

JUEGO Y SOCIEDAD 2024.

Nota Informativa.

Presentación: Barcelona, Casino de Barcelona, 16 de diciembre de 2024.

Autores

José Antonio Gómez Yáñez

Doctor en Sociología (premio extraordinario). Titulado Superior del Centro de Investigaciones Sociológicas por oposición (núm. 1 de su promoción). Socio de Estudio de Sociología Consultores. Ha sido Vocal Asesor en el Gabinete de la Presidencia del Gobierno, Associate Director en Millward Brown Spain y Profesor Asociado de Sociología (2000-2020) en la Universidad Carlos III.

Carlos Lalanda

Abogado, fundador de Loyra Abogados.

Trabajo de campo

A cargo de **IMOP Insights**.

Transparencia. El estudio ha sido financiado por CEJUEGO. 15ª edición del estudio.

Contacto

jagy@estudiodesociologia.es

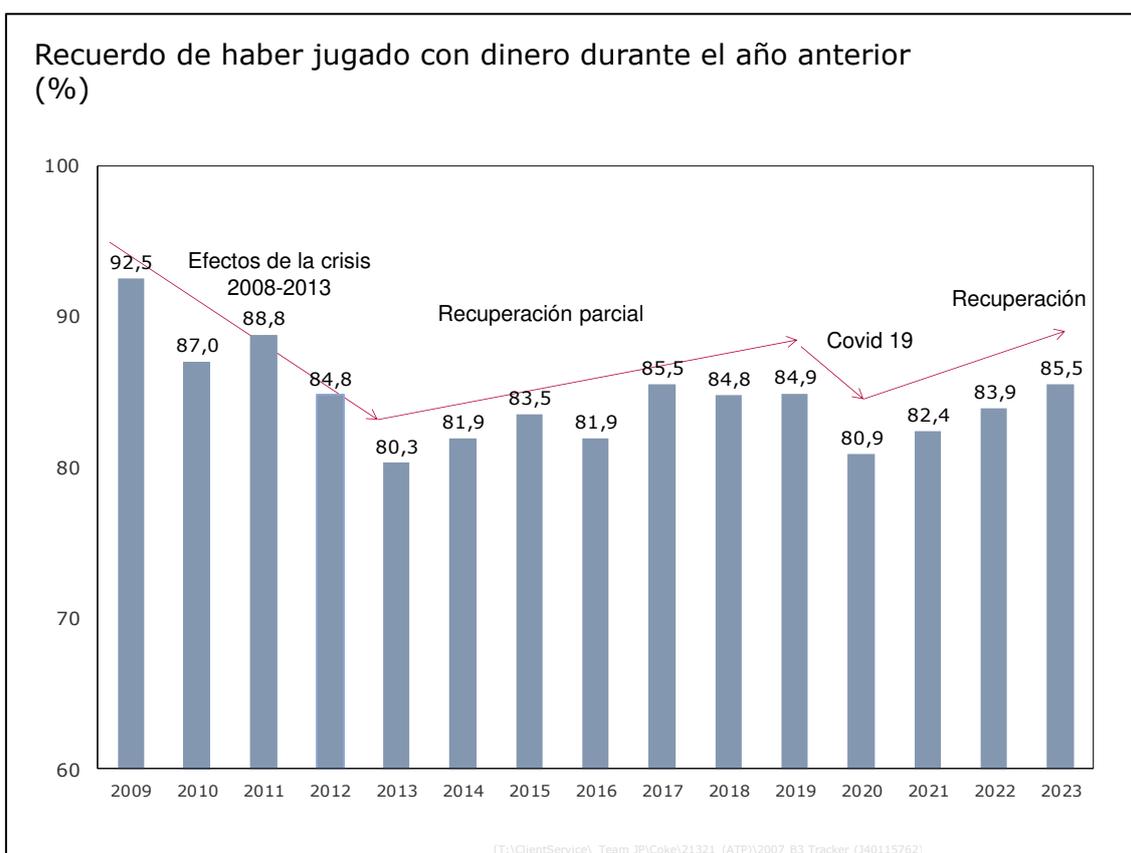


RESUMEN EJECUTIVO

1. **Jugar es normal.** En 2023 jugó el **85,5%** de los residentes en España **entre 18 y 75 años**, es decir, **29,6 millones de personas**. 25,9 millones recuerda haber jugado durante 2023 a la Lotería de Navidad.

En 2023 el juego retornó a la normalidad tras el periodo covid, es decir, a las tendencias que se dibujaban hasta 2019, con alguna salvedad. El gráfico 1 muestra la **sensibilidad del juego a las crisis**, medida como porcentaje de la población entre 18 y 75 años que recuerda haber jugado algún juego con dinero durante el año anterior.

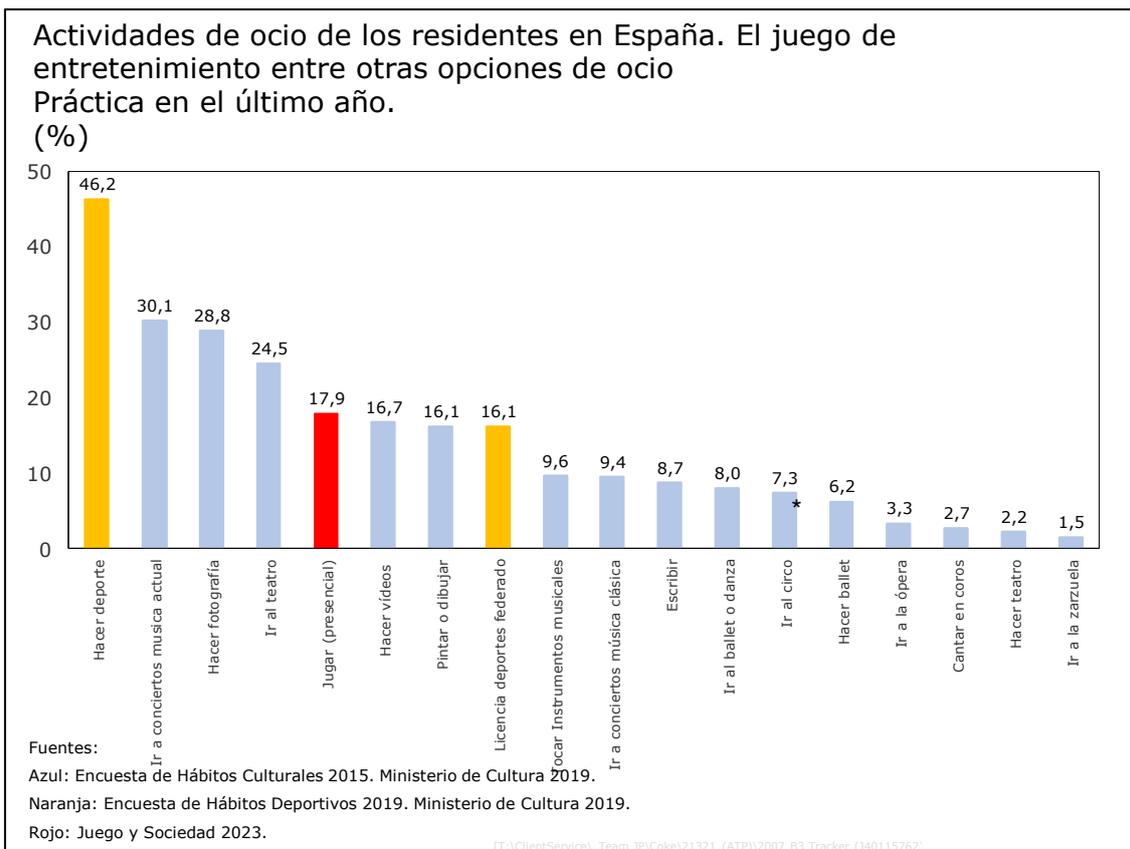
El conjunto de los juegos retornó a sus registros habituales en los últimos años o mantienen las tendencias conocidas. Las principales salvedades pueden resumirse. La Quiniela presenta una evolución ambigua: desciende el recuerdo de haber jugado durante el año anterior, pero las cantidades jugadas pasaron de 138,4 Mill. € a 162,8 Mill. € entre 2022 y 2023. La Grossa desciende sensiblemente en 2023. Se observa que **la presión de la opinión pública y publicada e institucional, opera sobre quienes juegan algunos juegos**. Es habitual la “infrarrepresentación” en las encuestas de quienes echan monedas en las máquinas recreativas en hostelería; el año pasado apareció el mismo fenómeno en las **apuestas**, y se mantuvo en 2023. Ocurre que parte de sus clientes prefiere no decir que juegan, ni siquiera en una entrevista. Es un mecanismo denominado “espiral de silencio”¹ que opera como respuesta a **la presión social o informativa. No se altera el comportamiento, pero se oculta para evadir polémicas**.



2. **Jugar es una de las actividades más habituales en el ocio** de los residentes en España. De forma presencial, **el 17,9% jugó a algún juego de entretenimiento durante 2023**, es decir, casi **6,2 millones de personas**. **23,3 millones jugaron juegos de ilusión, es decir, loterías** nacionales, primitivas,

¹ Noelle-Neumann, Elisabeth (1995). *La espiral de silencio. Nuestra piel social*. Barcelona, Paidós.

juegos de la ONCE o La Quiniela. La diferencia entre estos tipos de juegos es grande. Al **juego de entretenimiento** se le destina tiempo, forma parte del ocio: se deben conocer sus reglas, tiene una dimensión social ya que permite conocer otros practicantes, es un reto mental (las apuestas deportivas, el póker o el black jack, por ejemplo). El **juego de ilusión** consiste en adquirir o rellenar un boleto y quedar albur de la buena Fortuna, es una acción que alimenta la ilusión (la fruición) por el premio, pero es distinta al entretenimiento, ni siquiera requiere conocer las reglas o son estas son elementales.



Otro indicio de que el juego es normal en la sociedad es que **el 21,2%** de los entrevistados recuerda **haber jugado durante 2023 una o más veces a la semana, esto es, 7,3 millones de personas**, que juegan fundamentalmente a loterías **primitivas**, sorteos **semanales de Lotería Nacional, cupones y rascas de la ONCE y La Quiniela**. La oferta de juegos de suerte o ilusión del sector público sostiene una elevada regularidad en la participación en sus sorteos. A largo plazo se observa una **tendencia al descenso en la frecuencia de juego**.

No jugaron ningún juego, ni de suerte ni de entretenimiento, **5,4 millones** de personas. **Quienes no juegan** son una mezcla de quienes viven en hogares con **problemas económicos**, que sólo juegan, si acaso, a las loterías de Navidad,

primitivas y cupones de la ONCE; y quienes no quieren jugar, que se suelen ubicar en **extremos ideológicos** o son personas con **fuertes convicciones religiosas**. Buena parte de este fragmento de la opinión pública ha desarrollado **aversión al juego**.

3. Se conserva un aspecto fundamental: el **comportamiento racional de los clientes de juego de entretenimiento**. Comparten la idea de que el coste de jugar, **lo que se pueda perder jugando, es igual que pagar una entrada a un espectáculo**. Jugar por entretenimiento es esencialmente pasar el rato con amigos, comentar la jugada y, si se gana, **obtener el reconocimiento del pequeño círculo de amigos por la suerte o por el conocimiento sobre deportes o las reglas de juego**, etc. El juego por entretenimiento permite **la vanagloria del que gana y el reconocimiento de un círculo social restringido**.

En esta edición se han recuperado materiales, esencialmente cualitativos, de otras investigaciones para enfatizar **la dimensión social del juego**, incluso en la lotería. El sorteo de **Navidad**, por ejemplo, teje una inmensa red social sobre **vínculos casi rituales**, y los **juegos de entretenimiento** se suelen jugar con **amigos** o se va a los locales con amigos o para encontrarlos.

Al contrario de los juegos de ilusión, cuya motivación última es ganar dinero, **en el juego de entretenimiento “la gente no juega para ganar dinero. Lo hace con la esperanza de ganar una apuesta desafiando el riesgo de perder ... (el juego) proporciona un tiempo de esparcimiento”** permite **tomar decisiones propias y hacerse cargo de sus consecuencias** (Kusyszen, 1974: 14) y, para millones de personas, es **una forma de interacción social** (Deveraux, 1980; Tec, 1964) y de **integración en un grupo con el que comparten afición** y códigos que estrechan la relación (Rosecrance, 1985: 104-106). Los estudios acerca del juego como actividad social fueron frecuentes hasta los años noventa. Que el enfoque de la literatura científica oscilase para centrarse en los aspectos médicos o psiquiátricos de esta actividad sólo refleja el **cambio de orientación de esta literatura**, no que el juego haya dejado de ser un entretenimiento para millones de personas. Los datos muestran que es un entretenimiento normal, aunque eso sea menos noticiable o de menos acceso a la literatura científica.

4. Durante 2023 el **juego online experimentó un crecimiento**, pero se sigue desarrollando en **porcentajes de población limitados**:

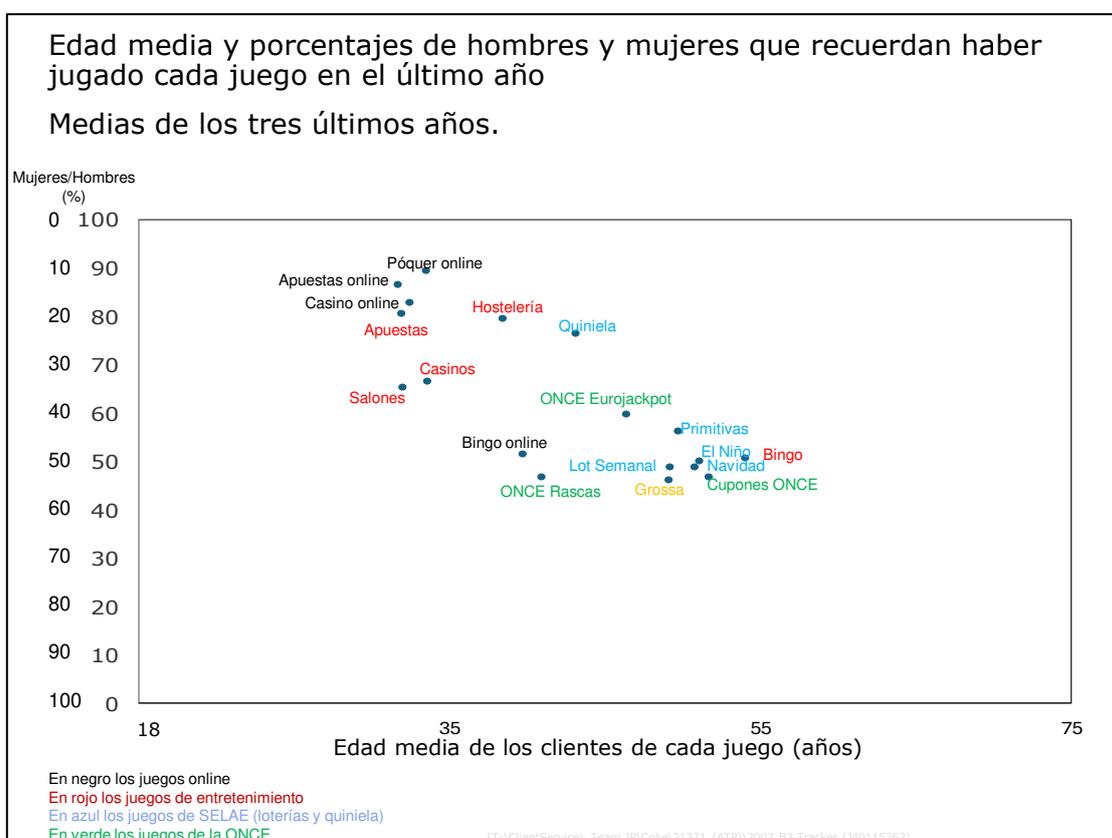
- ✓ Jugaron una media de 789.049 personas cada mes, es decir, el **2,3% de la población entre 18 y 75 años**.

- ✓ Jugaron alguna vez durante el año 1.637.831, es decir, el 4,7% de los residentes en España entre 18 y 75 años.

5. El juego como tal no existe, **conviven en él mercados muy distintos**. Característica común a todos ellos es que se desenvuelven en las **clases medias en sentido amplio**. En el juego online hay un sesgo significativo hacia sectores con ingresos por encima de la media. Al contrario de lo que se dice, **quienes tienen problemas económicos no juegan**, o participan **sólo en los juegos con grandes premios** (Navidad, El Niño, primitivas, cupones especiales de la ONCE).

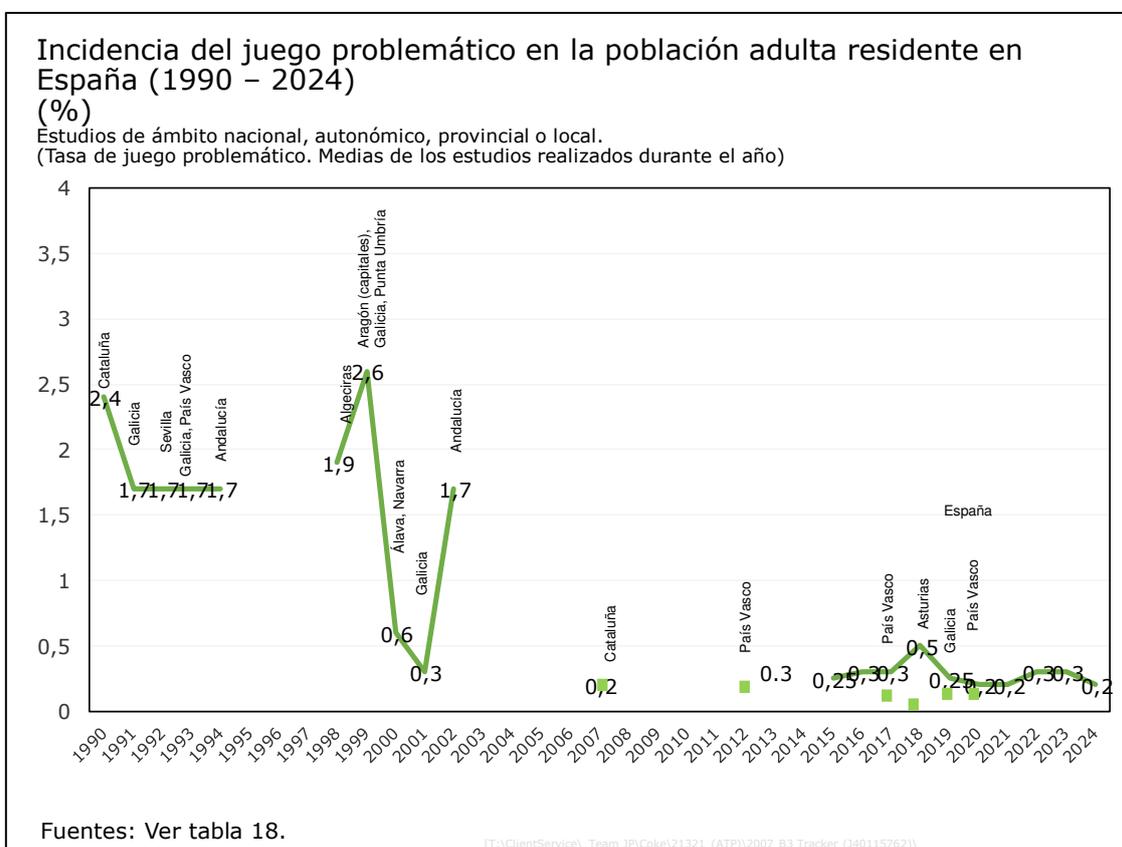
Las diferencias en los **perfiles sociológicos de los clientes** de los distintos juegos se pueden situar en dos ejes: **edad y división hombres/mujeres**. En el gráfico se trata de sintetizar esta idea:

- ✓ En las **loterías de billetes de SELAE y ONCE**, todas ellas grandes sorteos con millones de participantes, juegan indistintamente hombres y mujeres ($\approx 50\%/50\%$), con una edad media algo superior a la media de la población entre 18 y 75 años, es decir, algo por encima de los 50 años. Se juegan, sobre todo, a partir de los 35 años.

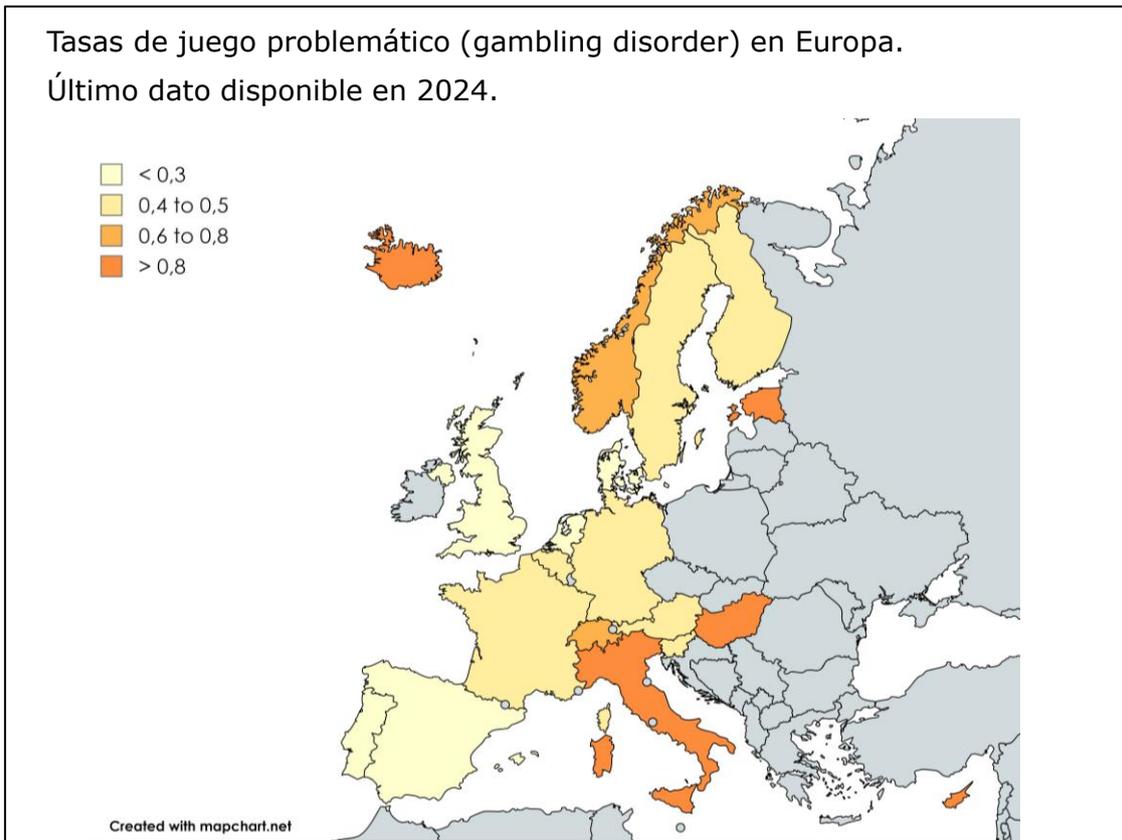


- ✓ En las **loterías de números** (primitivas o lotos) juegan algo más los hombres que las mujeres ($\pm 55\%/45\%$). Su edad también es superior a la media de estas generaciones.
- ✓ El **bingo** presenta un perfil similar a los anteriores, elevada edad de sus practicantes regulares y equilibrio entre hombres y mujeres.
- ✓ En la **Quiniela** y las **apuestas** deportivas -presenciales u online- hay un evidente predominio de **hombres**, con edad media de **31,9 años** en las **apuestas** y de **43,1 en la Quiniela**.
- ✓ En los **juegos de entretenimiento online o presencial** hay un claro predominio de los **hombres** (superior al 70%) con edades medias inferiores a los 35 años. No obstante, como se muestra claramente en el juego online -sobre el que hay datos procedentes de los operadores- el gasto los hacen las generaciones intermedias (activas). El perfil es más joven y masculino en el juego online.
- ✓ Los **rascas de la ONCE** son el juego que más practican los menores de **25 años**.

6. El juego problemático ha descendido al 0,2% de la población entre 18 y 75 años. Se ha utilizado las escalas PGSI y DSM-V. España sigue siendo **uno de los países con menor tasa de juego problemático**.

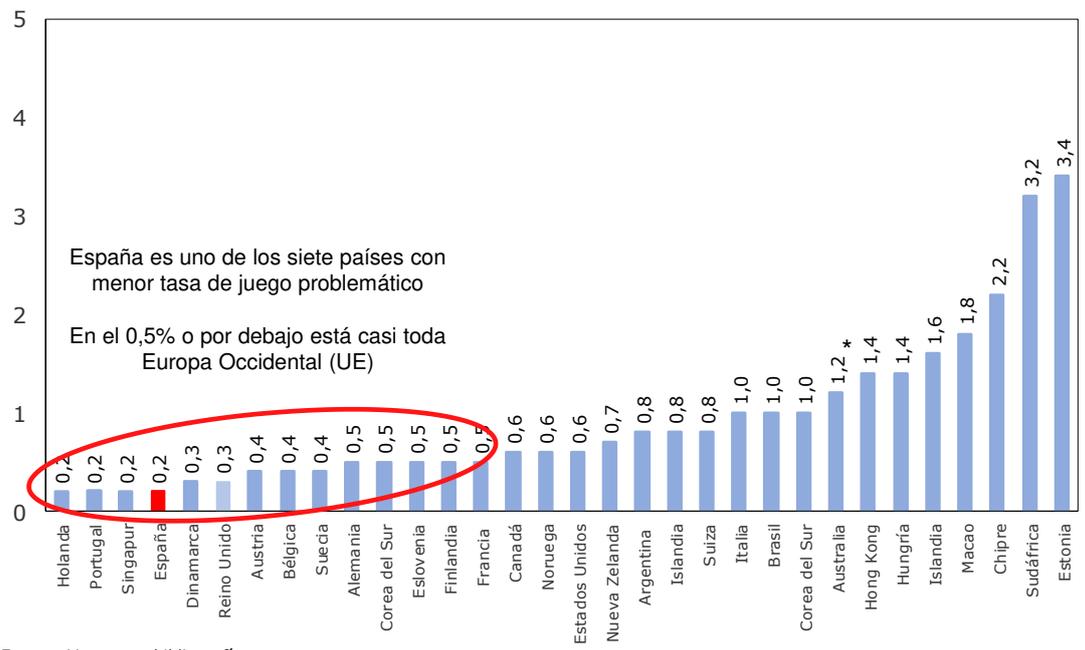


Europa Occidental se mantiene en tasas inferiores al 0,5%, descendiendo en los últimos años. Hay cierta **incertidumbre** con los datos de **algunos países** porque se utilizan **metodologías distintas** en los **trabajos de campo, escalas diferentes** para medir la sensibilidad al juego y, diríamos, **enfoques distintos** por parte de los investigadores. En Noruega, por ejemplo, se han revisado enérgicamente los datos del año anterior.



Europa Occidental, Singapur, Corea del Sur, Estados Unidos y Canadá han reducido este problema a tasas que limitan su dimensión al ámbito personal más que social. Es un éxito de las políticas de regulación pública y de responsabilidad de las empresas con sus clientes.

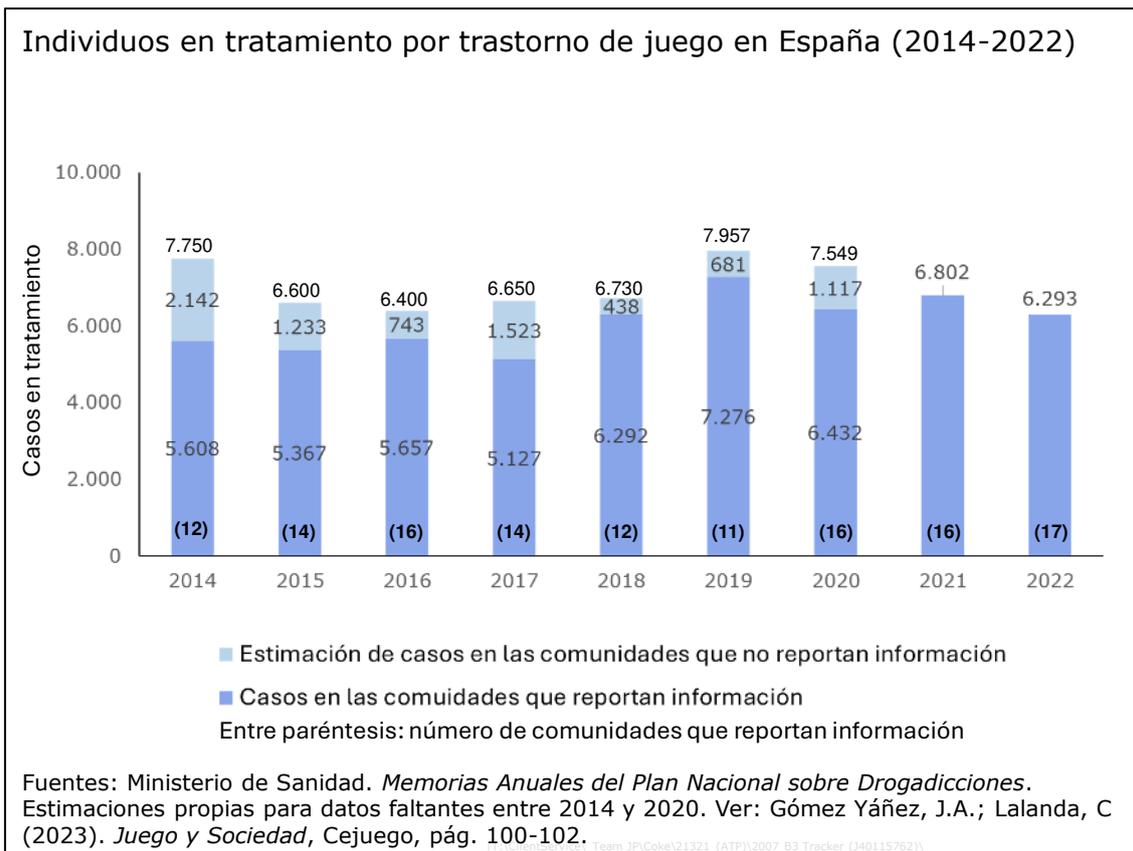
Tasas de juego problemático entre la población adulta en diversos países. Datos más recientes disponibles en abril de 2024 (%)



Fuente: Ver anexo bibliografía.

7. La incidencia del **juego problemático diagnosticado**, es decir, el número de **personas en tratamiento** se mantiene en el **0,017% de la población de 18 a 75 años**, 6.293 individuos, según datos del **Ministerio de Sanidad**. Las características de esta población coinciden con lo conocido en otros países:

- ✓ Sólo un 15% de los casos se presenta de manera independiente, lo normal es que los problemas de juego sean la **desembocadura de un complejo conjunto de problemas psicológicos y familiares**. El juego no es el desencadenante de estos problemas. Un estudio reciente sobre la **población en tratamiento en los departamentos de psiquiatría de los principales hospitales españoles** muestra que el **97,5% de los casos de trastorno por juego se presenta vinculado a otros problemas de conducta**.
- ✓ Es decir, este trastorno forma parte de un **cuadro de patologías múltiple y multicausal**.



8. Niveles tan reducidos de incidencia del trastorno de juego y su asociación con otros problemas de comportamiento **impiden hablar de sectores sociales en los que este problema esté extendido.**

- ✓ Se pueden definir **perfiles de riesgo** que deben describirse aparte de **rasgos de personalidad o de antecedentes familiares.**
- ✓ El **enfoque de las políticas públicas** para prevenir el trastorno de juego se debe orientar a **acciones de precisión más que a campañas extensivas** orientadas a amplios sectores (jóvenes, mujeres, etc.) que llevan a acciones dispersas e imprecisas (y pueden tener efectos contraproducentes).
- ✓ El diseño de las políticas de prevención debe partir de un **correcto diagnóstico de un problema muy limitado en su dimensión**, cuya raíz no está en la oferta de juego, o no está sólo en la oferta de juego, sino en las características psicológicas de los individuos.

9. Como se analizó en el informe del año pasado, **el juego es una actividad social**, lo que explica que **quienes juegan sin problema** o se clasifican en el nivel de **riesgo moderado** presenten **una percepción de su calidad de vida familiar igual o superior que quienes no juegan**. Esto cambia cuando los entrevistados se adentran en los niveles de riesgo o juego problemático. No es sorprendente, pues, que **los estudios disponibles sobre personas en tratamiento por trastorno de juego muestran realidades familiares y laborales turbulentas**. No obstante, el deterioro de la calidad de vida familiar está asociado, sobre todo, a los problemas económicos.

La conclusión es que jugar no es una actividad que predisponga a problemas posteriores, es una actividad social y, cabe pensar que **quienes juegan muestran unos niveles de sociabilidad familiar superior o igual a la de quienes no lo hacen**.