

APORTACIONES DE AEJAD AL TRÁMITE DE INFORMACIÓN PÚBLICA SOBRE EL “PROYECTO DE RESOLUCIÓN QUE ESTABLECE LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL MENSAJE RELATIVO A LOS EFECTOS DAÑINOS DE LA LUDOPATÍA Y AL MENSAJE RELATIVO A LA PROHIBICIÓN DE PARTICIPACIÓN DE MENORES”

Entidad compareciente

Asociación Española de Jugadores de Apuestas Deportivas (AEJAD) – NIF G09769944 – Avda. del Oeste 46, pta. 17, 46001 Valencia – info@aejad.es

Procedimiento

Información pública del “Proyecto de 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”. (Anuncio de información pública de 15/10/2025, y documentación asociada del expediente: Acuerdo de inicio del procedimiento administrativo de 2/10/2025 y Memoria)

1 Antecedentes y legitimación

La AEJAD comparece en este trámite de información pública como entidad representativa de personas usuarias del mercado español de apuestas deportivas y juegos online, en virtud de sus fines estatutarios y de su actuación continuada en defensa de los consumidores de actividades de juego.

AEJAD es una asociación legalmente constituida que agrupa a más de 500 jugadores de apuestas deportivas y que desarrolla de manera permanente actividades de información, formación, acompañamiento y defensa jurídica de los usuarios, con especial énfasis en la protección de los derechos de los participantes, la promoción del juego responsable y la denuncia de prácticas potencialmente abusivas o contrarias al equilibrio contractual en la relación operador–consumidor.

Conforme a sus estatutos, los fines principales de la AEJAD incluyen:

- Garantizar y defender los derechos e intereses legítimos de los jugadores
- Prevenir el juego problemático y la ludopatía
- Fomentar el juego responsable y las buenas prácticas en el sector
- Promover un entorno de juego justo, seguro y transparente

Velando por la eliminación de asimetrías de información, riesgos contractuales no advertidos y prácticas comerciales que puedan inducir a confusión o perjudicar los intereses del jugador.

AEJAD ha intervenido en los últimos años en múltiples procedimientos abiertos por la DGOJ, aportando análisis técnicos y jurídicos sobre:

- el Sistema de Límites de Depósito Conjuntos
- el Sistema de Monitorización (SCI)
- el Mecanismo de Detección de Comportamientos de Riesgo
- las modificaciones sobre Estados del Jugador
- la estandarización de datos en el RUD

Estos precedentes demuestran una participación constante, especializada y técnicamente fundamentada en la mejora regulatoria del marco de juego responsable.

En consecuencia, AEJAD está plenamente legitimada para formular observaciones en este trámite, dado que:

- a. Representa directamente al colectivo afectado por la normativa (jugadores y consumidores de actividades de juego).
- b. Sus fines coinciden con los objetivos del proyecto de resolución: protección del consumidor, prevención del daño y promoción de un entorno de juego seguro.
- c. Aporta evidencia jurídica, técnica y conductual relevante, derivada de la experiencia acumulada en conflictos contractuales, análisis de datos, investigación del mercado y asistencia a jugadores en litigios con operadores.
- d. Su intervención contribuye al interés público, facilitando que las advertencias de riesgo previstas cumplan su función informativa y preventiva de manera real y efectiva.

Por todo ello, AEJAD presenta las siguientes aportaciones motivadas y solicita que sean tenidas en consideración en la redacción final de la Resolución.

2 Reflexión previa sobre los efectos dañinos de la ludopatía

Antes de analizar los mensajes propuestos en el Proyecto de Resolución, AEJAD considera imprescindible precisar qué debe entenderse por “efectos dañinos derivados de la ludopatía o de un comportamiento de riesgo”, dado que este concepto es el núcleo material de la advertencia obligatoria cuya regulación pretende aprobar la DGOJ.

La ludopatía (juego patológico) está ampliamente descrita y estandarizada por la comunidad científica y clínica. El Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales DSM-5, en su sección *“Trastornos no relacionados con sustancias – Juego patológico”* (manual disponible en este [enlace](#), pág. 585 y ss.), establece que el juego patológico no es únicamente un fenómeno económico, sino un trastorno de conducta que puede tener consecuencias emocionales, sociales, laborales, académicas y físicas.

El DSM-5 identifica, entre otros, los siguientes criterios diagnósticos y consecuencias relevantes:

- Pérdida de control, necesidad de apostar cantidades crecientes y persistencia a pesar de consecuencias negativas.
- Nerviosismo, irritabilidad o síntomas de abstinencia conductual al intentar reducir o cesar el juego.
- Mentiras reiteradas para ocultar la magnitud del problema.
- Deterioro significativo en relaciones personales, familiares o laborales.
- Descenso del rendimiento académico o profesional, absentismo, falta de concentración o abandono de responsabilidades.
- Intentos repetidos de “recuperar” pérdidas, aumentando riesgo, varianza y ausencia de autocontrol.
- Malestar psicológico, ansiedad, estrés intenso, insomnio, ideación suicida en casos graves.
- Problemas financieros, incluidos endeudamiento, pérdidas graves o situaciones de desesperación económica.
- Aislamiento social, impulsividad o comportamientos compulsivos.

Tal como especifica el propio DSM-5, los daños económicos son solo una parte de un cuadro clínico mucho más amplio y complejo, en el que la pérdida de dinero es un síntoma, pero no necesariamente el principal ni el más temprano. En muchos casos, los primeros signos dañinos aparecen en:

- el estado emocional,
- la regulación del comportamiento,
- la vida social y familiar,
- y el razonamiento (supersticiones, distorsiones cognitivas, falsa sensación de control, exceso de confianza, negación).

Por otro lado, el DSM-5, en su apartado de diagnóstico diferencial del juego patológico, distingue entre comportamientos desordenados y aquellos en los que existe un control estable de las decisiones, la disciplina y la gestión del riesgo. Este criterio permite explicar por qué la ausencia de disciplina en apuestas deportivas, especialmente cuando la persona cree tener habilidad o conocimiento superior al resto, incrementa la probabilidad de desarrollar comportamientos de riesgo.

Por todo ello, limitar las advertencias únicamente a estadísticas económicas, como ocurre con los mensajes nº 2 y nº 3 del proyecto de la DGOJ, no refleja adecuadamente la naturaleza y gravedad real del riesgo, y puede generar una falsa percepción de que la principal amenaza del juego es exclusivamente perder dinero, cuando en realidad la ludopatía se caracteriza por un deterioro psicológico y social mucho más profundo.

AEJAD considera que la mejor forma de prevenir el comportamiento de riesgo y la ludopatía es proporcionar información veraz y completa sobre cómo funciona realmente el juego, reduciendo expectativas erróneas o irracionales que desencadenen comportamientos de escalada (mayor frecuencia, mayor intensidad, apuestas impulsivas o intentos de recuperar pérdidas).

Mensajes basados exclusivamente en promedios económicos pueden resultar insuficientes e incluso contraproducentes en determinados perfiles.

En cambio, advertir sobre:

- la imposibilidad estructural de ganar a largo plazo en juegos de azar puro
- la varianza y las rachas negativas
- las prácticas comerciales que generan falsas expectativas (como apuestas combinadas o parlays)
- los riesgos contractuales (expulsión, limitación, asimetría)
- la influencia del sesgo de exceso de confianza

contribuye de forma más realista a la prevención del daño y a la protección del consumidor, alineándose con la evidencia clínica y con la finalidad del artículo 10 del RD 958/2020.

En consecuencia, AEJAD considera que la advertencia obligatoria debería basarse en una conceptualización amplia, rigurosa y coherente de los efectos dañinos de la ludopatía, y no únicamente en estadísticas de pérdidas económicas agregadas.

APORTACIONES

3 Objeto del trámite y enfoque general de AEJAD

El presente trámite de información pública tiene por objeto recabar aportaciones sobre el Proyecto de Resolución de la Dirección General de Ordenación del Juego, mediante el cual se pretende establecer las especificaciones técnicas del mensaje obligatorio relativo:

- a los efectos dañinos derivados de la ludopatía o de un comportamiento de riesgo de la persona usuaria, y
- a la prohibición de participación en actividades de juego por parte de menores de edad,

todo ello en el marco del artículo 10 (juego seguro) y del artículo 11 (protección de menores) del Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre.

Según se recoge en el Acuerdo de inicio y en la Memoria del Proyecto, el objetivo declarado de esta resolución es reforzar la protección de los consumidores mediante mensajes que contribuyan a:

- aumentar la percepción de los riesgos asociados al juego,
- reducir comportamientos problemáticos,
- prevenir la ludopatía,
- y garantizar un entorno de juego comercialmente responsable.

AEJAD comparte plenamente la finalidad de proteger al consumidor y considera esencial que las comunicaciones comerciales incluyan advertencias claras, comprensibles y con utilidad real. Sin embargo, tras el análisis del Proyecto de Resolución y de los mensajes propuestos, observamos que:

El enfoque actual se centra casi exclusivamente en daños económicos, a pesar de que la ludopatía, según el DSM-5 y la evidencia clínica internacional, implica múltiples dimensiones dañinas: psicológicas, sociales, familiares, laborales y de salud.

Los mensajes propuestos no informan adecuadamente sobre los mecanismos reales del juego tales como la varianza, el valor esperado negativo, el incentivo comercial a las combinadas, la asimetría contractual operador-jugador o las dinámicas que conducen a intentos de recuperación de pérdidas.

Los mensajes basados únicamente en porcentajes agregados. Por ejemplo, decir que “el 75% pierde dinero” o “las pérdidas superan las ganancias”, pueden ser malinterpretados, tener escaso impacto preventivo o incluso inducir reacciones contraproducentes en jugadores con exceso de confianza o expectativas irracionales de control. Diversos estudios (como el de Svenson, 1981) muestran que alrededor del 80% y el 90% de los conductores cree conducir mejor que la media, un ejemplo clásico del sesgo de exceso de confianza.

El proyecto no diferencia entre juegos de azar puro y juegos con componente de destreza, a pesar de que la normativa reconoce esta distinción (art. 3 de la Ley 13/2011), y ello afecta tanto a la percepción del riesgo como a la conducta del jugador.

AEJAD formula sus aportaciones desde tres principios:

1 Información veraz y completa como base de la prevención

La forma más eficaz de reducir comportamientos de riesgo es informar con claridad sobre cómo funciona realmente el juego, evitando expectativas irreales y reduciendo la probabilidad de escalada impulsiva, frustración o intentos de recuperar pérdidas.

2 Protección frente a asimetrías estructurales del mercado

Los jugadores desconocen:

- que pueden ser expulsados arbitrariamente por ganar. Sin entrar a debatir si esto es legal o no, es un hecho que se produce frecuentemente a día de hoy. P.e. en Reino Unido, el 2.3% de las cuentas son cerradas por motivos comerciales. En España se desconoce este porcentaje pero probablemente sea un valor igual o superior.
- que ciertos pronosticadores afiliados tienen incentivos económicos contrarios a sus intereses.
- que la varianza aumenta dramáticamente con las cuotas altas y las combinadas.
- que en juegos de azar puro el jugador pierde más cuanto más juega.

Advertencias que reflejen estas realidades reducen el daño porque ajustan la percepción del riesgo y disminuyen el atractivo irracional del juego.

3 Mensajes que aborden la ludopatía en todas sus dimensiones

Los mensajes propuestos deben abarcar daños psicológicos, sociales, familiares, laborales, físicos, y contractuales, porque así lo exige la definición clínica del juego patológico y porque el daño económico no siempre es el síntoma inicial del problema.

4 Consideraciones generales sobre los mensajes de advertencia propuestos

Antes de evaluar individualmente los mensajes incluidos en el Proyecto de Resolución, AEJAD considera necesario establecer cuáles son las características mínimas que un mensaje de advertencia debe cumplir para ser efectivo, comprensible y coherente con la finalidad del artículo 10 del RD 958/2020: incrementar la percepción de riesgo y reducir comportamientos asociados al juego problemático.

De acuerdo con la evidencia científica en psicología del comportamiento, prevención de adicciones y diseño de advertencias (incluyendo las citadas por la propia DGOJ en la Memoria), un mensaje eficaz debe cumplir las siguientes condiciones:

4.1 Claridad y ausencia de ambigüedad

Un mensaje de advertencia debe ser inmediatamente comprensible, sin tecnicismos ni expresiones que puedan interpretarse en sentido positivo o confuso.

Términos como “superar”, “promedio”, “ratio” o porcentajes sin contexto pueden generar mala interpretación, especialmente en consumidores con baja formación estadística.

4.2 Alineamiento con la realidad del jugador

Un mensaje preventivo debe reflejar cómo funciona realmente el juego, considerando:

- el valor esperado negativo,
- la varianza,
- la naturaleza del azar puro,
- la influencia de cuotas altas y combinadas,
- la asimetría contractual operador-jugador,
- y las dinámicas que llevan a la escalada de juego (intento de recuperar pérdidas, frustración, impulsividad).

Cuando un mensaje no se ajusta a cómo percibe el jugador la actividad, su efecto preventivo se reduce notablemente.

4.3 Consideración de los sesgos cognitivos del jugador

Los apostadores, igual que en otros ámbitos de riesgo, presentan sesgo de exceso de confianza, un fenómeno ampliamente documentado:

- Entre el 80% y 90% de conductores cree conducir mejor que la media (Svenson, 1981).
- En las apuestas, este sesgo se intensifica: muchos jugadores creen “tener ventaja”, “ser mejores que otros usuarios”, o que “les irá bien a ellos aunque a la mayoría no”.

Por tanto, advertencias del tipo “el 75% pierde” pueden interpretarse como: “yo estaré en el 25% que gana”.

4.4 Diferenciación necesaria entre azar puro y juegos con componente de destreza

La propia Ley 13/2011 en sus artículos 2 y 3 distingue estos tipos de juego. Sin embargo, los mensajes del Proyecto:

- no distinguen entre actividades estructuralmente perdedoras (tragaperras, ruleta, casino),
- y actividades donde la habilidad o destreza *puede* influir (apuestas deportivas o póquer), aunque la práctica muestra que la mayor parte de los jugadores también pierden a largo plazo.

Sin esta diferenciación, algunos mensajes pueden resultar irrelevantes o engañosamente optimistas, reduciendo su valor preventivo.

4.5 Consideración de los daños no económicos

Tal como establece el DSM-5, la ludopatía no es solo “perder dinero”. Involucra:

- deterioro emocional
- estrés, ansiedad, irritabilidad
- problemas familiares
- descenso del rendimiento laboral o académico
- aislamiento
- ideación suicida en casos graves

Si las advertencias se limitan a estadísticas económicas, se transmite una visión parcial del daño, sin abordar factores realmente inician y mantienen el trastorno.

4.6 Mensajes basados en magnitudes con fuerte impacto perceptivo

La ciencia de la comunicación de riesgos muestra que:

- los números absolutos impactan más que los porcentuales,
- las pérdidas esperadas (que activen la aversión a las pérdidas) alertan más que las probabilidades abstractas,
- las advertencias sobre procesos cognitivos (varianza, ilusión de control) reducen la impulsividad.

Por tanto, se deben evitar abstracciones y porcentajes sin contexto.

4.7 Conclusión preliminar

Tras analizar el enfoque general del Proyecto y los principios preventivos que deberían regir estos mensajes, AEJAD considera que:

- El primer mensaje (“La ludopatía es un riesgo del juego”) es adecuado.
- Los mensajes segundo y tercero, en su redacción actual, no cumplen los criterios de claridad, impacto ni utilidad preventiva, pudiendo ser malinterpretados o ignorados, e incluso generar un efecto contrario al deseado.

En los apartados siguientes se desarrolla un análisis detallado de cada mensaje, acompañado de propuestas específicas de mejora.

5 Análisis de los mensajes propuestos por la DGOJ

5.1 Mensaje 1: “La ludopatía es un riesgo del juego”

AEJAD considera que este mensaje es adecuado, claro, directo y comprensible. Cumple con la función mínima de advertir que:

- el juego no está exento de riesgos,
- la ludopatía es un trastorno reconocido clínicamente,
- y su posibilidad está presente en cualquier actividad de juego.

5.2 Mensaje 2: “La probabilidad de ser un jugador que pierde dinero es del 75%”

Este mensaje presenta importantes problemas conceptuales, matemáticos, conductuales y comunicativos. AEJAD no recomienda incorporar este mensaje en su redacción actual.

5.2.1 Problema de claridad y posible interpretación inversa

Los estudios de psicología conductual muestran que la mayoría de las personas posee sesgo de exceso de confianza. Si el 80-90% de la población cree conducir mejor que la media, no sería sorprendente que muchos jugadores creen que ellos serán parte del 25% que gana.

Por tanto, lejos de desincentivar, este mensaje puede activar un mecanismo de pensamiento del tipo: “Perfecto, yo seré de ese 25%.”

Es decir, puede tener un efecto contrario al esperado.

5.2.2 El cálculo del 75% está metodológicamente sesgado a la baja

Tal como muestra la Memoria de la DGOJ, esta cifra se obtiene comparando, año a año, el número de jugadores con pérdidas respecto de ganancias.

Este procedimiento no considera:

- que jugadores ganadores pueden ser los mismos cada año,
- que los perdedores tienen altísima rotación,
- que un mismo usuario puede aparecer como “ganador anual” aunque acumule pérdidas en los años siguientes,
- que el cálculo correcto debería hacerse por individuo a lo largo de períodos plurianuales.

La estadística adecuada sería:

“De todos los jugadores que han participado en los últimos 10 años, ¿qué porcentaje acumula pérdidas netas en todo el período?”

Un jugador perdedor probablemente esté menos tiempo jugando que uno ganador. Sin este enfoque longitudinal, el dato del 75% no representa adecuadamente la realidad del mercado, ni es un indicador válido del riesgo, además de que es muy probable que sea un valor con error por defecto.

5.2.3 No cuantifica la pérdida esperada

Decir que una persona pierde dinero no es suficiente para generar prevención. El impacto preventivo reside en cuánto pierde, no solo en “si pierde”.

Según los ejemplos que la propia DGOJ tiene en sus [Datos anuales del jugador online de ámbito estatal](#) de 2024:

- “La mitad de los jugadores (o alternatively 1 millón de jugadores) pierden una media de 1.750 € anuales.”
- “El 5% de los jugadores (o alternatively 100.000 jugadores) con mayores pérdidas pierde de media 11.250 € anuales.”

Estas cifras generan un impacto emocional y cognitivo mucho mayor que un simple porcentaje genérico, despierta la aversión a las pérdidas, y son valores totalmente objetivos

5.2.4 No diferencia tipos de juegos

Las apuestas con componente de destreza y los juegos de azar puro no presentan el mismo patrón:

- En azar puro, perder es matemáticamente inevitable.
- En destreza, algunos jugadores pueden ganar temporalmente, pero la mayoría pierde a largo plazo por no disponer de una estrategia ganadora.

Al mezclar ambos tipos, el mensaje puede resultar impreciso.

5.3 Mensaje 3: “Las pérdidas del total de jugadores superan en 4 veces sus ganancias”

Este mensaje sufre de problemas de redacción, claridad y utilidad preventiva, aun cuando el dato agregador sea correcto.

5.3.1 Ambigüedad del término “superar”

“Superar” se percibe intuitivamente como positivo, especialmente en lenguaje coloquial: “Superar un reto”, “superar una prueba”, “superar un examen”.

Aplicado a pérdidas, puede generar confusión:

“¿Qué significa exactamente que las pérdidas superan las ganancias?”

“¿Es malo o simplemente un dato informativo?”

5.3.2 Es un mensaje estadístico poco comprensible

- ¿Se refiere a pérdidas netas o brutas?
- ¿Incluye jugadores ocasionales?
- ¿Qué magnitud económica implica esa proporción?
- ¿Qué significa para un jugador individual?

Un mensaje no debe exigir interpretación matemática para ser preventivo.

5.3.3 Falta información económica relevante

Igual que en el mensaje anterior, sin cantidades concretas, el impacto psicológico es bajo. Comparar ratios abstractas puede dar la percepción de que existe una probabilidad significativa de ganar, cuando no es así. Un ratio (4:1) produce menos percepción del riesgo que comunicar magnitudes absolutas, como, por ejemplo:

- “Los jugadores online perdieron 1.450 millones en 2024.”

5.3.4 No distingue tipos de juegos

El impacto de la pérdida agregada no es el mismo en slot/ruleta que en apuestas o póker. Un único mensaje no puede transmitir adecuadamente la estructura del riesgo o probabilidad de perder a largo plazo.

6 Propuestas de nuevos mensajes de advertencia y análisis de su utilidad preventiva

Además de los mensajes incluidos en el Proyecto de Resolución, AEJAD propone la valoración de una serie de mensajes alternativos que cumplen con los requisitos de veracidad, claridad, utilidad preventiva, impacto conductual, y alineamiento con la evidencia científica, jurídica y matemática.

Estos mensajes se agrupan en función del tipo de actividad (apuestas deportivas, juegos de azar puro) y de los riesgos generales asociados al juego online. AEJAD no solicita la incorporación de todos ellos, pero considera fundamental presentar el espectro completo sobre el que debe basarse una advertencia eficaz.

6.1 Mensajes específicos para apuestas deportivas

Mensaje 1: “Las casas de apuestas pueden limitar o cerrar cuentas de jugadores ganadores por motivos comerciales.”

- Ajusta la percepción de control y posibilidad de éxito.
- Se trata de una práctica ampliamente documentada y confirmada por múltiples sentencias judiciales.
- El jugador medio desconoce esta asimetría contractual, lo que genera expectativas irreales de “ganar a largo plazo”.
- Incorporar este mensaje reduce expectativas irracionales y previene escalada impulsiva tras rachas negativas.

Mensaje 2: “Los pronosticadores afiliados a las casas de apuestas pueden ganar dinero cuando tú pierdes.”

- Los acuerdos *rev-share* generan conflicto de interés entre pronosticador y jugador.
- Advierte sobre riesgos de fraude, engaño y expectativas ilusorias.
- El jugador puede creer que recibe asesoramiento neutral cuando en realidad existe un incentivo directo a que pierda.
- Esta práctica es conocida y contractual, no opinable.

Mensaje 3: “Apostar sin disciplina ni gestión del riesgo aumenta significativamente la probabilidad de perder el control.”

- La falta de disciplina y de gestión del riesgo es un factor clave en la escalada del juego, especialmente en apostadores recreacionales que ajustan el importe según emociones o pérdidas recientes.
- El DSM-5 identifica la impulsividad y la pérdida de control como señales de juego problemático, y distingue estos comportamientos de aquellos más estructurados y disciplinados.
- Muchos jugadores aumentan las apuestas tras perder (chasing), lo que incrementa la probabilidad de decisiones impulsivas y de perder el control emocional y económico.
- Advertir sobre la importancia de la disciplina y la gestión del riesgo ayuda a reducir impulsividad, evitar escaladas y fomentar decisiones más racionales.

Mensaje 4: “En juegos con destreza, ganar a largo plazo es muy difícil, incluso con una estrategia probada y disciplina.”

- Reduce expectativas irreales.
- Aunque las apuestas deportivas y el póker pueden contener componente de habilidad, la mayoría de jugadores pierde por falta de estrategia, mala gestión del riesgo o sesgos cognitivos.
- Evita que el jugador interprete erróneamente que “si se esfuerza”, ganará.
- Se ajusta a la evidencia empírica del sector.

6.2 Mensaje específico para juegos de azar puro

Mensaje 5: “En juegos de azar, es inevitable que cuanto más se juega más se pierde.”

- Mensaje inequívoco y pedagógico.
- Matemáticamente irrefutable: el valor esperado es negativo en slots, ruleta y similares.
- Refuerza la idea de inevitabilidad de la pérdida, uno de los pilares para combatir la ilusión de control.

6.3 Mensajes generales aplicables a cualquier actividad de juego

Mensaje 6: “El tiempo invertido en jugar casi nunca compensa: además de perder dinero, renuncias a otras actividades.”

- Introduce una desventaja poco mencionada.
- El coste de oportunidad es uno de los daños más frecuentes en el inicio del juego problemático.
- Compatible con DSM-5: deterioro de la vida personal, ocio y responsabilidades.

Mensaje 7: “Antes de jugar con dinero real, prueba simuladores o ‘play money’.”

- Fomenta una entrada lenta y controlada al juego.
- Reduce la impulsividad inicial y evita pérdidas tempranas que inducen escalada.

Mensaje 8: “El juego puede afectar a tus relaciones personales si ocupa demasiado tiempo o te genera estrés.”

- Permite identificar señales tempranas.
- Las relaciones deterioradas son uno de los primeros impactos no económicos del juego problemático.
- Mensaje suave, claro y totalmente preventivo.
- No atribuye diagnóstico, solo señala un posible daño real.

Mensaje 9: “Mentir o esconder cuánto juegas es una señal de riesgo: no ignores esta señal.”

- La conducta de ocultación es uno de los criterios clásicos del desarrollo del trastorno.
- Fácil de comprender para el jugador y de gran valor preventivo.
- No clínico y no acusatorio: una simple advertencia conductual.

Mensaje 10: “El juego puede reducir tu rendimiento en el trabajo o estudios si no descansas o te desconcentra.”

- Alerta sobre impacto no económico, basado en evidencias robustas.
- Alineado con deterioros funcionales recogidos en la literatura clínica.
- Muy claro para cualquier usuario.

Mensaje 11: “Si jugar te estresa o irrita, para, descansa y valora el riesgo de ludopatía.”

- La reacción emocional al juego es un indicador temprano de juego problemático.
- Mensaje sencillo, directo y aplicable al comportamiento real.

Mensaje 12: “Jugar impulsivamente después de perder es síntoma de pérdida de control y posible ludopatía.”

- El “tilt”, chasing o persecución de pérdidas es el principal mecanismo de escalada hacia el juego problemático.
- Advertencia extremadamente relevante para apuestas deportivas.

7 Propuesta de sistema de rotación y diferenciación de mensajes

AEJAD propone que el sistema de advertencias incorporado en las comunicaciones comerciales de actividades de juego adopte un enfoque similar al implementado en el sector del tabaco, donde la [Directiva de Productos del Tabaco](#) exige la utilización de múltiples advertencias rotatorias con el fin de evitar la pérdida de impacto debida a la exposición repetitiva.

Según la documentación oficial, la biblioteca europea de advertencias comprende 42 imágenes asociadas a 14 mensajes distintos, organizados en 3 juegos rotatorios anuales para “minimizar la sobreexposición y evitar que disminuya su eficacia”.

El juego online comparte características relevantes con el consumo de tabaco: alta frecuencia de exposición, repetición constante de estímulos comerciales y efectos de habituación cognitiva. Por ello, AEJAD considera adecuado aplicar un modelo dinámico de rotación, en lugar de un mensaje único e invariable.

7.1 Rotación anual de mensajes

Para maximizar la eficacia preventiva, AEJAD propone que los mensajes:

- se roten de manera periódica, preferiblemente anual,
- se muestren de forma equitativa entre operadores,
- no permanezcan fijos, ya que la exposición prolongada reduce drásticamente su impacto psicológico.

Un único mensaje repetido pierde eficacia por habituación, como demuestra la experiencia del tabaco y la literatura sobre psicología del comportamiento.

7.2 Diferenciación por tipo de juego

La percepción del riesgo, las expectativas del jugador y la naturaleza de los sesgos cognitivos son distintos en función del tipo de actividad:

- En apuestas deportivas, hay sesgos de habilidad, ilusión de expertise, subestimación de la varianza y asimetría contractual con el operador.
- En juegos de azar puro, el jugador puede creer falsamente en sistemas, supersticiones o patrones inexistentes, cuando matemáticamente es inevitable perder a largo plazo.
- En ambos, aparecen riesgos sociales, emocionales y conductuales (mentir, aislamiento, pérdida de tiempo significativo, irritabilidad, estrés).

Por ello, AEJAD recomienda estructurar las advertencias en tres categorías:

- a. Mensajes específicos para juegos de habilidad o destreza.
- b. Mensajes específicos para azar puro.
- c. Mensajes generales aplicables a cualquier actividad de juego.

Esta clasificación permitiría que cada tipo de producto reflejara sus riesgos reales, mejorando la percepción del consumidor y evitando mensajes genéricos que resulten irrelevantes para determinados juegos.

7.3 Catálogo completo de advertencias propuestas

AEJAD recomienda que el sistema permita rotar un total de 15 mensajes, mostrados a modo de ejemplo en el Anexo I, compuestos por:

- **3 mensajes propuestos por la DGOJ, reformulados para mayor claridad y efectividad:**
 1. “La ludopatía es un riesgo del juego.”
 2. “En 2024, un millón de jugadores perdieron 1.750€ de media cada uno.”
 3. “En 2024, los jugadores online perdieron 1.450 millones de euros en total.” (O alternatively si se decide mantener la relación pérdidas/ganancias: “En 2024, por cada 1€ ganado por algunos jugadores, otros jugadores perdieron 4€.”)
- **12 mensajes propuestos por AEJAD** (analizados en el apartado anterior)

Este catálogo proporciona un abanico de advertencias claro, comprensible y alineado con la evidencia matemática, jurídica y clínica disponible, asegurando a los consumidores una información más completa y menos susceptible de interpretación sesgada o equivocada.

8 Ámbito de aplicación respecto al juego público y adecuación de los mensajes a sus modalidades

Tanto el Acuerdo de Inicio como la Memoria del Proyecto dejan claro que la Resolución se aplica exclusivamente a las comunicaciones comerciales de las actividades de juego, sin diferenciar entre operadores públicos y privados. En consecuencia, SELAE y ONCE están sujetas a las mismas obligaciones cuando realicen comunicaciones comerciales en medios audiovisuales, digitales o presenciales, conforme al Real Decreto 958/2020.

La Resolución no extiende la obligación a los productos físicos del juego público como décimos, boletos o cupones, salvo que estos puedan considerarse soportes publicitarios, por lo que las advertencias solo deberán aparecer cuando exista una comunicación comercial propiamente dicha.

En relación con la aplicabilidad de los mensajes propuestos por AEJAD, la mayoría de ellos (Mensajes del 5 al 12, correspondientes a juegos de azar puro y mensajes generales) son plenamente válidos para el juego público, especialmente aquellos referidos a:

- los daños no económicos (emocionales, sociales o conductuales),
- los efectos de la impulsividad y el chasing,
- la inevitabilidad matemática de las pérdidas en juegos de azar.

Adicionalmente, AEJAD considera que determinadas modalidades del juego público, como las quinielas, presentan un componente de predicción y conocimiento deportivo que las sitúa más próximas a los juegos con destreza como las apuestas deportivas que a los juegos de azar puro, por lo que podría aplicar también el Mensaje 4. Por ello, los mensajes preventivos relativos a la dificultad de ganar a largo plazo o la escalada de pérdidas son también adecuados para sus comunicaciones comerciales.

Este enfoque coherente, con rotación de mensajes, adaptación por tipo de juego y cobertura tanto de daños económicos como no económicos, permite trasladar al consumidor una información más precisa, comprensible y verdaderamente útil para la toma de decisiones responsables.

9 Conclusiones

AEJAD considera que el Proyecto de Resolución constituye un avance necesario en materia de juego seguro, pero estima que los mensajes propuestos deben ajustarse mejor a la realidad del mercado, a la evidencia clínica del juego problemático y a los mecanismos psicológicos que contribuyen a la escalada de riesgo.

La Memoria y el Acuerdo de Inicio confirman que las obligaciones alcanzan por igual a todos los operadores de juego de ámbito estatal, tanto los privados como SELAE y ONCE, siempre que exista comunicación comercial. Ello refuerza la importancia de desarrollar un sistema de advertencias que sea realmente eficaz, comprensible y alineado con la naturaleza específica de cada producto de juego, desde el azar puro hasta los juegos con componente de predicción o destreza.

Además, AEJAD entiende que este trámite regulatorio representa una oportunidad excepcional para informar y formar a los jugadores sobre aspectos esenciales del funcionamiento del juego que habitualmente son desconocidos por el consumidor medio. Una advertencia eficaz no solo previene, sino que corrige percepciones erróneas, modera falsas expectativas y proporciona al usuario herramientas para tomar decisiones más racionales, conscientes y responsables.

Para cumplir adecuadamente esta función pedagógica y preventiva, las advertencias deberían contemplar:

- daños económicos y no económicos, incluyendo los efectos sociales, emocionales y conductuales del juego problemático
- fenómenos matemáticos inherentes al juego (azar, varianza, valor esperado negativo, volatilidad y rachas de pérdidas)
- asimetrías contractuales entre operador y consumidor que condicionan la experiencia real de juego
- señales conductuales tempranas de pérdida de control que permitan identificar situaciones de riesgo
- y, como propone AEJAD, un sistema de rotación periódica de mensajes y la adaptación del contenido al tipo de juego (destreza, azar puro o mixto), siguiendo modelos preventivos exitosos como el del tabaco.

Los mensajes priorizados en este documento cumplen las exigencias de claridad, veracidad y utilidad preventiva, y contribuirían de manera más eficaz a la finalidad del artículo 10 del RD 958/2020, proporcionando al jugador información relevante para una toma de decisiones más segura, responsable y menos sujeta a distorsiones cognitivas.

Por todo ello, AEJAD solicita que estas aportaciones sean consideradas en la redacción final de la Resolución.

Atentamente,

Miguel Figueres Moreno

en representación de la

Asociación Española de Jugadores de Apuestas Deportivas (AEJAD)

25 de noviembre de 2025

La ludopatía es un riesgo del juego

Sólo para mayores de 18 años
Infórmate en www.juegoseguro.es

**En 2024, un millón de
jugadores perdieron
1.750€ de media
cada uno**

Sólo para mayores de 18 años
Infórmate en www.juegoseguro.es

**En 2024, los jugadores
online perdieron
1.450 millones de euros
en total**

Sólo para mayores de 18 años
Infórmate en www.juegoseguro.es

**Las casas de apuestas
pueden limitar o cerrar
cuentas de jugadores
ganadores por
motivos comerciales**

**Sólo para mayores de 18 años
Infórmate en www.juegoseguro.es**

**Los pronosticadores
afiliados a las casas de
apuestas pueden ganar
dinero cuando tú pierdes**

**Sólo para mayores de 18 años
Infórmate en www.juegoseguro.es**

**Apostar sin disciplina ni
gestión del riesgo aumenta
significativamente la
probabilidad de
perder el control**

**Sólo para mayores de 18 años
Infórmate en www.juegoseguro.es**

**En juegos con destreza,
ganar a largo plazo es muy
difícil, incluso con una
estrategia probada y
disciplina**

**Sólo para mayores de 18 años
Infórmate en www.juegoseguro.es**

**En juegos de azar, es
inevitable que cuanto
más se juega,
más se pierde**

**Sólo para mayores de 18 años
Infórmate en www.juegoseguro.es**

**El tiempo invertido en jugar
casi nunca compensa:
además de perder dinero,
renuncias a otras
actividades**

**Sólo para mayores de 18 años
Infórmate en www.juegoseguro.es**

**Antes de jugar con
dinero real, prueba
simuladores o
'play money'**

Sólo para mayores de 18 años
Infórmate en www.jugoseguro.es

**El juego puede afectar a
tus relaciones personales
si ocupa demasiado
tiempo o te genera estrés**

Sólo para mayores de 18 años
Infórmate en www.jugoseguro.es

**Mentir o esconder
cuánto juegas es una
señal de riesgo:
no ignores esta señal**

Sólo para mayores de 18 años
Infórmate en www.jugoseguro.es

**El juego puede reducir tu
rendimiento en el trabajo o
estudios si no descansas o
te desconcentra**

**Sólo para mayores de 18 años
Infórmate en www.juegoseguro.es**

**Si jugar te estresa o
irrita, para, descansa
y valora el riesgo de
ludopatía**

**Sólo para mayores de 18 años
Infórmate en www.juegoseguro.es**

**Jugar impulsivamente
después de perder
es síntoma de
pérdida de control y
posible ludopatía**

**Sólo para mayores de 18 años
Infórmate en www.juegoseguro.es**