

MANIFESTACIÓN DE INTERÉS DE LA ENTIDAD DE ACOGIDA

RETO DE ASESORAMIENTO CIENTÍFICO

Un **reto de asesoramiento científico** es una necesidad concreta de información, análisis o evidencia científica identificada por una administración pública para mejorar el diseño, implementación o evaluación de sus políticas, programas o servicios.

1. Nombre del departamento, órgano, organismo o entidad de derecho público de la Administración General del Estado

Dirección General de Ordenación del Juego. Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030.

2. Título abreviado del reto de asesoramiento científico para la web (Máximo 15 palabras)

Uso de la evidencia para el análisis del riesgo algorítmico y fidelización en el juego *online*

3. Acrónimo del reto de asesoramiento científico

JUE_RIES

4. Título completo del reto de asesoramiento científico

Uso de la evidencia para el desarrollo de un marco de evaluación del riesgo en el juego *online*: análisis de la segmentación algorítmica, de los modelos predictivos de conducta y de la optimización algorítmica de la fidelización.

5. Descripción del reto de asesoramiento científico

5.1. Descripción de la política pública en la que se enmarca el reto de asesoramiento científico [Máximo 300 palabras]

Este reto se enmarca en las políticas públicas de regulación, supervisión y protección de las personas consumidoras en materia de juego *online* desarrolladas por la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ), en el ámbito del Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030.

El mercado del juego *online* está experimentando una rápida transformación en sus mecanismos de captación, difusión y fidelización de usuarios mediante herramientas digitales, *marketing* predictivo, segmentación automatizada, gamificación y sistemas de personalización algorítmica.

Estas transformaciones generan nuevos desafíos regulatorios y de supervisión, especialmente en relación con la protección de personas consumidoras y colectivos vulnerables.

Asimismo, la Disposición adicional novena del Real Decreto 176/2023, de 14 de marzo, habilita a la DGOJ para desarrollar un modelo de evaluación del riesgo de los juegos desde la perspectiva de aquellos factores de diseño susceptibles de influir en las personas jugadoras en términos de potencial adictivo. El mismo marco normativo incorpora restricciones específicas sobre promociones dirigidas a personas en riesgo y limitaciones relativas al uso de medios de pago.

En este contexto, la Administración necesita avanzar hacia instrumentos operativos que permitan conocer y evaluar de forma homogénea, trazable y comparable los riesgos asociados al diseño de productos de juego, promociones comerciales y flujos de pago digitales.

5.2. Justificación y objetivos del reto de asesoramiento científico [Máximo 300 palabras]

En España, el mercado estatal de juego *online* alcanzó en 2024 un GGR (*Gross Gaming Revenue*) de 1.454,59 millones de euros, un 17,61% más que en 2023. Asimismo, el gasto en *marketing* de los operadores superó los 526 millones de euros, incluyendo promociones, publicidad y sistemas de afiliación. Estos datos reflejan la creciente importancia de las estrategias digitales de captación y fidelización dentro del modelo de negocio del juego online.

La Administración necesita disponer de evidencia actualizada sobre cómo están evolucionando las prácticas de segmentación algorítmica, *marketing* predictivo, personalización de promociones y automatización de procesos de pago, así como sobre los riesgos que estas prácticas pueden generar para jóvenes, personas vulnerables y consumidores en general.

El reto consiste en revisar las evidencias necesarias para identificar, describir y clasificar aquellos patrones algorítmicos de diseño de los juegos, la personalización de las promociones comerciales y los procesos de automatización de determinados medios o flujos de pago que puedan incrementar el riesgo de desarrollo de conductas de juego problemático o adictivo, con el fin de incorporarlos a la práctica técnica de evaluación, supervisión y propuesta regulatoria.

El objetivo general del reto es diseñar un marco de evaluación del riesgo por diseño aplicable a productos concretos del mercado regulado. Entre los objetivos específicos se encuentran revisar la evidencia científica disponible sobre características estructurales del juego, diseño de promociones e influencia de los medios de pago; construir una taxonomía de métricas analíticas de diseño algorítmico en expedientes, interfaces, reglas de juego, materiales promocionales y recorridos de depósito y retirada; desarrollar fichas técnicas auditables de evaluación por producto; proponer una escala de clasificación de peligrosidad e indicador de confianza; y probar preliminarmente el modelo sobre una muestra de juegos, promociones y flujos de pago presentes en el mercado regulado, con el objetivo de refinar definiciones, detectar solapamientos y estimar su aplicabilidad real.

5.3. Resultados esperados [Máximo 300 palabras]

5.3.1. Entregables previstos orientados al apoyo a la política pública

- Informe de diagnóstico sobre nuevas estrategias de perfilado, marketing predictivo y fidelización en el mercado del juego.
- Mapa de prácticas emergentes y uso de tecnologías de captación, diferenciando operadores legales, ilegales y zonas grises.
- Matriz de riesgos regulatorios, sociales, algorítmicos y de protección de consumidores.
- Cuadro comparado internacional de respuestas regulatorias, auditoría de sistemas automatizados y buenas prácticas.
- Documento de recomendaciones para la Administración orientado a la gobernanza algorítmica, supervisión, prevención y protección de consumidores.
- Resumen ejecutivo o *policy brief* con principales hallazgos y propuestas de actuación.
- Propuesta de ficha técnica y manual de evaluación del riesgo por diseño algorítmico y conductual aplicable a productos concretos.

5.3.2. Actividades previstas para presentar los resultados

- Presentación interna de resultados a la Dirección General de Ordenación del Juego.
- Sesiones técnicas de trabajo con personal de la Administración implicado en supervisión y regulación.
- Elaboración de documentos ejecutivos y materiales de síntesis orientados a la toma de decisiones.
- Posible presentación de resultados en jornadas, seminarios o espacios de intercambio técnico sobre regulación del juego y protección de consumidores.

5.3.3. Derechos de propiedad intelectual sobre los resultados generados

[marcar con una X la opción elegida]

- La entidad beneficiaria (universidad, centro de investigación, etc.) ostentará los derechos de propiedad intelectual sobre los resultados. [*Opción que aparece en la convocatoria por defecto*].
- La entidad de acogida (organismo público) solicita a la entidad beneficiaria la cesión de los derechos de propiedad intelectual sobre los resultados.
- Otra fórmula: ____

6. Perfil requerido de investigador/a

[Máximo 300 palabras]

6.1. Requisitos de formación [Indicar al menos el área/s de conocimiento del doctorado]

Doctorado en áreas de conocimiento relacionadas con ciencias sociales, sociología, ciencia política, derecho, economía, ciencia de datos, estudios sobre consumo digital, comunicación digital, salud pública, psicología, criminología o disciplinas afines.

6.2. Requisitos de experiencia

- Experiencia en revisión y síntesis de literatura científica.
 - Experiencia en elaboración de informes, documentos técnicos, análisis documental o productos orientados a la toma de decisiones públicas.
- Sin ser requisito, se valorará positivamente:
- Experiencia en proyectos interdisciplinarios o de transferencia de conocimiento entre el ámbito académico y la Administración pública.
 - Experiencia en análisis de riesgos, plataformas digitales, algoritmos, personalización o sistemas de recomendación.
 - Experiencia investigadora o profesional en ámbitos relacionados con consumo digital, plataformas digitales, juego online, protección de consumidores, regulación de entornos digitales, salud pública, adicciones o análisis de riesgos sociales.

6.3. Requisitos de competencias

- Revisión de literatura científica.
 - Habilidades de comunicación escrita y presentación de resultados.
 - Capacidad de trabajo interdisciplinar y de colaboración con equipos técnicos e institucionales.
- Se valorará positivamente:
- Conocimiento de herramientas digitales, *marketing* predictivo, segmentación automatizada, gamificación y sistemas de personalización algorítmica.
 - Conocimiento de metodologías de análisis de datos, evaluación de riesgos o análisis de sistemas algorítmicos y prácticas digitales emergentes.

CONDICIONES PARA LA RESOLUCIÓN DEL RETO

7. Unidad de acogida

7.1. Unidad de acogida

Dirección General de Ordenación del Juego.

7.2. Sede y lugar de la unidad de acogida

C/ Atocha, 3 MADRID 28012

8. Incorporación

8.1. Plazo de incorporación. [Marcar con una X la opción deseada]

- Fecha a elección de la persona participante (dentro del plazo de 5 meses desde la resolución definitiva).
- En un plazo de 2 meses desde la resolución definitiva.
- Incorporación inmediata (dentro de los 10 días hábiles siguientes a la resolución definitiva).

8.2. Medidas formativas para la incorporación sobre las funciones y organización de la unidad de acogida

La unidad de acogida facilitará a la persona participante un proceso inicial de contextualización institucional y técnica sobre sus competencias, estructura organizativa, líneas de trabajo y procedimientos internos vinculados al reto de asesoramiento científico.

Este proceso incluirá reuniones de incorporación con la persona responsable de la unidad y con el personal técnico de referencia, así como el acceso a la documentación normativa, estratégica y técnica necesaria para el adecuado desarrollo de la estancia.

Durante el periodo de incorporación se proporcionará orientación sobre los objetivos del reto, los canales de coordinación, los criterios de trabajo con información administrativa y, en su caso, las condiciones de acceso y uso de los datos disponibles, de acuerdo con la normativa vigente en materia de confidencialidad y protección de datos.

9. Régimen de presencialidad y horario

9.1. El participante desarrollará un mínimo del 20 % de su estancia de forma presencial.

9.2. Horario: 37,5 horas/semana.

10. Uso de datos

La unidad de acogida se compromete a facilitar al/la participante el acceso a los datos disponibles en el Ministerio que sean pertinentes para el desarrollo del proyecto de asesoramiento científico, en cumplimiento con la normativa vigente sobre protección de datos y confidencialidad. El organismo público podrá establecer las condiciones específicas de acceso, uso y tratamiento de dichos datos, garantizando que su utilización se ajuste a los fines del proyecto y a los principios de legalidad, ética y seguridad.