

JUGAMOS EN EQUIPO

I Foro
CeJuego

LA REALIDAD A VECES
ESTÁ DISTORSIONADA

Y AQUÍ DESCUBRIRÁS
EL DATO DETRÁS DEL MITO



MITO 1

LA LUDOPATÍA AVANZA DE MANERA GALOPANTE

REALIDAD:

La cantidad de personas con posible juego problemático no para de descender.

Entre 2018 y 2024, la prevalencia de posible juego problemático en la población se redujo a la mitad, según datos del Ministerio de Sanidad.

Posible juego
problemático.

2%
2018



1%
2024

Posible trastorno
del juego.

0,5%
2018



0,4%
2024

Fuente: Informe sobre Adicciones Comportamentales y otros Trastornos Adictivos 2025. Ministerio de Sanidad. Gobierno de España.

MITO 2

LOS JUGADORES SON CADA VEZ MÁS JÓVENES

REALIDAD:

Según el Ministerio de Sanidad, los españoles empiezan a jugar con más de 27 años.

Y esa edad se retrasa ligeramente.

Edad en la que por primera vez han jugado dinero online.

26,8
2018



27,5
2024

Edad en la que por primera vez han jugado dinero presencial.

22,8
2018



24,1
2024

Fuente: Informe sobre Adicciones Comportamentales y otros Trastornos Adictivos 2025. Ministerio de Sanidad. Gobierno de España.

MITO 3

SE JUEGA CADA DÍA

REALIDAD:

El 90% de los usuarios juega anual o mensualmente, según el Ministerio de Sanidad.

Diariamente.

4%
2018



2%
2024

Semanalmente.

15%
2018



8%
2024

Mensual o anualmente.

80%
2018



90%
2024

Fuente: Informe sobre Adicciones Comportamentales y otros Trastornos Adictivos 2025. Ministerio de Sanidad. Gobierno de España.

MITO 4

EL JUEGO NO TIENE NINGÚN IMPACTO POSITIVO EN LA SOCIEDAD

REALIDAD:

Las empresas privadas de juego presencial generan empleo y contribuyen a las arcas públicas.

1.024 M€
en impuestos especiales sobre el juego.

639 M€
en impuestos comunes a todas las empresas y cotizaciones sociales.

49.836
empleos directos generados.

180.000
empleos indirectos generados presencial y online.

Fuente: Anuario del Juego en España 2025, José Antonio Gómez Yáñez.