



Gobierno del
Principado de Asturias

Consejería de Presidencia
y Participación Ciudadana

IV JORNADA DE JUEGO RESPONSABLE DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

19 de febrero de 2019

EL JUEGO EN ASTURIAS. Un entretenimiento normal

José A. GÓMEZ YÁÑEZ

Estudio de Sociología Consultores
Universidad Carlos III (Madrid)



El juego y efecto Ana Karenina

Todas las familias felices se parecen unas a otras, pero cada familia infeliz tiene un motivo especial para sentirse desgraciada.

En casa de los Oblonsky andaba todo trastocado ...

Lev Tolstói

... **vamos a hablar de las familias felices**, las que se parecen unas a otras y son la inmensa mayoría, por suerte, **aunque sean menos interesantes**

Estudio Sociológico sobre el Juego en Asturias

Patrocinadores:

- AESPA



- ASEBI



Ficha técnica:

- **Ámbito:** Asturias
- **Tema:** Hábitos sobre el juego
- **Universo:** 18 – 75 años
- **Muestra:** 1.000 entrevistas
- **Entrevista:** Telefónica
- **Duración:** 11,7 minutos
- **Margen error:** $\pm 3,16$ (*)
- **Cuotas:** Sexo, edad, actividad
- **Red de campo:** IMOP Insights (**)
- **Fecha campo:** 9-15 abril 2018.



(*) En el supuesto de máxima indeterminación, distribuciones 50%/50%.

(**) Empresa encargada, por ejemplo, del campo del Estudio General de Medios.

CONCLUSIONES sobre el juego en Asturias

En Asturias juega casi el 80% de la población entre 18 y 75 años

Los juegos que más se juegan son **las loterías** (SELAE y ONCE)

El 11,2% juega a juegos en casinos, bingos, salones o apuestas con más o menos regularidad.

Quienes juegan gastan **cantidades muy moderadas** (menos de 20 €/mes de media)
Lo consideran un gasto en entretenimiento (como el coste de una entrada)

Se juega por **ilusión**, por relacionarse con personas con las mismas aficiones, por demostrar que se sabe (apuestas) y por competir

CONCLUSIONES sobre el juego en Asturias

La tasa de **juego problemático en Asturias es el 0,035%** (según todas fuentes)
En España la tasa de juego problemático está alrededor del 0,3% de la población

Los casos diagnosticados de adicción no exceden de **250/300 (>0,04%)** (En Asturias)

Desde los noventa las tasas de juego problemático descienden en España.
España es uno de los cinco países con menor tasa de juego problemático del mundo.

No se puede hablar de “juego” en general, cada juego se juega por diferentes motivaciones y por diferentes tipos de personas.

Las tasas de juego problemático son el resultado de una **buena regulación.**

LOS JUEGOS: ENTRETENER, COMPETIR, ... TAL VEZ GANAR

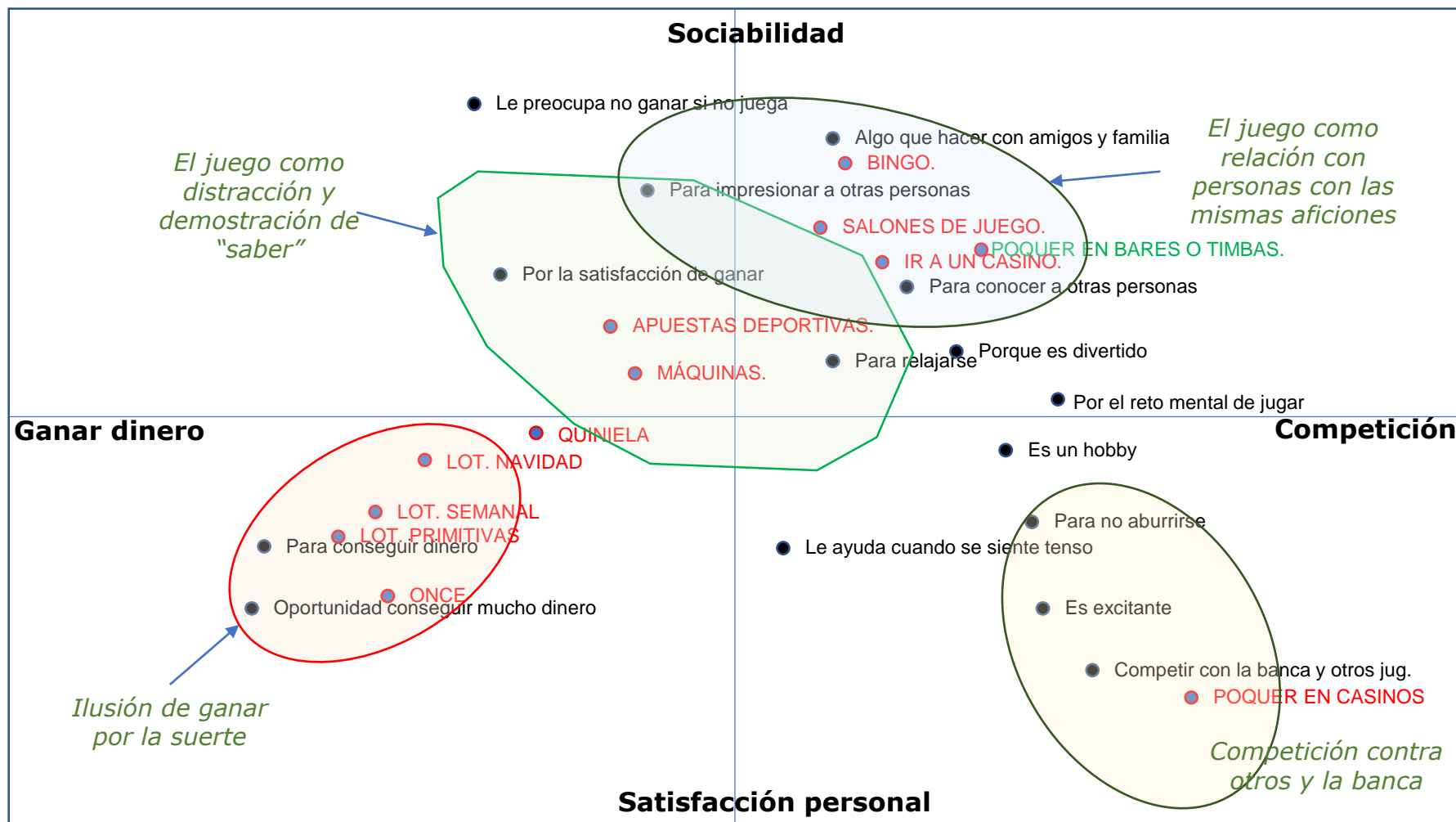
Cada juego es un mundo en sí mismo.

Cada uno responde a resortes distintos.

Se juega por ilusión, deseo de competir, estar con los amigos, deseo de mostrar que se sabe de algo

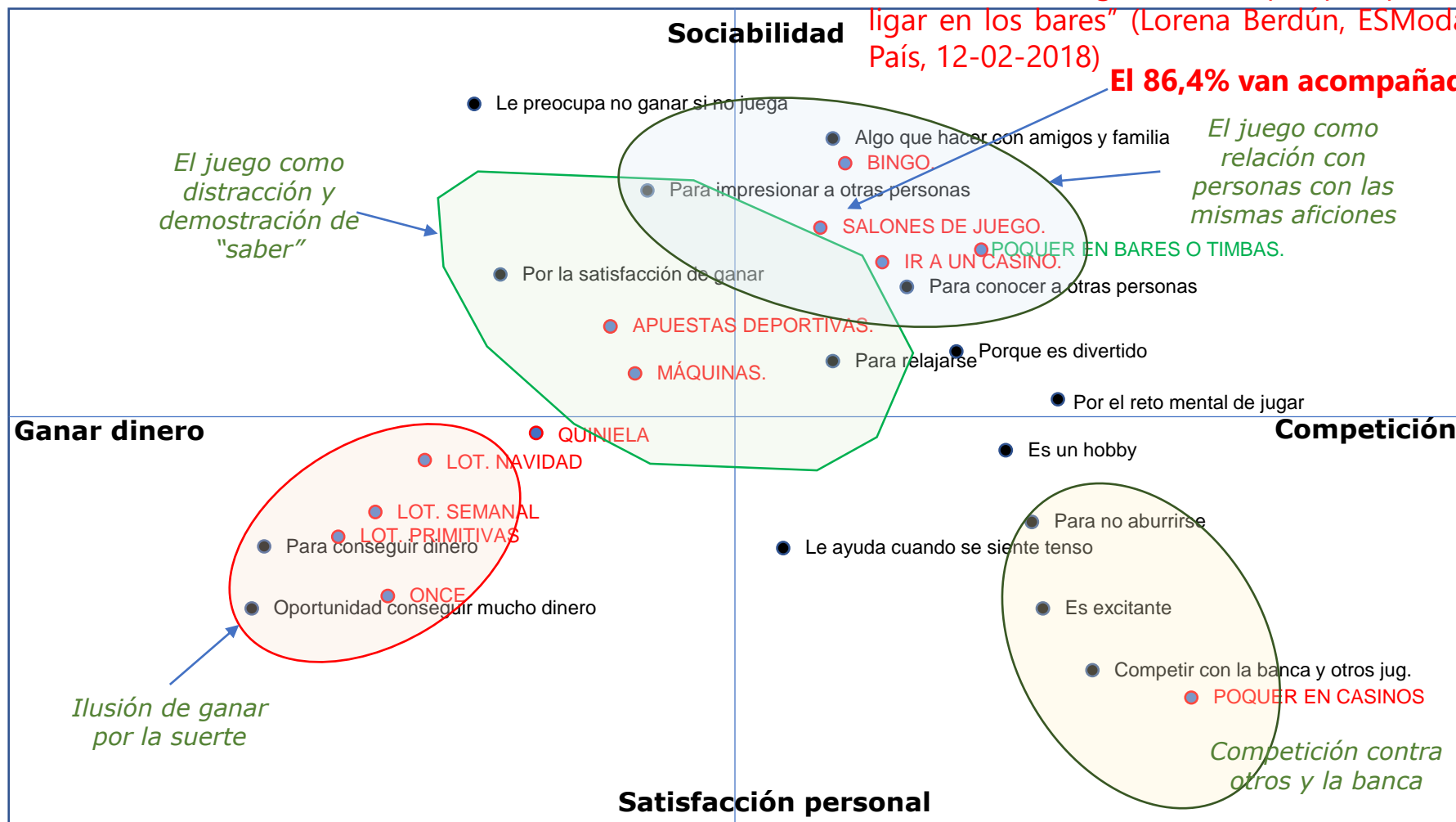
Razones para jugar y para jugar ciertos juegos

Mapa de correspondencias



Razones para jugar y para jugar ciertos juegos

Mapa de correspondencias



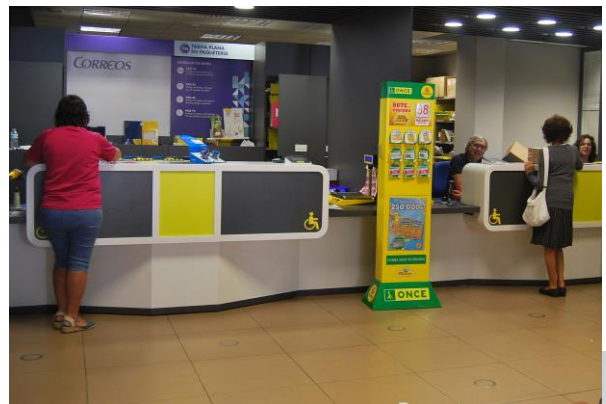
"En uno de los últimos talleres de sexualidad para adolescentes, un chico me dijo que envidiaba mi generación porque pudimos ligar en los bares" (Lorena Berdún, ESModa-El País, 12-02-2018)

El 86,4% van acompañados

Juegos de ilusión y de "satisfacción de saber"

En el Cruyf el Madrid hará algo épico

13 de febrero



EXTRA DÍA DEL PADRE
19 DE MARZO DE 2019

17.000.000 €

5€

EXTRA DÍA DEL PADRE 19.03.19

17.000.000 €

SERIE 000 000000

SER PADRE COMPENSA. Y MUCHO.

Punto de venta autorizado ONCE

grupo social ONCE

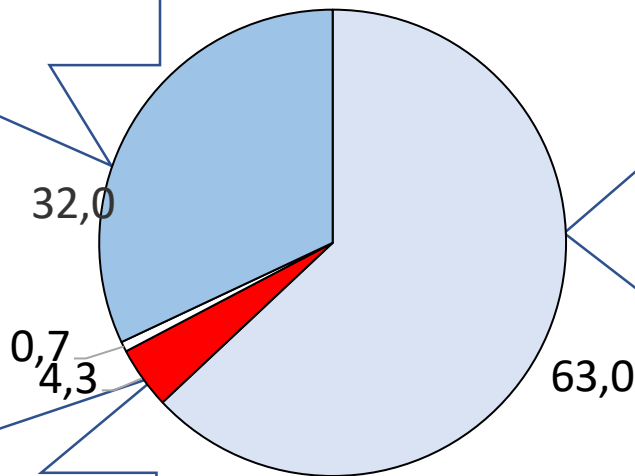
Real Madrid	2,20	11,0 €
Empate	3,70	
Ajax	3,30	

Actitudes de los clientes de juegos en sala y apuestas ante las pérdidas

(%)

Los clientes consideran el gasto en juego como cualquier otro gasto en **entretenimiento** o **espectáculo**. *Un comportamiento racional*

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



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

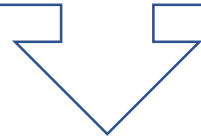
(n) = 112

Los clientes les gusta jugar y saben que tiene un coste

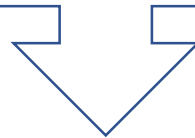
***La motivación es la emoción,
ganar a otros,
pasar el rato,
liberarse de problemas,
encontrarse con amigos ...***

No es ganar:

Los clientes consideran el gasto en juego como cualquier otro gasto en entretenimiento o espectáculo.



Les gustaría ganar, ...
pero saben que se suele perder y lo
asumen con normalidad,



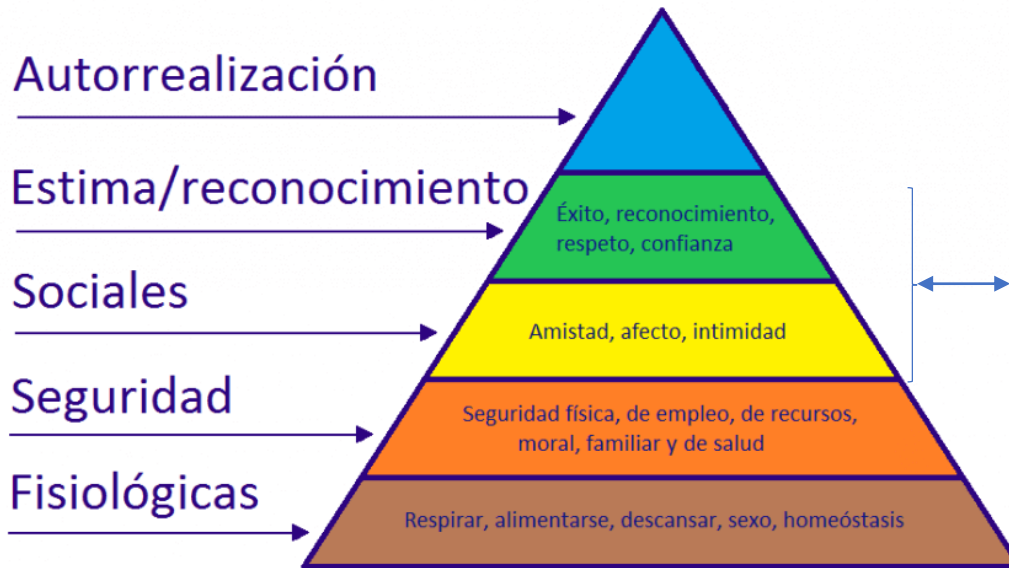
**Como el coste de pagar una entrada o
la suscripción a un canal de pago**

LOS JUEGOS COMO ENTRETENIMIENTO

¿Por qué se juega?

... y juega casi todo el mundo en España y en Asturias

Las necesidades y el juego



Los motivos para jugar:

Ganar:

- Búsqueda del éxito
- Reconocimiento (apuestas, juegos de habilidad)
- Competición
- Sentirse tocado por la suerte
- Lotería/Primis/ONCE: ilusión.

Identificación con nuevos roles que ayuden a mejorar la autoimagen

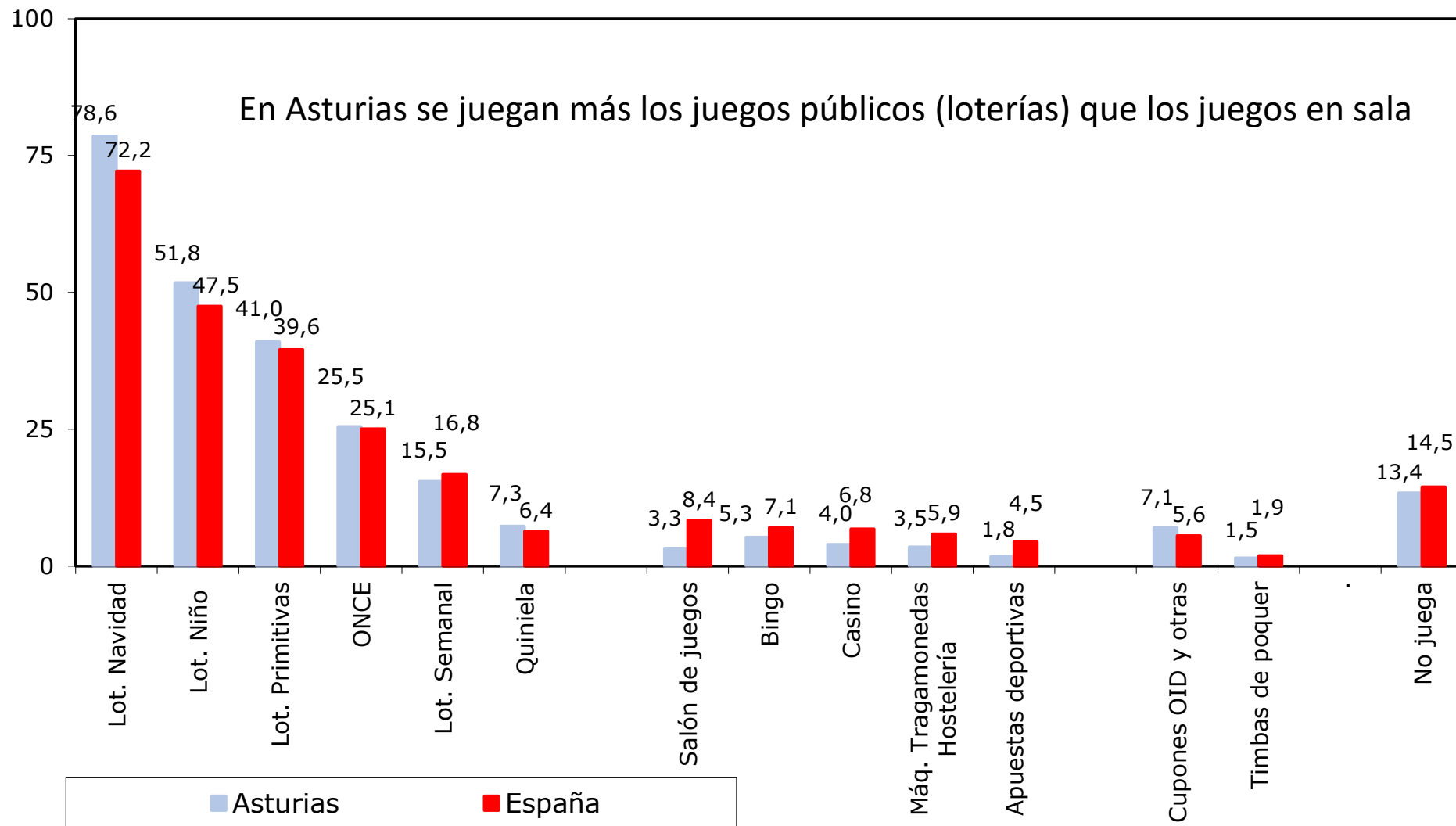
Alejarse de los problemas (reducir tensiones, olvidar problemas, diversión, sentir emociones)

Relación con otras personas

Juego presencial en Asturias y España (2018)

Recuerdan haber jugado en el último año

(%)



NOTA

En las siguientes diapositivas en los recuadros rojos recogen los datos sobre España y los azules los de Asturias en 2018



LOTERÍA DE NAVIDAD

24 Millones participan

605.000 participan

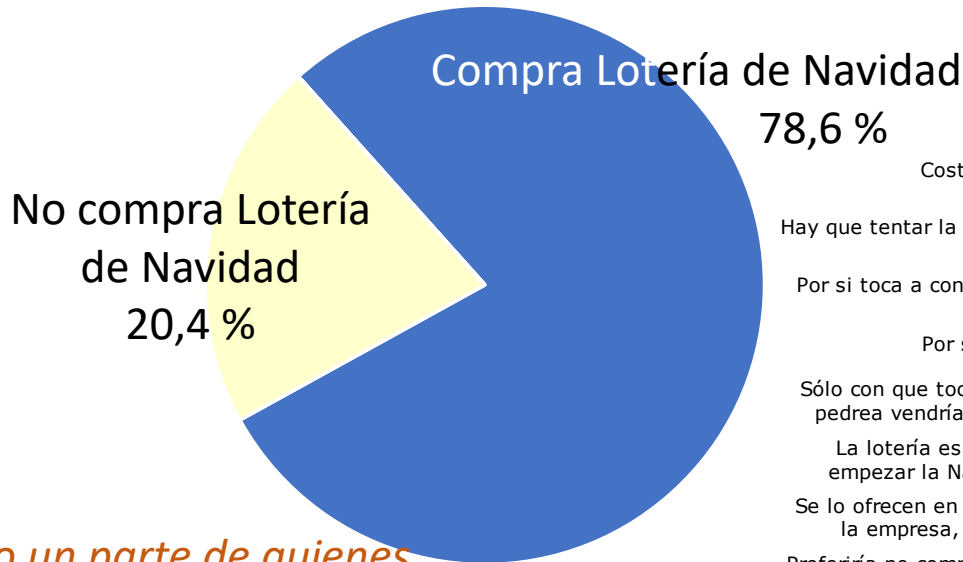
✓ *Por envidia preventiva*

✓ *Por si toca*

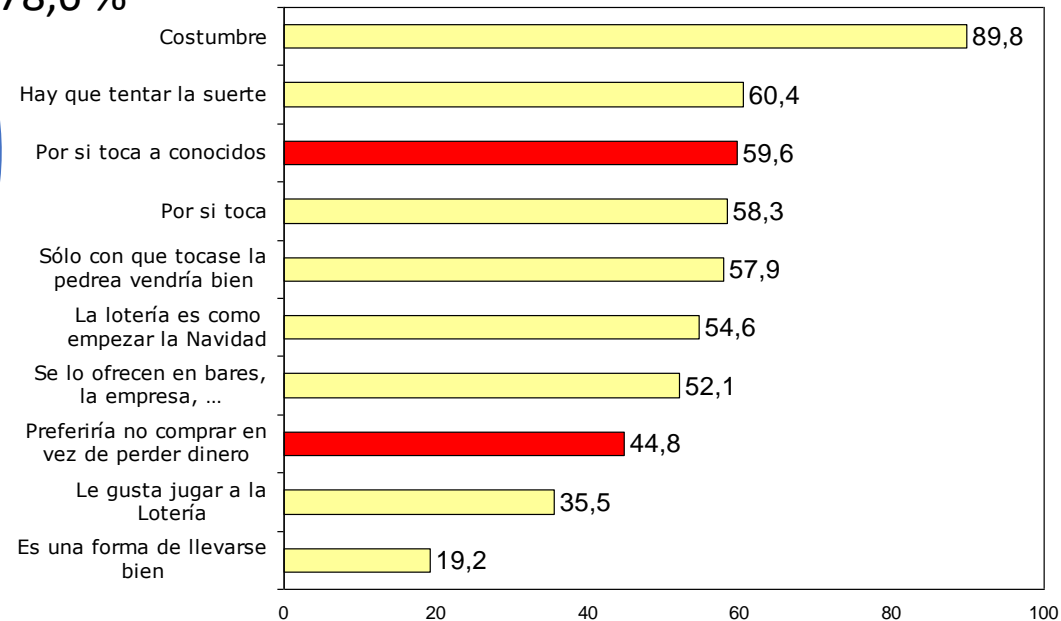
✓ *Es el comienzo de Navidad*

✓ *Por costumbre / tradición*

✓ *Presión social "cordial"*



Sólo un parte de quienes declaran no jugar nunca resisten la presión social de participar en este sorteo



Fuente: GÓMEZ YÁÑEZ, J.A. (2018): *Estudio Sociológico sobre el juego en Asturias*, Universidad Carlos III, Madrid.

Fuente: GÓMEZ YÁÑEZ, J.A.; CASES, J.I.; GUSANO, G.; LALANDA, C. (2018) *Percepción social sobre el juego de azar en España IX, 2018*, Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III, Fundación Codere, Madrid.

SELAE situó el Sorteo de NAVIDAD en el territorio de las marcas “olímpicas”, con razón lo es

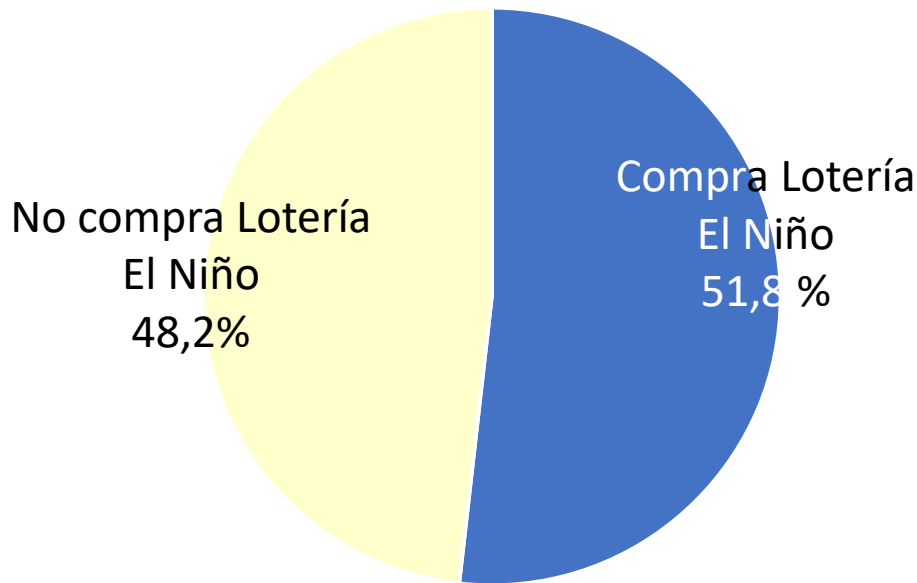




LOTERÍA DEL NIÑO

16 Millones participan

400.000 participan



- ❖ Reintegros de Navidad
- ❖ Afición a la lotería (es su gran sorteo)
- ❖ Por “ganar”
- ❖ Por probar suerte



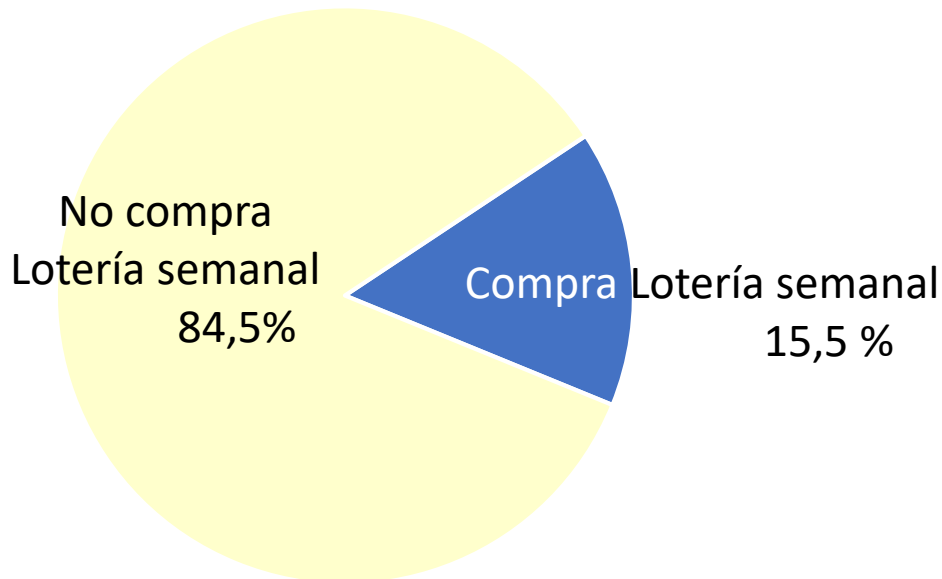


LOTERÍA NACIONAL

Lotería del Sábado Lotería del Jueves

4,5 Millones participan

120.000 participan



Nicho para aficionados a la Lotería

- ❖ Por afición
- ❖ Para obtener pequeños premios
- ❖ Por la ilusión de ganar

Fuente: GÓMEZ YÁÑEZ, J.A. (2018): *Estudio Sociológico sobre el juego en Asturias*, Universidad Carlos III, Madrid.

GOMEZ YAÑEZ, J.A. (2017): *Estudio cualitativo sobre motivaciones del juego*, no publicado.



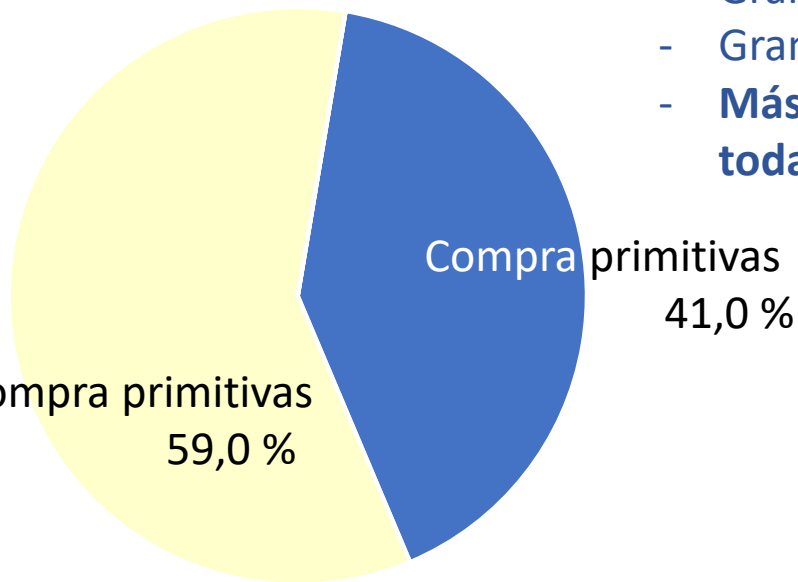
LA PRIMITIVA EUROMILLONES



13,5 Millones participan

315.000 participan

- Muy sencillas
- Expectativa de grandes premios (botes)
- Gran publicidad basada en los premios
- Gran asiduidad en la compra.
- **Más de la mitad de sus compradores declara jugar todas las semanas (57,4%)**



Fuente: GÓMEZ YÁÑEZ, J.A. (2018): *Estudio Sociológico sobre el juego en Asturias*, Universidad Carlos III, Madrid.

GOMEZ YAÑEZ, J.A. (2017): *Estudio cualitativo sobre motivaciones del juego*, no publicado.

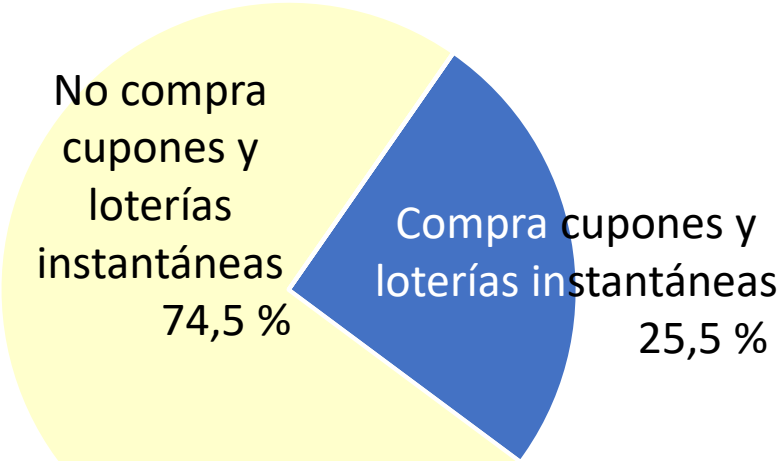
JUEGOS ONCE

> 9 Millones participan

2018: Δ 8,5%
Lot. Inst. Jóvenes

200.000 participan

- Muy sencillas
- Expectativa de grandes premios (extraordinarios)
- Gran publicidad basada en los premios:
 - cumplir un sueño, ilusión
 - dar un giro a su vida
- Gran asiduidad en la compra.
- **La cuarta parte de sus compradores declara jugar todas las semanas (27,4%)**
- **≥ 10 mayores anunciantes (>50 Mill. €)**



Fuente: GÓMEZ YÁÑEZ, J.A. (2018): *Estudio Sociológico sobre el juego en Asturias*, Universidad Carlos III, Madrid.

GOMEZ YAÑEZ, J.A. (2017): *Estudio cualitativo sobre motivaciones del juego*, no publicado.



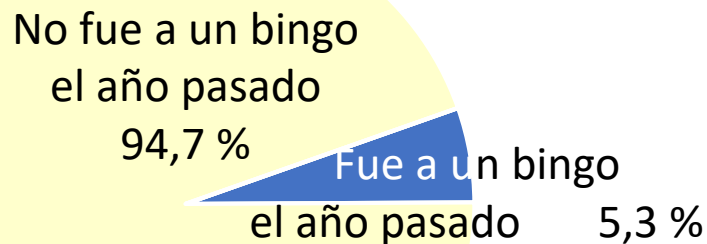
> 2,6 Millones participan

> 35 Millones visitas

40.000 participan

211,31 €/año = 17,6 €/mes

El bingo necesita repartir muchos premios. A sus clientes les gusta sentirse afortunados. Para muchos es la **única ocasión de captar la atención de quienes les rodean**. Sin complicaciones. No se compete con nadie.



- ❖ Juego sencillo: fácil. Reglas elementales.
- ❖ **Espacio de relación: conocer otras personas**
- ❖ Juego familiar y para ir con amigos
- ❖ Parece una hostelería con un aliciente inofensivo
- ❖ Buena atención al cliente
- ❖ Muy lejos de la expectativa de grandes premios
- ❖ Hay una minoría de asiduos (elevada presencia de mujeres y personas de elevada edad)

Fuente: GÓMEZ YÁÑEZ, J.A.; CASES, J.I.; GUSANO, G.; LALANDA, C. (2018): *op. cit.*

GOMEZ YAÑEZ, J.A. (2017): *Estudio cualitativo sobre motivaciones del juego*, no publicado.

jagy@telefonica.net



> 2,4 Millones participan

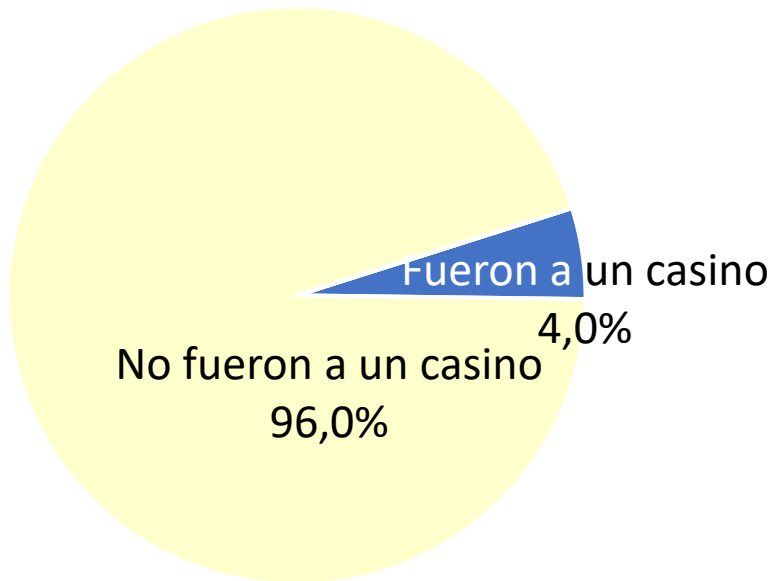
> 5,3 Millones visitas

30.000 participan

102.000 visitas

143,3 €/año
= 11,9 €/mes

Los casinos son espacios de relación más que de juego.



- ❖ La mayor parte de los clientes: visitas esporádicas
- ❖ Espacio de relación: conocer otras personas
- ❖ Excelente atención al cliente
- ❖ Póker y juegos de mesa:
 - competir con la banca y otros clientes
 - saber jugar como una barrera de acceso
- ❖ Muy lejos de la expectativa de grandes premios
- ❖ Hay una minoría de asiduos a jugar los juegos que les gustan

Fuente: GÓMEZ YÁÑEZ, J.A. (2018): *Estudio Sociológico sobre el juego en Asturias*, Universidad Carlos III, Madrid.

GOMEZ YAÑEZ, J.A. (2017): *Estudio cualitativo sobre motivaciones del juego*, no publicado.

jagy@telefonica.net

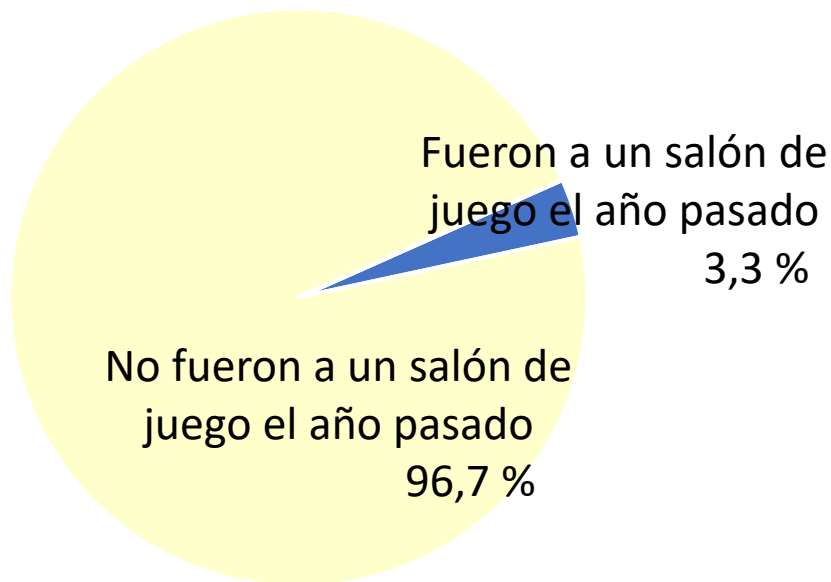


3 Millones participan

≈ 35/40 Millones visitas

25.000 participan

191,6 €/año = 16,0 €/mes



- ❖ Se juega en salones para disfrutar del tiempo de juego
- ❖ La máquinas como desafío
- ❖ Espacio de relación: conocer otras personas
- ❖ Muy lejos de la expectativa de grandes premios
- ❖ Se trata de pasar el rato, por tanto, tiene que haber muchos premios.
- ❖ El 86% van acompañados

Fuente: GÓMEZ YÁÑEZ, J.A. (2018): *Estudio Sociológico sobre el juego en Asturias*, Universidad Carlos III, Madrid.

GOMEZ YAÑEZ, J.A. (2017): *Estudio cualitativo sobre motivaciones del juego*, no publicado.

jagy@telefonica.net



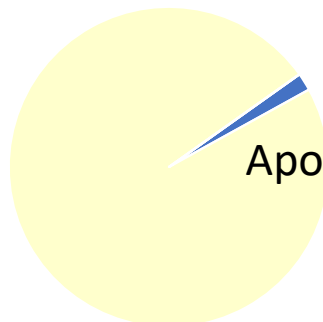
- ❖ Satisfacciones íntimas y casi “intelectuales” (reto):
 - Poner a prueba lo que se sabe de fútbol o de otros deportes
 - Demostrar a otros lo que “se sabe”
- ❖ Alta probabilidad de ganar con una baja inversión
- ❖ Una forma de “apoyar” al propio equipo.
- ❖ Arriesgar a resultados “raros”= gran premio
- ❖ Espacio de **relación** (sport café)
- ❖ **Convivencia offline/online**

Hombres, jóvenes,
aficionados al fútbol
u otros deportes

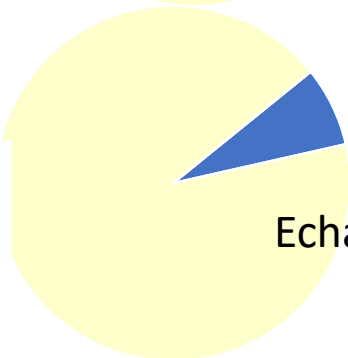
La generación
anterior de
aficionados al fútbol



LA QUINIELA



15.000 participan
140 €/año = 11,7 €/mes



55.000 participan

Hace cinco años se jugaba
a La Quiniela lo que hoy
se destina a apuestas

- ❖ Se ha quedado antigua
- ❖ Imposible de seguir el fin de semana



> 2,3 Millones participan

> 52.000 part regular
200.000 irregular

Entre 5 € y 40 € /mes

Se juega para probar suerte.
Casi inconsciente.
Buena parte de los clientes ni recuerdan haber echado.

Echaron en una máquina el año pasado > 3,5 %
Pero hay clientes light e irregulares o inconscientes ≈ 10/12%

- ❖ Acción inconsciente (propina)
- ❖ Gratificación inmediata
- ❖ Pequeño premio para seguir jugando o gastar en una consumición
- ❖ Pasar el tiempo
- ❖ La máquina como desafío
- ❖ En algunos casos, expectativa de ganar el premio
- ❖ Pasatiempo sin complicaciones

❖ Se observa que **están desapareciendo de muchos bares**. Sobre todo nuevos.

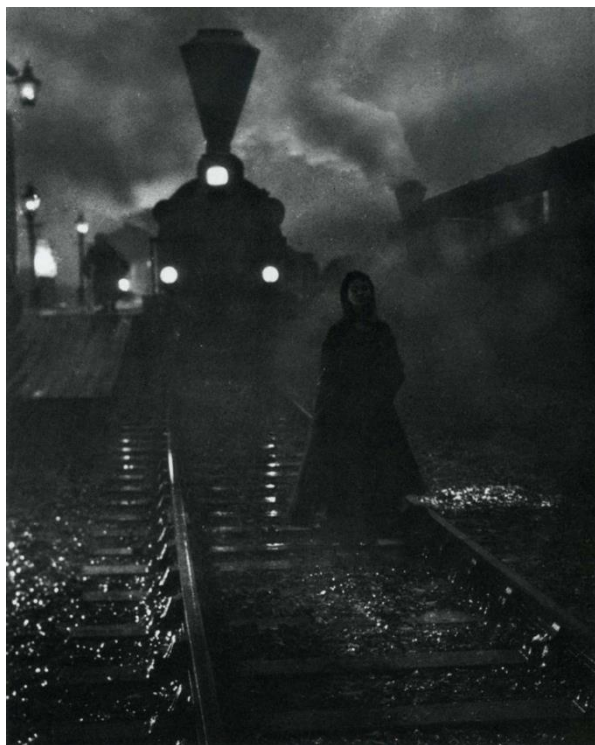
Resumen: clientes y cantidades jugadas en cada juego en Asturias por comprador o cliente (€)

Juego	Compradores	Gasto en compra		Gasto Real (*)	
		Año	Mes	Año	Mes
Lot. Navidad	605.000	144,7		40,5	
Lot. El Niño	400.000	60,2		16,9	
Lot. Semanales	120.000	410,6	34,2	115,0	9,6
Primitivas	315.000	316,9	26,4	164,8	13,7
ONCE	200.000	250,0	20,8	125,0	10,4
Quiniela	55.000	81,6	6,8	36,7	3,1
	Clientes				
Casino	30.000			143,3	12,0
Bingo	40.000			211,3	17,6
Salón de juego	25.000			191,6	16,0
Apuestas	15.000			151,0	12,6
Máquinas Host.	≈ 250.000			146,0	12,2

(*) Estimado sobre el conjunto de quienes han jugado. En las loterías se ha estimado sobre el porcentaje de devolución de cada una, pero el juego real suele ser mayor dado que hay menos ganadores

UN ÉXITO DE LA REGULACIÓN Y GESTIÓN RESPONSABLE DE LAS EMPRESAS ...

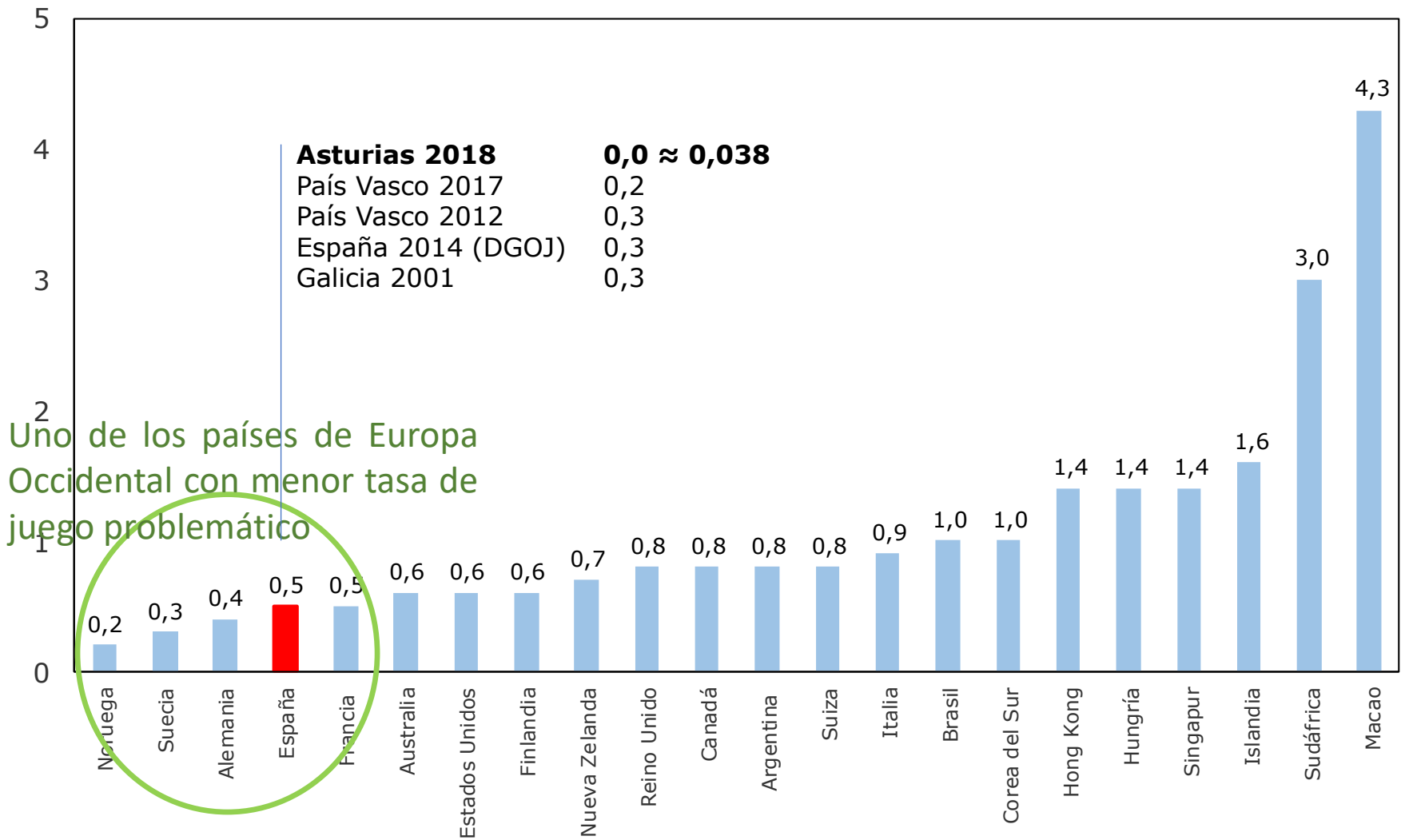
Las tasas de juego problemático



Las familias infelices dan para una literatura más interesante
En la última escena Ana Karenina se arrojó al tren.

Tasas de juego problemático en la población adulta en diversos países (2015-2018).

(%)



Fuente: Actualización de Gómez Yáñez, J. A. (2017): La transformación del juego problemático en España, *Revista Española de Sociología*, 26-2, 219-252. jagy@telefonica.net

Los estudios más recientes sobre juego problemático en Asturias

(%)

	2015 (*)	2018 (**)	
Cuestionario utilizado	NODS	PGSI	DSM-IV
No ha jugado durante el año	9,0	13,4	13,4
Juegan sin problema/riesgo	92,4	83,7	81,5
Bajo riesgo	0,6	2,8	3,3
Riesgo moderado	0,0	0,1	1,8
Juego problemático	0,0	0,0 ≈ 0,035*	0,0 ≈ 0,035*
(n)	(155)	(1.002)	(1.002)

- El dato del 0,035% se ha obtenido por medios distintos a la encuesta. Para obtener ese dato a través del trabajo de campo hubiera sido necesaria una muestra de, al menos, 3.000 entrevistas.

Fuentes:

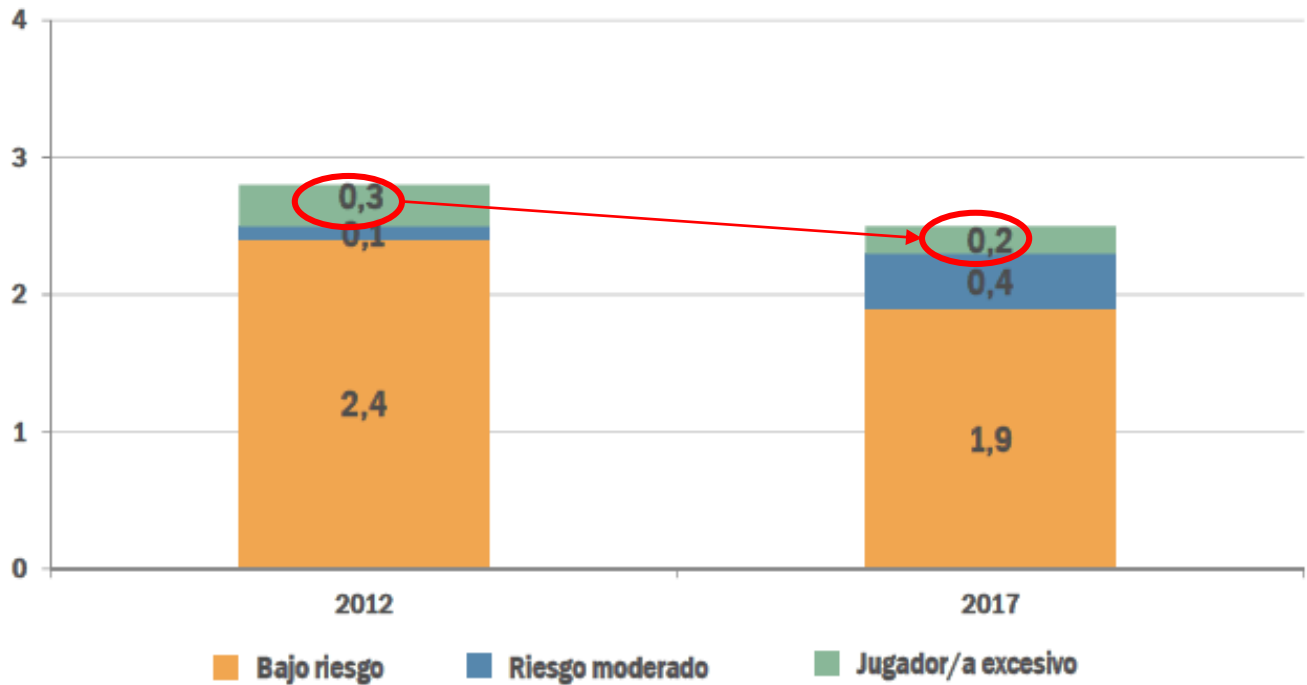
2015: Labrador et al. (2015): *Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juego de azar en España*, DGOJ. Submuestra de Asturias. Disponible en: <https://www.ordenacionjuego.es/es/estudio-prevalencia>

2018: Gómez Yáñez J.A. (2018): *Estudio Sociológico sobre el juego en Asturias*.

jagy@telefonica.net

El estudio más reciente publicado: País Vasco 2012- 2017 (%)

DISTRIBUCIÓN DE LA POBLACIÓN CON JUEGO ACTIVO Y RIESGO DE ADICCIÓN EN FUNCIÓN DEL NIVEL DEL MISMO (%). CAE 2012-2017



El juego problemático desciende en una comunidad con una amplia y consolidada oferta de juego



Juego problemático y trastorno del juego



Prevalencia últimos 12 meses, población 15-64 años

Método de estimación: DSM-V

- 9 preguntas, puntuación total **9 puntos**
- De 1 a 3 puntos: **juego problemático**
- A partir de 4 puntos: **trastorno del juego**
 - Leve: Cumple 4-5 criterios.
 - Moderado: Cumple 6-7 criterios
 - Grave: Cumple 8-9 criterios

132.000 personas de 15 a 64 años

han realizado un **juego problemático**

80.000 personas de 15 a 64 años

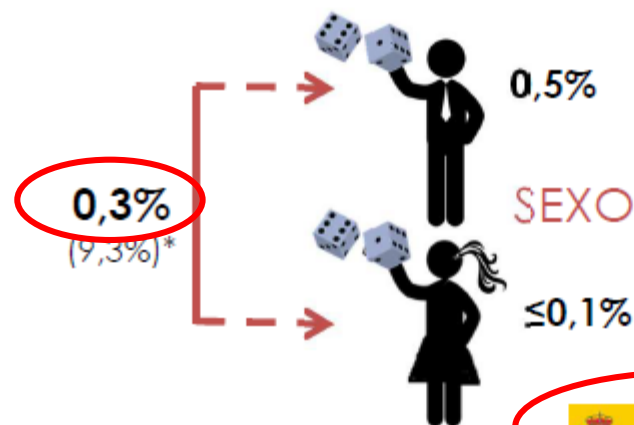
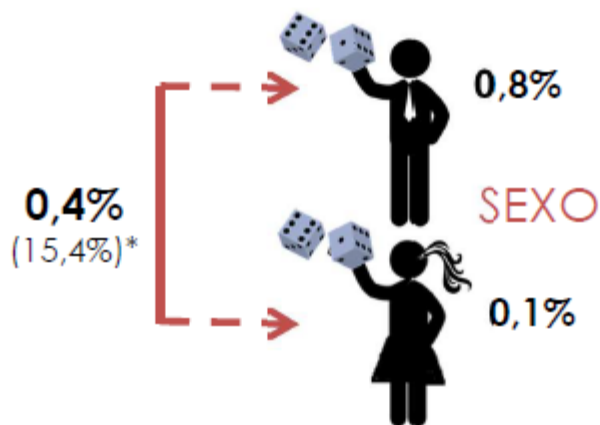
presentan **trastorno del juego**

Juego problemático (%)

en el total de la población de 15-64 años

Trastorno del juego (%)

en el total de la población de 15-64 años



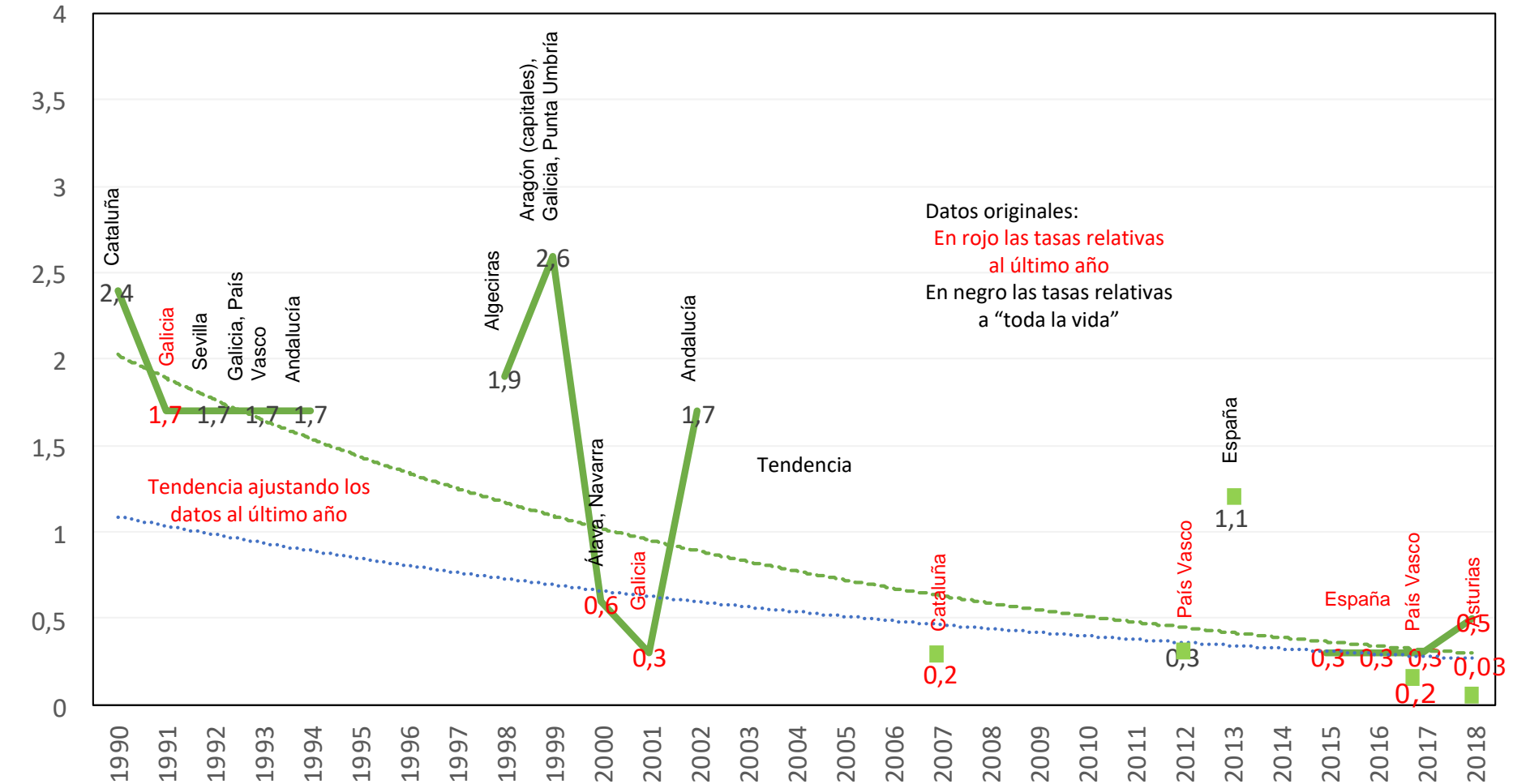
Evolución del juego problemático en la población adulta en España (1990 – 2018)

(%)

Estudios de ámbito nacional, autonómico, provincial o local.

(Tasa de juego problemático. Medias de los estudios realizados durante el año)

Síntesis de 26 estudios desde 1990. Hay uno más no publicado.



Fuente: Actualización de Gómez Yáñez, J. A. (2017): La transformación del juego problemático en España, *Revista Española de Sociología*, 26-2, 219-252.

Una cosa son las **encuestas**, otra los **diagnósticos clínicos**

Los problemas de adicción diagnosticados en Asturias



Personas atendidas por ludopatía en red asistencial

2016: **3**

2015: **> 21**

Fuente: Consejería de Sanidad. DG Atención Sanitaria.
Memoria Plan Nacional sobre Drogas Ministerio de Sanidad.



Usuarios enfermos en LARPA:

2019: **157**

2017: **150**

Fuente: Memoria Anual de LARPA 2017, pág. 10.

El juego patológico en Asturias
Una primera aproximación

Martes de Salud Pública
Mayo de 2017

Nuevos casos atendidos

Jul. 2014 / Spt. 2016: **125**

Fuente: *El juego patológico en Asturias*, 2017.



Casos atendidos

2010 / 2014: **130**

Fuente: José Ramón Hevia, jefe del Servicio de Promoción de la Salud y Participación del Principado, SESPA. Recogido de medios de comunicación,



RESPUESTA DEL GOBIERNO

(184) PREGUNTA ESCRITA CONGRESO

184/33666 a 184/33672	09/05/2018	88321 a 88327
184/33675 y 184/33676	09/05/2018	88330 y 88331
184/33679	09/05/2018	88334

AUTOR/A: FLÓREZ RODRÍGUEZ, María Aurora (GS)

RESPUESTA:

En relación con las preguntas de referencia, se informa lo siguiente:

No existe un sistema estatal similar al indicador de “Admisiones en tratamiento en drogodependencias”. No obstante, las Comunidades Autónomas comunican -al respecto- datos para la elaboración de las memorias anuales del Plan Nacional Sobre Drogas.

Conforme a los datos comunicados por 15 Comunidades Autónomas para la Memoria del año 2016 de la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, los casos notificados por adicciones comportamentales son de 6.553, de los cuales 5.481 han sido por adicción al juego.

La adicción al juego supone el 2,5% del total de casos atendidos y notificados por adicciones, con y sin sustancia.

Cabe señalar que respecto a los datos correspondientes al año 2017 aún están en fase de recogida de las Comunidades Autónomas.

En lo referido a las medidas de prevención cabe informar que desde el año 2012 se financian programas de prevención, formación e investigación en relación al juego patológico, a través de las convocatorias de ayuda de la Delegación del Gobierno del Plan Nacional de Drogas.

Por otra parte, se encuentran publicados los estudios realizados en el contexto del Consejo Asesor de Juego Responsable y la Estrategia de Juego Responsable, al que se puede acceder a través del siguiente enlace:

<https://www.ordenacionjuego.es/es/estudio-prevalencia>

MEMORIA

PLAN
NACIONAL
SOBRE DROGAS

2016



Personas atendidas por tipo de adicción*

	Pacientes en tto. a 1 de enero de 2016			Admisiones a tto. durante 2016**			Total pacientes atendidos en 2016		
	H	M	Total	H	M	Total	H	M	Total
Opiáceos	38	6	44	76	25	101	114	31	145
Cocaína	67	10	77	169	33	202	236	43	279
Cannabis	75	13	88	114	19	133	189	32	221
Alcohol	130	48	96	163	54	217	232	81	313
Hipnóticos y benzodiacepinas	2	2	4	1	-	1	3	2	5
Alucinógenos	1	0	1	1	-	1	-	-	-
Nuevas sustancias	0	0	0	1	-	1	1	-	1
Heroína+cocaína	19	2	21	56	7	63	75	9	84
Cocaína+alcohol	33	8	41	85	13	98	118	21	139
Policonsumo	0	6	6	31	7	38	31	13	44
Ludopatía	2	0	2	1	-	1	3	-	3
Otras adicciones sin sustancia	-	-	-	4	-	4	4	-	4
Desconocidas	9	2	11	11	3	14	20	5	25
TOTAL	374	97	389	713	161	874	1.026	237	1.263

* Una persona puede ser atendida por más de una sustancia.

** En caso de existir dos admisiones a tratamiento para una persona en el mismo año, sólo debe ser contabilizada la primera.

0,02% de todos los
casos atendidos por
“adicción”

MEMORIA

PLAN NACIONAL SOBRE DROGAS 2015



La ludopatía debe incluirse en “Desconocido”

Personas atendidas por tipo de adicción*

	Pacientes en fto. a 1 de enero de 2015			Admisiones a fto. durante 2015**			Total pacientes atendidos en 2015		
	H	M	Total	H	M	Total	H	M	Total
Opiáceos	59	10	69	134	51	185	193	61	254
Cocaína	124	17	141	247	53	300	371	70	441
Cannabis	36	4	40	138	32	170	174	36	210
Alcohol	115	60	175	364	142	506	479	202	681
Hipnóticos y benzodicepinas	2	4	6	34	16	50	36	20	56
Heroína + Cocaína (Rebujito)	28	7	35	84	17	101	112	24	136
Policonsumo	11	3	14	23	8	31	34	11	45
Cocaína + Alcohol	35	5	40	110	22	132	145	27	172
Ketamina	2	1	3	0	0	0	2	1	3
Desconocido	2	0	2	16	6	22	18	6	24
TOTAL	414	111	525	1.150	347	1.497	1.564	458	2.022

* Una persona puede ser atendida por más de una sustancia.

** En caso de existir dos admisiones a tratamiento para una persona en el mismo año, sólo debe ser contabilizada la primera.



MEMORIA ANUAL

2017

2. USUARI@S

NÚMERO TOTAL	
USUARI@S/ ENFERM@S	150
FAMILIARES	178
TOTAL	328

Nuevas consultas

Comparación entre registros.

El juego patológico en Asturias *Una primera aproximación*

Martes de Salud Pública
Mayo de 2017

Variables	Personas detectadas en el registro (julio 2014 - septiembre 2016)	Coincidencias entre registros (julio 2014 - septiembre 2016)	
		n	%
Registro de Interdicción	-	-	-
Salud Mental	125	15 (6,88%)	12
LARPA	105		14,28

✓ El número de nuevas consultas es de aproximadamente 108 casos / año

La Universidad y el Principado inician una investigación para conocer el impacto del juego en la sociedad. Solo 130 pacientes acudieron a salud mental en los últimos cuatro años

Fuente: medios de comunicación, 26-20-2103.

Proporción de la población entre 18 y 75 años:
 $\approx 200 / 770.000 = 0,026\%$
 $\approx 300 / 770.000 = 0,038\%$

CONCLUSIONES sobre el juego en Asturias

En Asturias juega casi el 80% de la población entre 18 y 75 años

Los juegos que más se juegan son **las loterías** (SELAE y ONCE)

El 11,2% juega a juegos en casinos, bingos, salones o apuestas con más o menos regularidad.

Quienes juegan gastan **cantidades muy moderadas** (menos de 20 €/mes de media)
Lo consideran un gasto en entretenimiento (como el coste de una entrada)

Se juega por **ilusión**, por relacionarse con personas con las mismas aficiones, por demostrar que se sabe (apuestas) y por competir

CONCLUSIONES sobre el juego en Asturias

La tasa de **juego problemático en Asturias es el 0,035%** (según todas fuentes)
En España la tasa de juego problemático está alrededor del 0,3% de la población

Los casos diagnosticados de adicción no exceden de **250/300 (>0,04%)** (En Asturias)

Desde los noventa las tasas de juego problemático descienden en España.
España es uno de los cinco países con menor tasa de juego problemático del mundo.

No se puede hablar de “juego” en general, cada juego se juega por diferentes motivaciones y por diferentes tipos de personas.

Las tasas de juego problemático son el resultado de una **buena regulación.**



© Pelayo Ballina



GOBIERNO DEL
PRINCIPADO DE ASTURIAS

CONSEJERÍA DE PRESIDENCIA
Y PARTICIPACIÓN CIUDADANA

Muchas gracias,

Un placer