

JUEGO Y SOCIEDAD EN ESPAÑA 2019.

Resumen

19-06-2019 (Campus Puerta de Toledo. Universidad Carlos III).

Instituto de Política y Gobernanza de la Universidad Carlos III.

Financiación de CEJUEGO

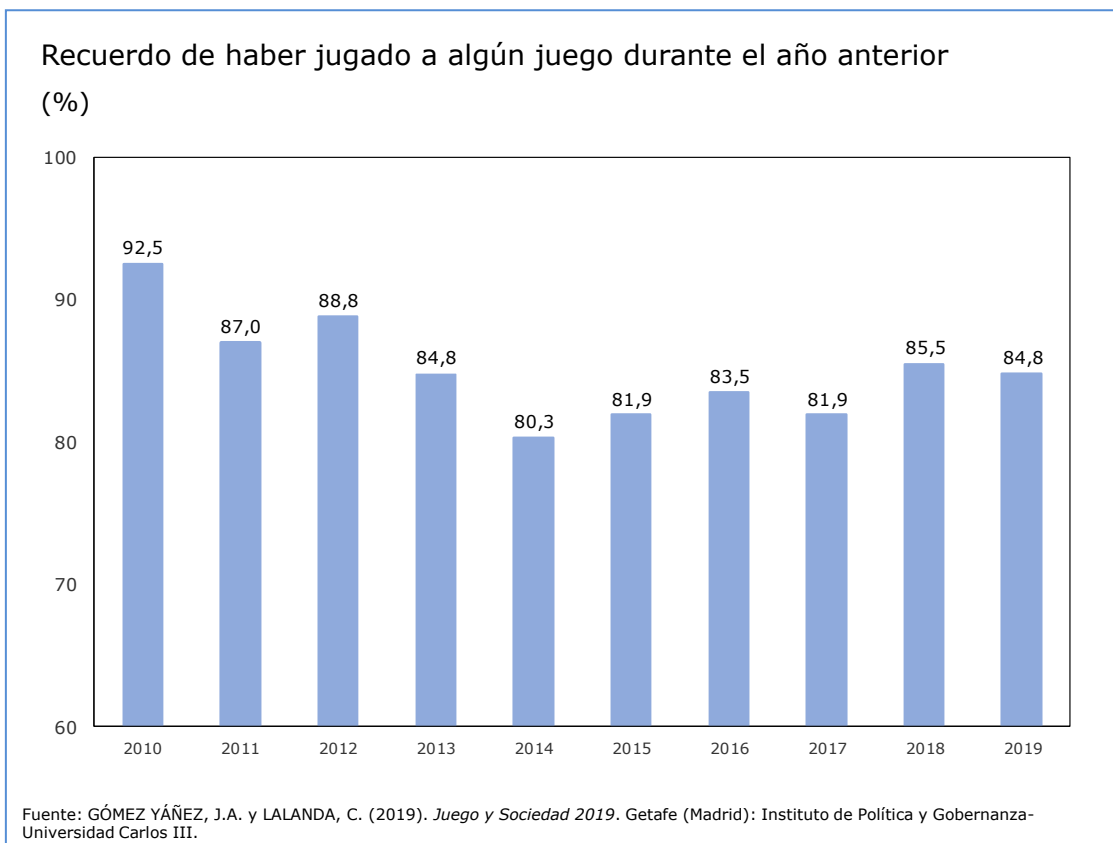
**José A. Gómez Yáñez
Carlos Lalanda Fernández**

1. Las encuestas de las diez ediciones de este estudio registran entre **2017 y 2018** una **recuperación parcial de la práctica del juego y de casi todos los juegos presenciales** (menos las máquinas en hostelería, las loterías no autorizadas y las timbas informales).

Entre 2010 y 2012 más del 87% de los residentes en España (entre 18 y 75 años) recordaba haber jugado algún juego. Entre 2013/15, en las profundidades de la Gran Recesión, descendió hasta rozar el 80%. A partir de 2017 se ha recuperado en parte para situarse en torno al **85% de participación en el juego.**



2. En España hay **una oferta de 27 juegos o familias de juegos, loterías o apuestas. Cada uno tiene su público y su dinámica**, los hay que crecen, se mantienen o decrecen.



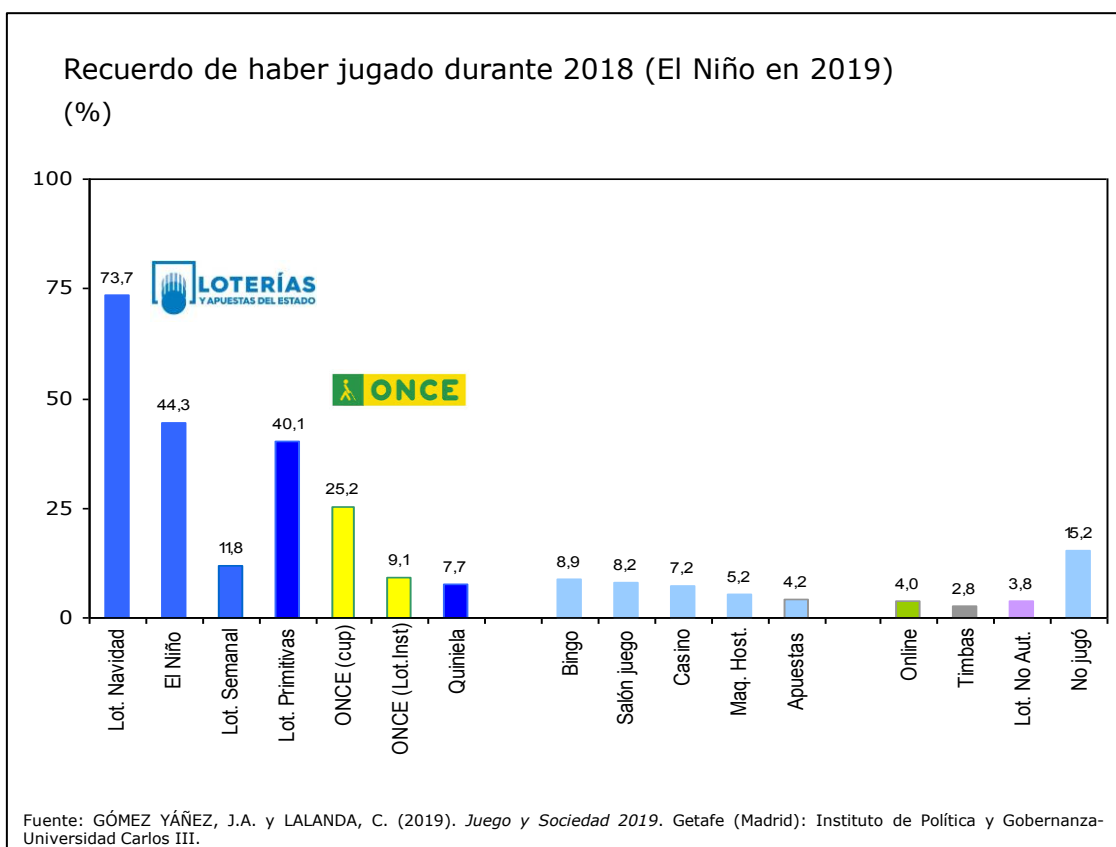
3. **Durante 2018**, incluyendo el sorteo de **El Niño** de enero de **2019**, jugó en **España el 84,8%** de la población entre 18 y 75 años, es decir, **29 millones** de personas. **La mayoría jugó juegos de ilusión** gestionados por **SELAE** y la **ONCE: 25,5 millones en el sorteo de Navidad de 2018**, 16 millones a El Niño de 2019, 3,8 a los sorteos semanales de lotería, 14 a las loterías primitivas, 9 millones a los cupones de la ONCE y unos 3 a las loterías instantáneas y juegos activos de la ONCE. Además, 2 millones recuerdan haber comprado boletos de La Grossa de la EAJA de Cataluña.

La gran **novedad a comienzos de 2019** es el gran **crecimiento de la ONCE con sus loterías instantáneas**.

Los juegos de sociabilidad gestionados por el sector privado atrajeron a públicos más restringidos: un 19,4% de la población entre 18 y 75 años. Casi 2 millones visitaron algún casino, 3 millones algún bingo y otros 3 algún salón de juego. Sus clientes se dividen en dos grandes grupos. Episódicos que asisten por curiosidad y estables que van por afición, pero también porque estas salas ofrecen espacios para quedar con amigos y conocidos y conocer gente con la que entablar conversación a partir de las incidencias de los juegos. Son que **atraen a clientes de**

diferentes generaciones, en sus extremos están los salones, para menores de 35 años y los bingos, con la asistencia habitual de mujeres de mediana y elevada edad.

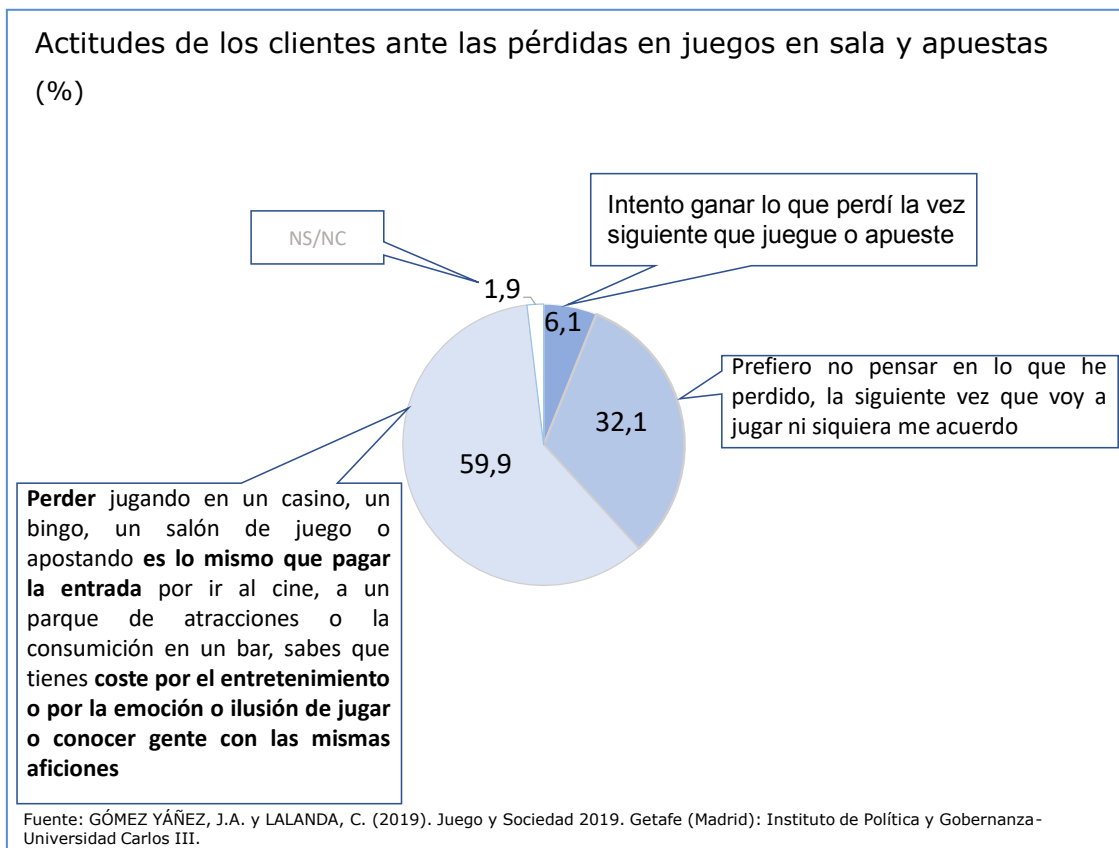
Las **apuestas deportivas** presenciales atraen a 1,5 millones de clientes, y la **Quiniela** a 2,5, con gran regularidad para echar su boleto semanal. Son juegos para los **aficionados al fútbol**, hombres menores de 35 años, básicamente. Con altibajos, la Quiniela muestra un perfil descendente. No puede atribuirse sólo a las apuestas deportivas sino al cambio de horarios de los partidos de La Liga que hace imposible para sus aficionados disfrutar de la marcha de los partidos en la tarde del domingo, disfrute que era parte esencial de La Quiniela. Se puede decir de otra manera: los derechos de imagen son más sustanciosos para los clubes que la participación en los márgenes de La Quiniela.



El juego en **máquinas en hostelería** atrae a 1,8 millones de clientes más o menos regulares. Es un porcentaje en lento descenso. Es característico de este juego que muchos de sus clientes no parezcan ser conscientes de jugarlo: echan monedas en la máquina del bar o el restaurante por probar suerte.

Jugaron **online 1,3 millones** en algún momento el año, un 4% de la población adulta.

4. El **comportamiento** de los **clientes** de juego en salas, apuestas o máquinas es **racional**. Consideran que **su gasto en su afición es similar al que se hace para pagar una entrada a un espectáculo**, su entretenimiento es participar activamente en un juego.



5. **Casi 1,5 millones de personas jugaron al menos una vez por Internet durante 2018**. Es un colectivo con pautas de comportamiento dispersas: desde quienes juegan establemente hasta quienes sólo lo hacen por curiosidad aprovechando los bonos que ofrecen las webs y los que sólo juegan alguna vez durante el año -básicamente apostando en algún partido suelto-. En realidad, **que jueguen establemente por Internet sólo hay 300.000 individuos (0,9% de la población entre 18 y 75 años)**.

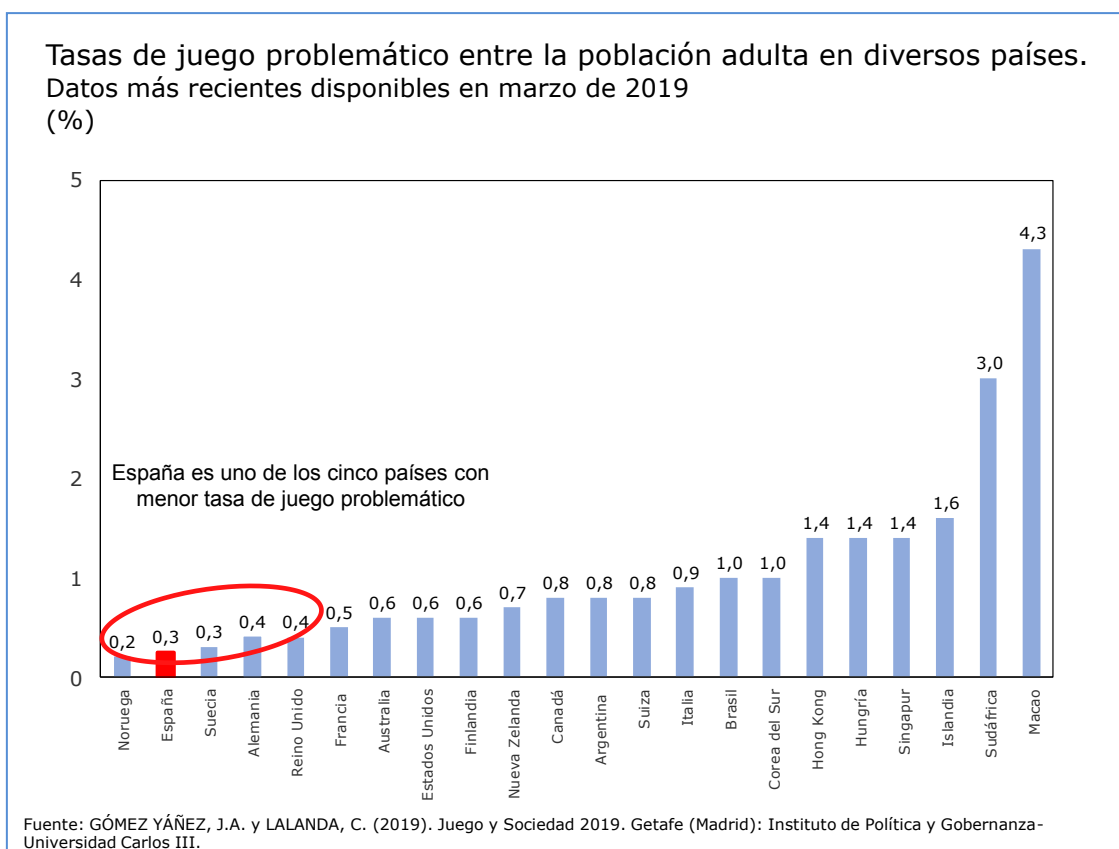
Los datos de nuestro estudio indican un **paulatino asentamiento** del juego online. **Las sesiones de juego se hacen más cortas**, de media hora según las respuestas de los entrevistados; **el gasto mensual es moderado**, hay **descensos en la práctica de algunos juegos**, etc. Todo indica que **sus aficionados han aprendido a utilizarlo y racionalizan su uso**. Como siempre, una fase de

estabilización y cristalización de los hábitos sigue a los comportamientos impulsivos que se registran a la entrada de cualquier novedad.

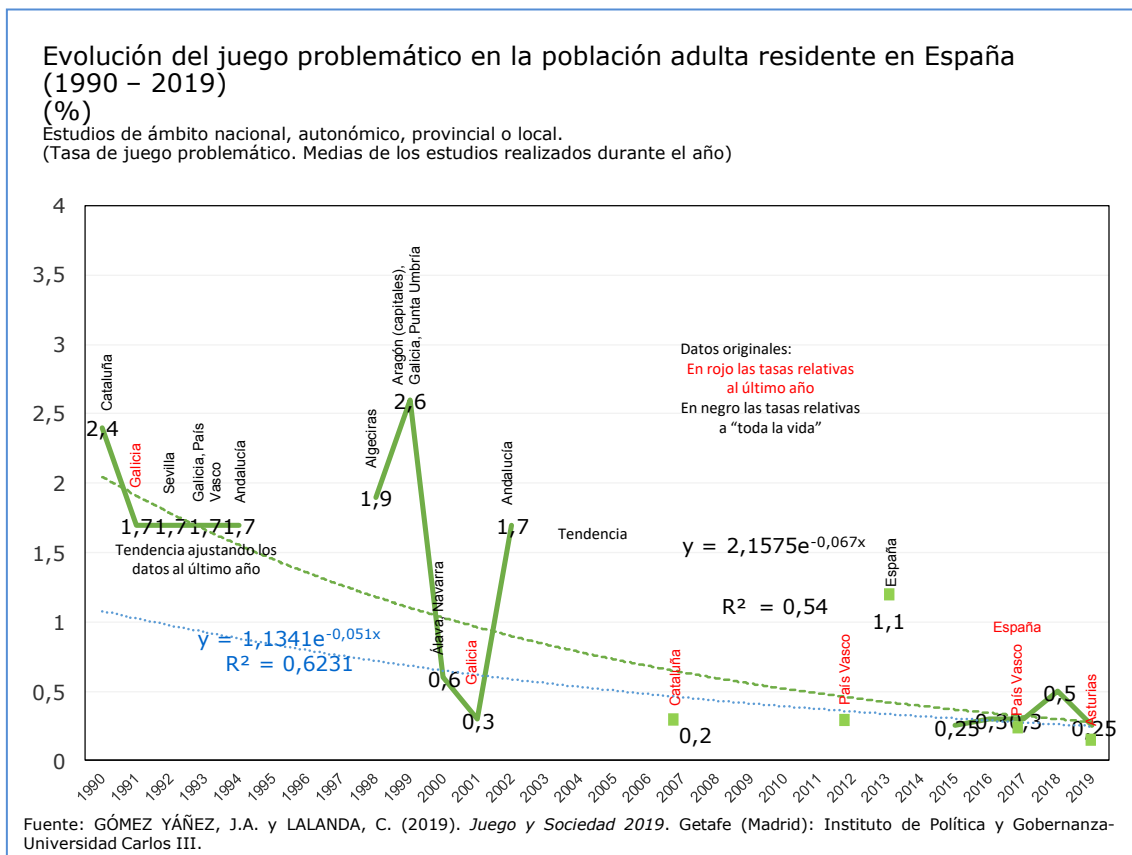
6. **El índice de juego problemático en España está, a comienzos de 2019, en el 0,2% de la población entre 18 y 75 años, si se mide con el cuestionario PGSI, o en el 0,3% medido con el DSM-IV. Este dato es convergente con los publicados por otras fuentes durante 2018:** por la consejería de Salud del **Gobierno Vasco** (0,2%), por el **ministerio de Sanidad** con su estudio EDADES entre 15 y 64 años (0,3%) y con el estudio sobre **Asturias** presentado en sus **IV Jornadas sobre Juego Responsable** (0,0%) (18 de febrero de 2019).

Durante 2018 y 2019 se han publicado datos sobre el juego problemático en Francia y Gran Bretaña, también en descenso.

España se mantiene entre los cinco países con menor tasa de juego problemático.



Las tasas de juego problemático en España descenden desde hace 30 años.



Véanse al final los estudios incluidos en este gráfico.

7. Por primera vez se ha sistematizado la información sobre los casos en tratamiento por adicción al juego, a partir de **datos del ministerio de Sanidad** procedentes, a su vez, de los sistemas de salud de las comunidades. **Esta población no supera los 7.000 individuos, lo que equivale al 0,02% de la población entre 18 y 75 años.** Si se toma como referencia quienes jugaron durante 2018 en casinos, bingos, salones, apostaron o jugaron en una máquinas en hostelería, supone el 0.1%.

Año	Comunidades y ciudades autónomas contabilizadas	Por drogadicciones	Por trastorno de juego	Individuos atendidos (%)		
				Individuos (estimación) (*****)	Tratamiento drogadicciones	Población de 18 a 75 años
2014 (*)	14	176.975	5.608	7.750	3,4	0,02
2015 (**)	16	169.981	5.367	6.605	3,9	0,02
2016 (***)	18	205.171	5.657	6.367	3,1	0,02

(*) Los datos sobre trastorno de juego comprenden Andalucía, Aragón, Baleares, Canarias, Cantabria, Castilla-La Mancha, Extremadura, Galicia, Murcia, Navarra, La Rioja, Comunidad Valenciana, Ceuta y Melilla (14)

(**) Las anteriores más Asturias y Cataluña (16)

(***) Las anteriores más Castilla y León y el País Vasco (18)

(****) Estimación para todas las comunidades

(*****) Aplicando a las comunidades faltantes el porcentaje sobre población atendida por drogadicciones que corresponde al trastorno de juego de las comunidades de las que se conocen los datos.

Fuentes: Ministerio de Sanidad. Memorias Anuales del Plan Nacional contra las drogas 2014, 2015, 2016. A su vez, esta publicación recoge los datos facilitados por las Consejerías Autonómicas correspondientes.

8. Niveles tan reducidos de problemas ante el juego, se midan como se midan, **impiden hablar de sectores sociales en los que este problema sea prioritario** o esté extendido. **Cabe hablar de perfiles de riesgo** a partir de algunas variables, **pero no de sectores sociales afectados** por este problema, por fortuna. Estos perfiles gravitan sobre los hombres, menores de 35 años, de estatus sociales medios en sentido muy amplio. La incidencia del juego problemático entre los clientes de webs online lleva a la conclusión de quienes se sitúan en este umbral juegan por Internet. Entre quienes juegan por Internet se observa una elevada correlación entre los niveles de riesgo de juego problemático y la duración de las sesiones de juego online.

A partir de estos datos, **el enfoque de las políticas públicas para prevenir el juego problemático debe orientarse a políticas de precisión más que a acciones extensivas orientadas a amplios sectores (jóvenes, mujeres, etc.)**, en los que posiblemente estas campañas extensivas e indiscriminadas podrían **suscitar curiosidad más que cautela**, sobre todo en los jóvenes. Paradójicamente **esos sectores a los que con frecuencia se califica de vulnerables son los que menos juegan**: los jóvenes, las personas en hogares con problemas económicos, las mujeres (susceptibles, sin embargo, a las compras compulsivas, en una proporción muy limitada). **El diseño de las políticas de prevención** de trastornos por el juego **debe partir de un correcto diagnóstico de un problema muy limitado en su dimensión y cuyas raíces principales no están en la oferta de juego**.

NOTAS ADICIONALES.

Origen de los datos

La información procede de dos encuestas: una a población entre 18 y 75 años con una dimensión de 1.000 individuos, aplicada por teléfono. El trabajo de campo se hizo entre el 23 de enero y el 13 de febrero de 2019. Otra a una muestra de 500 individuos que hubieran jugado online en los dos últimos meses, aplicada mediante panel online. El trabajo de campo se hizo entre el 23 de enero y el 8 de febrero de 2019.

Transparencia.

Este estudio ha sido dirigido por el Prof. de Sociología del Instituto de Política y Gobernanza de la Universidad Carlos III Dr. D. José Antonio Gómez Yáñez. Los trabajos de campo ha sido realizados por IMOP Insight (encuesta a población entre 18 y 75 años) y por NetQuest (encuesta a quienes hubieran jugado online en los dos últimos meses). Ambas tienen a su cargo importantes trabajos de campo para sectores como los medios de comunicación, administraciones públicas, política, etc. El proyecto ha sido financiado por CEJUEGO, asociación que integra a las principales empresas del sector del juego en España.

Es la décima edición anual de este estudio (publicado anteriormente con el título *Percepción Social sobre el Juego de Azar en España*) destinado a dar a conocer a la sociedad, instituciones, administraciones, comunidad científica y medios de comunicación social los hábitos y actitudes de los españoles ante el juego.

Estudios recogidos en el gráfico de la página 6.

Estudios sobre el juego realizados en España (Población adulta) (1990-2019)

Orden	Autor	Año Campo	Ámbito	Muestra (n)	Cuestionario Metodología	Jug. Problemático (%)	Riesgo moderado (%)	Ámbito Temp.	Campo	Apoyo institucional
1	Gómez Yáñez y Lalandra	2019	España	1.002	PGSI / DSM IV	0,2 / 0,3	1,4 / 3,2	Último año	CATI (telefónica)	Univ. Carlos III - CEJuego
2	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.
3	Gómez Yáñez y Lalandra	2018	España	801	PGSI / DSM IV	0,5	1,1	Último año	CATI (telefónica)	Univ. Carlos III - Fundación Codere
4	Min. Sanidad (EADDES)	2018	España	21.249	DSM V	0,3	0,4	Último año	Personal hogar	Ministerio de Sanidad
5	Cons. Salud Gob. Vasco	2017	País Vasco	2.013		0,2	0,4	Último año	Personal hogar	Gobierno Vasco
6	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
7	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
8	Labrador et al.	2015	España	7.121	NODS	0,3	0,6	Último año	Mall intercept	Dir. Gral. Ordenación Juego - MHAP.
9	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
10	Labrador et al.	2013	España	3.000	NODS / DSM IV	1,1	1,0	Toda la vida	Mall intercept	SELAE
11	Cons. Salud Gob. Vasco	2012	País Vasco	3.000	PGSI	0,3	0,1	Último año	Personal hogar	Gobierno Vasco
12	González Ibáñez, Volberg	2007	Cataluña	4.997	SOGS	0,2	0,5	Último año	CATI (telefónica)	Dep. Salut Generalitat Cataluña
13	Sainas	2002	Andalucía	1.624	NODS / DSM IV	1,7	4,2	Toda la vida	Personal hogar	FEJAR. Un. Granada. Cons. As. Sociales. Junta And.
14	Becoña	2001	Galicia	1.504	DSM IV	0,3	0,3	Último año	Personal hogar	Sec. Investigación y Desarrollo Xunta Galicia.
15	Plan Foral Drogodep.	2000	Navarra	1.118	SOGS	0,8	1,6	Último año	Personal hogar	Gobierno de Navarra
16	Append	2000	Aiava	486	SOGS	0,3	0,5	Último año	CATI (telefónica)	ASAJER (Asoc. Alavesa Jugadores Rehabilitación)
17	Arbinaga	1999	Punta Umbria (Hu)	3.000	SOGS	3,5	4,9	Toda la vida	Personal hogar	Concejalía de Bienestar Social.
18	Ramírez et al.	1999	Andalucía	500	SOGS	1,6	1,4	Toda la vida	Personal hogar	
19	López Jiménez et al.	1999	Aragón (capitales)	419	SOGS	2,6	6,6	Toda la vida	Personal hogar	Diputación General de Aragón
20	Tejero	1998	Algeciras (Cádiz)	4.977	SOGS (modif)	1,9	3,8	Toda la vida	Personal hogar	JARCA. Cons. Asuntos Sociales Junta Andalucía.
21	Iurita	1994	Andalucía		Quest. propio	1,7	3,3	Toda la vida	Personal hogar	FAJER
22	Echeburúa et al.	1993	País Vasco	1.028	SOGS	2,0	2,0	Toda la vida	Personal hogar	
23	Becoña y Fuentes	1993	Galicia	598	SOGS	1,4	5,2	Toda la vida	Personal hogar	
24	Legarda et al.	1992	Sevilla (ciudad)	1.815	DSM III	1,7	1,6	Último año	Personal hogar	
25	Becoña	1991	Galicia (siete ciudades)							
26	Labrador y Becoña	1990	Cataluña (Jugadores)			2,34	2,5	Toda la vida	Personal hogar	Casinos de Cataluña.
27	Cayuela	1990	Cataluña	1.230	SOGS			Toda la vida	Personal hogar	