

UN ESTUDIO DE LA UC3M SOSTIENE QUE LA POBLACIÓN ESPAÑOLA PARTICIPA DE MANERA GENERALIZADA Y RESPONSABLE DEL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE OCIO

- **30 millones de personas en España eligieron algún tipo de juego, público o privado, como parte de su ocio en 2019.**
- **Los índices de juego problemático descienden en España desde el año 1990.** Los datos del Estudio confirman una tasa de juego problemático del 0,3% según DSM-IV* (o de un 0,1% según PGSI*) lo que sitúa a España como el segundo país con **menor tasa de juego problemático.**
- **El juego público, loterías de SELAE y ONCE, que son juegos mayoritariamente de suerte, sigue atrayendo a la mayor parte de los clientes por sus grandes premios. El juego privado, casinos, bingos, salones, apuestas y máquinas en hostelería, que combinan suerte con socialización y entretenimiento, atrae a 6,5 millones de clientes.**

Madrid, 30 de septiembre de 2020.- Según los datos de la XI edición del *Estudio Juego y Sociedad* el 84,9% de la población española adulta (30 millones de personas) juega como una opción de entretenimiento o de ocio, **bien a juegos exclusivos de suerte, como las loterías, bien a juegos que combinan suerte con socialización y entretenimiento**, características del juego privado. Esta cifra está por debajo de las que se registraba antes de la anterior crisis (2007), cuando se superaba el 90%. El juego es una actividad totalmente integrada en la sociedad española. El Estudio ha sido desarrollado por el profesor de Sociología y miembro del Instituto de Política y Gobernanza de la Universidad Carlos III de Madrid, José Antonio Gómez Yáñez; y por el abogado y miembro del Consejo de Estudios de Políticas y Legislación del Juego, Carlos Lalanda Fernández.

Según las palabras de **José Antonio Gómez Yáñez**: *“el objetivo de esta investigación es analizar de forma real y contrastable la relación entre la sociedad española y el juego. El juego está sometido a debate, como muchas actividades productivas, lo que agudiza aún más la necesidad de este tipo de estudios que aporten una visión objetiva, basada en datos, para la opinión pública, Administraciones y medios de comunicación . Se trata de ofrecer datos reales y actualizados sobre el juego como parte de los hábitos de la sociedad española” Hay que decir que la inmensa mayoría de quienes juegan lo hace responsablemente, sabe que tiene un coste, como la entrada a un espectáculo.”*

El director general de CEJUEGO, **Alejandro Landaluce**, afirma que *“cada vez es mayor la preocupación de las Administraciones en cuanto a un posible uso inapropiado del juego en la sociedad y nosotros, como representantes del sector, compartimos esta sensibilidad. Por ello, apoyamos este tipo de estudios científicos que nos permiten conocer la realidad de la conducta social hacia el juego, más allá de las percepciones individuales o colectivas, con el fin de actuar en aquellos ámbitos que fueran necesarios dentro de nuestra responsabilidad”*

A través de los datos estadísticos y del análisis profesional, se extrae que **los juegos basados principalmente en la suerte siguen siendo la opción mayoritaria para los españoles**, repartida en **Lotería de Navidad** (25,8 millones de compradores), **Lotería de El Niño** (14,5 millones), **loterías primitivas** (14 millones) y **cupones de la ONCE** (8,5 millones). La investigación destaca que los Rascas de la ONCE siguen siendo por segundo año consecutivo la opción de juego con mayor crecimiento con un 9,9% de participación y la que atrae al público más joven, el 50,5% de sus jugadores son menores de 35 años.

En cuanto a los juegos de gestión privada -los de entretenimiento, socialización y suerte-, el estudio concluye que **6,5 millones de personas** han ido alguna vez a un casino, bingo, salón de juego o han apostado o jugado en alguna máquina en un bar. El perfil de los clientes de estos juegos es muy variado, con público objetivo diferente, de edades variadas ente los 18 y 75 años y de todos los estatus sociales.

Según el Estudio, durante el año 2019, 2,2 millones de personas han jugado en casinos; 2,4 millones en bingos; 3 millones en salones de juego; y 1,5 millones en máquinas B de hostelería, conocidas como máquinas recreativas.

En cuanto al juego online, el gasto en España es de menos de 800 millones de € al año, lo que representa el 7,7% del gasto total en juego en 2019. Se conectaron al menos una vez al año para jugar por internet 1,5 millones de personas, con una media mensual de 630.000. De ellos, solo 300.000 juegan establemente, es decir, un 0,9% de la población entre 18 y 75 años. Pasada la novedad, el comportamiento típico de quienes juegan por Internet se asienta: las sesiones de juego se abrevian y las cantidades gastadas se mantienen en niveles similares a cualquier otro hobby.

La tipología de usuarios es muy heterogénea y no permite definir un perfil concreto de jugador, siendo prioritariamente hombres entre 26 y 35 años (34,4%).

Sociedad española y juego problemático

Según el Estudio la población participante en **los juegos de gestión pública se ve atraída por la ilusión del premio**, una gran recompensa que puede cambiarles la vida.

Lo que motiva a los clientes que asisten a casinos, bingos, salones, casas de apuesta o que juegan en máquinas de bares es el deseo de pasar el rato, relacionarse con personas con las mismas aficiones, mostrar destreza o habilidad. No son juegos basados en la ilusión de ganar un gran premio, son juegos de socialización, diversión y entretenimiento.

Por último, los autores destacan que según los datos del Estudio **la tasa de juego problemático en España se mantiene estable, con un 0,3 % de la población entre 18 y 75 años**. Este porcentaje posiciona a España como segundo país con la tasa más baja entre los países con datos disponibles, coincidiendo con Noruega, lo que **imposibilita empíricamente afirmar un problema de juego en la sociedad española**.

Si en lugar de encuestas sobre hábitos de la población adulta, ya sea siguiendo las directrices DSM-IV o PGSI, **se analizan los casos diagnosticados por trastorno de juego** - a partir de los datos publicados por el Ministerio de Sanidad procedentes de los sistemas de salud de las CCAA-estos se pueden estimar en una cifra cercana a los 7.000 individuos, es decir, el 0,02% de la población entre 18 y 75 años. Este dato cuantifica aún más la incidencia del juego problemático en España.

*DSM-IV y PGSI son los dos sistemas homologados internacionalmente para medir la incidencia del juego problemático en el conjunto de una población.

Puede acceder a toda la información del Estudio de Juego y Sociedad 2020 de manera detallada en el siguiente [enlace](#).

Sobre CEJUEGO

CEJUEGO es la principal patronal del juego privado en España cuya misión es armonizar y potenciar un escenario favorable de desarrollo del sector del juego a la vez que fomentar un juego seguro y responsable. Cuenta con nueve miembros entre los que se encuentran las principales empresas del sector: CIRSA, CODERE, CONEI CORPORACION, GRUPO D.C, GRUPO R. FRANCO, GRUPO SERVIMATIC, LUCKIA y ORENES.

Para más información:

LLYC

91 563 77 22

Vanesa Miranda

vmiranda@llorenteycuenca.com

Carlos Muñoz

cmunozr@llorenteycuenca.com