevas medidas que permitan seguir avanzando hacia un juego más seguro y minimizar los riesgos asociados a su práctica del juego.

Además, con su divulgación, la ciudadanía podrá conocer el importante acervo de las medidas adoptadas en materia de juego seguro por las distintas Comunidades Autónomas.

**Ejecución**

La DGOJ, en coordinación con las Comunidades Autónomas, elaborará el compendio de medidas.



| <b>MEDIDA 1.2.b) ELABORACIÓN DE UN COMPENDIO DE MEDIDAS EN MATERIA DE JUEGO SEGURO ADOPTADAS EN EL ÁMBITO INTERNACIONAL.</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| <b>Objetivo</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |  |
| Elaborar un compendio de las distintas medidas normativas, técnicas y publicitarias adoptadas en materia de juego seguro en el ámbito internacional.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |  |
| <b>Justificación</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |  |
| <p>Se elaborará un compendio de medidas normativas, técnicas y publicitarias en el marco del juego seguro de distintos países en el ámbito internacional, haciendo uso del mecanismo de <i>cooperation request</i> que habilita el Acuerdo de cooperación entre las autoridades reguladoras de juego, firmado por la DGOJ, el 27 de noviembre de 2015.</p> <p>El análisis de las medidas adoptadas por otros reguladores de juego y las autoridades competentes en materia de juego seguro puede ilustrar al regulador de juego online español acerca de los instrumentos que puedan ser de interés para implantar en un futuro en el marco normativo español en su constante objetivo de avanzar hacia un juego más seguro y a minimizar los riesgos asociados a dicha actividad.</p> <p>Además, con la divulgación de este documento recopilatorio los ciudadanos que viven en nuestro país pueden ser conocedores y conscientes del trabajo que desempeñan las autoridades públicas en el marco del derecho comparado, en favor de la prevención de la salud pública y de la consecución del interés general.</p> |  |
| <b>Ejecución</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |  |
| La elaboración de este compendio se realizará por la DGOJ.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |  |



**MEDIDA 1.2.c) PRESENTACIÓN DE LA EVALUACION EX-POST DE LOS REALES DECRETOS ADOPTADOS EN LOS AÑOS 2020 Y 2023.**

**Objetivo**

Presentar el análisis del impacto de las medidas en materia de juego seguro previstas en el Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego y en el Real Decreto 176/2023, de 14 de marzo, por el que se desarrollan entornos más seguros de juego, con el fin de medir el impacto y alcance de estas.

**Justificación**

Entre los intereses de carácter público, cuya salvaguarda es un objetivo primordial de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, ocupan un lugar preeminente la prevención de conductas adictivas, la protección de los derechos de grupos en riesgo y, en general, la protección de las personas consumidoras.

En desarrollo de la citada Ley 13/2011, de 27 de mayo, se dictaron el Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego y el Real Decreto 176/2023, de 14 de marzo, por el que se desarrollan entornos más seguros de juego, los cuales suponen un nuevo marco de protección de las personas consumidoras de los juegos de azar que pone a las personas participantes en el centro de las medidas tuitivas a adoptar.

Para continuar avanzando hacia un modelo de juego más seguro, a través de esta medida, se analizará el impacto de las medidas contempladas en los citados Reales Decretos a partir de los datos obtenidos del Sistema de Control Interno de los operadores de juego.

**Ejecución**

La DGOJ realizará una presentación de la evaluación ex-post de las medidas recogidas en ambos reales decretos.



**MEDIDA 1. 3. a) ANÁLISIS DE LA PERCEPCIÓN SOCIAL SOBRE EL JUEGO A TRAVÉS DEL USO DE LAS REDES SOCIALES.**

**Objetivo**

Concretar cómo percibe la sociedad la práctica de los juegos de azar y sus riesgos inherentes a través de la información que se intercambia en las redes sociales.

**Justificación**

Con el análisis del contenido de los mensajes intercambiados por los ciudadanos en las redes sociales, cuyos usuarios más frecuentes y mayoritarios son los jóvenes, puede extraerse qué percepción tiene este colectivo (de especial vulnerabilidad frente al juego) y/o la sociedad sobre los juegos de azar y si conocen los riesgos inherentes a la práctica de juego, cuando éste pasa a desarrollarse con un patrón de juego problemático u ocasiona trastornos asociados.

Con las conclusiones obtenidas del citado análisis, el legislador tendrá más elementos a su disposición a la hora de adoptar medidas técnicas y normativas eficaces para seguir velando por un juego más seguro, así como para minimizar los efectos derivados de los trastornos por juego de azar.

**Ejecución**

El análisis de esta percepción social lo llevará a cabo la DGOJ.



| <b>MEDIDA 1. 3. b) ANÁLISIS DEL IMPACTO DE LA PRESENCIA DE LOS OPERADORES DE JUEGO EN LAS REDES SOCIALES.</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Objetivo</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Analizar el impacto que tiene en la sociedad en general y en los participantes de juego, con especial incidencia en los colectivos más vulnerables, (los jóvenes, los participantes que tienen comportamiento de juego intensivo y los ex autoprohibidos y ex autoexcluidos), la presencia de los operadores de juego en las redes sociales.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Justificación</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <p>Desde la aprobación del anterior Programa de Juego Responsable (2019-2022), el avance de la tecnología ha supuesto un giro en la forma de participar en los juegos de azar online, en los sistemas de juego y en las comunicaciones comerciales en materia de juego.</p> <p>Dado que los jóvenes se identifican como los usuarios más frecuentes y mayoritarios de las redes sociales, junto con el hecho de que en estos canales se han intensificado las comunicaciones comerciales sobre juego, es fundamental analizar qué impacto tiene en este colectivo de especial vulnerabilidad, y en la sociedad en general, recibir información por parte de los operadores de juego a través de las mismas.</p> <p>Con las conclusiones de este análisis, los distintos actores implicados en la actividad de juego podrán disponer de más elementos a su disposición a la hora de adoptar medidas técnicas y normativas eficaces para lograr un juego más seguro, así como para minimizar los efectos derivados de los trastornos por juego de azar.</p> |
| <b>Ejecución</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| El análisis de este impacto lo llevará a cabo la DGOJ.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |



**MEDIDA 1.4.a) PRESENTACIÓN DE UN ANÁLISIS DEL DISEÑO Y DE LAS CARACTERÍSTICAS ESTRUCTURALES DE LOS JUEGOS DE AZAR Y DEL IMPACTO DE LOS PROCESOS DE CONVERGENCIA DE LOS CANALES DE COMERCIALIZACIÓN.**

**Objetivo**

Presentar un análisis sobre el diseño y las características estructurales de los juegos de azar y del impacto de los procesos de convergencia de los canales de comercialización.

**Justificación**

El Real Decreto 176/2023, de 14 de marzo, por el que se desarrollan los entornos más seguros de juego, en relación al diseño de los juegos, establece, por un lado, límites en relación a cómo se han de presentar los resultados en cualquier juego (artículo 17) y, por otro, otorga la facultad a la autoridad encargada de la regulación del juego de determinar un modelo de evaluación de riesgos de los juegos desde la perspectiva de aquellos factores de su diseño que sean susceptibles de influir en las personas jugadoras en términos de su potencial adictivo (disposición adicional novena).

Las cualidades estructurales son aquellas características de diseño de los sistemas, dispositivos o entornos relacionados con el juego que influyen en la probabilidad de jugar o mantenerse jugando, o en la magnitud o distribución de las apuestas. Esas características tienen como objetivo incrementar el número de jugadores y maximizar su rentabilidad (incrementando el gasto por jugador). Una parte sustancial del incremento del gasto se consigue aumentando la capacidad adictiva del juego o incentivando el juego compulsivo en jugadores vulnerables.

En efecto, realizar un análisis del diseño y de las características de los juegos de azar permitirá un mejor conocimiento de las tendencias de juego en nuestro país y la eventual conexión entre las características de estos y el incremento del número de personas participantes, incremento de gasto y potencial adictivo.

Igualmente, en los últimos años se ha podido observar la tendencia hacia una creciente convergencia entre los canales de comercialización online y presencial. Por ello, es fundamental analizar el diseño, las características y los elementos estructurales presentes en estos canales, así como el impacto que pueda tener la utilización de las nuevas tecnologías, como la inteligencia artificial, en la medida que puedan influir y/o aumentar la posibilidad de desarrollar comportamientos de riesgo.

**Ejecución**

La realización y presentación de este análisis se llevará a cabo por la DGOJ. Se recabará asimismo la colaboración de los miembros de la Sección Científica.



**MEDIDA 2.1.a) ELABORACIÓN DE UNA GUÍA INFORMATIVA DE LOS COMPORTAMIENTOS Y PATRONES DE JUEGO DE LAS PERSONAS CON COMPORTAMIENTOS DE JUEGO DE RIESGO.**

**Objetivo**

Elaborar una guía informativa en la que se incluyan aquellos comportamientos y patrones de juego de aquellas personas usuarias que han desarrollado problemas con el juego.

**Justificación**

Entre los intereses de carácter público, cuya salvaguarda es objetivo primordial de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, ocupan un lugar preeminente la prevención de conductas adictivas, la protección de los derechos de los grupos en riesgo y, en general, la protección de las personas consumidoras.

En la misma se reflejarán los comportamientos y patrones de juego más reiterados por aquellas personas participantes incursas en conductas de riesgo, en comportamiento de juego problemático y/o de trastorno por juego, al objeto de que las personas usuarias de los juegos de azar puedan conocerlos y ser, por tanto, una herramienta de prevención que ayude a la detección temprana de este tipo de comportamientos de juego de riesgo y a una mayor concienciación sobre la existencia de este tipo de conductas.

**Ejecución**

La DGOJ elaborará el documento en colaboración con la Sección Científica.

La guía será objeto de divulgación.



**MEDIDA 2.1.b) ELABORACIÓN DE UNA GUÍA SOBRE LOS RIESGOS ASOCIADOS A LA ACTIVIDAD DE JUEGO.**

**Objetivo**

Elaborar una guía en la que se describan los riesgos asociados a la actividad de juego con el fin de prevenir y advertir a las personas participantes e incrementar la concienciación social sobre los riesgos asociados al juego.

**Justificación**

Entre los intereses de carácter público, cuya salvaguarda es objetivo primordial de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, ocupan un lugar preeminente la prevención de conductas adictivas, la protección de los derechos de grupos en riesgo y, en general, la protección de las personas consumidoras.

En este sentido, las políticas de juego seguro y de protección de las personas consumidoras deben englobar acciones preventivas, de sensibilización y de protección que tengan como finalidad, entre otros aspectos, concienciar de los posibles efectos dañinos que se puedan producir, como consecuencia de un comportamiento de juego de riesgo, en la esfera personal, económica y profesional tanto de los participantes como de las personas allegadas a los jugadores.

Partiendo de dicha premisa, se elaborará una guía en la que se describan los riesgos asociados a la actividad de juego, tales como la ludopatía, los riesgos sociales y laborales, más aún si el consumo de juego se hace de forma acumulada con otras adicciones con o sin sustancia (comorbilidad). Esta guía servirá como instrumento para prevención de las personas participantes y de concienciación de la sociedad acerca de los riesgos asociados a la actividad del juego.

**Ejecución**

La DGOJ presentará un documento de trabajo inicial que remitirá a la Sección Científica para recabar las observaciones oportunas.

La guía será objeto de divulgación.



**MEDIDA 2.1.c) ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DE RECURSOS INSTITUCIONALES PÚBLICOS Y PRIVADOS EXISTENTES EN EL ÁMBITO ESTATAL Y AUTONÓMICO PARA EL TRATAMIENTO DE LOS TRASTORNOS ASOCIADOS AL JUEGO.**

**Objetivo**

Elaborar una guía de recursos institucionales públicos y privados en el ámbito estatal y autonómico al objeto de que los ciudadanos puedan informarse, a través de un único documento, de los servicios asistenciales existentes a los que pueden dirigirse para solicitar información o ayuda en caso de trastornos asociados al juego.

**Justificación**

Las políticas de juego seguro contempladas en la Ley 13/2011, de 27 de mayo, han de entenderse como el conjunto de elementos configuradores de la oferta y del consumo de juegos de azar que conducen a reducir el riesgo de la aparición de comportamientos de juego de riesgo, problemático o patológico en ciertos participantes o a minimizar los efectos negativos que estas actividades pueden causar.

A través de la presente medida se pretende reunir en un único documento, el cual será objeto de permanente actualización, los recursos institucionales públicos y privados existentes en el ámbito estatal y autonómico que prestan servicios de prevención y protección a las personas participantes con juego problemático o trastornos asociados al juego.

En concreto, englobará las instituciones asistenciales y sanitarias públicas y privadas y las asociaciones de rehabilitación de jugadoras y jugadores a las que puedan dirigirse los participantes de juego para solicitar ayuda o información.

**Ejecución**

La DGOJ preparará la guía con la colaboración de las Comunidades Autónomas y los miembros del Consejo Asesor.

La guía será objeto de divulgación.



**MEDIDA 2.1.d) EVALUACIÓN DEL TEST DE JUEGO SEGURO Y DE PREVENCIÓN DE CONDUCTAS ADICTIVAS.**

**Objetivo**

El objetivo del proyecto es evaluar y reformular, en su caso, el test de juego responsable y de prevención de conductas adictivas previsto en la Resolución de 16 de noviembre de 2011, de la DGOJ, por la que, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 36 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego, se establece el test de juego responsable y de prevención de conductas adictivas del juego.

**Justificación**

La Resolución de la DGOJ, de 16 de noviembre de 2011, se dictó al amparo del artículo 36.3 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.

Dicho precepto establece la obligación de que la persona jugadora supere las pruebas de prevención de conductas adictivas del juego y de juego seguro que al efecto haya establecido la autoridad encargada de la regulación del juego para poder solicitar el incremento de los límites de depósito o la desaparición de cualquiera de los límites que tenga establecidos el participante para su cuenta de depósito.

Dado que el paradigma en el mercado del juego en el que se dictó la Resolución de la DGOJ, de 16 de noviembre de 2011, ha evolucionado y se ha transformado notablemente, a través de la presente medida se analizará el test contenido en la citada Resolución y se valorará la reformulación o modificación parcial de algunas de sus preguntas.

**Ejecución**

La DGOJ realizará una propuesta inicial que remitirá a la Sección Científica para su estudio.

La DGOJ valorará, en función de las observaciones recibidas por la Sección Científica, la pertinencia de modificar o dictar una nueva resolución reguladora del test de juego seguro y de prevención de conductas adictivas.



**MEDIDA 2.1.e) ELABORACION DE UNA ENCUESTA SOBRE LA PERCEPCIÓN DEL JUEGO NO AUTORIZADO EN EL MERCADO LEGAL**

**Objetivo**

Elaborar una encuesta dirigida a los operadores y participantes en la actividad de juego en el entorno legal para conocer su experiencia sobre el juego no autorizado.

**Justificación**

El objeto de la Ley 13/2011, de 27 de mayo de regulación del juego (LRJ), es la regulación de la actividad de juego, en sus distintas modalidades, que se desarrolle con ámbito estatal con el fin de garantizar la protección del orden público, luchar contra el fraude, prevenir las conductas adictivas, proteger los derechos de los menores y salvaguardar los derechos de los participantes en los juegos.

Para la consecución de sus objetivos y el ejercicio de las funciones encomendadas, el artículo 21.13 de la LRJ habilita a la DGOJ a promover y realizar estudios y trabajos de investigación en materia de juego, así como sobre su incidencia o impacto en la sociedad.

Dado que el juego no autorizado es un factor de generación de riesgos desde diversas perspectivas, entre las cuales merece destacarse la del notable menoscabo de la protección de los consumidores y usuarios que este fenómeno comporta, la elaboración de una encuesta que permita obtener un conocimiento sistematizado de las distintas experiencias que sobre estos entornos tengan tanto los operadores como los participantes en la actividad de juego legal es susceptible de constituir una herramienta útil para reforzar las políticas de juego seguro de todos los actores involucrados en este sector de actividad.

**Ejecución**

La DGOJ elaborará un cuestionario que presentará a los miembros del Consejo Asesor para que realicen las aportaciones que estimen oportunas y que será remitido posteriormente a los operadores de juego para su cumplimentación y difusión entre el colectivo de participantes. Atendiendo a los resultados obtenidos, la DGOJ elaborará un informe con los datos recabados.



**MEDIDA 3.1.a) DIFUSIÓN DE LOS ESTUDIOS REALIZADOS EN EL MARCO DE LAS SUBVENCIONES DE INVESTIGACIÓN RELACIONADAS CON LA PREVENCIÓN DE LOS TRASTORNOS DEL JUEGO.**

**Objetivo**

Difundir los resultados de los proyectos que han sido financiados por las subvenciones concedidas para llevar a cabo investigaciones con las que se pretende potenciar el conocimiento científico sobre los efectos de la práctica de los juegos de azar y sobre los riesgos asociados a esta actividad desde todas las ópticas posibles, así como la prevención de los trastornos del juego y de los efectos derivados de dichos trastornos.

**Justificación**

Desde el año 2022 los departamentos en los que ha estado integrada la DGOJ han publicado anualmente una convocatoria de subvenciones para el desarrollo de actividades de investigación relacionadas con la prevención de los trastornos del juego, con los efectos derivados de dichos trastornos o con los riesgos asociados a esta actividad.

Fruto de esta iniciativa, han sido financiados, entre 2022 y 2024, un total de 51 proyectos de investigación relacionados con áreas tan diversas como la detección temprana de participantes con un comportamiento de juego de riesgo o de mayor gravedad; las relaciones entre el sector de los videojuegos y el de las actividades de juego; o el impacto de género en los comportamientos de juego de riesgo o de mayor gravedad.

La compilación de los estudios resultantes de dichos proyectos, y su eventual difusión, contribuirá al conocimiento científico sobre los problemas derivados del juego, de forma que los distintos actores implicados en la actividad de juego puedan adoptar instrumentos más adecuados para garantizar el juego seguro y que los participantes de juego puedan, además, tomar decisiones más informadas al permitírseles conocer, en mayor profundidad, el ecosistema del mercado del juego.

Asimismo, con la información recabada, todas las autoridades con capacidad decisoria pueden valorar, entre otros aspectos, el impacto de las medidas de juego seguro que han adoptado, proceder a reforzar las medidas de control respecto de las personas que padecen ludopatía y profundizar en la adopción de medidas de prevención de los riesgos asociados al juego y de promoción del juego seguro.

**Ejecución**

La difusión de los estudios se realizará por la DGOJ utilizando medios propios.



**MEDIDA 3.1.b) DIFUSIÓN DE INFORMACIÓN MEDIANTE LAS REDES SOCIALES SOBRE LOS RIESGOS DE LOS JUEGOS DE AZAR, SOBRE LAS HERRAMIENTAS DE CONTROL Y LAS FORMAS DE RECIBIR AYUDA ANTE CONDUCTAS DE JUEGO DE RIESGO.**

**Objetivo**

Difundir de forma periódica y continuada, mediante las redes sociales, información sobre: los riesgos de los juegos de azar, las herramientas de control y de prevención existentes, los portales de juego legales en España, las medidas de juego seguro existentes y las posibles formas de solicitar ayuda ante conductas de juego de riesgo.

**Justificación**

Partiendo de que los jóvenes son un colectivo especialmente vulnerable a los efectos derivados de los juegos de azar online y teniendo en cuenta que éstos nutren su conocimiento de forma masiva y mayoritariamente de las redes sociales, difundir información de forma periódica a través de las redes sociales, para concienciarles sobre los riesgos asociados al juego, puede tener un impacto directo en la reducción de la tasa de prevalencia de juego problemático y/o en la minimización de los trastornos ocasionados por el juego.

Dicha difusión constante y periódica de información se convierte, así, en un elemento fundamental para prevenir conductas de juego problemático y para que los participantes estén informados de los riesgos que puede conllevar la práctica del juego, conozcan qué herramientas existen en materia de juego seguro y no comprometan su vida personal, social y económica. Asimismo, en el caso de padecer ya algún trastorno por el juego, para que dispongan de la información necesaria para saber cómo y dónde se puede solicitar ayuda para minimizar los efectos provocados por la adicción al juego.

El enfoque de esta labor divulgativa, a través de las redes sociales, debe ser pragmático, con mensajes sencillos pero contundentes, sin mostrar un carácter paternalista sino de información sobre los riesgos inherentes al juego para que los participantes en el marco de su responsabilidad asuman sus decisiones de manera informada y segura.

**Ejecución**

Se realizará de forma continuada y periódica por la DGOJ.



**MEDIDA 3.1.c) ACTUALIZACIÓN DEL ESPACIO EN LA WEB DE LA DGOJ DE LAS MEDIDAS EXISTENTES EN MATERIA DE JUEGO SEGURO.**

**Objetivo**

Actualización del espacio en la nueva web de la DGOJ en el que se informe de las medidas existentes en materia de juego seguro.

**Justificación**

Es importante difundir y actualizar la información sobre las medidas adoptadas en materia de juego seguro de acuerdo con las previsiones recogidas en el Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego y del Real Decreto 176/2023, de 14 de marzo, por el que se desarrollan entornos más seguros de juego.

Con su divulgación, las personas participantes podrán conocer las garantías que ha previsto el legislador en materia de políticas de información y protección de las personas consumidoras, con especial mención a aquellas medidas dirigidas a determinados colectivos de participantes vulnerables o grupos de riesgo.

Además, en la web se publicarán aquellas herramientas o guías que elabore la DGOJ que permitan realizar a las personas participantes una autoevaluación para la detección temprana de comportamientos de riesgo en el juego, así como información sobre los recursos públicos y medidas institucionales existentes frente a la adicción al juego y sobre los riesgos asociados a la actividad del juego.

**Ejecución**

La actualización de este apartado en la web se realizará por la DGOJ.



**MEDIDA 3.1.d) JORNADA SOBRE LOS RIESGOS ASOCIADOS AL JUEGO Y DE PROMOCIÓN DEL JUEGO SEGURO.**

**Objetivo**

Celebrar una jornada sobre los riesgos asociados al juego y de promoción del juego seguro que sirva de impulso para concienciar a la sociedad, en general, y a las personas participantes en el juego en particular, sobre los riesgos asociados al juego y sobre las medidas normativas previstas en materia de juego seguro.

**Justificación**

La realización de una jornada en la que participen expertos en materia de juego seguro y sobre los riesgos asociados al juego permitirá compartir, entre los distintos agentes del sector, las novedades legislativas existentes en el marco del juego seguro y las principales preocupaciones y tendencias sobre el mercado de los juegos de azar.

Con este enfoque, la jornada permitirá profundizar en el conocimiento de las medidas adoptadas en materia de juego seguro, así como sensibilizar y concienciar sobre los riesgos inherentes a los juegos de azar.

En definitiva, con la celebración de este evento se persigue un doble objetivo: la promoción del juego seguro y la protección a los consumidores, con especial énfasis en los colectivos de riesgo, por su mayor vulnerabilidad frente a la actividad del juego.

**Ejecución**

La DGOJ se encargará de la organización de la jornada.



| <b>MEDIDA 3.1.e) JORNADA SOBRE EL IMPACTO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EL JUEGO.</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Objetivo</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <p>Celebrar una jornada sobre el impacto de la Inteligencia artificial (IA) en la práctica de juego para analizar las ventajas e inconvenientes de su aparición en el mundo tecnológico, en general, y en el mercado del juego, en particular.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Justificación</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <p>La realización de una jornada en la que participen expertos en Inteligencia Artificial permitirá profundizar sobre las consecuencias de la aparición de la IA en los sistemas de juego y el posible uso automatizado de los juegos de azar.</p> <p>Poder cuantificar las oportunidades y amenazas que supone la irrupción de la IA en el sector del juego, es clave para valorar con qué fortalezas y con qué debilidades cuenta el sector para que los juegos de azar se sigan desarrollando sin anomalías, sin fraudes y manteniendo el factor de la aleatoriedad.</p> <p>Además, se está constatando que la inteligencia artificial está cada vez más presente en los juegos de azar introduciendo cambios en los mismos.</p> <p>Por tanto, la celebración de esta jornada permitirá dar a conocer a todos los agentes implicados en el juego el nuevo escenario que puede regir para los juegos de azar por la aparición de la inteligencia artificial, especialmente en el canal online.</p> |
| <b>Ejecución</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <p>La DGOJ se encargará de la organización de la jornada.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |



**MEDIDA 3.1.f) JORNADA SOBRE CAJAS BOTÍN Y VIDEOJUEGOS.**

**Objetivo**

Realizar una jornada sobre la relación de los videojuegos y las cajas botín con los juegos de azar.

**Justificación**

Entre los intereses de carácter público cuya salvaguarda es objetivo primordial de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, ocupan un lugar preeminente la prevención de conductas adictivas, la protección de los derechos de grupos en riesgo y, en general, la protección de las personas consumidoras.

Las cajas botín, desde un punto de vista conceptual, debido a su mecánica, comparte una identidad clara con la participación en determinados juegos de azar, muy particularmente con la modalidad de juego "máquinas de azar". Además, en el contexto internacional se está observando una preocupación en torno a la existencia de estos mecanismos aleatorios de recompensa.

En este sentido, conocer los comportamientos afines que, desde el punto de vista psicológico, se pudieran producir entre las personas usuarias de los videojuegos que tengan asociados mecanismos aleatorios de recompensa y las personas usuarias de los juegos de azar regulados, es necesario, en aras a establecer medidas de prevención y de protección de las personas consumidoras, teniendo en cuenta que el público mayoritario que consume videojuegos está formado por personas menores de edad y jóvenes.

Por tanto, tener un mayor conocimiento del diseño y las características de las cajas botín y su similitud con los de los juegos de azar, permitirá obtener datos sobre su potencial adictivo y su posible repercusión en la edad de inicio en el consumo de juegos de azar y el eventual desarrollo de comportamientos de juego problemático.

**Ejecución**

La DGOJ se encargará de la organización de la jornada.



## ANEXO II. CRONOGRAMA.

DIRECCIÓN GENERAL  
DE ORDENACIÓN DEL JUEGO[illegible]