



MEMORIA DE ACOMPAÑAMIENTO DE LA RESOLUCIÓN DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN DEL JUEGO POR LA QUE SE APRUEBAN Y ESTABLECEN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MENSAJE RELATIVO A LOS EFECTOS DAÑINOS DERIVADOS DE LA LUDOPATÍA O DE UN COMPORTAMIENTO DE RIESGO DE LA PERSONA USUARIA Y DEL MENSAJE RELATIVO A LA PROHIBICIÓN DE PARTICIPACIÓN A MENORES DE EDAD EN LAS COMUNICACIONES COMERCIALES DE LAS ACTIVIDADES DE JUEGO.

RESUMEN EJECUTIVO

Ministerio/Órgano proponente	Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030.	Fecha	29/12/2025
Título de la norma	RESOLUCIÓN DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN DEL JUEGO POR LA QUE SE APRUEBAN Y ESTABLECEN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MENSAJE RELATIVO A LOS EFECTOS DAÑINOS DERIVADOS DE LA LUDOPATÍA O DE UN COMPORTAMIENTO DE RIESGO DE LA PERSONA USUARIA Y DEL MENSAJE RELATIVO A LA PROHIBICIÓN DE PARTICIPACIÓN A MENORES DE EDAD EN LAS COMUNICACIONES COMERCIALES DE LAS ACTIVIDADES DE JUEGO.		
OPORTUNIDAD DE LA PROPUESTA			
Situación que se regula	<p>Esta resolución tiene por objeto:</p> <ul style="list-style-type: none">- aprobar el mensaje obligatorio que las comunicaciones comerciales de las actividades de juego deben incluir con el fin de advertir de los efectos dañinos derivados de la ludopatía o de un comportamiento de riesgo de la persona usuaria previsto en el artículo 10.4 del Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego;- sustituir el mensaje previsto en el apartado 3 del mismo precepto relativo a jugar con responsabilidad por el mensaje anterior;- y, establecer las especificaciones relativas a la forma, tamaño, disposición, contraste y contenido<ul style="list-style-type: none">o del mensaje de advertencia de los efectos dañinos derivados de la ludopatía o de un comportamiento de riesgoo y del mensaje relativo a la prohibición de participación en la actividad de juego a menores de edad. <p>La habilitación normativa para esta resolución se encuentra en los apartados 4 y 5 del artículo 10 y apartados 3 y 4 del artículo 11 del Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre.</p>		

<p>Objetivos que se persiguen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - En línea con el objetivo principal de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, y del desarrollo reglamentario efectuado por el Real Decreto 958/2020 de 3 de noviembre, ofrecer seguridad jurídica, proteger el interés público, con especial mención al a protección de los menores de edad y prevenir conductas adictivas. - Garantizar la aplicación uniforme de los principios de juego seguro y de protección de menores de edad que han de regir en la señalética de advertencia de las comunicaciones comerciales de la actividad de juego. - Adaptar la señalética de advertencia relativa al principio de juego seguro al nuevo marco de protección de las personas consumidoras de servicios de juego, sustituyendo el mensaje de jugar con responsabilidad por el mensaje de advertencia de los efectos dañinos derivados de la ludopatía o de un comportamiento de riesgo. <p>En definitiva, la presente resolución constituye una medida de prevención primaria diseñada para para prevenir, informar, concienciar y sensibilizar a la población en general y, por tanto, promover conductas más seguras en relación con la actividad de juego.</p>
<p>Principales alternativas consideradas</p>	<p>1. Sobre la regulación de los mensajes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mantenimiento del modelo actual, que obliga a publicar un mensaje relativo a “jugar con responsabilidad” y deja a discreción de los operadores de juego la determinación del contenido y especificaciones técnicas tanto de este mensaje como del mensaje relativo a la protección de menores de edad. - Establecimiento de un nuevo mensaje que permita avanzar hacia un juego más seguro que se adapte al nuevo paradigma y advierta de los efectos dañinos derivados de la ludopatía o de un comportamiento de riesgo de la persona que ha de mostrarse de forma alternativa al mensaje de jugar con responsabilidad. - Establecimiento del nuevo mensaje de advertencia a de los efectos dañinos derivados de la ludopatía o de un comportamiento de riesgo de la persona de los riesgos asociados a la ludopatía o comportamientos de riesgo que se muestre de forma acumulativa al mensaje de “jugar con responsabilidad”. - Desarrollo del contenido del mensaje relativo a la protección de los menores de edad y sus especificaciones técnicas o dotar de discrecionalidad a los operadores de juego. <p>2. Respecto al contenido de los mensajes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Público al que va dirigido: público en general o personas participantes de juego. - Longitud/duración de los mensajes. Mensajes de menor o mayor duración atendiendo a la evidencia científica, espacio y duración de los mismos. - Canales de comunicación. Se han valorado las distintas alternativas en

	<p>los distintos canales en los que se insertan comunicaciones comerciales.</p> <p>3.Especificaciones técnicas de los mensajes atendiendo a los distintos canales de comunicación.</p>
CONTENIDO Y ANÁLISIS JURÍDICO	
Tipo de norma	Se trata de una resolución cuyo contenido comprende los mensajes que han de integrarse en las comunicaciones comerciales de la actividad de juego en materia de juego seguro y protección de menores de edad.
Estructura de la Norma	<p>La resolución se estructura en siete apartados y un Anexo</p> <p>1º- Objeto</p> <p>2º- Contenido del mensaje relativo a los efectos derivados de la ludopatía o de un comportamiento de riesgo.</p> <p>3º- Contenido de la advertencia relativa a la prohibición de jugar a menores de edad en actividades de juego</p> <p>4º - Disposiciones comunes.</p> <p>5º- Excepción</p> <p>6º- Adaptación de contratos publicitarios suscritos con anterioridad a la eficacia de esta resolución.</p> <p>7º- Eficacia</p> <p>Anexo I. Especificaciones generales atendiendo al medio en el que se produce la comunicación comercial.</p> <p>Anexo II. Modelo de mensajes en formato gráfico.</p>
Informes a recabar	<p>Los miembros del Consejo Asesor de Juego Seguro fueron informados de la existencia del trámite de información pública a los efectos de que pudieran enviar las aportaciones u observaciones que estimaran pertinentes</p> <p>El proyecto se remitió a la Comisión Europea, con vistas a dar cumplimiento a lo dispuesto en la Directiva (UE) 2015/1535 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 9 de septiembre de 2015.</p> <p>Informe de la Abogacía del Estado en el Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030 (art. 23 de la LRJ).</p>
Trámite de información pública	Se ha dado cumplimiento al trámite de información pública a través de la publicación del Anuncio de la Dirección General de Ordenación del Juego de notificación del acuerdo de inicio y la apertura del trámite de información pública del procedimiento administrativo para la adopción de la "Resolución de la Dirección General de Ordenación del Juego por la que se aprueban y establecen las especificaciones técnicas del mensaje relativo a los efectos dañinos derivados de la ludopatía o de un comportamiento de

	<p><i>riesgo de la persona usuaria en las comunicaciones comerciales de las actividades de juego y del mensaje relativo a la prohibición de participación a menores de edad”, de fecha 15/10/2025. Todo ello de conformidad con lo establecido en el artículo 45.1 y en el artículo 83 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas.</i></p> <p>El acuerdo y los textos del proyecto de resolución estuvieron publicados en la página web de la DGOJ entre el 16/10/2025 y el 26/11/2025.</p>	
ANALISIS DE IMPACTOS		
ADECUACIÓN AL ORDEN DE COMPETENCIAS	El proyecto es acorde con el sistema de distribución de competencias.	
IMPACTO ECONÓMICO Y PRESUPUESTARIO	Efectos sobre la economía en general.	No tiene impactos apreciables en la economía en general.
	En relación con la competencia	<input checked="" type="checkbox"/> La norma no tiene efectos significativos sobre la competencia. <input type="checkbox"/> La norma tiene efectos positivos sobre la competencia. <input type="checkbox"/> La norma tiene efectos negativos sobre la competencia.
	Desde el punto de vista de las cargas administrativas	<input type="checkbox"/> Supone una reducción de cargas administrativas. Cuantificación estimada: <input type="checkbox"/> Incorpora nuevas cargas administrativas. Cuantificación estimada: <input checked="" type="checkbox"/> No afecta a las cargas administrativas.
	Desde el punto de vista de los presupuestos, la norma	<input type="checkbox"/> Implica un gasto. <input type="checkbox"/> Implica un ingreso. Cuantificación estimada: Cuantificación estimada:
	<input checked="" type="checkbox"/> Afecta a los presupuestos de la Administración del Estado. <input type="checkbox"/> Afecta a los presupuestos de otras Administraciones Territoriales.	

IMPACTO DE GÉNERO	La norma tiene un impacto de género	<input type="checkbox"/> Negativo <input checked="" type="checkbox"/> Nulo <input type="checkbox"/> Positivo
IMPACTO EN LA INFANCIA Y EN LA ADOLESCENCIA	El impacto en la infancia y en la adolescencia es positivo.	
IMPACTO EN LA FAMILIA	El impacto en la familia es positivo.	
IMPACTO POR RAZÓN DE CAMBIO CLIMÁTICO	El impacto por razón de cambio climático es nulo.	
OTRAS CONSIDERACIONES	No existen otras consideraciones.	

MEMORIA DE ACOMPAÑAMIENTO A LA RESOLUCIÓN DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN DEL JUEGO POR LA QUE SE APRUEBAN Y ESTABLECEN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MENSAJE RELATIVO A LOS EFECTOS DAÑINOS DERIVADOS DE LA LUDOPATÍA O DE UN COMPORTAMIENTO DE RIESGO DE LA PERSONA USUARIA Y DEL MENSAJE RELATIVO A LA PROHIBICIÓN DE PARTICIPACIÓN A MENORES DE EDAD EN LAS COMUNICACIONES COMERCIALES DE LAS ACTIVIDADES DE JUEGO

1.- Oportunidad de la norma.

1.1. MOTIVACIÓN.

El objetivo primordial de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, es la creación de un marco jurídico adecuado para el desarrollo de la actividad de juego de ámbito estatal que, entre otras, ofrezca seguridad jurídica, proteja el interés público, prevenga conductas adictivas, proteja los derechos de las personas menores de edad y otros grupos especialmente vulnerables y, en general, de la protección de las personas consumidoras.

En concreto, la Ley 13/2011, de 27 de mayo, prevé en su Título II, tanto las prohibiciones subjetivas para la participación en la actividad de juego, entre las que se encuentra la prohibición de participación a menores de edad, como la publicidad en el juego, singularmente en lo que se refiere a la protección de la juventud y de la infancia, además de recoger los principios y prácticas a adoptar con objeto de proteger el orden público, garantizando la integridad del juego, así como previniendo y mitigando la adicción al juego y los efectos nocivos que pudiera provocar.

En desarrollo de la Ley 13/2011, el Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego vino a establecer un nuevo paradigma en la actividad publicitaria del sector del juego que, entre otras motivaciones obedece, tal y como se expresa en su exposición de motivos, a una demanda social que exigía poner en marcha medidas de carácter preventivo, de sensibilización, de control e intervención ante las graves consecuencias que el consumo de algunos juegos de azar y apuestas puede comportar en determinadas personas. En línea con esta ratio, el real decreto prevé los principios generales que han de regir las comunicaciones comerciales, entre los que se encuentra el principio de juego seguro y el principio de protección de menores de edad.

El real decreto dispone, a la hora de desarrollar el principio de juego seguro, que el diseño y la difusión de las comunicaciones comerciales de los operadores de juego perseguirá el equilibrio entre la promoción de la actividad de juego y la necesaria protección de las personas consumidoras frente a los riesgos de dicha actividad.

Atendiendo a dicha finalidad, el apartado 4 del artículo 10 del real decreto atribuye a la autoridad de regulación del juego la posibilidad de establecer mediante resolución, de manera alternativa o acumulativa al mensaje de jugar con responsabilidad previsto en el apartado 3 del artículo 10, la obligatoriedad de que las comunicaciones comerciales de los operadores de juego incluyan un mensaje relativo a los efectos dañinos derivados de la ludopatía o de un comportamiento de riesgo de la persona usuaria, previsión a la que la presente resolución dota de virtualidad.

Igualmente, a fin de evitar la proliferación de mensajes potencialmente contradictorios y en línea con la orientación que el nuevo marco de protección de los consumidores de servicios de juego, en el que el concepto de juego seguro se desplaza de forma decidida de la figura de la persona consumidora, concebida 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, como elemento central de la política de protección, a una concepción en la que se toman en consideración los elementos configuradores de la oferta y del consumo de juegos de azar como elementos determinantes de esa protección, la resolución opta por la supresión del mensaje relativo a jugar con responsabilidad previsto en el artículo 10.3 del real decreto y su sustitución por el mensaje mencionado en el apartado anterior.

En uso de la habilitación reglamentaria, la resolución viene a establecer tanto el contenido de los mensajes con las especificaciones técnicas, añadiendo no solo un texto concreto si no una imagen que han de integrar todas las comunicaciones comerciales con el fin de lograr un mayor impacto y fortalecer la difusión de los mensajes. Estos vienen acompañados de una referencia a la página web de juego seguro de la Dirección General de Ordenación del Juego en la que los ciudadanos podrán consultar de forma más detallada tanto los comportamientos de riesgo asociados a la práctica del juego como los elementos de información, prevención y protección de las personas consumidoras o las instituciones públicas y privadas a las que pueden dirigirse para pedir ayuda.

Por su parte, en relación con el principio de protección de menores de edad, el real decreto en su artículo 11 establece la obligatoriedad de que las comunicaciones comerciales de los operadores de juego deban incluir una advertencia de que las personas menores de edad no podrán participar en actividades de juego, contenido del mensaje que se establece por la presente resolución y del cual se desarrollan el resto de las especificaciones técnicas.

Asimismo, a través de la presente resolución, se establecen las especificaciones relativas a la forma, tamaño, disposición, contraste y contenido de los mensajes, de conformidad con lo previsto en el apartado 5 del artículo 10 y en el apartado 4 del artículo 11 del real decreto.

En definitiva, la presente resolución constituye una medida de prevención primaria diseñada para prevenir, informar, concienciar y sensibilizar a la población en general y, por tanto, promover conductas más seguras en relación con la actividad de juego.

1.2. ALTERNATIVAS, REGULATORIAS Y NO REGULATORIAS.

El Capítulo I – Régimen jurídico y principios generales de las comunicaciones comerciales- del Título I – Las comunicaciones comerciales de las actividades de juego – del Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, regula los principios de juego seguro y de protección de menores de edad que han de regir las comunicaciones comerciales.

En particular, y respecto del principio de juego seguro, el apartado 3 del artículo 10 establece la obligatoriedad de incluir en todas las comunicaciones comerciales realizadas por los operadores de juego un mensaje relativo a jugar con responsabilidad, tipo “*si juegas, juega con responsabilidad*” o “*jugar sin control puede tener consecuencias perjudiciales a nivel psicosocial*” o similar; y, el apartado 4 del mismo precepto, habilita a la autoridad encargada de la regulación del juego a establecer, mediante resolución, la obligatoriedad de incluir en las comunicaciones comerciales un mensaje relativo a los efectos dañinos derivados de la ludopatía o de un comportamiento de riesgo. Este mensaje podrá incorporarse de manera acumulativa o alternativa al mensaje relativo a jugar con responsabilidad.

Por su parte, el artículo 11 del real decreto, relativo al principio de protección de menores de edad, prevé en su apartado 3 la obligatoriedad de que las comunicaciones comerciales incluyan la advertencia de que las personas menores de edad no podrán participar en actividades de juego, tipo “menores no” o “+18” o similar; habilitando el apartado 4), que la autoridad encargada de la regulación del juego pueda establecer las especificaciones relativas a la forma, tamaño, disposición, contraste y contenido del mensaje.



Hasta el momento actual ninguna de estas habilitaciones reglamentarias ha sido objeto de desarrollo por la Dirección General de Ordenación del Juego.

No puede dejar de mencionarse, además, la existencia del “Código de conducta sobre comunicaciones comerciales de las actividades de juego” en el que se contiene la siguiente previsión (la 6.14 englobada en los “Principios de juego responsable”) que dispone:

“6.14. Las comunicaciones comerciales y autopromociones visuales de las actividades de bingo, juego de ruleta, punto y banca, black jack, póquer, apuestas de contrapartida deportivas o hípcas, máquinas de azar, y apuestas cruzadas incluirán en los anuncios los preceptivos logos de advertencia sobre juego responsable y prohibición de jugar para los menores de 18 años a través de una advertencia estandarizada de conformidad con el Anexo II, a pantalla completa en el cierre de la pieza publicitaria que tendrá una duración en pantalla de 2 segundos que podrá ser sustituida o complementada por la banda prevista en el Anexo III, en la parte inferior de la imagen durante todo el anuncio y que tendrá el formato y las dimensiones previstas en dicho anexo.”

Y los tres anexos mencionados, incluyen previsiones relativas a los criterios de aplicación de las sobreimpresiones (Anexo I), la “Advertencia estandarizada sobre juego responsable y menores de edad. Pantalla completa.” (Anexo II) y la “Advertencia estandarizada sobre juego responsable y menores de edad. Banda.” (Anexo III). Estas previsiones son de aplicación únicamente a aquellas entidades adheridas al código de conducta.

Pues bien, los modelos de advertencia por los que aboga la presente resolución tienen por objetivos, en línea con las finalidades primordiales de protección de los menores de edad, prevención de conductas adictivas y protección del interés público general a que responde la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego y el desarrollo reglamentario efectuado por el Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, los siguientes:

- garantizar una aplicación uniforme de los principios de juego seguro y de protección de los menores de edad en el ámbito de las comunicaciones comerciales; adaptar el régimen de advertencias al nuevo marco de protección de los consumidores de servicios de juego, en el que el concepto de juego seguro se desplaza de forma decidida de la figura de la persona consumidora, concebida 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, como elemento central de la política de protección, a una concepción en la que se toman en consideración los elementos configuradores de la oferta y del consumo de juegos de azar como elementos determinantes de esa protección.
- garantizar el mayor alcance del público destinatario de los mensajes diseñados, que no es otro que la ciudadanía en general, y, por tanto, no aquella sección del público que tenga o muestre un interés por la práctica de esta actividad o que la pueda estar ya desarrollando, para el cual el Real Decreto 176/2023, de 14 de marzo, ya contenía un elenco de medidas informativas ad hoc (Capítulo II – Políticas activas de información y protección de las personas consumidoras);
- garantizar la cobertura más completa de la multiplicidad de canales a través de los que se puede producir la difusión publicitaria – y que están alineados con los previstos en el RDCC;
- y, atender, a las restricciones que en términos de espacio y duración de la emisión suponen los dos factores anteriores (público destinatario y canal de difusión) en el contexto de los canales de difusión de las comunicaciones comerciales.



A los efectos de justificar la opción regulatoria objeto del presente proyecto se han valorado las siguientes alternativas:

Alternativas al establecimiento de mensajes relativos al principio de juego seguro y a la prohibición de participar a menores de edad.

Alternativa	Implicaciones	Ventajas	Inconvenientes
No desarrollo de las habilitaciones reglamentarias para la uniformización de los mensajes de advertencia	Ello supone el mantenimiento de la situación actual; esto es, la inexistencia de una advertencia sobre los riesgos derivados de la actividad de juego y el mantenimiento de los mensajes relativos a jugar con responsabilidad (tanto los previstos en el RDCC como los reflejados en el código de conducta).	El conocimiento del público destinatario de los mensajes de advertencia utilizados.	<p>Falta de definición clara de los canales y los soportes a través de los cuales se difunde la actividad publicitaria.</p> <p>Riesgo de heterogeneidad en el diseño de los mensajes en función del canal y de los soportes a través de los cuales se difunde la actividad publicitaria.</p> <p>Falta de adaptación de la señalética de advertencia al nuevo paradigma introducido por el Real Decreto 176/2023, de 14 de marzo, y que pone a la persona consumidora en el centro de las medidas de protección.</p> <p>Falta de adaptación a la evolución de las políticas públicas y a la evidencia científica.</p>
Configuración del mensaje de advertencia de los riesgos del juego (art. 10.4) como acumulativo al mensaje de jugar con responsabilidad	Ello supone mantener un modelo de mensaje de jugar con responsabilidad que no está normativamente precisado en cuanto a su contenido y formato.	<p>Aquellos operadores adheridos al Código de conducta de las comunicaciones comerciales podrían mantener el mensaje aprobado en dicho código (Juega con responsabilidad).</p> <p>Aquellos operadores no adheridos podrían acogerse a la discrecionalidad que les permite el art. 10.3, ya que este no determina un contenido unívoco y formato estandarizado para este mensaje.</p>	<p>Además de las razones anteriormente mencionadas, cabe señalar que dicha alternativa supone la acumulación de hasta tres mensajes (prohibición de jugar a menores de 18 años; advertencia sobre los riesgos de juego – con sus distintas modalidades –; y el mensaje de jugar con responsabilidad) que, por razón de las limitaciones de tiempo y espacio propias de la comunicación comercial, pueden restar eficacia a la transmisión de su contenido informativo.</p> <p>La coexistencia simultánea de mensajes de advertencia de los riesgos derivados de la actividad</p>



			de juego y de jugar con responsabilidad se considera potencialmente contradictoria y, por lo tanto, condicionante de la eficacia última de la transmisión del mensaje.
Determinación únicamente del contenido de los mensajes	Ello supone que la resolución abordara solo el contenido del mensajea incluir en todas las comunicaciones comerciales de los operadores, pero dejando a estos el margen de discrecionalidad en su diseño (requisitos técnicos tales como la duración y ubicación) y determinación del contenido que otorgan los artículos 10 y 11 del RDCC	Puede facilitar la adaptación de los mensajes a las características propias de los soportes publicitarios y canales de difusión susceptibles de utilizarse como vehículos de la comunicación comercial en términos de duración, tamaño y otros.	La indeterminación que puede suponer una ventaja en términos de una mejor adaptabilidad a las circunstancias concretas de la actividad publicitaria desarrollada también introduce un factor de inseguridad jurídica - desde la perspectiva del cumplimiento de la obligación por los operadores - y de heterogeneidad - en cuanto a contenidos y características de diseño de los mensajes - que puede restar eficacia a la transmisión de información a un público general. Asimismo, y de acuerdo con la literatura científica, restaría impacto y eficacia a los mensajes.
	Ello supone que la resolución únicamente establecería un único mensaje relativo a los efectos dañinos derivados de la ludopatía o de un comportamiento de riesgo, restringiendo solo a un riesgo, advirtiendo solo de uno de los riesgos	Podría definirse un único mensaje advirtiendo del mayor daño o riesgo de la actividad de juego.	Dado que son múltiples los riesgos asociados, se entiende necesario advertir de aquellos que se espera que tengan mayor alcance a la ciudadanía y, además, la literatura científica aboga, para una mayor concienciación y un mayor impacto por introducir varios mensajes.

Tal y como se ha señalado más arriba, el modelo de difusión de advertencias por el que opta la presente resolución, así como el contenido informativo de los mensajes, ha tenido en cuenta tanto los espacios y soportes publicitarios que tienen el carácter de comunicación comercial atendiendo a la pluralidad de canales de difusión existentes como los requisitos y limitaciones de espacio y tiempo atendiendo a estos mismos canales, todo ello en línea con lo dispuesto en el RDCC.

En relación con la relevancia que este tipo de señalética puede tener desde la perspectiva académica, cabe señalar que numerosos estudios científicos consideran desde la perspectiva



de salud pública que la práctica de esta actividad puede entrañar que se han de seguir adoptando estrategias para reducir los daños relacionados con la actividad de juego en la población (Bowden-Jones et al., 2019¹; Browne et al., 2016²; Korn y Shaffer, 1999³; Livingstone y Rintoul, 2020⁴; van Schalkwyk, Cassidy, McKee y Petticrew, 2019⁵; Wardle, Reith, Langham y Rogers, 2019)⁶ y que los mensajes sobre el juego seguro son una posible aportación a un enfoque de salud pública hacia este objetivo, similar a los mensajes utilizados en los problemas de salud pública relacionados con el tabaco y el alcohol.⁷

Hay evidencia de que la mensajería adecuada (en términos de contenido, canal, etc.) puede influir tanto en estos determinantes como en la toma de decisiones de una persona respecto a la participación (Wakefield et al., 2010)⁸.

La mensajería destinada a prevenir y/o reducir los daños relacionados con el juego es un tipo de enfoque de salud pública para (potencialmente) reducir dichos daños, que ya viene siendo utilizado en el control del tabaco y la reducción de daños por alcohol (Wakefield et al., 2010). Incluso cuando los mensajes producen pequeños cambios en el comportamiento a nivel individual, su aplicación amplia puede, sin embargo, generar impactos positivos significativos en los resultados de salud poblacional⁹.

En este sentido, y respecto al contenido de los mensajes, una evaluación de encuesta (Mouneyrac et al., 2017¹⁰) de 14 mensajes europeos de prevención de los daños relacionados con el juego – “*Gambling Related Harm*” – GRH - (incluidos siete mensajes patrocinados por la industria) indicó que los mensajes que informan sobre riesgos de juego y corrigen creencias erróneas (por ejemplo, las probabilidades de ganar) son juzgados por los encuestados como de mayor valor comunicativo y preventivo que los mensajes que promueven el 'juego responsable' (estos se consideraron ambiguos)¹¹.

¹ -Jones, H., Dickson, C., Dunand, C., & Simon, O. (2019). Harm reduction for gambling: A public health approach. doi:<https://doi.org/10.4324/9780429490750>

² Browne, M., Langham, E., Rawat, V., Greer, N., Li, E., Rose, J., & Best, T. (2016). *Assessing gambling-related harm in Victoria: A public health perspective*. Melbourne: Victorian Responsible Gambling Foundation.

³ Korn, D. A., & Shaffer, H. J. (1999). Gambling and the health of the public: Adopting a public health perspective. *Journal of Gambling Studies*, 15(4), 289–365.

⁴ Livingstone, C., & Rintoul, A. (2020). Moving on from responsible gambling: A new discourse is needed to prevent and minimise harm from gambling. *Public Health*, 184, 107–112.

⁵ Van Schalkwyk, M. C. I., Cassidy, R., McKee, M., & Petticrew, M. (2019). Gambling control: In support of a public health response to gambling. *Lancet*, 393(10182), 1680–1681. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(19\)30704-4](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(19)30704-4).

⁶ Wardle, H., Reith, G., Langham, E., & Rogers, R. D. (2019). Gambling and public health: We need policy action to prevent harm. *Bmj*, 365, <https://doi.org/10.1136/bmj.l1807>.

⁷ Philip W. S.Newall, Matthew Rockloff, Nerilee Hing · Hannah Thorne, Alex M. T. Russell · Matthew Browne, Tess Armstrong (2023). Designing Improved Safer Gambling Messages for Race and Sports Betting: What can be Learned from Other Gambling Formats and the Broader Public Health Literature?. *Journal of Gambling Studies* (2023).

⁸ Devashish Ray1 · Katie Thomson2 · Fiona R. Beyer2 · Oleta Williams2 · Akvile Stoniute2 · Oluwatomi Arisa2 · Ivo Vlaev3 · Emily J. Oliver1 · Michael P. Kelly1,4. Effectiveness of Public Messaging Within the Gambling Domain: A Systematic Review. *International Journal of Mental Health and Addiction*.

⁹ Philip W. S.Newall, Matthew Rockloff, Nerilee Hing · Hannah Thorne, Alex M. T. Russell · Matthew Browne, Tess Armstrong (2023). Designing Improved Safer Gambling Messages for Race and Sports Betting: What can be Learned from Other Gambling Formats and the Broader Public Health Literature?. *Journal of Gambling Studies* (2023).

¹⁰ Mouneyrac, A., Le Floch, V., Lemerrier, C., Py, J., & Roumegue, M. (2017). Promoting responsible gambling via prevention messages: Insights from the evaluation of actual European messages.

International Gambling Studies, 17(3), 426–441. <https://doi.org/10.1080/14459795.2017.1350198>



Respecto de los mensajes relativos a la responsabilidad individual (jugar con responsabilidad) los estudios indican que la mensajería de salud pública orientada a la prevención o reducción de los daños relacionados con la actividad de juego está dominada por un enfoque en el comportamiento individual y la responsabilidad personal (Marko et al., 2023¹²). La evidencia del juego y otras áreas de la salud ha demostrado que, cuando los mensajes de responsabilidad personal se interiorizan, pueden derivar en estigma y estrés, llevar a peores resultados generales de salud y crear mayores disparidades en salud (Marko et al., 2022).

En otras palabras, la prevención ambiental requiere menos agencia individual, ya que reduce el peso de la toma de decisiones conscientes y motivadas, a la vez que minimiza la importancia del control de los impulsos (Burkhart et al., 2022). Justamente, en gran parte, es esta superación del cambio más individual, intencionado y motivado, lo explica el éxito de estas estrategias preventivas, desafiando así también la hegemónica idea promovida por la industria del alcohol o del juego de apuestas del consumo o del juego responsable. En el caso concreto de la industria del juego de apuestas, por ejemplo, con el mensaje de «juego responsablemente» desvía la atención de las prácticas comerciales, sus productos y de la posibilidad de regularlos y la dirige hacia las personas jugadoras y su responsabilidad individual (Francis & Livingstone, 2021¹³).

Además, según los estudios científicos, parece que las pérdidas financieras son el principal impulsor de los daños relacionados con el juego, pero la salud y el bienestar se ven afectados en última instancia en múltiples ámbitos de la vida (Langham et al., 2016¹⁴)¹⁵.

Por último, los psicólogos sociales han demostrado que la repetición frecuente de mensajes idénticos conduce a una reactancia psicológica negativa, en la que el mensaje resulta contraproducente y tiene un efecto opuesto al que se pretendía (Cacioppo y Petty, 1979¹⁶), por lo que se ha optado por un número de mensajes superior que permita evitar la repetición de un único mensaje relativo a los efectos dañinos derivados de la ludopatía o de un comportamiento de riesgo¹⁷.

Atendiendo a lo anterior, en línea con lo ya señalado, en la presente resolución se ha optado:

¹¹ Devashish Ray¹ · Katie Thomson² · Fiona R. Beyer² · Oleta Williams² · Akvile Stoniute² · Oluwatomi Arisa² · Ivo Vlaev³ · Emily J. Oliver¹ · Michael P. Kelly^{1,4}. Effectiveness of Public Messaging Within the Gambling Domain: A Systematic Review. *International Journal of Mental Health and Addiction*.

¹² Marko, S., Thomas, S., Pitt, H., & Daube, M. (2023). The impact of responsible gambling framing on people with lived experience of gambling harm. *Frontiers in Sociology*, 8, 1074773. <https://doi.org/10.3389/fsoc.2023.1074773>

¹³ Francis, L., & Livingstone, C. (2021). Discourses of responsible gambling and gambling harm: observations from Victoria, Australia. *Addiction Research and Theory*, 29(3), 212–222. <https://doi.org/10.1080/16066359.2020.1867111>

¹⁴ Langham, E., Thorne, H., Browne, M., Donaldson, P., Rose, J., & Rockloff, M. (2016). Understanding gambling related harm: A proposed definition, conceptual framework, and taxonomy of harms. *Bmc Public Health*, 16(1), 80.

¹⁵ Philip W. S.Newall, Matthew Rockloff, Nerilee Hing · Hannah Thorne, Alex M. T. Russell · Matthew Browne, Tess Armstrong (2023). Designing Improved Safer Gambling Messages for Race and Sports Betting: What can be Learned from Other Gambling Formats and the Broader Public Health Literature?. *Journal of Gambling Studies* (2023).

¹⁶ Cacioppo, J. T., & Petty, R. E. (1979). Effects of message repetition and position on cognitive response, recall, and persuasion. *Journal of Personality and Social Psychology*, 37(1), 97. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.37.1.97>

¹⁷ Philip W. S.Newall, Matthew Rockloff, Nerilee Hing · Hannah Thorne, Alex M. T. Russell · Matthew Browne, Tess Armstrong (2023). Designing Improved Safer Gambling Messages for Race and Sports Betting: What can be Learned from Other Gambling Formats and the Broader Public Health Literature?. *Journal of Gambling Studies* (2023).



- Primero, por establecer varios mensajes relativos a los efectos dañinos derivados de la ludopatía o de un comportamiento de riesgo, con el fin de que dichos mensajes roten y evitar así la reactividad psicológica negativa hacia los mismos, estableciendo mensajes relativos tanto a factores de salud pública como a las pérdidas y su probabilidad de realización, estos últimos basados en los datos de los últimos diez años extraídos del perfil de jugador online (ganadores y perdedores) que consta en el Anexo I de la memoria.

Los mensajes propuestos son los siguientes:

- o «La ludopatía es un riesgo del juego»
- o “La probabilidad de ser un jugador que pierde dinero es del 75 %”.
- o “Las pérdidas del total de jugadores superan en 4 veces sus ganancias”.

Asimismo, para medios audiovisuales en formato audible se establece el siguiente mensaje: «La ludopatía es un riesgo del juego».

Y, para medios presenciales que, por su dimensión no se permita su fácil lectura: «El juego es un riesgo».

- Segundo, se fija el mensaje relativo al principio de protección de menores de edad con el siguiente contenido: «Solo para mayores de 18 años».
- Tercero, establecer especificaciones técnicas en función del canal en el que se produzca la comunicación comercial.

Se establece que, con carácter general, se deberán incorporar en formato gráfico a través de una imagen previamente diseñada y de la que se establecen las especificaciones técnicas en el Anexo I y modelos en el Anexo II para lograr una mayor eficacia e impacto social de los mensajes, atendiendo al canal en el que se produce la comunicación comercial. En concreto, se ha diferenciado entre los siguientes canales de comunicación:

- o Comunicaciones comerciales difundidas en servicios de comunicación audiovisual.
 - o Comunicaciones comerciales difundidas en servicios de comunicación audiovisual radiofónicos.
 - o Comunicaciones comerciales en formato display, banner, ventana emergente o similar de los servicios de la sociedad de la información y en comunicaciones comerciales distinguibles y separables en servicios de intercambio de videos a través de plataforma.
 - o Portales web y aplicaciones de los operadores de juego.
 - o Comunicaciones comerciales a través de correos electrónicos u otros medios equivalentes.
 - o Medios presenciales.
- Cuarto, sustituir el mensaje de “jugar con responsabilidad” por el mensaje relativo a los efectos dañinos derivados de la ludopatía o de un comportamiento de riesgo para evitar mensajes contradictorios y, en todo caso, dada la evidencia científica señalada anteriormente para evitar mensajes que puedan estigmatizar y dejar recaer la responsabilidad únicamente en la persona consumidora.



1.3. ADECUACIÓN A LOS PRINCIPIOS DE BUENA REGULACIÓN.

La resolución se ajusta a los principios de buena regulación de necesidad, eficacia, proporcionalidad, seguridad jurídica, transparencia y eficiencia (artículo 129.1 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas).

1.3.1. Principios de necesidad y eficacia.

De acuerdo con el artículo 129.2 de la Ley 39/2015, *“en virtud de los principios de necesidad y eficacia, la iniciativa normativa debe estar justificada por una razón de interés general, basarse en una identificación clara de los fines perseguidos y ser el instrumento más adecuado para garantizar su consecución”*.

Esta resolución, como se ha expuesto de forma pormenorizada en los apartados anteriores, se enmarca en el conjunto de medidas adoptadas por el Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, y se fundamenta en una razón imperiosa de interés general -salud pública en forma de sensibilización, prevención de la adicción al juego- y protección del interés público, con especial trascendencia de las personas menores de edad, mediante la introducción de mensajes que deben incardinarse en las distintas comunicaciones comerciales de la actividad de juego, siendo la resolución el instrumento más adecuado para garantizar su consecución.

Responde a un análisis riguroso de la literatura científica y al nuevo paradigma de la actividad de juego en el que el concepto de juego seguro se desplaza de forma decidida de la figura de la persona consumidora, concebida 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, como elemento central de la política de protección, a una concepción en la que se toman en consideración los elementos configuradores de la oferta y del consumo de juegos de azar como elementos determinantes de esa protección.

1.3.2. Principio de proporcionalidad.

De conformidad con lo que dispone el artículo 129.3 de la Ley 39/2015, *“en virtud del principio de proporcionalidad, la iniciativa que se proponga deberá contener la regulación imprescindible para atender la necesidad a cubrir con la norma, tras constatar que no existen otras medidas menos restrictivas de derechos, o que impongan menos obligaciones a los destinatarios”*.

De conformidad con este principio procede realizar a continuación un análisis de las medidas recogidas en la resolución.

El modelo adoptado, más arriba descrito, se considera que cumple plenamente con el juicio de proporcionalidad exigido por la doctrina del Tribunal Constitucional en su triple concepción:

- a) Es idóneo o adecuado para alcanzar el fin perseguido con el mismo, que no es otro que reforzar el nivel de protección de las personas en general incrementando el nivel de conocimiento a cerca de los daños inherentes a la práctica de juegos de azar. Como tal se constituye en una medida de prevención primaria diseñada para prevenir, informar, concienciar y sensibilizar a la población en general y, por tanto, promover conductas más seguras en relación con esta actividad.
- b) Es necesario, puesto que no existe un modelo menos lesivo para la consecución de tal fin con igual eficacia (juicio de necesidad). El análisis de los modelos alternativos ofrecido en el apartado 1.2) expone los pros y contras de distintos modelos dirigidos a la consecución de la finalidad perseguida.



- c) Estas medidas resultan ponderadas o equilibradas, por derivarse de su aplicación más beneficios o ventajas para el interés general que perjuicios sobre otros bienes o intereses en conflicto (juicio de proporcionalidad en sentido estricto). Tal y como ya se ha señalado el bien jurídico protegido mediante esta resolución es la salud pública al que cabría contraponer la inserción en la actividad publicitaria de los operadores de los mensajes relativos a la prohibición de participar menores de edad y de advertencia de los daños derivados de la ludopatía o de los comportamientos de riesgo. En este sentido, la obligatoriedad de inserción de mensajes de advertencia viene determinada reglamentariamente (los varias veces mencionados arts. 10 y 11 RDCC) por lo que la resolución no introduce obligaciones en este sentido, si bien, por razones de seguridad jurídica y eficiencia determina el contenido de los mensajes y la forma de presentación en función de soportes y canales de difusión publicitaria.

1.3.3. Principio de seguridad jurídica.

Según lo que dispone el artículo 129.4 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, *“A fin de garantizar el principio de seguridad jurídica, la iniciativa normativa se ejercerá de manera coherente con el resto del ordenamiento jurídico, nacional y de la Unión Europea, para generar un marco normativo estable, predecible, integrado, claro y de certidumbre, que facilite su conocimiento y comprensión y, en consecuencia, la actuación y toma de decisiones de las personas y empresas.”*

Esta norma, como ha quedado reflejado en la memoria, en la que se especifica el marco regulatorio, se ajusta al principio de seguridad jurídica.

1.3.4. Principios de transparencia.

El apartado 5 del artículo 129 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, señala lo que sigue:

“5. En aplicación del principio de transparencia, las Administraciones Públicas posibilitarán el acceso sencillo, universal y actualizado a la normativa en vigor y los documentos propios de su proceso de elaboración, en los términos establecidos en el artículo 7 de la Ley 19/2013, de 9 de diciembre, de transparencia, acceso a la información pública y buen gobierno; definirán claramente los objetivos de las iniciativas normativas y su justificación en el preámbulo o exposición de motivos; y posibilitarán que los potenciales destinatarios tengan una participación activa en la elaboración de las normas.”

Este proyecto cumple igualmente con el principio transcrito, por cuanto que define claramente su finalidad, tanto en el preámbulo como en su articulado.

En este sentido, cabe señalar ha sido sometido a trámite de información pública, así como objeto de solicitud de alegaciones en el seno del Consejo Asesor de Juego Seguro al que se informó de su posibilidad de participar en la mencionada información pública.

Por último, el proyecto también fue notificado en el marco del procedimiento TRIS.

1.3.5. Principio de eficiencia.

El apartado 6 del artículo 129 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, señala lo que sigue:

“6. En aplicación del principio de eficiencia, la iniciativa normativa debe evitar cargas administrativas innecesarias o accesorias y racionalizar, en su aplicación, la gestión de los recursos públicos.”

El proyecto evita la imposición de cargas administrativas innecesarias o accesorias. En línea con lo ya señalado más arriba, los operadores ya están obligados a la incorporación a sus comunicaciones comerciales de varios mensajes relacionados con la práctica del juego (mensaje relativo a la práctica responsable de la actividad de juego y la prohibición de



participar en esta actividad de los menores de 18 años). La introducción del mensaje de advertencia sobre los efectos dañinos derivados de la ludopatía o de un comportamiento de riesgo de la persona usuaria se acompaña de la supresión del mensaje relativo a la responsabilidad individual por lo que no se aprecia incremento de cargas en la regulación proyectada.

2.- Contenido, análisis jurídico y descripción de la tramitación.

2.1 CONTENIDO.

La Resolución se estructura en siete apartados y dos anexos.

Primero: prevé el objeto de la resolución, siendo este aprobar el mensaje obligatorio que las comunicaciones comerciales de las actividades de juego deben incluir con el fin de advertir de los efectos dañinos derivados de la ludopatía o de un comportamiento de riesgo de la persona usuaria de forma sustitutiva al mensaje de jugar con responsabilidad previsto en el apartado 3 del artículo 10 del real decreto y establecer las especificaciones relativas a la forma, tamaño, disposición, contraste y contenido de los mensajes previstos en el apartado 4 del artículo 10 y del apartado 3 del artículo 11, del real decreto.

Estas medidas son complementarias de las exigidas en el artículo 9 del Real Decreto 176/2023, de 14 de marzo.

Segundo: desarrolla el contenido del mensaje de advertencia obligatorio que han de incluir los operadores de juego para advertir de los efectos dañinos derivados de la ludopatía o de un comportamiento de riesgo de la persona usuaria, para lo cual se prevén distintas opciones y su forma de difusión en función del medio de comunicación.

En cuanto al contenido de los mensajes se ha optado:

- 1- «La ludopatía es un riesgo del juego»
- 2- “La probabilidad de ser un jugador que pierde dinero es del 75%”.
- 3- “Las pérdidas del total de jugadores superan en 4 veces sus ganancias”.

Además, se incorpora un mensaje alternativo más corto para las comunicaciones comerciales difundidas a través de medios presenciales cuando por su dimensión no puedan incorporar alguno de los mensajes anteriores, «El juego es un riesgo».

El cálculo las cifras de los mensajes (2) y (3) se ha realizado tomando como referencia datos publicados en los últimos diez años relativos a los datos del perfil del jugador online (se incorpora tabla explicativa como anexo a la presente memoria).

Se prevé igualmente que los mensajes incluyan una referencia a la página web de la DGOJ.

Tercero: desarrolla el contenido de la advertencia relativa a la prohibición de jugar a menores de edad en actividades de juego, que tendrá el siguiente contenido: «solo para mayores de 18 años».

Cuarto: establece las disposiciones comunes a los mensajes – dirigidas a garantizar la claridad e inteligibilidad de los mismos - y remite a los Anexos I y II, en los que se configuran las especificaciones técnicas relativas a la forma, tamaño, disposición y contraste de estos.

Quinto: contiene una excepción respecto a las comunicaciones comerciales de concursos difundidas a través de servicios de comunicación audiovisual radiofónica (en línea con lo previsto en el artículo 21.4 del RDCC).



Sexto: prevé una cláusula transitoria respecto a la adaptación de contratos existentes antes de la eficacia de la resolución.

Séptimo: establece el momento en el que será eficaz la Resolución.

Anexo I: dispone las especificaciones generales atendiendo al medio en el que se produce la comunicación comercial de los operadores de juego.

El dispositivo primero es el relativo a la disposición de los mensajes, con una previsión general de adaptación de los mismos atendiendo al medio de comunicación y de su dimensión en el que la difusión se vaya a producir. Se articula en dos apartados, el primero dedicado a los mensajes en formato gráfico y el segundo a los mensajes orales. En los mensajes en formato gráfico cabe destacar la previsión relativa a la inserción del mensaje en los portales, páginas web y aplicaciones de los operadores de juego y de sus afiliados, así como la relativa a los medios presenciales.

El dispositivo segundo establece las especificaciones de las comunicaciones comerciales difundidas en servicios de comunicación audiovisual: se prevé la singularidad de que el mensaje de advertencia de los efectos dañinos derivados de la ludopatía o de un comportamiento de riesgo se presente de manera oral a la finalización de la comunicación comercial.

El dispositivo tercero está referido a las comunicaciones comerciales en formato display, banner, ventana emergente o similar de los servicios de la sociedad de la información y en comunicaciones comerciales distinguibles y separables en servicios de intercambio de vídeos a través de plataforma.

El dispositivo cuarto regula la disposición de los mensajes en los portales, páginas web y aplicaciones de los operadores de juego o de sus afiliados cuando en estas se emplacen comunicaciones comerciales, ofertas promocionales o cualquier otra forma de actividad publicitaria. Este dispositivo especifica que sus previsiones no son de aplicación en el entorno de juego del operador en el que el participante, una vez registrado, interactúa con los productos y servicios ofrecidos por este.

El dispositivo quinto establece las previsiones relativos a las comunicaciones comerciales a través de correo electrónico u otros medios equivalentes (sms, push ups).

El dispositivo sexto, regula los mensajes en medios presenciales, incluyendo entre estos los soportes de participación.

El dispositivo séptimo establece las especificaciones de formato relativas a los mensajes y la imagen contenedora de los mismos.

Anexo II: prevé los modelos de los mensajes en formato gráfico.

2.2 ANÁLISIS JURÍDICO.

2.2.1 Marco regulatorio. Congruencia con el ordenamiento jurídico nacional.

El proyecto se considera congruente con las normas del ordenamiento jurídico nacional con las que guarda relación, siendo su contenido coherente con las normas legales habilitantes y con el conjunto del corpus normativo con el que se vincula.

Particularmente, respecto a la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, el proyecto es congruente con lo previsto en los artículos 7, 7 bis y 8, que disponen (énfasis añadidos):

Artículo 7:



(...) “El operador de juego deberá contar con el correspondiente título habilitante en el que se le autorice para el desarrollo de actividades de juego a través de programas emitidos en medios audiovisuales o publicados en medios de comunicación o páginas web, incluidas aquellas actividades de juego en las que el medio para acceder a un premio consista en la utilización de servicios de tarificación adicional prestados a través de llamadas telefónicas o basadas en el envío de mensajes”.

Artículo 7 bis.1:

“Las comunicaciones comerciales de los operadores de juego se harán con sentido de la responsabilidad social, sin menoscabar ni banalizar la complejidad de la actividad de juego ni sus potenciales efectos perjudiciales sobre las personas, debiendo respetar la dignidad humana y los derechos y libertades constitucionalmente reconocidos”

Artículo 8:

“1. Las políticas de juego responsable suponen que el ejercicio de las actividades de juego se abordará desde una política integral de responsabilidad social corporativa que contemple el juego como un fenómeno complejo donde se han de combinar acciones preventivas, de sensibilización, intervención y de control, así como de reparación de los efectos negativos producidos.

Las acciones preventivas se dirigirán a la sensibilización, información y difusión de las buenas prácticas del juego, así como de los posibles efectos que una práctica no adecuada del juego puede producir.

Los operadores de juego deberán elaborar un plan de medidas en relación con la mitigación de los posibles efectos perjudiciales que pueda producir el juego sobre las personas e incorporarán las reglas básicas de política del juego responsable. **Por lo que se refiere a la protección de los consumidores:**

a) Prestar la debida atención a los grupos en riesgo.

b) Proporcionar al público la información necesaria para que pueda hacer una selección consciente de sus actividades de juego, *promocionando actitudes de juego moderado, no compulsivo y responsable.*

...”

Igualmente, resultan relevantes – y fundamento jurídico del proyecto de resolución – las previsiones contenidas en los artículos 10 – Principio de juego seguro – y 11 – Principio de protección de menores de edad – del Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego, que constituyen el fundamento normativo y a los que se dedica el siguiente apartado.

Por último, y en la medida que el proyecto procede a la supresión del mensaje relativo a la práctica responsable del juego (art. 10.3 RDCC) resulta relevante desde una perspectiva de congruencia con el ordenamiento jurídico (y ello sin perjuicio, evidentemente, de la habilitación normativa necesaria para la adopción de tal decisión) la definición contenida en el párrafo f) del artículo 3 del Real Decreto 176/2023, de 14 de marzo, de entornos de juego más seguros, que reza en los siguientes términos:

“f) *Juego seguro o juego responsable: Conjunto de elementos configuradores de la oferta y del consumo de juegos de azar que conducen a reducir el riesgo de comportamientos de juego de riesgo, problemático, compulsivo o patológico o a minimizar los efectos negativos que estos puedan causar.*”

2.2.2. Base jurídica y rango de la norma.



Tal y como ya se ha señalado, el presente proyecto de resolución constituye un desarrollo ejecutivo de las previsiones contenidas en el Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego y, en concreto, de los apartados 4 y 5 del artículo 10 - Principio de juego seguro - y apartados 3 y 4 del artículo 11- Principio de protección de menores de edad, del Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre.

En concreto, el artículo 10 - Principio de juego seguro -, en sus apartados 4 y 5 (y, por referencia de este último, el apartado 3), disponen lo siguiente (énfasis añadido):

“3. Las comunicaciones comerciales deberán incluir un mensaje relativo a jugar con responsabilidad, tipo «si juegas, juega con responsabilidad», «jugar sin control puede tener consecuencias perjudiciales a nivel psicosocial» o similar, de conformidad con una de las siguientes opciones:

a) En caso de que se transmita de forma gráfica, el mensaje será claramente visible en toda la comunicación comercial o, en su defecto, deberá ocupar toda la imagen, al menos durante dos segundos al término de la comunicación comercial.

b) Si el mensaje se transmite de manera oral, este deberá aparecer siempre a la finalización de la comunicación comercial, como mínimo durante dos segundos.

En el caso de su difusión a través de servicios de comunicación audiovisual radiofónica, el mensaje relativo a jugar con responsabilidad deberá aparecer, al menos, en una de cada dos comunicaciones comerciales realizadas de manera sucesiva por un mismo operador y por el mismo prestador de servicios, sin perjuicio de lo establecido en el artículo 21.4 para el caso de los concursos.

4. La autoridad encargada de la regulación del juego podrá establecer, mediante resolución, la obligatoriedad de que las comunicaciones comerciales incluyan un mensaje relativo a los efectos dañinos derivados de la ludopatía o de un comportamiento de riesgo de la persona usuaria, de manera alternativa o acumulativa al mensaje establecido en el apartado anterior.

5. Mediante resolución de la autoridad encargada de la regulación del juego, se podrán establecer las especificaciones relativas a la forma, tamaño, disposición, contraste y contenido de los mensajes previstos en este artículo”.

El artículo 11, en sus apartados 3 y 4, prevé que (énfasis añadidos):

“3. Las comunicaciones comerciales deberán incluir la advertencia de que las personas menores de edad no podrán participar en actividades de juego, tipo «menores no», «+18» o similar, de conformidad con una de las siguientes opciones:

a) En caso de que se transmita de forma gráfica, la advertencia será claramente visible en toda la comunicación comercial o, en su defecto, deberá ocupar toda la imagen, al menos durante dos segundos al término de la comunicación comercial.

b) Si la advertencia se transmite de manera oral, esta deberá aparecer siempre a la finalización de la comunicación comercial, como mínimo durante dos segundos.

En el caso de su difusión a través de servicios de comunicación audiovisual radiofónica, la advertencia anterior deberá aparecer, al menos, en una de cada dos comunicaciones comerciales realizadas de manera sucesiva por un mismo operador y por el mismo prestador de servicios.

4. La autoridad encargada de la regulación del juego podrá establecer, mediante resolución, las especificaciones relativas a la forma, tamaño, disposición, contraste y contenido del mensaje”



Resultan igualmente relevantes las definiciones contenidas en el art. 3 referidas a los conceptos de comunicación comercial¹⁸ y de comunicación comercial a través de medios presenciales ya que, permite determinar los espacios o soportes publicitarios en los que deberán emplazarse los mensajes de advertencia y prohibición de menores de edad contenidos en esta resolución:

“g) Comunicación comercial: toda forma de comunicación, realizada por una persona física o jurídica, pública o privada, difundida por cualquier medio o soporte, destinada a promocionar, de manera directa o indirecta, las actividades de juego definidas en el ámbito de aplicación de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, o las entidades que las realizan.

No se consideran comunicaciones comerciales la retransmisión de sorteos, así como la difusión puramente informativa de sus resultados.

Tampoco se consideran comunicaciones comerciales los productos de juego que se anuncien exclusivamente en la página web.es o en las aplicaciones móviles desde donde los operadores ofrezcan actividades de juego.

h) Comunicación comercial a través de medios presenciales: aquella que se realiza a través de vallas, marquesinas, carteles, monitores, pantallas, o cualesquiera otros elementos de análoga naturaleza tanto muebles como inmuebles; la que se fija sobre elementos móviles y medios de transporte, ya sean públicos o privados; la que se difunde a través de instrumentos de megafonía; así como la que se distribuye en folletos, o en revistas, diarios o soportes similares.”

Por último, el artículo 23 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, dispone:

“Artículo 23. Competencia regulatoria.

1. La Comisión Nacional del Juego podrá dictar aquellas disposiciones que exijan el desarrollo y ejecución de las normas contenidas en esta Ley, en los Reales Decretos aprobados por el Gobierno o en las Órdenes del Ministerio de Economía y Hacienda, siempre que estas disposiciones le habiliten de modo expreso para ello. Estas disposiciones se elaborarán por la propia Comisión Nacional del Juego, previos los informes técnicos y jurídicos oportunos de los servicios competentes de la misma, y la consulta, en su caso, a las Comunidades Autónomas. Tales disposiciones serán aprobadas por el Consejo de la Comisión Nacional del Juego y no surtirán efectos hasta su publicación en el «Boletín Oficial del Estado» y entrarán en vigor conforme a lo dispuesto en el apartado primero del artículo 2 del Código Civil.

2. Cuando se dicten disposiciones que puedan incidir significativamente en las condiciones de competencia de los operadores de juego, la Comisión Nacional del Juego estará obligada a solicitar informe previo al órgano competente en materia de defensa de la competencia.

3. Las disposiciones o resoluciones que dicte la Comisión Nacional del Juego en el ejercicio de las potestades administrativas que se le confieren en esta Ley pondrán fin a la vía administrativa y podrán ser recurridas potestativamente en reposición de acuerdo con lo establecido en la Ley 30/1992, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común o impugnarse

¹⁸ Concepto de comunicación comercial definido desde una perspectiva funcional en el sentido de que tiene tal naturaleza aquella comunicación que sirva al propósito de promocionar directa o indirectamente las actividades de juego en el ámbito de aplicación de la LRJ o de las entidades que la realizan.



directamente ante la jurisdicción contencioso-administrativa de acuerdo con lo dispuesto en la Ley reguladora de dicha jurisdicción.”

En definitiva, el presente proyecto de resolución encuentra su base jurídica en lo dispuesto en los artículos 10 y 11 del Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre que habilita a la autoridad encargada de la regulación a establecer el contenido y las especificaciones relativas a la forma, tamaño, disposición, contraste y contenido de los mensajes relativos a la prohibición de participación de personas menores de edad en actividades de juego y a los efectos dañinos derivados de la ludopatía o de un comportamiento de riesgo de la persona usuaria, pudiendo este mensaje sustituir el mensaje referido a la responsabilidad individual del participante en la actividad de juego.

2.2.3 Derogación normativa.

No implica ninguna derogación normativa.

2.2.4 Comienzo de la eficacia de la resolución.

La eficacia de la resolución se producirá a los sesenta días de su publicación en el BOE.

2.3. DESCRIPCIÓN DE LA TRAMITACIÓN.

Este proyecto de resolución ha contado con la realización de los siguientes trámites:

a) Información pública.

Se ha dado cumplimiento al trámite de información pública a través de la publicación del anuncio de la Dirección General de Ordenación del Juego de notificación del acuerdo de inicio y la apertura del trámite de información pública del procedimiento administrativo para la adopción de la "Resolución de la Dirección General de Ordenación del Juego por la que se aprueban y establecen las especificaciones técnicas del mensaje relativo a los efectos dañinos derivados de la ludopatía o de un comportamiento de riesgo de la persona usuaria en las comunicaciones comerciales de las actividades de juego y del mensaje relativo a la prohibición de participación a menores de edad", de fecha 15/10/2025. Todo ello de conformidad con lo establecido en el artículo 45.1 y en el artículo 83 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas.

El acuerdo y los textos del proyecto de resolución estuvieron publicados en la página web de la DGOJ entre el 16/10/2025 y el 26/11/2025.

Durante este tiempo se recibieron un total de 15 documentos de alegaciones. De los 15 documentos de alegaciones 3 de ellas se han presentado por asociaciones (JDigital, en calidad de asociación representativa de los intereses de los operadores online; AEJAD, asociación representativa de los intereses de los jugadores en apuestas deportivas y AUTOCONTROL, Asociación para la Autorregulación de la Comunicación Comercial), una de ellas por FEJAR (Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados); por la UNAD (Red de atención a las adicciones y por la Unidad de Investigación de la Universidad de Valencia. Además, 7 correspondientes a operadores de juego online - entre los cuales también las de los operadores titulares de la reserva.

La relación completa de entidades y personas particulares alegantes es la siguiente:

1. DAZN BET
2. FEJAR (Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados) - miembro del Consejo Asesor de Juego Seguro -
3. ARTXIBET 2022, SAU



4. JDIGITAL – miembro del Consejo Asesor de Juego Seguro -
5. AUTOCONTROL (Asociación para la Autorregulación de la Comunicación Comercial)
6. Flutter Entertainment PLC
7. AEJAD (Asociación Española de Jugadores de Apuestas Deportivas)
8. UNIVERSIDAD DE VALENCIA
9. LEOESP, S.A.
10. ONCE (Organización Nacional de Ciegos Españoles) – miembro del Consejo Asesor de Juego Seguro -
11. SELAE (Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado, S.M.E., S.A.)- miembro del Consejo Asesor de Juego Seguro -
12. VARIOS OPERADORES DE JUEGO representados por ASENSI ABOGADOS
13. UNAD (La Red de Atención a las Adicciones)
14. SKILL ON NET, S.A.
15. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional Sobre Drogas – miembro del Consejo Asesor de Juego Seguro -

Por último, el 09/12/2025, se recibió documento con las aportaciones del Dr. Juan Francisco Navas (Profesor Permanente Laboral; Universidad Complutense de Madrid y miembro del CAJS de la DGOJ), el Dr. José César Perales (Catedrático de la Universidad de Granada), la Dra. Dafina Petrova (Investigadora Senior Miguel Servet del Instituto de Investigación Biosanitaria ibs.GRANADA; Escuela Andaluza de Salud Pública y Hospital Universitario Virgen de las Nieves; CIBER de Epidemiología y Salud Pública) y la Dra. Yasmina Okan (Investigadora Senior Ramón y Cajal; Departamento de Comunicación, Universidad Pompeu Fabra), las cuales, si bien con carácter extemporáneo, han sido incorporadas al expediente.

Sin perjuicio del análisis singular de cada una de las aportaciones recibidas se realiza a continuación una breve síntesis de cuáles han sido las principales alegaciones formuladas:

- 1- **Cuestionamiento general de que las páginas web y aplicaciones de los operadores se puedan considerar “comunicaciones comerciales”** a los efectos de que deban incluir ningún tipo de mensaje. Los argumentos esgrimidos se centrarían en los siguientes aspectos:
 - a. Exceso reglamentario:
 - i. En la medida que estos espacios no son publicitarios sino los lugares en los que se lleva a cabo la prestación del servicio;
 - ii. En la medida que existiría una incompatibilidad con la definición de comunicación comercial del art. 3 RD 958/2020
 - b. Desproporcionalidad: ya existen instrumentos de información en las plataformas de los operadores establecidos en el artículo 9 del RD 176/2023
- 2- **Cuestionamiento del contenido de los mensajes (singularmente los mensajes (2) y (3) con contenido estadístico)**: un número relevante de operadores expone la preocupación de que estos datos son solo para el juego online (y, por lo tanto, obvian los del juego presencial – especialmente, “el juego público”), además de que su presentación se produce de manera agregada para el conjunto de la actividad y sin tener en cuenta que



“las pérdidas” a las que aluden son dependientes de multitud de factores (RTP's, modalidades de juego y otros).

El contenido de estos mensajes también es cuestionado por su “percebilidad” al estar asociado a unos datos susceptibles de alterarse con el paso del tiempo. Igualmente se cuestiona su concreción exclusiva en los aspectos económicos, descuidando aquellos más directamente relacionados con la salud o los trastornos de otro tipo que el juego puede producir. En este sentido, alguno de los alegantes ha solicitado la inclusión de un mayor número de mensajes directamente relacionados con la afectación de la actividad de juego sobre la salud.

Por último, algunas de las alegaciones proponen redacciones alternativas (en concreto uno de los alegantes aboga por su reformulación en un sentido que refuerce la percepción de riesgo cuando se comuniquen datos probabilísticos).

- 3- **Cuestionamiento de la supresión del mensaje de “jugar con responsabilidad”, “jugar responsablemente”**: se ha cuestionado el rango normativo de una resolución para adoptar esta decisión y la falta de justificación suficiente.
- 4- **Necesidad de incluir un apartado relativo a las especificaciones técnicas (y ciertos aspectos en las advertencias que se incluyan en banners/pop ups y otros servicios de la sociedad de la información)**.

b) Consejo Asesor de Juego Seguro.

Con fecha 16/10/2025 los miembros del Consejo Asesor de Juego Seguro fueron informados de la apertura del trámite de información pública a los efectos de que pudieran realizar aquellas aportaciones que estimaran oportunas. En el apartado anterior se indica quiénes de sus integrantes formularon alegaciones en el marco de la información pública.

c) Notificación a la Comisión Europea.

El proyecto se remitirá a la Comisión Europea, con vistas a dar cumplimiento a lo dispuesto en la Directiva (UE) 2015/1535 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 9 de septiembre de 2015, habiéndose establecido un plazo hasta el XXXXXXXX para que la Comisión Europea y los Estados Miembros estudiaran la propuesta.

d) Informe de la Abogacía del Estado en el departamento.

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 23.1 que dispone la solicitud de informe a los servicios jurídicos de la Comisión Nacional del Juego, órgano cuyas funciones han sido asumidas por la Dirección General de Ordenación del Juego en virtud de lo dispuesto en el apartado 3) de la Disposición adicional segunda de la Ley 3/2013, de 4 de junio, de creación de la Comisión Nacional de los Mercados y de la Competencia, se solicitará informe de la Abogacía del Estado en el Departamento.

3.- Adecuación al orden de distribución de competencias.

1. ANÁLISIS DEL TÍTULO COMPETENCIAL:

La propuesta de resolución es un desarrollo ejecutivo de los artículos 10 y 11 del Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, cuya objeto tiene el desarrollo de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo que se refiere, entre otras, en las condiciones bajo las que deben desarrollarse determinadas políticas de juego seguro y la protección de las personas consumidoras de las entidades que ostentan títulos habilitantes para desarrollar actividades de juego incluidas en el ámbito de aplicación de la Ley 13/2011, de 27 de mayo.



Este reglamento ya fue objeto de informe por la Dirección General de Relaciones con las Comunidades Autónomas y los Entes Locales del Ministerio de la Presidencia y para las Administraciones Territoriales con fecha 26 de diciembre de 2017 y en el año 2020 por la Dirección General de Relaciones con las Comunidades Autónomas y Entes Locales del Ministerio de Política Territorial y Función Pública que señalaba que la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, que constituye el antecedente directo del proyecto, no ha generado controversias competenciales y que el proyecto es de aplicación únicamente al juego de ámbito estatal, en los términos previstos en los artículos 1 y 2 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Y continuaba señalando que, a la luz de las consideraciones realizadas el proyecto carece de impacto sobre el orden constitucional de competencias, siendo de aplicación únicamente al juego de ámbito estatal, regulado en la Ley 13/2011, de 27 de mayo

Además, el proyecto de Real Decreto 958/2020, también se alineaba con los principios relativos a la unidad de mercado de conformidad con lo dispuesto en la Ley 20/2013, de 9 de diciembre, de garantía de la unidad de mercado, por las razones expuestas profusamente a lo largo de esta memoria, en particular en los apartados 2 y 5 de la misma. del proyecto a la Ley 20/2013, de 9 de diciembre, de garantía de unidad de mercado (LGUM), el informe no formulaba observaciones al respecto.

En la medida que el proyecto se limita a ser un desarrollo ejecutivo de las previsiones del Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, y no introduce novedad alguna en cuanto a su ámbito de aplicación, cabe concluir que no existen impactos de ningún tipo desde la perspectiva del orden constitucional de distribución de competencias.

4.- Análisis de impactos.

4.1. IMPACTO ECONÓMICO Y PRESUPUESTARIO.

Se estima que del presente proyecto no se derivan efectos que impliquen un aumento del gasto Público o una disminución de ingresos públicos ni financieros ni no financieros.

Carece por tanto de impacto sobre los Presupuestos Generales del Estado y no implica tampoco ningún impacto en los presupuestos de las Comunidades Autónomas ni de las Entidades Locales.

4.2. IMPACTO SOBRE LA COMPETENCIA

Tal y como se ha señalado en un apartado anterior la presente resolución constituye un desarrollo ejecutivo de las habilitaciones reglamentarias contenidas en el Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre. Este Real Decreto, también fue objeto de informe por la Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia, en cuyo dictamen n°: IPN/CNMC/006/20 al este organismo regulador destacó la falta de restricciones a la competencia del mismo en los siguientes términos (énfasis añadidos):

“El sector del juego presenta una especial naturaleza como consecuencia de la relevancia de ciertas razones de interés general afectadas, tanto relacionadas con la salud pública (fenómenos de adicción al juego, protección de menores) como derivadas de conductas sancionables de naturaleza fiscal o penal (canales ilegales, fraude, crimen organizado, corrupción o blanqueo de capitales) que han motivado que haya estado sujeto a una intensa intervención regulatoria. (...)

En líneas generales, esta Comisión considera que la intervención regulatoria proyectada sobre la publicidad del juego satisface el principio de necesidad, por las razones imperiosas de interés general ya señaladas. Adicionalmente, la intervención regulatoria previsiblemente dotará de una mayor seguridad jurídica a los operadores



de juego y a los prestadores de servicios de comunicación audiovisual, al establecer unas reglas de transparencia y de uniforme aplicación en el sector, y todo ello con independencia de si los agentes implicados están o no adheridos a sistemas de autorregulación o corrección. Siempre teniendo en cuenta que el elevado umbral de restricciones impuestas al libre ejercicio de la actividad no debe considerarse de forma estática sino estar sujeto a revisión periódica cuando existan elementos de prueba que varíen el actual diagnóstico”.

...”

4.3. CARGAS ADMINISTRATIVAS

Se consideran cargas administrativas aquellas actividades de naturaleza administrativa que deben llevar a cabo las empresas y ciudadanos para cumplir con las obligaciones derivadas de la normativa. En el caso de las empresas, las cargas administrativas son los costes que aquéllas deben soportar para cumplir las obligaciones de facilitar, conservar o generar información sobre sus actividades o su producción, para su puesta a disposición y aprobación, en su caso, por parte de autoridades públicas o terceros.

Tal y como ya se ha señalado en anteriores apartados de esta memoria, la obligación de establecer un mensaje en relación con el principio de juego seguro y el principio de protección de menores de edad, ya se venían ejecutando por los distintos operadores de conformidad con lo previsto en los artículos 10 y 11 del Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego, si bien se refería a otros mensajes, dejaba un margen discrecional en cuanto a la codificación de los mensajes y no se establecían especificaciones técnicas al respecto.

Con la resolución se modifican los textos de los mensajes asociados a tales principios, se establecen las especificaciones técnicas a las que deben adaptarse y se introduce la duración de permanencia de estos.

En la medida que el proyecto no introduce mensajes adicionales a los ya previstos en el RDCC se estima que no tiene cargas administrativas.

4.5 IMPACTO POR RAZÓN DE GÉNERO.

De conformidad con el artículo 19 de la Ley Orgánica 3/2007, de 22 de marzo, para la igualdad efectiva de mujeres y hombres, este proyecto tiene una incidencia nula en este ámbito, en el que no se aprecia la existencia de desigualdades de género ni, en consecuencia, la necesidad de adoptar medidas en este sentido.

Así, de acuerdo con los datos que se desprenden del Análisis del perfil del jugador online correspondiente a 2024, el número de jugadores activos por sexo se distribuye en 1.655.923 hombres (83,15%) y 335.627 mujeres (16,85%). Si comparamos estos datos con respecto a la información de 2016 - 235.158 mujeres (18,4%) y 1.041.555 hombres (81,6%), vemos que, en términos porcentuales, se observa una disminución del número de mujeres jugadoras en los últimos años (pasando del 18,4% del total de personas jugadoras en 2016 al 16,85% en 2024), con un gasto neto medio de 740 euros para los hombres y de 538 euros para las mujeres (353 euros para hombres en 2016 y 133 euros para mujeres).

Siendo estas las cifras globales de jugadores y jugadoras activos en el juego online, conviene analizar esta información desde la perspectiva de los distintos segmentos de juego regulado. Así, esta distribución en 2024 es la siguiente:



- Apuestas 1.416.081 usuarios activos (90,30 % del total) y 52.115 usuarias activas (con una cuota del 9,70 % del total de personas jugadoras, siendo el porcentaje de 2016 del 16,43% del total de personas jugadoras activas).
- Bingo: 29.179 usuarios activos (31,80 % del total) y 62.581 usuarias activas, esto es, un total del 68,20 % de personas usuarias de esta modalidad de juego online. (en 2016 el porcentaje de mujeres jugadores fue del 37,49 %).
- Juegos de casino: 949.868 hombres (84,52 % del total) y 173.970 mujeres jugadoras, es decir, un 15.48 % del total de personas jugadoras activas. En 2016, el porcentaje de mujeres jugadoras en juegos de casino fue del 17,75%).
- Póquer: 394.898 usuarios activos (96,6 %) y 13.426 usuarias activas, con un porcentaje del 2,3% del total de personas jugadoras en este segmento del juego (con un porcentaje del 15,31 % en 2016).

De conformidad con los datos recogidos en el apartado anterior, puede colegirse que las mujeres participan sustancialmente menos en actividades de juego que los hombres, salvo en determinados segmentos de actividad, en donde la participación resulta más equilibrada entre sexos (como es el caso del bingo).

Pues bien, en la medida en que en este proyecto de resolución no existen disposiciones que puedan tender a propiciar o potenciar tratamientos de desigualdad, discriminación o desprotección en relación con la situación de las mujeres y los hombres o brechas en la igualdad de trato, se considera que el real decreto no impactará negativamente sobre las condiciones económicas y sociales relacionadas con la actividad de juego de ámbito estatal, desde la perspectiva de género

4.6 IMPACTO EN MATERIA DE IGUALDAD DE OPORTUNIDADES, NO DISCRIMINACIÓN Y ACCESIBILIDAD UNIVERSAL DE LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD.

El proyecto no tiene impacto significativo en materia de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad.

4.7 IMPACTO EN LA INFANCIA Y LA ADOLESCENCIA.

Conforme a lo dispuesto en el artículo 22 quinquies a la Ley Orgánica 1/1996, de 15 de enero, de Protección Jurídica del Menor, de modificación parcial del Código Civil y de la Ley de Código Enjuiciamiento Civil, este real decreto se estima tendrá un efecto positivo en la infancia y adolescencia al mejorar la claridad de los mensajes de advertencia y prohibición de jugar a menores de edad y al contribuir a una mayor homogeneización en su forma de presentación.

Igualmente, atendiendo a su vocación tuitiva y el elevado número de personas jóvenes mayores de edad que participan en actividades de juego regulado online, también tendrá un impacto positivo en lo que respecta a los y las participantes con edades comprendidas entre los 18 y los 25 años grupo que constituye una cohorte relevante del total de las personas jugadoras online. ¹⁹

4.8 IMPACTO EN LA FAMILIA.

De conformidad con lo dispuesto en la disposición adicional décima de la Ley 40/2003, de 18 de noviembre, de Protección a las Familias Numerosas, esta resolución se estima que tendrá

¹⁹ En el año 2024 la cohorte de población de 18-25 años de edad representó el 34,5% del total de las personas jugadoras online, constituyendo el mayor colectivo de jugadores.



un impacto positivo en la familia en tanto desarrolla medidas preventivas relativas al principio de juego seguro y la prohibición de participación en la actividad de juego a menores de edad.

4.9 IMPACTO POR RAZÓN DE CAMBIO CLIMÁTICO.

El impacto por razón de cambio climático es nulo.





ANEXO

DATOS DEL PERFIL DEL JUGADOR ONLINE (GANADORES Y PERDEDORES)

	2024	2023	2022	2021	2020	2019	2018	2017	2016	2015	Acumulado de los diez años
Balance anual de pérdidas											
Total pérdidas de jugadores con pérdidas	1.749.388 .099	1.519.84 4.545	1.315.970 .141	1.140.192 .857	1.025.644 .712	888.968 .636	829.144 .851	671.847 .265	534.206 .842	395.648 .085	070.856.03 3 2
Total ganancias de jugadores con ganancias	343.67 2.249	321.14 3.899	391.31 8.152	370.57 9.469	235.64 3.575	189.181 .987	170.002 .585	131.747 .487	135.171 .140	108.517 .944	.396.978.48 7 7
Diferencia	1.405.715 .850	1.198.70 0.646	924.65 1.989	769.61 3.388	790.00 1.137	699.786 .649	659.142 .266	540.099 .778	399.035 .702	287.130 .141	.673.877.54 6
Ratio de pérdidas sobre ganancias <i>En el periodo de diez años las pérdidas superan cuatro veces las ganancias</i>	5,09	4,73	3,36	3,08	4,35	4,70	4,88	5,10	3,95	3,65	4,20
Número de jugadores											Acumulado de los diez años
Jugadores con pérdida	1.5 20.313	1.3 11.833	1.2 44.438	1.1 18.894	1.1 02.709	1.00 8.877	1.07 7.024	9 88.122	9 27.330	7 37.667	1.037.207,0 0
Jugadores con balance anual a cero	48.023	15.331	15.765	42.258	77.061	53.073	59.984	46.156	50.415	42.249	450.315,00
Jugadores con ganancia	423.214	310.188	334.460	309.453	300.061	04.439	35.056	45.290	98.968	00.805	3.161.934,0 0
Total jugadores	91.550	37.352	94.663	70.605	79.831	6.389	2.064	9.568	6.713	80.721	14.649.456
Porcentaje de jugadores con	76%	80%	78%	76%	75%	74%	73%	72%	73%	75%	75%



pérdidas
***En el periodo de diez años la
probabilidad de ser un
jugador que pierde es del
75%***



Fuente: [Datos anuales del jugador online de ámbito estatal | Dirección General de Ordenación del Juego](#)