

Presentación:
Anuario del Juego 2024
Juego y Sociedad 2024

Presentació:
Anuari del Joc 2024
Joc i Societat 2024

José A. Gómez Yáñez
17 de diciembre de 2024

JUEGO Y SOCIEDAD 2024

Actitudes y hábitos
de los españoles
sobre el juego

CEJUEGO
CONSEJO EMPRESARIAL DEL JUEGO

Contacto:
jagy@estudiodesociologia.es
alandaluce@cejuego.com

José Antonio Gómez Yáñez
Doctor en Sociología
Socio de Estudio de Sociología Consultores
Titulado Superior del CIS
(por oposición. En excedencia)
Profesor Asociado de Sociología.
Univ. Carlos III (2000-2020)

Carlos Lalanda
Abogado.
Fundador de Loyra Abogados

16 de diciembre de 2024


**CASINO
BARCELONA**



Encuesta:

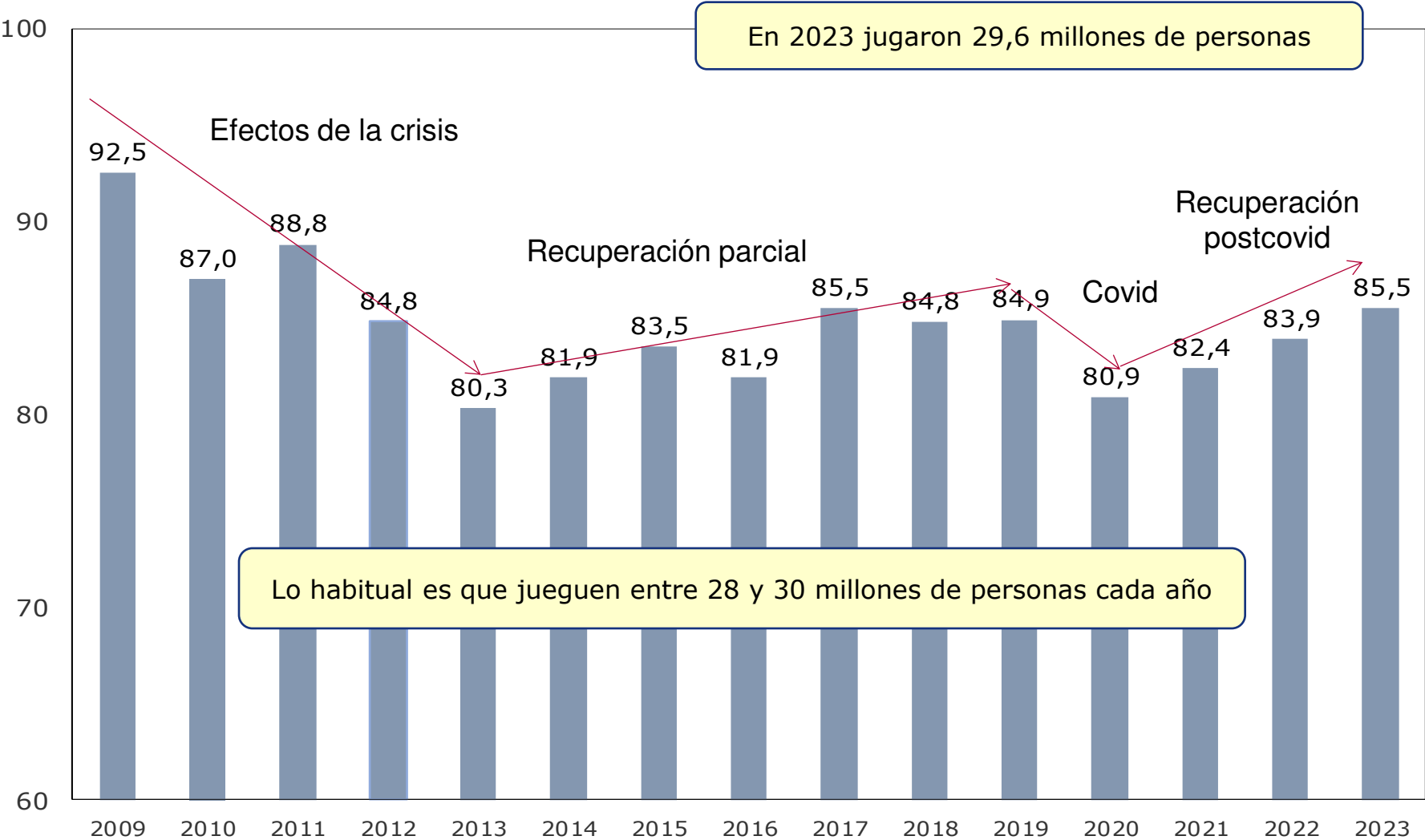
- ✓ 1.000 individuos ($\pm 3,5\%$)
- ✓ Cuestionario: 13,4 min.
- ✓ 2-12 abril 2024
- ✓ Imop Insights.
- ✓ 65% móviles
- ✓ 35% teléfonos fijos
- ✓ 16 entrevistadores
- ✓ **Juego online: DGOJ**

Quiénes juegan

- ✓ Cuántos
- ✓ Perfil sociológico
- ✓ Los juegos son diferentes
- ✓ Jugar es entretenimiento
- ✓ Quienes juegan racionalizan que jugar es pasar un rato de ocio.
- ✓ Los clientes son personas normales que buscar distraerse, alejarse de problema y ver a los amigos

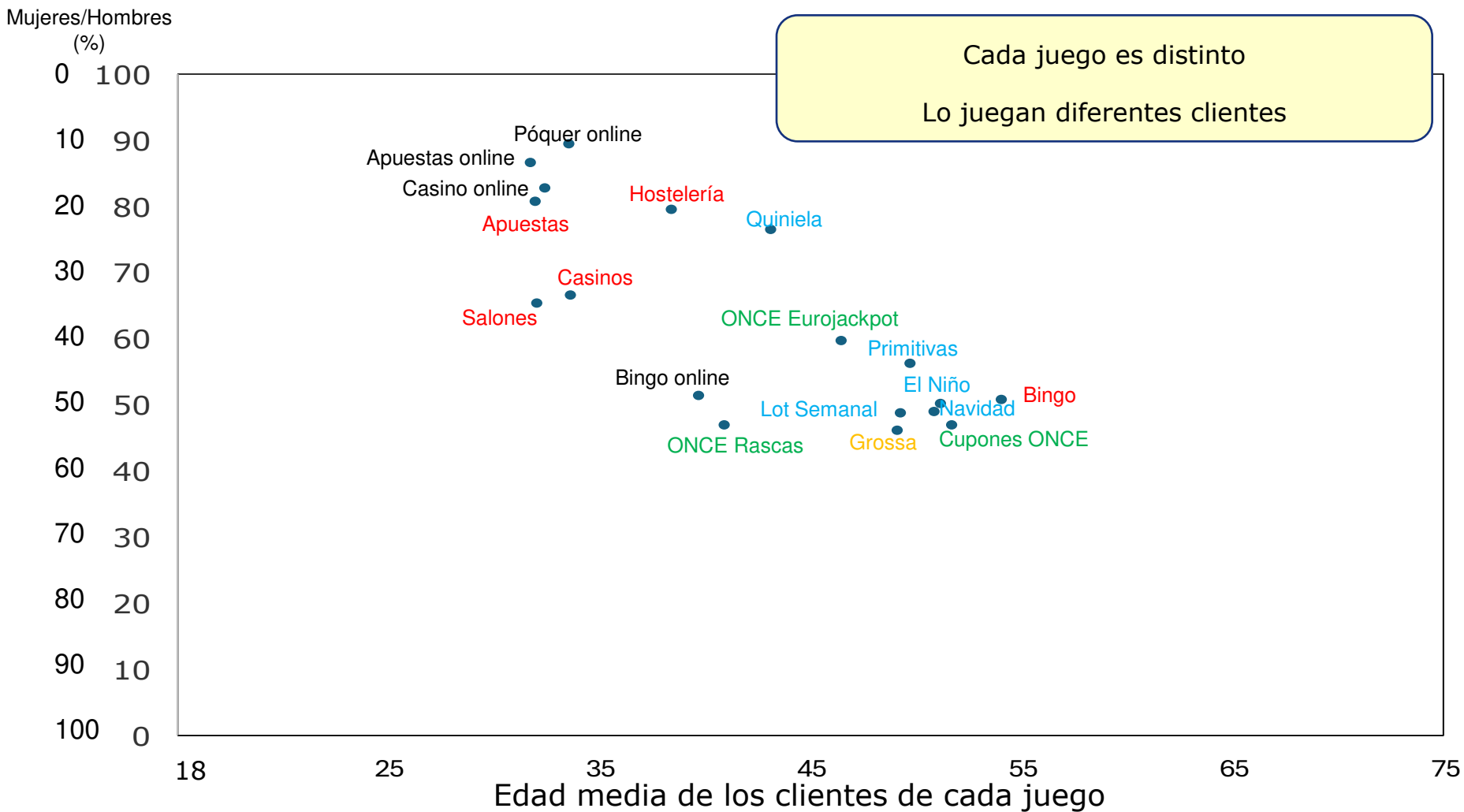


Recuerdo de haber jugado juegos de azar durante el año anterior (%)



Edad media y porcentajes de hombres y mujeres que recuerdan haber jugado cada juego en el último año

Medias de los tres últimos años.



En negro los juegos online

En rojo los juegos de entretenimiento

En azul los juegos de SELAE (loterías y quiniela)

En verde los juegos de la ONCE

Juego presencial. Recuerdo de haber jugado durante el año.

Loterías (%)

Las mayores tasas de juego se registran en las loterías públicas de SELAE y la ONCE

ONCE es un potente operador de juego, un grupo empresarial, un poderoso lobby y el sexto anunciante del país

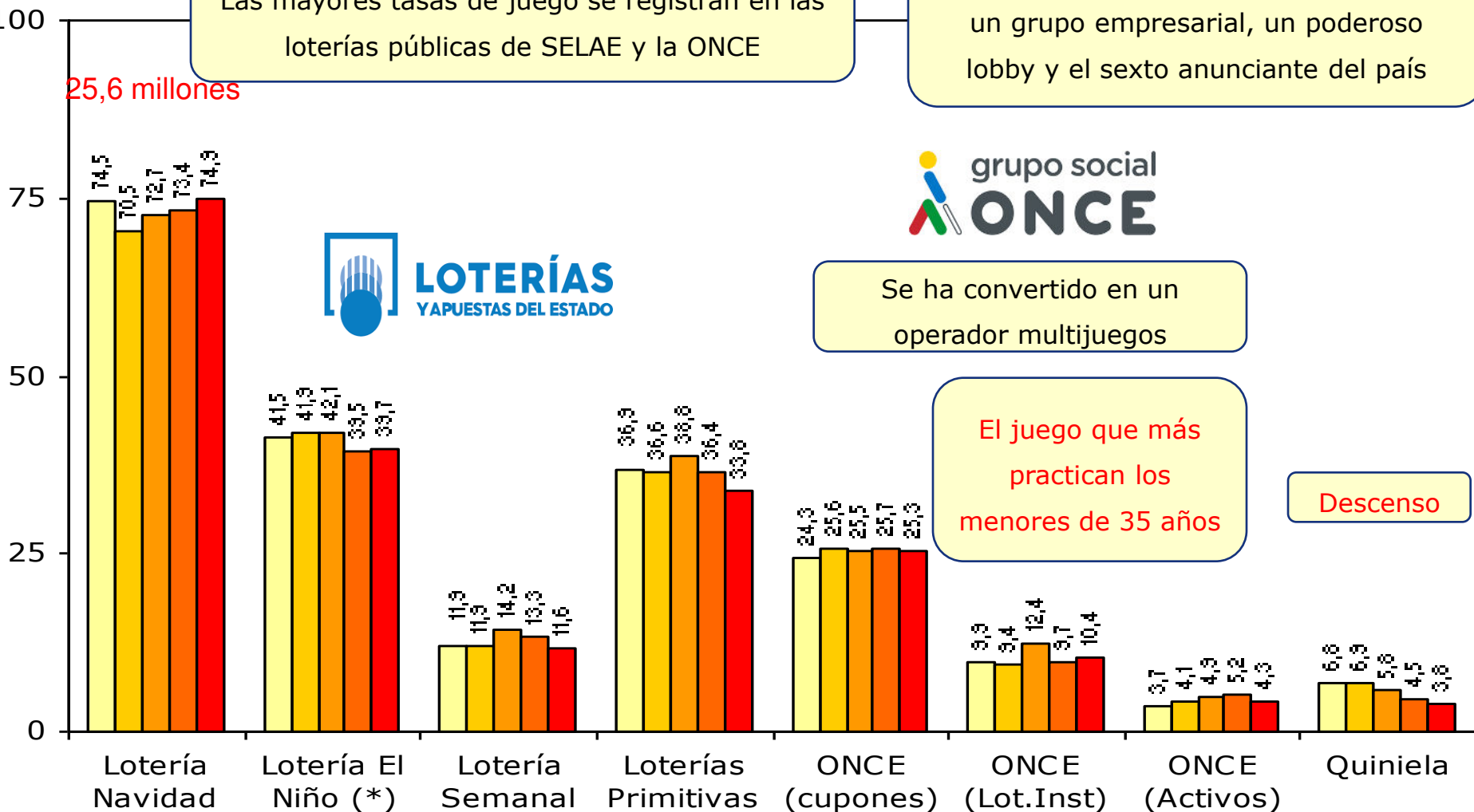
25,6 millones



Se ha convertido en un operador multijuegos

El juego que más practican los menores de 35 años

Descenso



(*) La lotería de El Niño se refiere al 5 de enero del año siguiente al resto de los juegos

2019 2020 2021 2022 2023

¿Quiénes juegan?



2023

25,9 Mill.

13,8 Mill.

4,0 Mill.

11,7 Mill.

1,3 Mill.

- | | | | | |
|--|--|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los mayores de 35 años, menos los que no juegan nunca. ✓ Juegan menos los jóvenes ✓ Comienzo de la Navidad ✓ Participan hogares con problemas económicos. Es racional que lo hagan. ✓ Envidia preventiva, presión social. Costumbre ✓ Acontecimiento nacional. Al disminuir la interacción social, disminuyeron sus ventas. | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se juega como "segunda oportunidad" de Navidad ✓ Final de la Navidad ✓ Gran sorteo de los aficionados a la lotería. ✓ Mayores de 35 años. ✓ Participan hogares con problemas económicos. Es racional que lo hagan. | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Producto "nicho" para los aficionados a la lotería. ✓ Mayores de 35 años, de todos los estatus sociales. Este juego se incrementa con la edad | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Más hombres que mujeres ✓ A partir de los 35 años. De todos los estatus sociales. ✓ Es un juego con mucha regularidad ✓ Participan hogares con problemas económicos. Es racional que lo hagan: expectativa de un gran premio a muy bajo coste | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Aficionados al fútbol: hombres entre 25 y 45 años. ✓ Se juega con regularidad. ✓ En declive por la "desarticulación" de la jornada del domingo. ✓ Sin embargo, ha incrementó sus ventas en 2023 |
|--|--|--|--|--|

¿Quiénes juegan?



CUPONAZO

2023

8,8 Mill

- ✓ Juega la cuarta parte de los residentes en España
- ✓ A partir de los 35 años.
- ✓ **Participan hogares con problemas económicos.** Comportamiento racional.



3,6 Mill.

- ✓ Juega casi el 10% de los residentes en España.
- ✓ El 20% de los que tienen entre 18 y 35 años.
- ✓ **Es el juego con mayor aceptación entre los jóvenes hasta 35 años.**



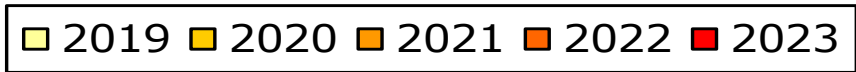
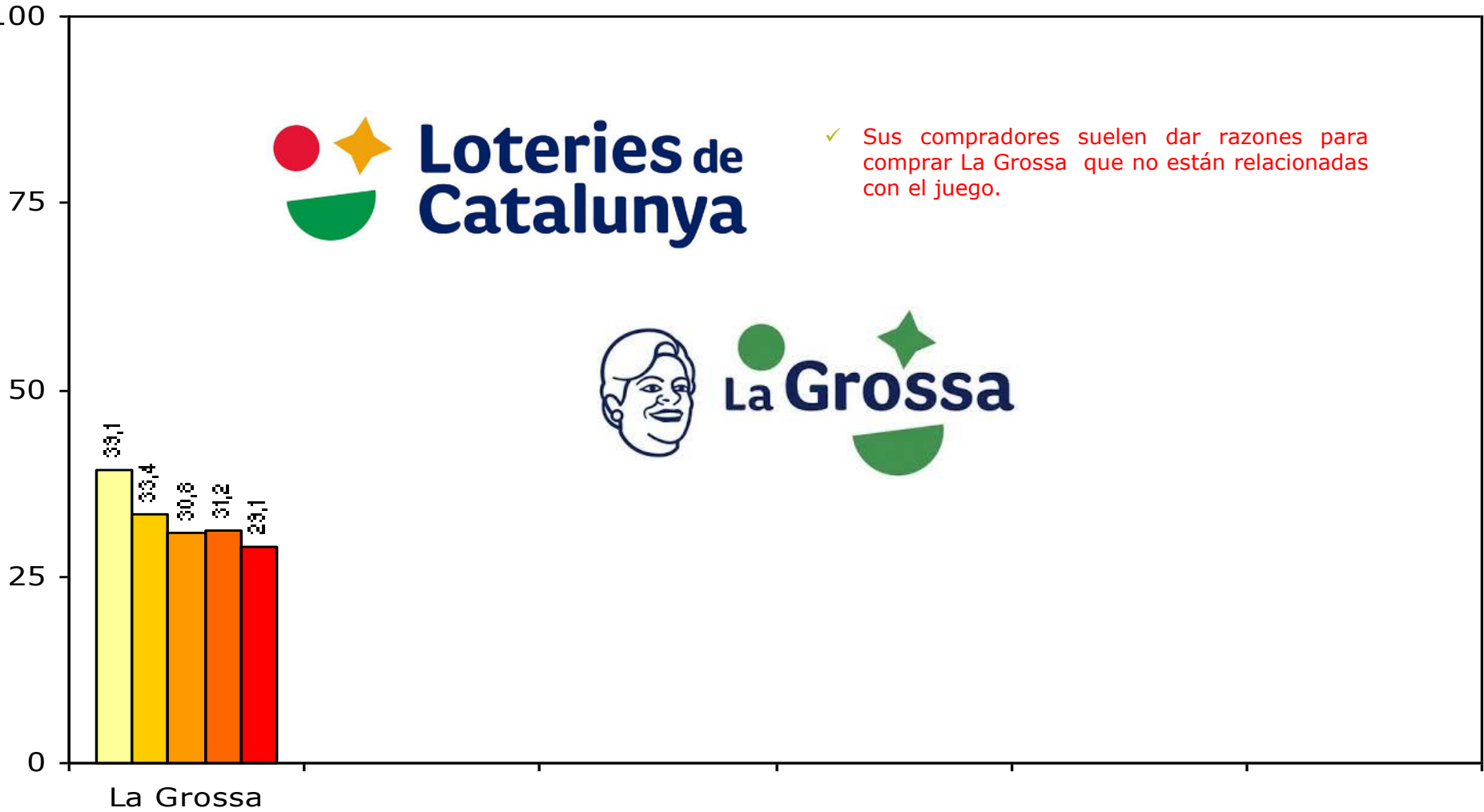
1,5 Mill.

- ✓ Son juegos para todas la generaciones y estatus sociales.
- ✓ Fuerte implantación entre residentes no españoles.
- ✓ Elevada regularidad en el juego.

Juego presencial. Recuerdo de haber jugado durante el año. La Grossa (Residentes en Catalunya) (%)



✓ Sus compradores suelen dar razones para comprar La Grossa que no están relacionadas con el juego.



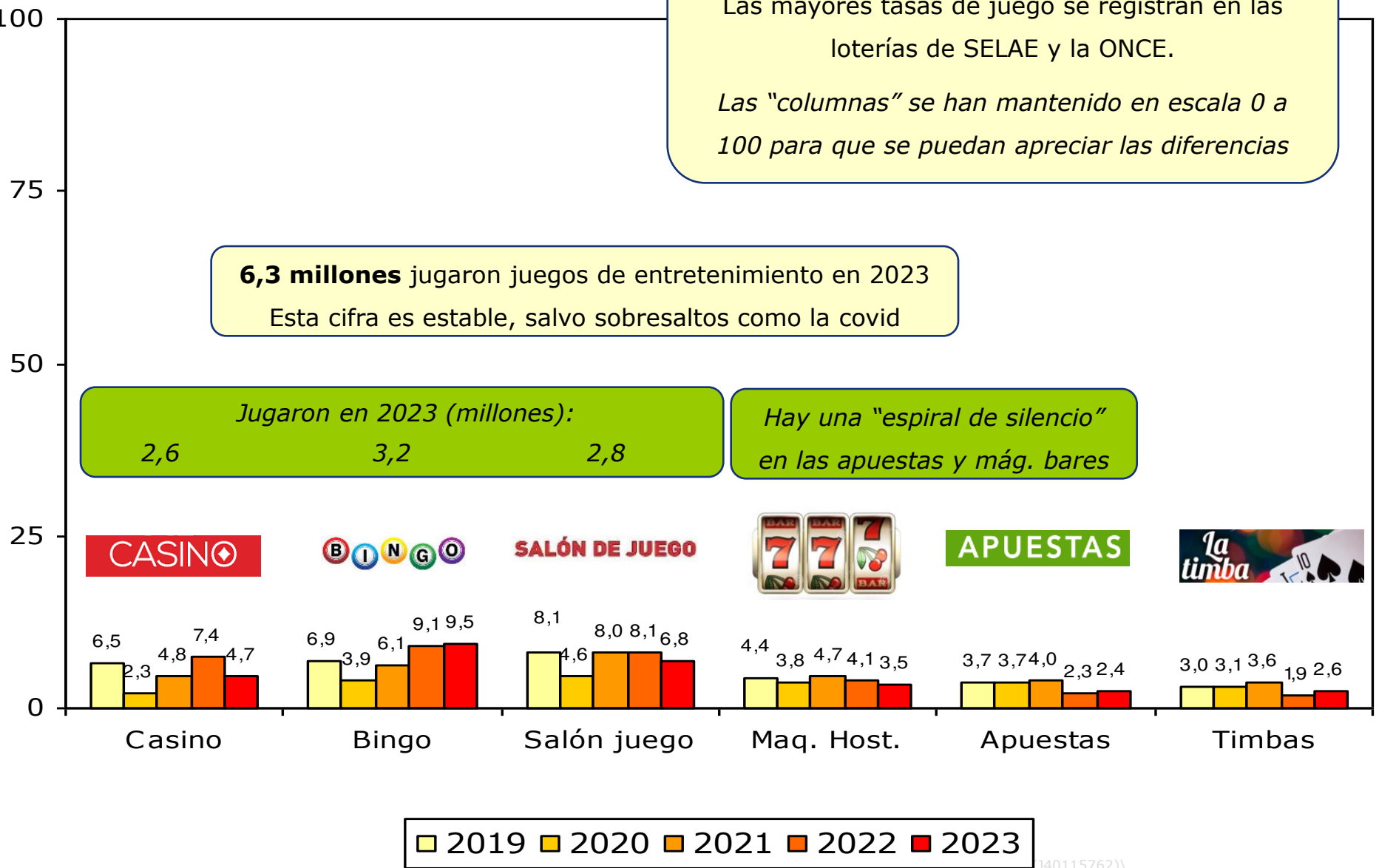
Juego presencial. Recuerdo de haber jugado durante el año. Juego de entretenimiento (%)

Las mayores tasas de juego se registran en las loterías de SELAE y la ONCE.
Las "columnas" se han mantenido en escala 0 a 100 para que se puedan apreciar las diferencias

6,3 millones jugaron juegos de entretenimiento en 2023
Esta cifra es estable, salvo sobresaltos como la covid

Jugaron en 2023 (millones):
2,6 3,2 2,8

Hay una "espiral de silencio" en las apuestas y mág. bares



¿Quiénes juegan?

agenda de ocio

CASINO



SALÓN DE JUEGO

APUESTAS



2023

2,6 Mill.

3,2 Mill.

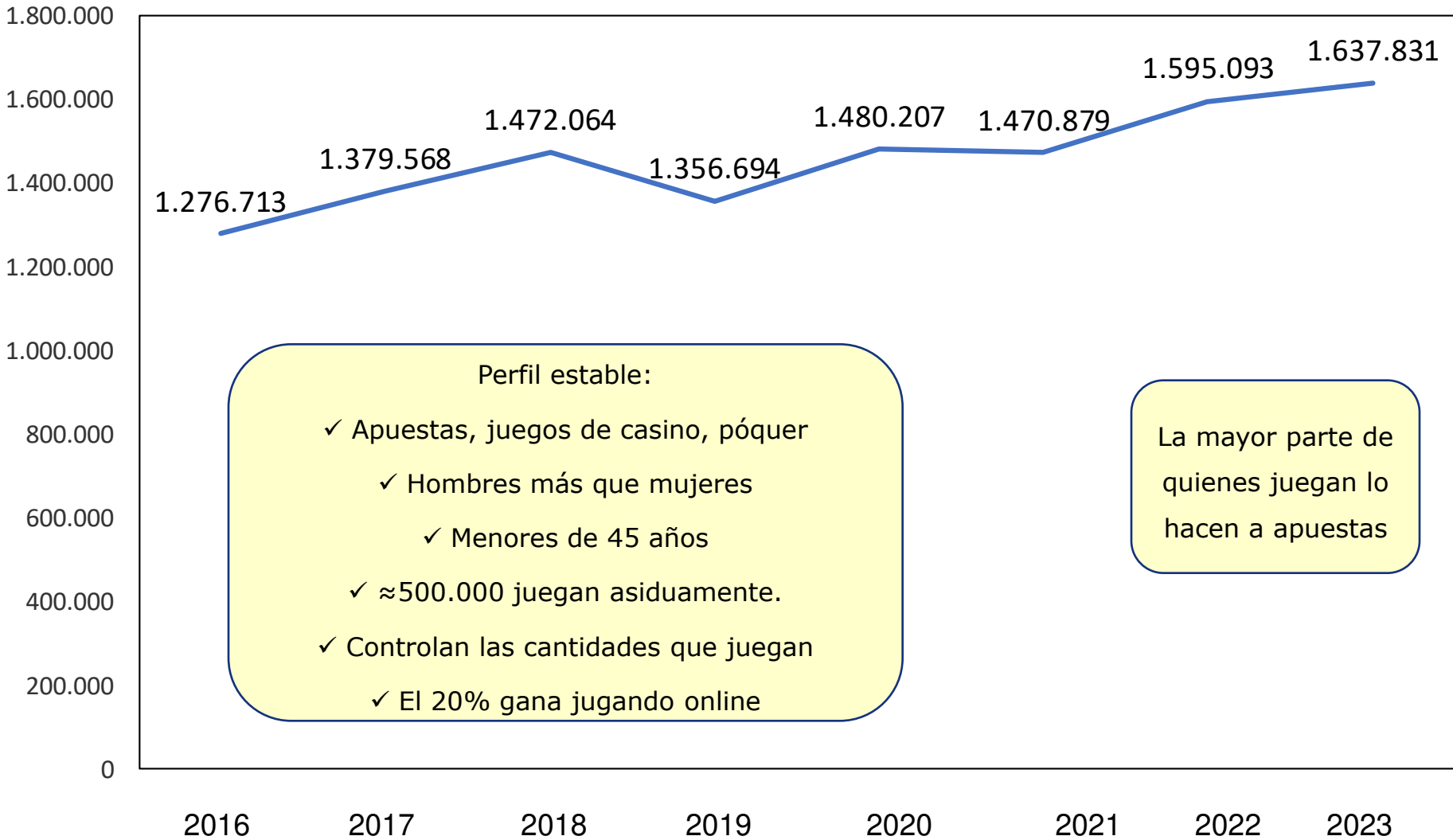
2,8 Mill.

>1,5 Mill.

>2,1 Mill.

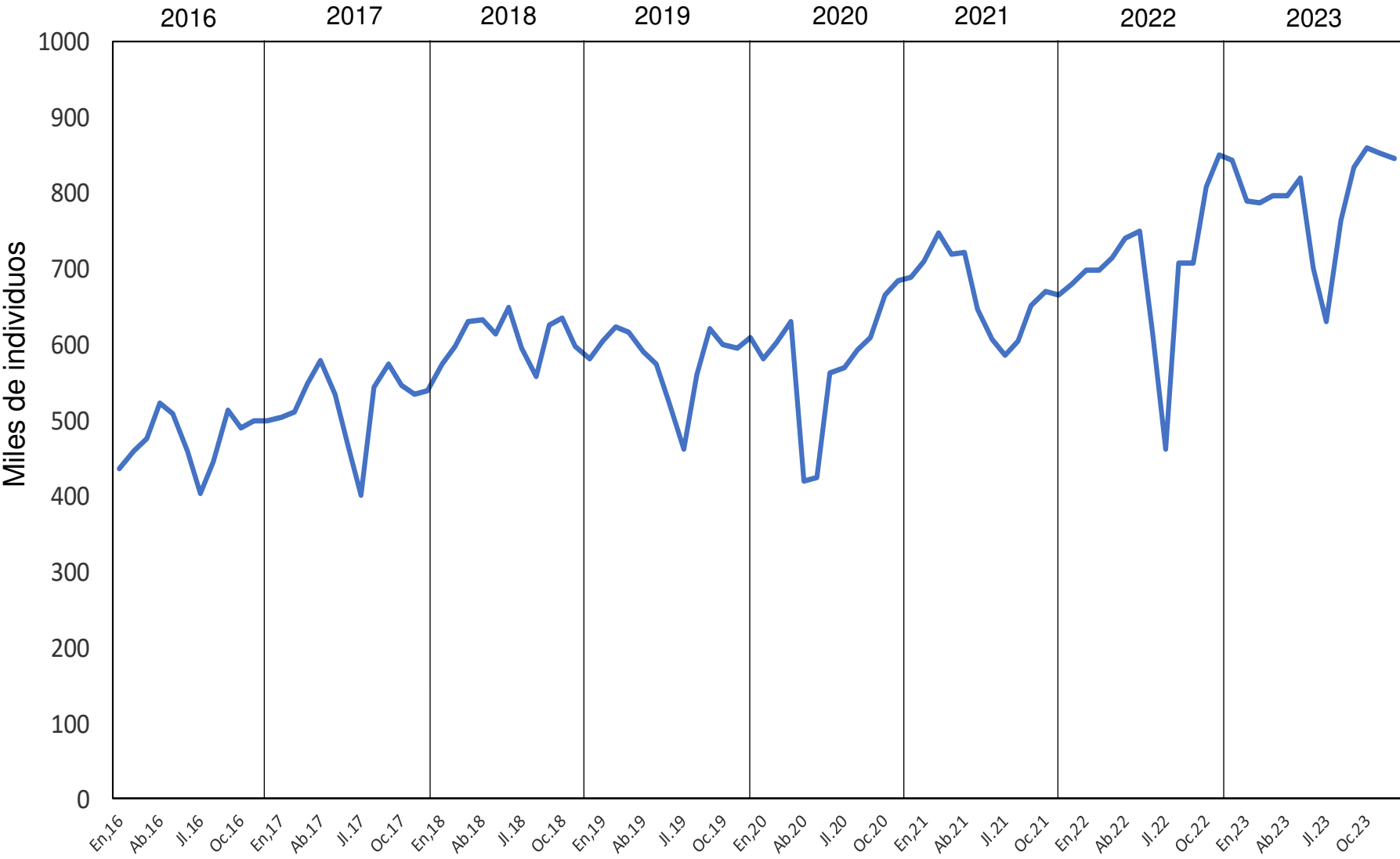
- ✓ Mayoritariamente hombres.
- ✓ Hasta 55 años.
- ✓ Estatus sociales alto y medio alto.
- ✓ Hay **clientes estables pero la mayoría son inestables**, van sólo de vez en cuando.
- ✓ **La presencia en las salas es madura.**
- ✓ Regularidad de visita de los mayores de 45 años.
- ✓ Es un **juego de socialización**
- ✓ Problema para fijar como clientes a los menores de 45.
- ✓ Lo juegan sobre todo personas de estatus alto y medio.
- ✓ Menores de 35 años.
- ✓ Estatus sociales alto y medios.
- ✓ Aficionados a los deportes.
- ✓ Menores de 45 años.
- ✓ Estatus sociales alto y medio.
- ✓ **Pasada la novedad se ha estabilizado.**
- ✓ Es un juego inconsciente: **se echan las vueltas de consumiciones o comidas.**
- ✓ Sólo el 4,1% recuerda haber echado monedas. Hay **una elevada tasa de olvido.**
- ✓ Con estos juegos se produce una espiral de silencio: parte de quienes los juegan no declaran hacerlo.

Evolución anual de los clientes activos en webs de juego



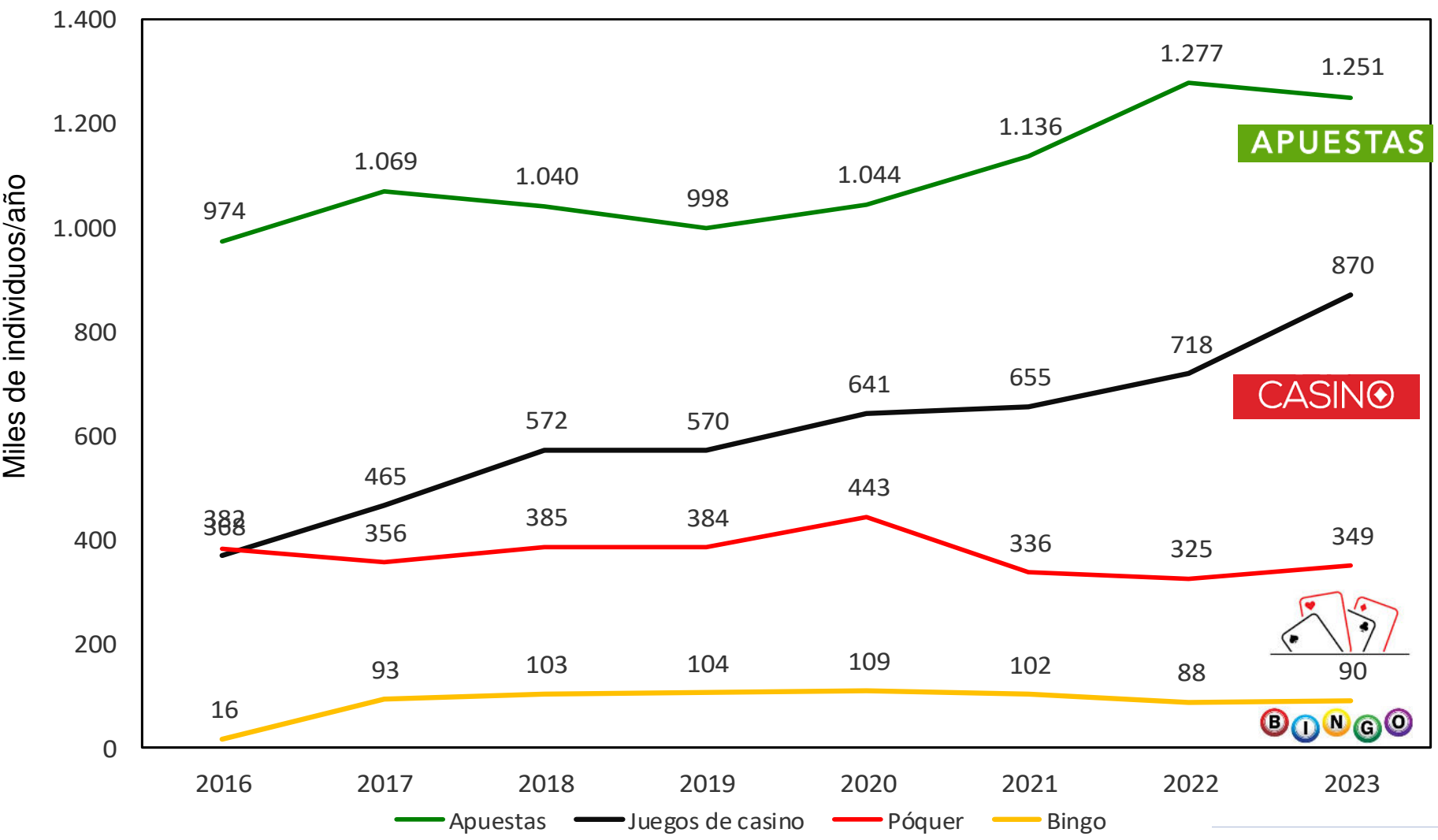
Fuente: DGOJ.

Evolución mensual de los clientes activos en webs de juego 2016-2024



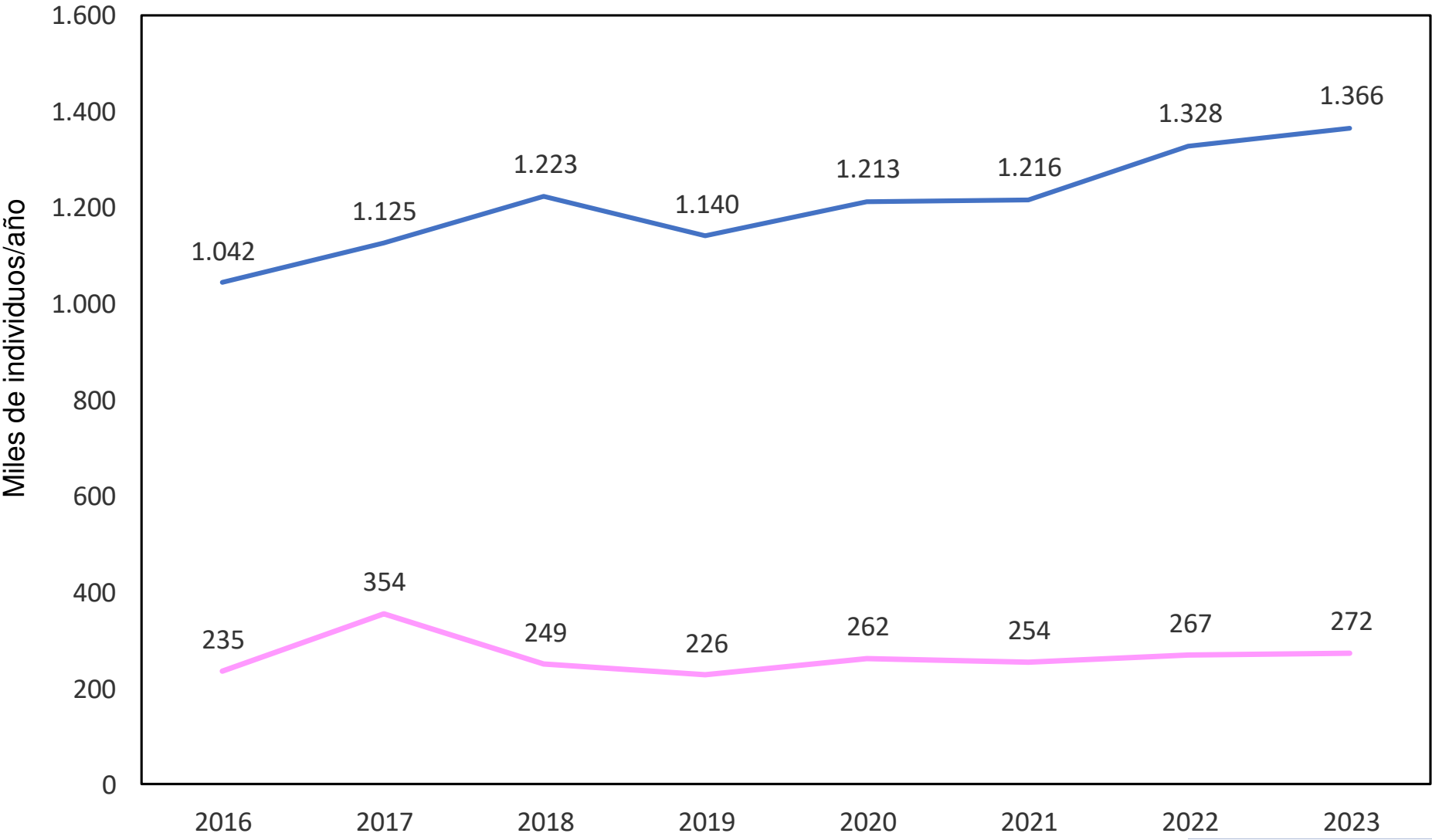
Fuente: DGOJ.

Evolución de los activos en webs de juego (miles/año). Según de juego



Fuente: DGOJ

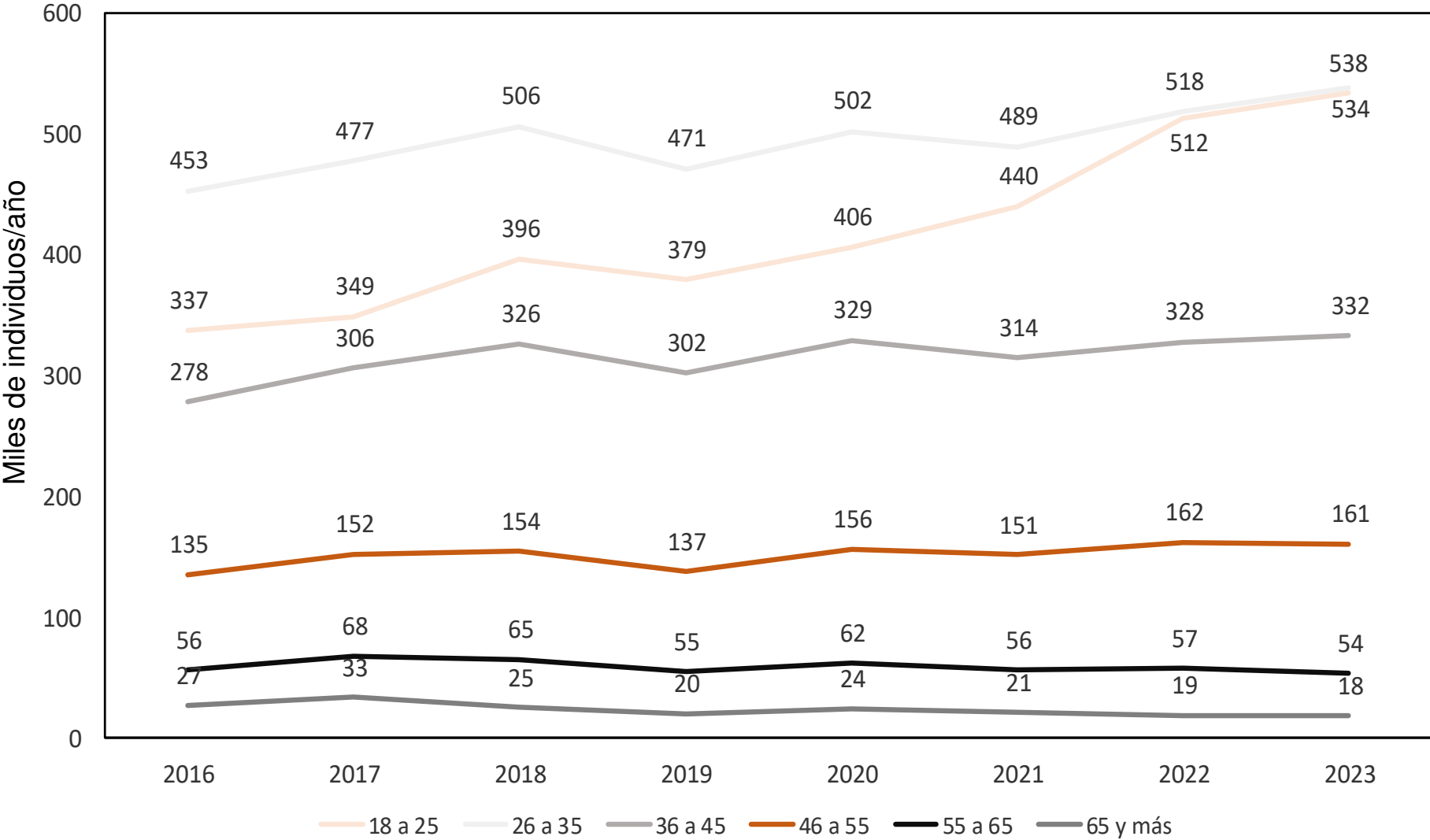
Evolución de los activos en webs de juego (miles/año). Según sexo



Fuente: DGOJ

— Hombres — Mujeres

Evolución de los activos en webs de juego (miles/año). Según edad



Fuente: DGOJ

Cada juego tiene sus clientes.



Gente normal. Evasión, el juego crea una capsula que permite alejarse de la vida cotidiana
El juego presencial tiene un componente de relación, es reunirse con quienes comparten una afición

**JUGAR
RESPONSABLEMENTE
ES DIVERSION**



**tiki
taka**
SPORT CAFÉ & SALÓN DE JUEGO



jugAR BIEN
jugar responsablemente

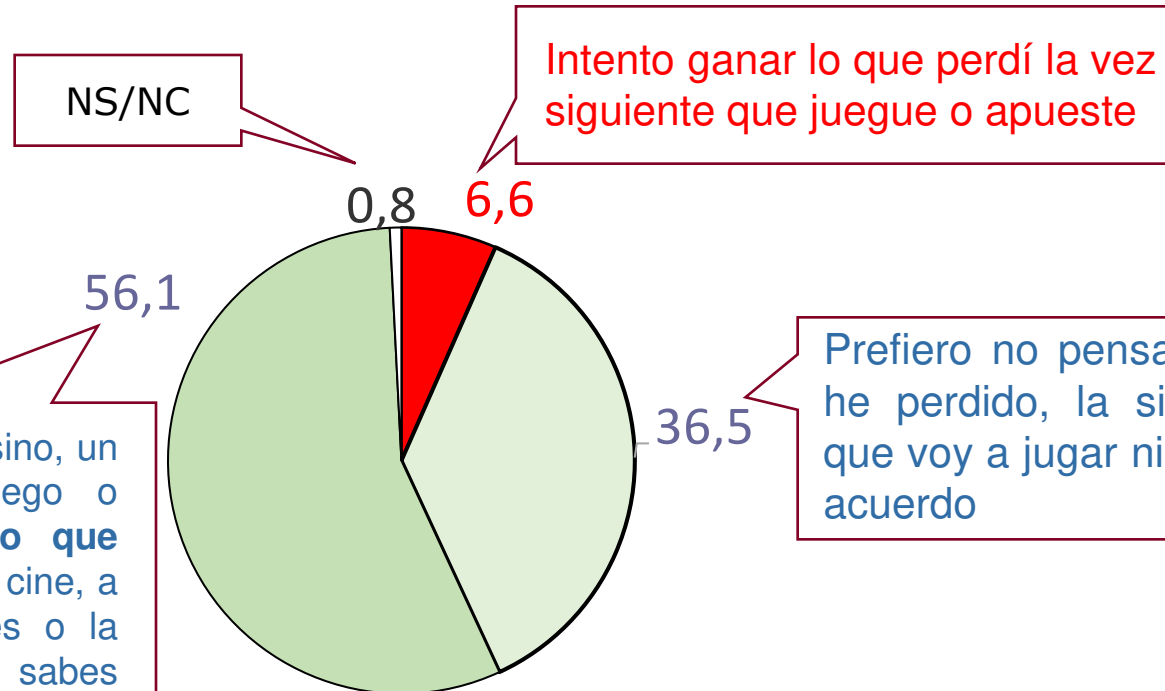




La inmensa mayoría de quienes juegan entienden el juego de entretenimiento como un rato (y un gasto) de **ocio y saben dosificar su tiempo y su dinero.**

Actitudes de los clientes de juegos de entretenimiento ante su coste.
(2017-2024)

(%)



Perder jugando en un casino, un bingo, un salón de juego o apostando **es lo mismo que pagar la entrada** por ir al cine, a un parque de atracciones o la consumición en un bar, sabes que tienes **coste por el entretenimiento o por la emoción o ilusión de jugar o conocer gente con las mismas aficiones**

Intento ganar lo que perdí la vez siguiente que juegue o apueste

Prefiero no pensar en lo que he perdido, la siguiente vez que voy a jugar ni siquiera me acuerdo

(n=920)



Los juegos de **entretenimiento** están hechos de **distracción**, de **tiempo**, de relación con los **amigos**, y de la **pequeña vanidad de saber de algo**, la emoción ... **no de codicia**. Los clientes saben que tiene un precio.



La racionalidad de los clientes de juego



La literatura sobre el juego cambió, pasó de describir el juego como una **distracción y relación social** entre amigos, incluso un **“saber”** para jugar o apostar, a darle un aire “emocional” de desviación.

Callois (1986, *Los juegos y los hombres*), Daley (1987, *Encouraging habitual gambling on poker machines*), Huizinga (1972, *Homo Ludens*) Reinerman (2005, *Addiction Research and Theory*), Rosencrance (1988, *Gambling without guilt. 1985. The “degenerates” of Lake Tahoe*), han escritos grandes trabajos sobre este enfoque, contemplando **el juego como algo “normal”**, no una conducta desviada.

El juego forma parte del ser humano.

La literatura científica sobre el juego cambió a partir de 1980 Desde entonces transmite una visión del juego y sus clientes como una “desviación”.

- El juego como distracción
- Relación social
- Un “saber”

El juego antes del DSM IV (1980)

La literatura sobre el juego después del DSM-IV (1980)

- El juego como desviación
- Psiquiatrización del discurso
- Revistas especializadas en adicciones

La **psiquiatrización** está ocurriendo con otras actividades: navegar por Internet, lo digital, las pantallas:

Ministerio de Juventud e Infancia: “Informe del **Comité de Personas Expertas** para el desarrollo de un **entorno digital seguro para la juventud e infancia**”

INFORME DEL COMITÉ DE PERSONAS EXPERTAS PARA EL DESARROLLO DE UN ENTORNO DIGITAL SEGURO PARA LA JUVENTUD Y LA INFANCIA



Callois (1986, *Los juegos y los hombres*), Daley (1987, *Encouraging habitual gambling on poker machines*), Huizinga (1972, *Homo Ludens*) Reinerman (2005, *Addiction Research and Theory*), Rosencrance (1988, *Gambling without guilt. 1985. The “degenerates” of Lake Tahoe*), en España, Solana (1973, *El juego en la sociedad española del siglo XX*) han escrito grandes trabajos sobre este enfoque, contemplando **el juego como algo “normal”**, no una conducta desviada.

El juego forma parte del ser humano.

El juego problemático:

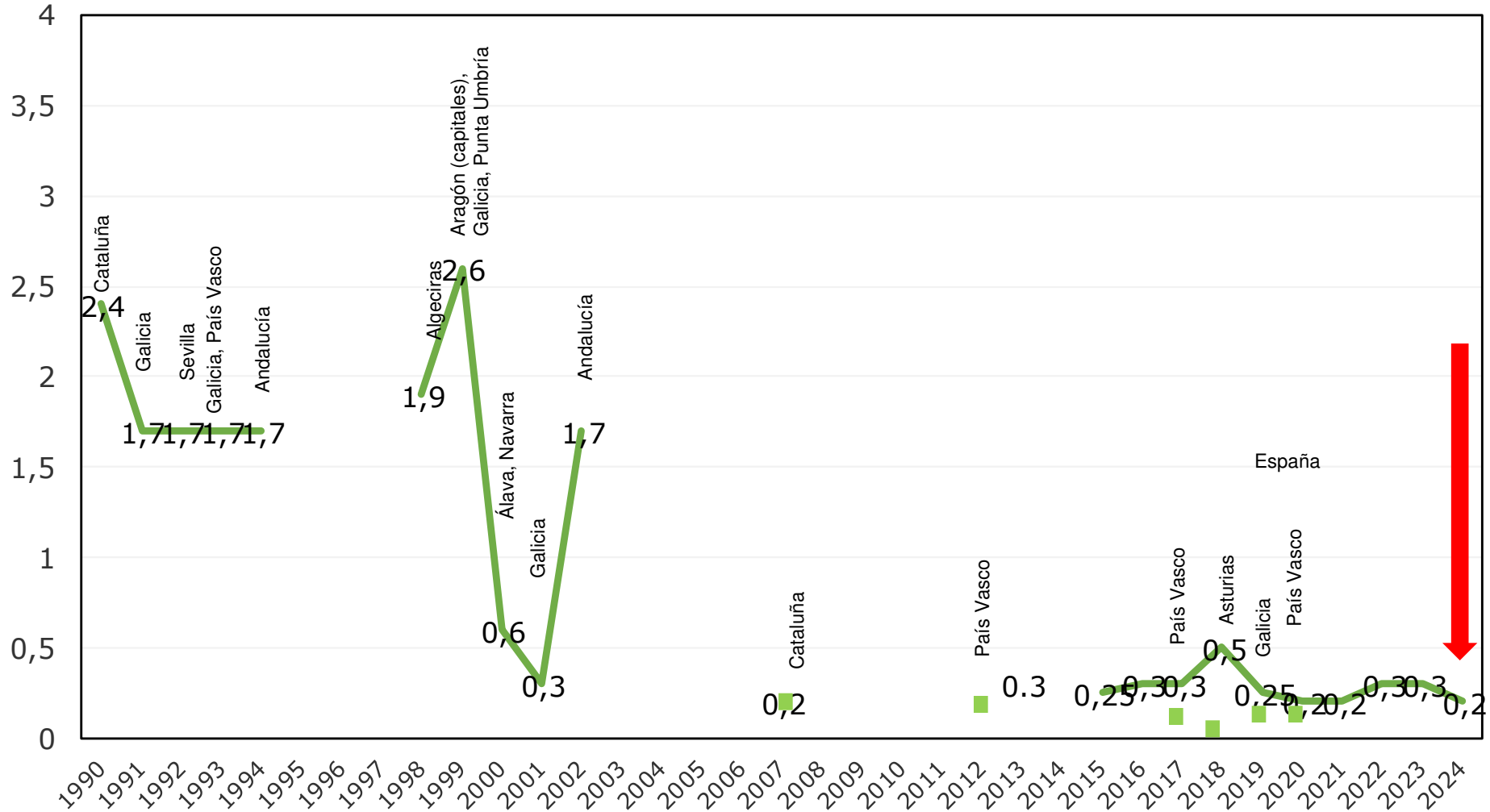
- ✓ 0,2% de la población de 18 a 75 años.
- ✓ En descenso, como en el conjunto de la UE
- ✓ 0,017% de la población entre 18 y 75 años en tratamiento por trastorno de juego
- ✓ El 85% de quienes tienen otros trastornos de comportamiento
- ✓ El trastorno de juego representa menos del 3% de los problemas por adicción



Incidencia del juego problemático en la población adulta residente en España (1990 - 2024)

(%)

Estudios de ámbito nacional, autonómico, provincial o local.
 (Tasa de juego problemático. Medias de los estudios realizados durante el año)



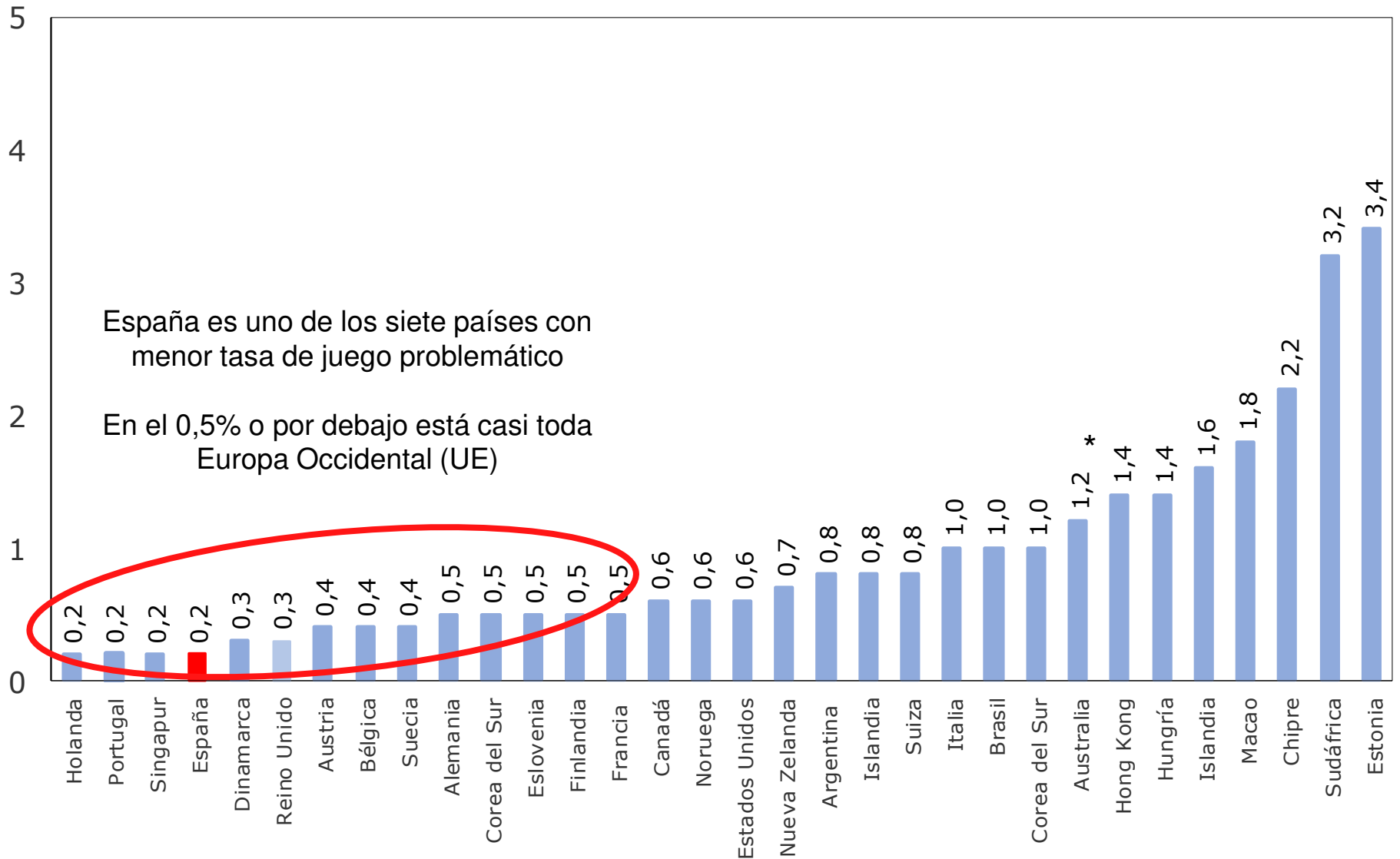
Fuentes: Ver tabla 18.

Estudios sobre el juego problemático en España desde 1990.

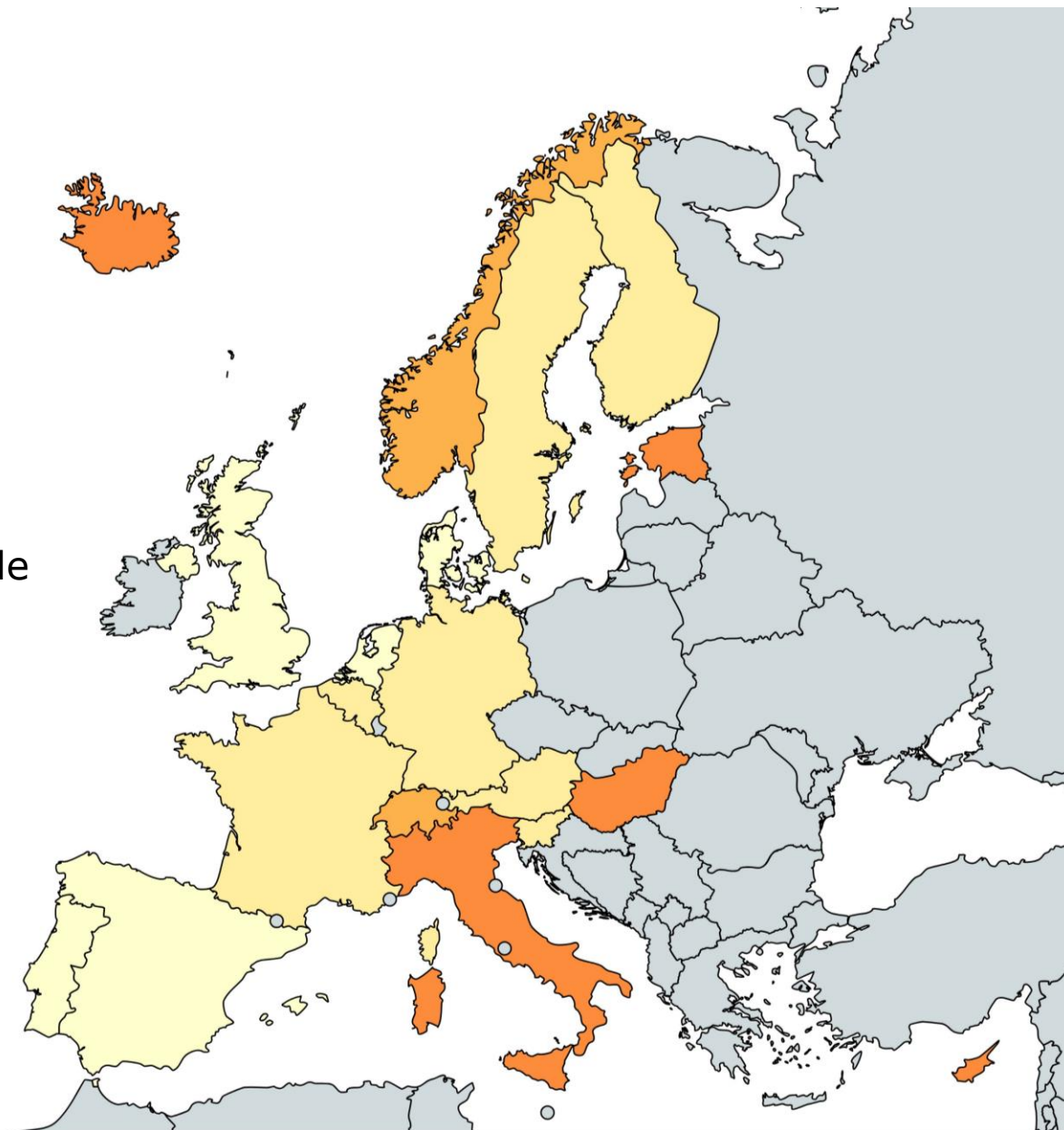
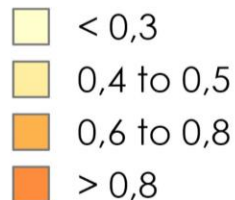
Población adulta.

Orden	Autor	Año	Ámbito	Muestra	Cuestionario	Jug. Problemático	Riesgo moderado	Ámbito Temp.	Campo	Apoyo institucional
		Campo		(n)	Metodología	(%)	(%)			
1	Gomez Yáñez y Lalanda	2024	España	1.001	PGSI / DSM V			Último año	CATI (telefónica)	CEJuego
2	Gomez Yáñez y Lalanda	2023	España	1.002	PGSI / DSM IV	0,3	0,9 / 3,0	Último año	CATI (telefónica)	CEJuego
3	Gomez Yáñez y Lalanda	2022	España	1.005	PGSI / DSM IV	0,3	1,4 / 3,5	Último año	CATI (telefónica)	Univ. Carlos III - CEJuego
4	Gomez Yáñez y Lalanda	2021	España	1.003	PGSI / DSM IV	0,3 / 0,2	1,4 / 5,1	Último año	CATI (telefónica)	Univ. Carlos III - CEJuego
5	García Rabadán y otros	2020	País Vasco	2.000	NODS	0,2	0,1	Último año	Personal hogar	Observatorio Vasco del Juego
6	Tristán, Llorens y otros	2020	España	17.899	DSM-V	0,6		Último año	Personal hogar	Ministerio de Sanidad
7	Gomez Yáñez y Lalanda	2020	España	1.007	PGSI / DSM IV	0,1 / 0,3	1,4 / 3,9	Último año	CATI (telefónica)	Univ. Carlos III - CEJuego
8	Cases	2019	Galicia	1.006	PGSI / DSM IV	0,2 / 0,2	1,7 / 3,0	Último año	CATI (telefónica)	AGEO
9	Gómez Yáñez y Lalanda	2019	España	1.002	PGSI / DSM IV	0,2 / 0,3	1,4 / 3,2	Último año	CATI (telefónica)	Univ. Carlos III - CEJuego
10	Gómez Yáñez	2018	Asturias	1.002	PGSI / DSM IV	0,0	0,1 / 2,8	Último año	CATI (telefónica)	Inst. Política y Gobernanza. Univ. Carlos III.
11	Gómez Yáñez y Lalanda	2018	España	801	PGSI / DSM IV	0,5	1,1	Último año	CATI (telefónica)	Univ. Carlos III - Fundación Codere
12	Min. Sanidad (EDADES)	2018	España	21.249	DSM V	0,3	0,4	Último año	Personal hogar	Ministerio de Sanidad
13	Cons. Salud Gob. Vasco	2017	País Vasco	2.013		0,2	0,4	Último año	Personal hogar	Gobierno Vasco
14	Gómez Yáñez et al.	2017	España	1.002	PGSI / DSM IV	0,3 / 0,1	0,9 / 0,9	Último año	CATI (telefónica)	Univ. Carlos III - Fundación Codere
15	Gómez Yáñez et al.	2016	España	1.012	PGSI / DSM IV	0,3 / 0,1	0,3 / 2,8	Último año	CATI (telefónica)	Univ. Carlos III - Fundación Codere
16	Labrador et al.	2015	España	7.121	NODS	0,3	0,6	Último año	Mall intercept	Dir. Gral. Ordenación Juego - MHAP.
17	Gómez Yáñez et al.	2015	España	1.002	PGSI / DSM IV	0,1 / 0,4	0,7 / 3,2	Último año	CATI (telefónica)	Univ. Carlos III - Fundación Codere
18	Labrador et al.	2013	España	3.000	NODS / DSM IV	1,1	1,0	Toda la vida	Mall intercept	SELAE
19	Cons. Salud Gob. Vasco	2012	País Vasco			0,3	0,1	Último año	Personal hogar	Gobierno Vasco
20	González Ibáñez, Volberg	2007	Cataluña	3.000	PGSI	0,2	0,5	Último año	CATI (telefónica)	Dep. Salut Generalitat Cataluña
21	Salinas	2002	Andalucía	4.997	SOGS	1,7	4,2	Toda la vida	Personal hogar	FEJAR. Un. Granada. Cons. As. Sociales Junta And.
22	Becoña	2001	Galicia	1.624	NODS / DSM IV	0,3	0,3	Último año	Personal hogar	Sec. Investigación y Desarrollo Xunta Galicia.
23	Plan Foral Drogodep.	2000	Navarra	1.504	DSM IV	0,8	1,6			Gobierno de Navarra
24	Append	2000	Álava	1.118	SOGS	0,3	0,5	Último año	CATI (telefónica)	ASAJER (Asoc. Alavesa Jugadores Rehabilitación)
25	Arbinaga	1999	Punta Umbria (Huelva)	486	SOGS	3,5	4,9	Toda la vida	Personal hogar	Concejaldía de Bienestar Social.
26	Ramírez et al.	1999	Andalucía	3.000	SOGS	1,6	1,4	Toda la vida	Personal hogar	
27	López Jiménez et al.	1999	Aragón (capitales)	500	SOGS	2,6	6,6	Toda la vida	Personal hogar	Diputación General de Aragón
28	Tejeiro	1998	Algeciras (Cádiz)	419	SOGS (modif)	1,9	3,8	Toda la vida	Personal hogar	JARCA. Cons. Asuntos Sociales Junta Andalucía.
29	Irurita	1994	Andalucía	4.977	Cuest. propio	1,7	3,3	Toda la vida	Personal hogar	FAJER
30	Echeburúa et al.	1993	País Vasco		SOGS	2,0				
31	Becoña y Fuentes	1993	Galicia	1.028	SOGS	1,4	2,0	Toda la vida	Personal hogar	
32	Legarda et al.	1992	Sevilla (ciudad)	598	SOGS	1,7	5,2	Toda la vida		
33	Becoña	1991	Galicia (siete ciudades)	1.815	DSM III	1,7	1,6	Último año	Personal hogar	
34	Labrador y Becoña	1990	Cataluña (Jugadores)			2,34				Casinos de Cataluña.
35	Cayuela	1990	Cataluña	1.230	SOGS		2,5	Toda la vida	Personal hogar	

Tasas de juego problemático entre la población adulta en diversos países. Datos más recientes disponibles en mayo de 2023 (%)



Tasas de juego problemático (gambling disorder) en Europa. Último dato disponible en 2024.



En toda Europa
descienden las tasas de
juego problemático

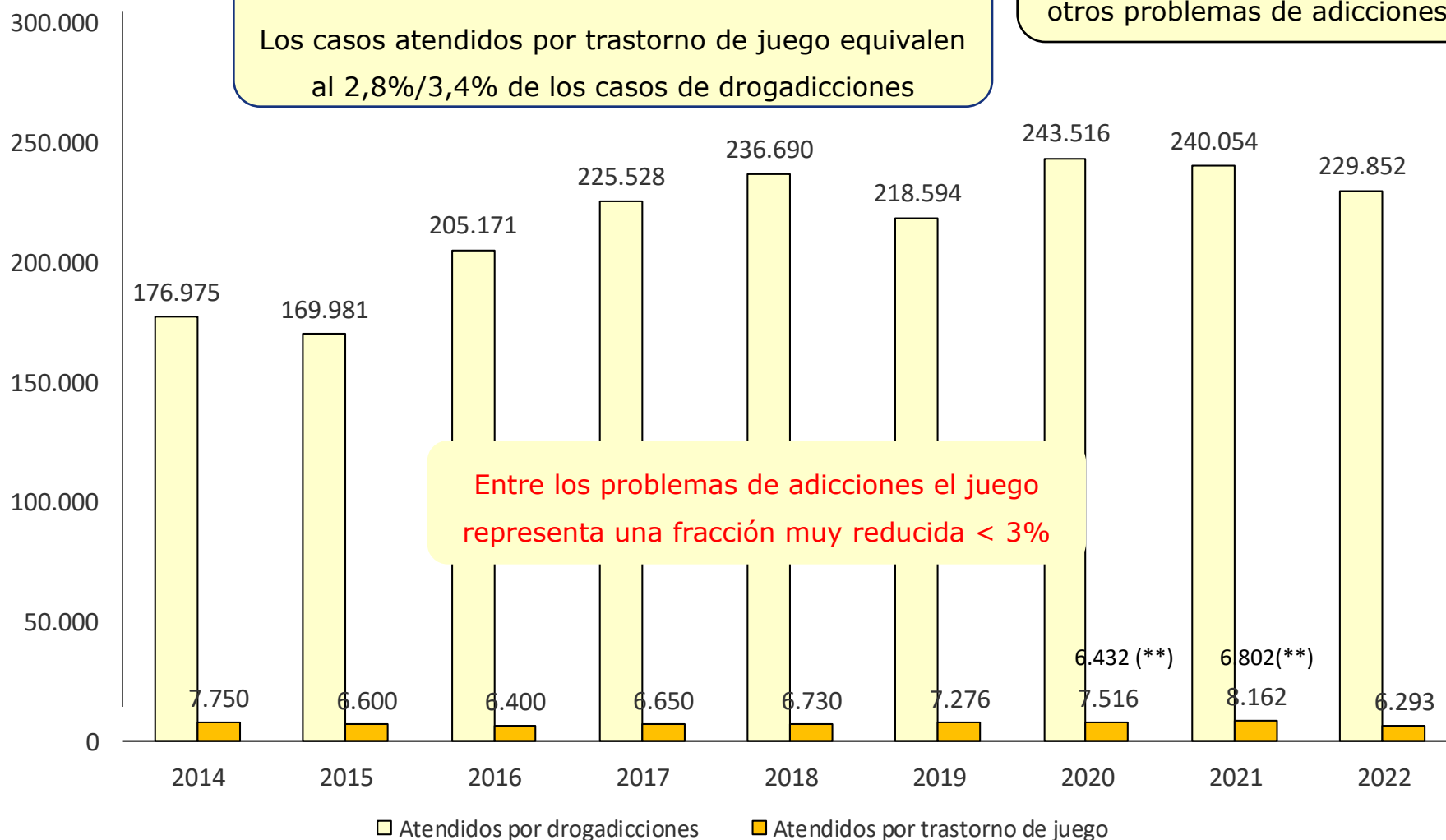
Casos atendidos por drogadicciones y por trastorno de juego.



Los casos atendidos por drogadicciones crecen
Los casos atendidos por trastorno de juego equivalen al 2,8%/3,4% de los casos de drogadicciones

Los casos de trastorno de juego suelen llevar aparejados otros problemas de adicciones

Entre los problemas de adicciones el juego representa una fracción muy reducida < 3%



- Porcentaje de casos atendidos por trastorno de juego sobre el total de atendidos por drogadicciones

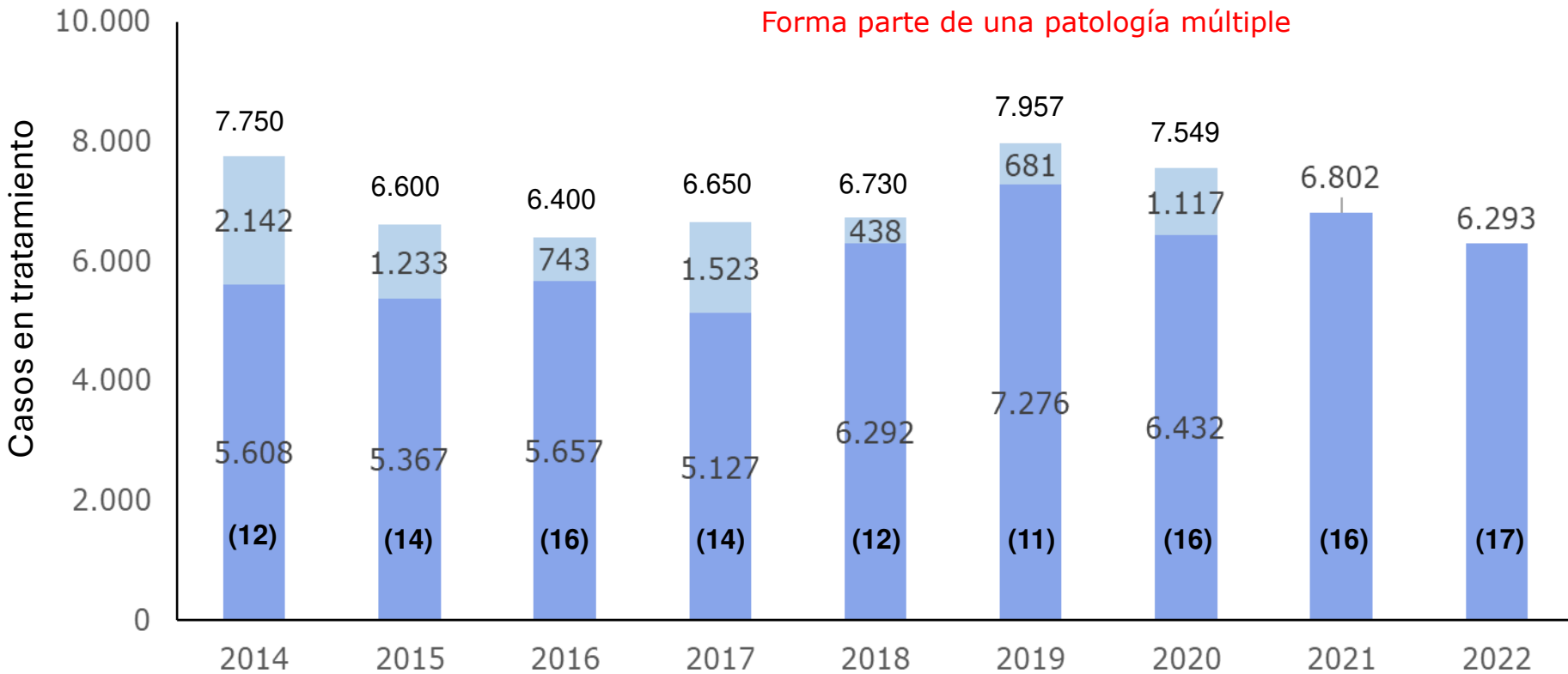
** La Memorias Anuales da dos datos distintos en páginas distintas.

Individuos en tratamiento por trastorno de juego en España (2014-2022)



Sólo el 15% de los casos de trastorno de juego se presenta aislado de otros problemas de comportamiento

Forma parte de una patología múltiple



■ Estimación de casos en las comunidades que no reportan información

■ Casos en las comunidades que reportan información

Entre paréntesis: número de comunidades que reportan información

Fuentes: Ministerio de Sanidad. *Memorias Anuales del Plan Nacional sobre Drogadicciones*. Estimaciones propias para datos faltantes entre 2014 y 2021.

El trastorno de juego diagnosticado (2014-2022)



El trastorno de juego diagnosticado equivale al **0,017%** de la población entre 18 y 75 años

Año	Individuos atendidos		Individuos	Estimaciones (2014-2022)	
	Por drogadicciones	Por trastorno de juego. Datos parciales (*)(**)		(% de población entre 18 y 75 años)	
				En tratamiento por adicciones	En tratamiento por trastorno de juego
2014	176.975	5.608	7.750	4,4	0,022
2015	169.981	5.367	6.600	3,9	0,019
2016	205.171	5.657	6.400	3,1	0,018
2017	225.528	5.127	6.650	3,0	0,019
2018	238.690	6.292	6.730	2,8	0,019
2019	218.594	7.276	7.957	3,6	0,023
2020 (**)	243.516	7.549 / 6.432	7.549	3,1	0,022
2021 (***)	240.059	8.162 / 6.802	8.162	3,4	0,023
2022	229.852	6.293	6.293	2,7	0,017

(*) Trastorno de juego u otras denominaciones similares, datos de la comunidades que reportan información.

(**) En la Memoria del PNSD de 2020 se daba la cifra de 7.549 casos (pág. 14 y 130), para toda España.

En la de 2021 se da 6.432 para 16 comunidades (pág. 135) y 8.162 para el conjunto de España (pág. 131).

(***) En la Memoria de 2021 hay datos distintos según la página.

(2014) Los datos comprenden Andalucía, Aragón, Baleares, Canarias, Cantabria, Castilla La Mancha, Extremadura, Galicia, Murcia, Navarra, La Rioja, Comunidad Valenciana, Ceuta y Melilla.

(2015) Las anteriores más Asturias y Cataluña.

(2016) Las anteriores más Castilla y León y País Vasco.

(2017) No reportan datos: Castilla y León, Cataluña, Madrid, Murcia y País Vasco.

(2018) No reportan datos: Baleares, Cantabria, Castilla y León, Castilla La Mancha, Madrid y País Vasco.

(2019) No reportan datos: Asturias, Castilla y León, País Vasco.

(2020) Personas atendidas en programas específicos sobre "juego patológico", pág. 130.

(2021) Personas atendidas por adicción al juego (pág. 131) y atendidas en programas específicos sobre "juego patológico", pág. 135-136. Faltan los datos del País Vasco.

(2022) Usuarios atendidos en programas de juego patológico, pág. 140

Fuente: Ministerio de Sanidad. Memorias Anuales del Plan Nacional contra las Drogas 2014 a 2021.

15^a EDICIÓN.

¡Pocas cosas llegan en España
a la 15^a edición!

Muchas gracias, esperamos
verlos en las presentaciones de
la 16^a edición

