

# JUEGO Y SOCIEDAD 2022

Actitudes y hábitos  
de los españoles  
sobre el juego

**CEJUEGO**  
CONSEJO EMPRESARIAL DEL JUEGO

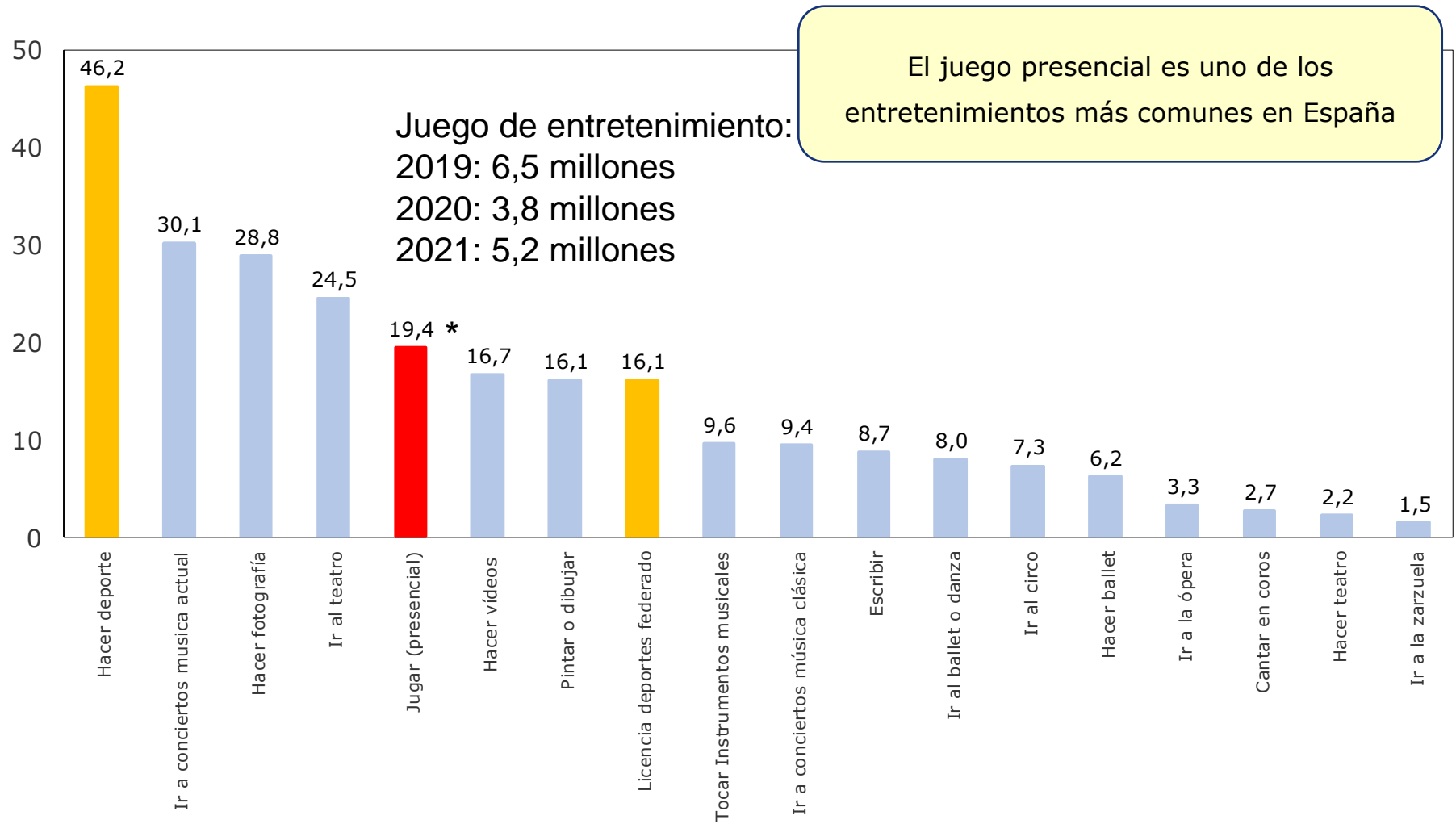
**José Antonio Gómez Yáñez**  
*Doctor en Sociología*  
*Socio de Estudio de Sociología Consultores*  
*Titulado Superior del CIS*  
*(por oposición. En excedencia)*  
*Profesor Asociado de Sociología.*  
*Univ. Carlos III (2000-2020)*

**Carlos Lalanda**  
*Abogado.*  
*Fundador de Loyra Abogados*

16 de noviembre de 2022  
CEOE. Sala Ferrer Salat. Madrid.

**#JuegoYSociedad2022**

# Aficiones y actividades de ocio de los españoles. El juego presencial entre otros entretenimientos. (%)



Fuentes:

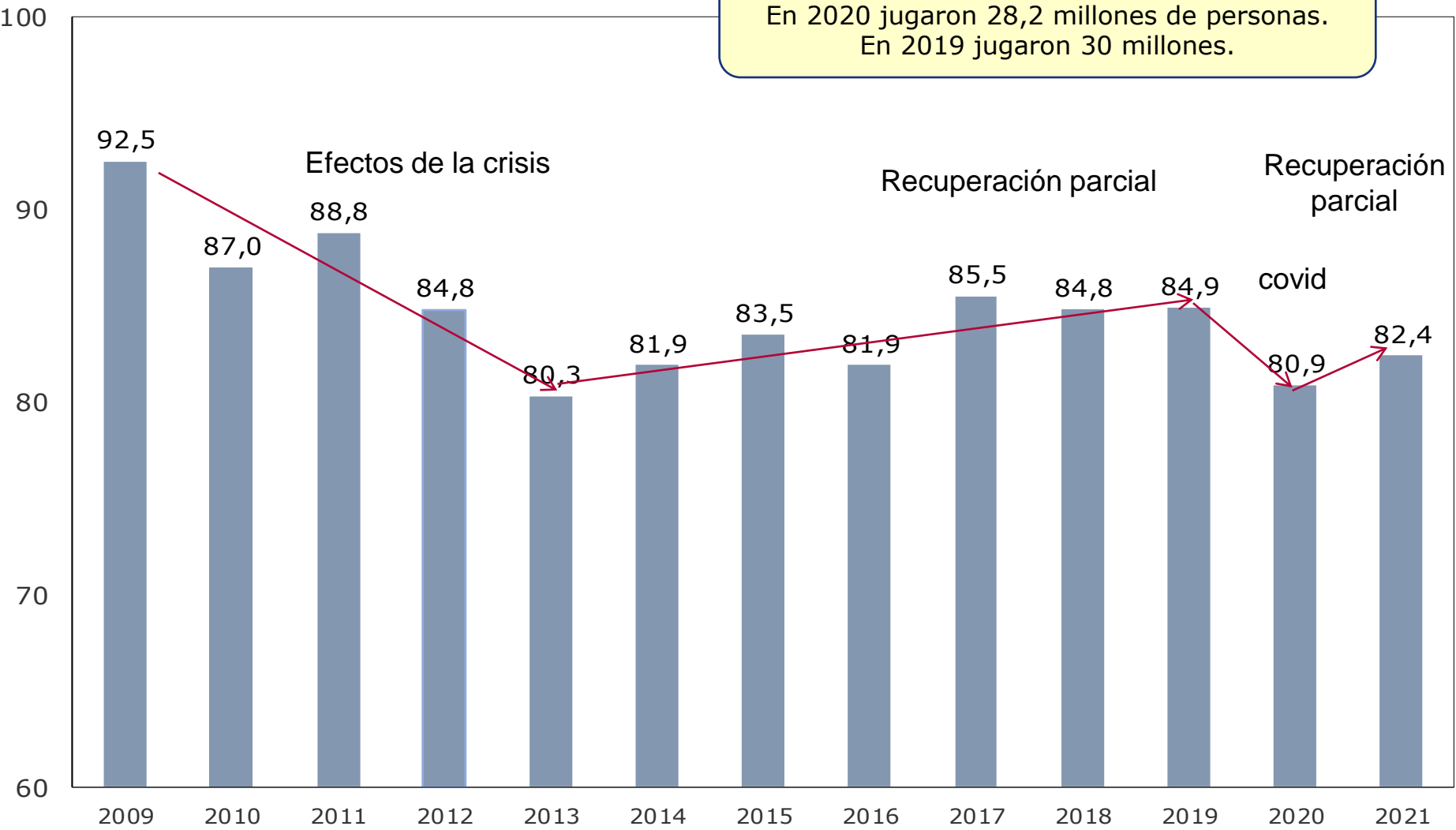
Azul: Encuesta de Hábitos Culturales 2015. Ministerio de Cultura 2019.

Naranja: Encuesta de Hábitos Deportivos 2019. Ministerio de Cultura 2019.

Rojo: Juego y Sociedad 2020. Univ. Carlos III.

# Recuerdo de haber jugado a algún juego con dinero durante el año anterior (%)

En 2021 jugaron 28,7 millones de personas.  
En 2020 jugaron 28,2 millones de personas.  
En 2019 jugaron 30 millones.



# 2021: La recuperación parcial y desigual tras el impacto de la covid-19

## Juego de entretenimiento

- Casinos
- Bingos
- Salones
- Apuestas
- Máquinas recreativas en bares

## Juego de suerte/ ilusión por el premio

- El Gordo de Navidad
- El Niño
- Lotería Nacional semanal
- Primitivas
- Quinielas
- Cupones ONCE
- Rascas ONCE
- Juego activos ONCE

## ... sus clientes

- Se redujo su número y las cantidades que juegan.
- En 2021: recuperación parcial
- Cautela con locales cerrados

## ... sus clientes

- Se mantienen pero **redujeron las cantidades que juegan**
- **Las loterías y la ONCE han recuperado sus clientes casi completamente**
- La **Quiniela** sigue su trayectoria descendente .

# Juego presencial de entretenimiento. Recuperación parcial

En 2019, **6,5 millones** jugaron juegos de entretenimiento

En 2020, 3,8 millones.

En 2021: **5,2 millones**

Locales cerrados o con restricciones de entrada

En hostelería: clientes alejados de las máquinas recreativas



Bingo Villena. Alicante



Corner de Codere

**APUESTAS**



Medidas de seguridad en el casino de Asturias

**CASINO**



Salón cadena Toka

**SALÓN DE JUEGO**

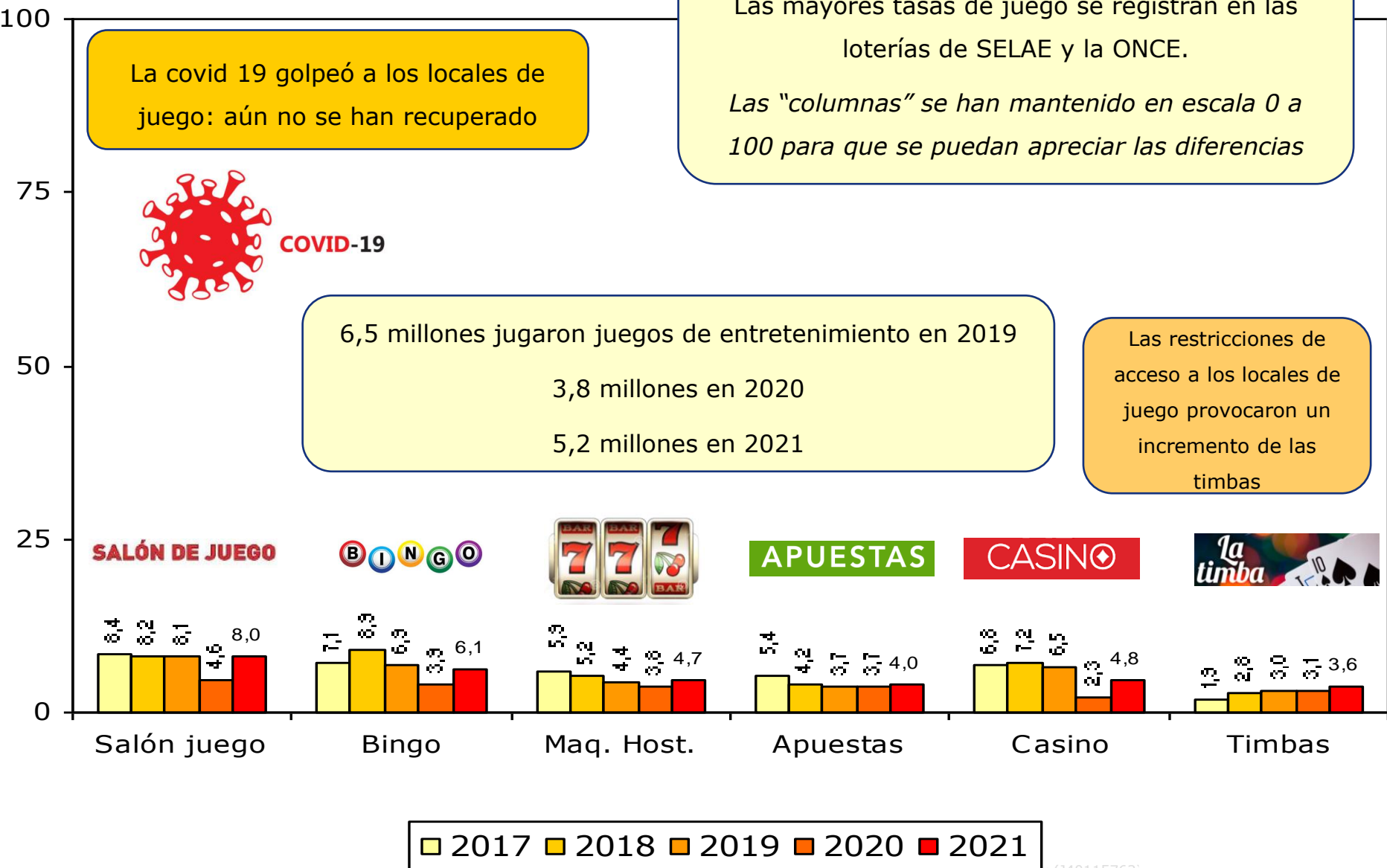


Terraza en Madrid





# Juego presencial. Recuerdan haber jugado durante el año. Juego de entretenimiento (%)



La covid 19 golpeó a los locales de juego: aún no se han recuperado



Las mayores tasas de juego se registran en las loterías de SELAE y la ONCE.  
Las "columnas" se han mantenido en escala 0 a 100 para que se puedan apreciar las diferencias

6,5 millones jugaron juegos de entretenimiento en 2019  
3,8 millones en 2020  
5,2 millones en 2021

Las restricciones de acceso a los locales de juego provocaron un incremento de las timbas

**SALÓN DE JUEGO**

**B I N G O**



**APUESTAS**

**CASINO**



2017 2018 2019 2020 2021

# ¿Quiénes juegan?

# agenda de ocio

## CASINO



## SALÓN DE JUEGO

## APUESTAS



Año	CASINO	BINGO	SALÓN DE JUEGO	APUESTAS	Slot Machine
2021	1,7 Mill.	2,1 Mill.	2,0 Mill.	3,5 Mill.	>1,6 Mill.
2020	0,9 Mill.	1,4 Mill.	1,6 Mill.	1,3 Mill.	>1,3 Mill.
2019	2,2 Mill.	2,4 Mill.	2,1 Mill.	3,2 Mill.	>1,5 Mill.
	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Mayoritariamente hombres.</li><li>✓ Hasta 55 años.</li><li>✓ Estatus sociales alto y medio alto.</li><li>✓ Hay clientes estables pero la mayoría son inestables, van sólo de vez en cuando.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ La presencia en las salas es madura.</li><li>✓ Regularidad de visita de los mayores de 45 años.</li><li>✓ Es un juego de socialización</li><li>✓ Problema para fijar como clientes a los menores de 45.</li><li>✓ Lo juegan sobre todo personas de estatus alto y medio.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Menores de 35 años.</li><li>✓ Estatus sociales alto y medios.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Aficionados a los deportes.</li><li>✓ Menores de 45 años.</li><li>✓ Estatus sociales alto y medio.</li><li>✓ Pasada la novedad se ha estabilizado.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Es un juego inconsciente: se echan las vueltas de consumiciones o comidas.</li><li>✓ Sólo el 4,7% recuerda haber echado monedas. Hay una elevada tasa de olvido.</li><li>✓ El "alejamiento" de los clientes de bares de las máquinas (terrazas) ha impactado seriamente sobre este sector del juego</li></ul>

**Recuperación parcial.** El perfil de los clientes de cada juego se mantiene  
Menos las apuestas, los clientes del juego de entretenimiento se replegaron por cautela hacia los locales cerrados.  
Sólo las apuestas se mantuvieron.

Los clientes de juego de entretenimiento **se comportan como los clientes de cualquier otro sector**: las restricciones de aforos, distancias sociales, etc. han tenido el mismo efecto que en el resto de los sectores.





# Juego presencial. Recuerdan haber jugado durante el año. Loterías

Las loterías se **han recuperado casi totalmente de la crisis covid**

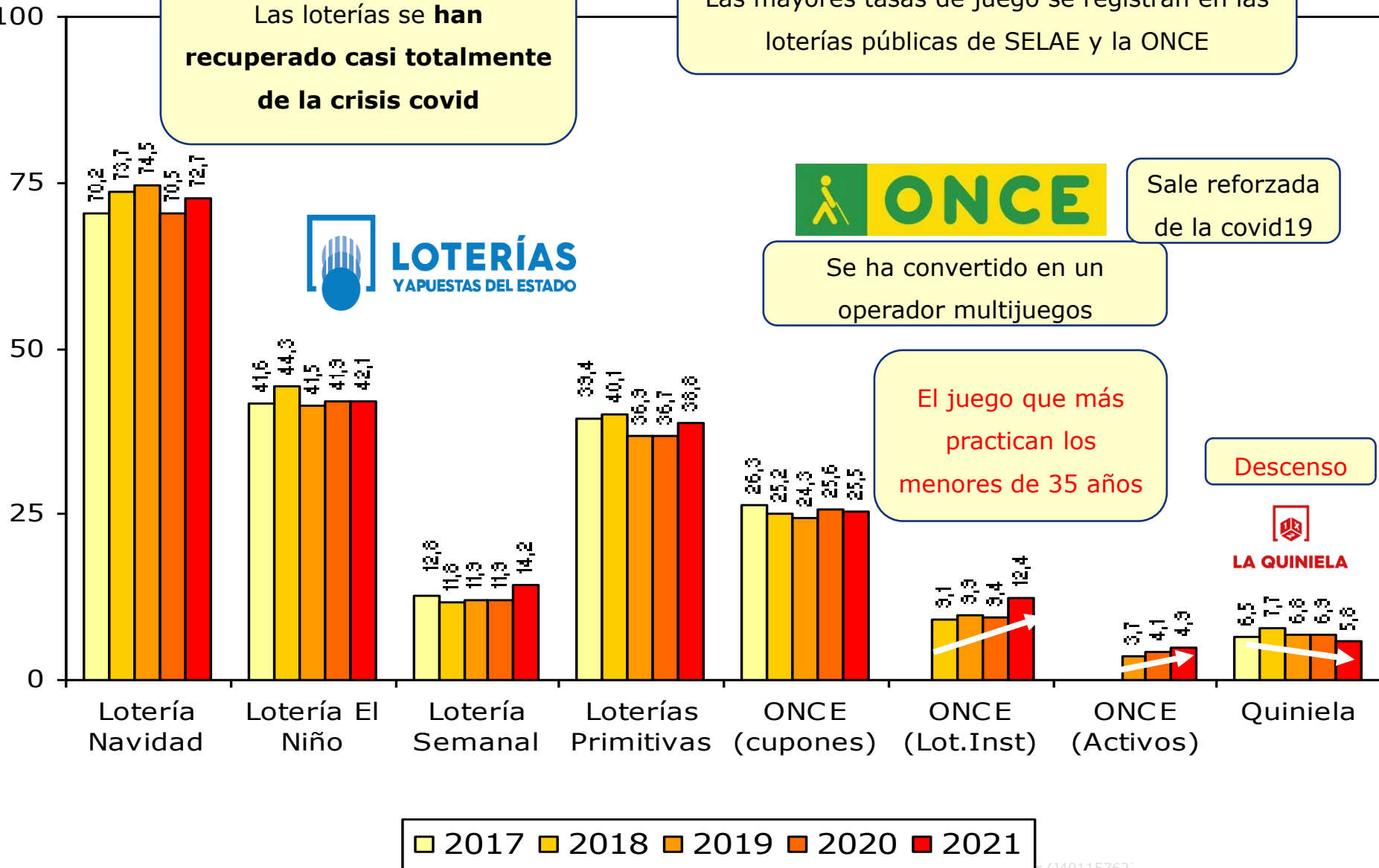
Las mayores tasas de juego se registran en las loterías públicas de SELAE y la ONCE

Sale reforzada de la covid19

Se ha convertido en un operador multijuegos

El juego que más practican los menores de 35 años

Descenso



# ¿Quiénes juegan?



2021

25,4 Mill.

14,5 Mill.

4,9 Mill.

13,9 Mill.

2,0 Mill.

2020

24,5 Mill.

14,5 Mill.

4,1 Mill.

12,8 Mill.

2,4 Mill.

2019

25,5 Mill.

14,5 Mill.

4,1 Mill.

14,0 Mill.

2,4 Mill.

- ✓ Los mayores de 35 años, menos los que no juegan nunca.
- ✓ Juegan menos los jóvenes
- ✓ Comienzo de la Navidad
- ✓ Participan **hogares con problemas económicos**. Es racional que lo hagan.
- ✓ **Envidia preventiva, presión social.** Costumbre
- ✓ **Acontecimiento nacional.** Al disminuir la interacción social, disminuyeron sus ventas.

- ✓ Se juega como **"segunda oportunidad" de Navidad**
- ✓ Final de la Navidad
- ✓ Gran sorteo de los aficionados a la lotería.
- ✓ Mayores de 35 años.
- ✓ Participan hogares con problemas económicos. Es racional que lo hagan.

- ✓ Producto **"nicho"** para los aficionados a la lotería.
- ✓ Mayores de 35 años, de todos los estatus sociales. Este juego se incrementa con la edad

- ✓ **Más hombres que mujeres**
- ✓ A partir de los 35 años. De todos los estatus sociales.
- ✓ Es un juego con mucha regularidad
- ✓ Participan **hogares con problemas económicos**. Es racional que lo hagan: expectativa de un gran premio a muy bajo coste

- ✓ Aficionados al fútbol: **hombres entre 25 y 45 años.**
- ✓ Se juega con regularidad.
- ✓ En declive por la "desarticulación" de la jornada del domingo.

*En 2021, el recuerdo de haber jugado estos juegos es prácticamente igual al de 2019. Los niveles de gasto se recuperaron entre 2020 y 2021 ( $\pm$  20/25%).*

# ¿Quiénes juegan?



## CUPONAZO

2021

8,9 Mill.

2020

8,9 Mill.

2019

8,3 Mill.

- ✓ Juega la cuarta parte de los residentes en España
- ✓ A partir de los 35 años.
- ✓ **Participan hogares con problemas económicos.** Comportamiento racional.



4,3 Mill.

3,3 Mill.

3,5 Mill.

- ✓ Juega casi el 10% de los residentes en España.
- ✓ El 20% de los que tienen entre 18 y 35 años.
- ✓ **Es el juego con mayor aceptación entre los jóvenes hasta 35 años.**



1,7 Mill.

1,4 Mill.

1,3 Mill.

- ✓ Son juegos para todas la generaciones y estatus sociales.
- ✓ Fuerte implantación entre residentes no españoles.
- ✓ **Elevada regularidad en el juego.**

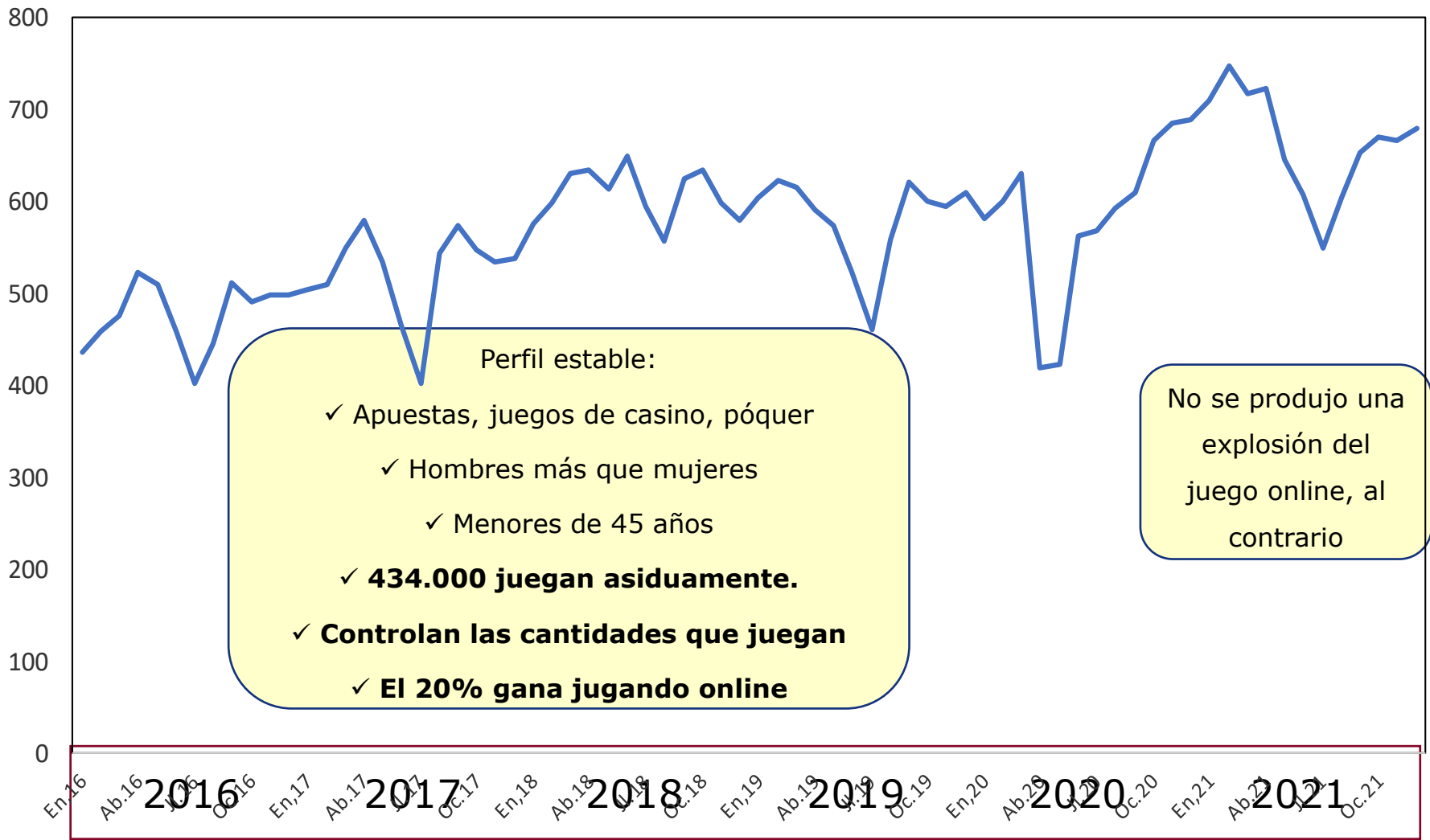
*La ONCE es el único operador con más clientes en 2021 que en 2019*



Pero el juego *online* ha mantenido sus tendencias. La congelación del juego presencial no se ha traducido en un incremento sustancial del juego online: tanto de quienes juegan como de las cantidades que juegan.



# Evolución mensual de los activos en webs de juego (miles).

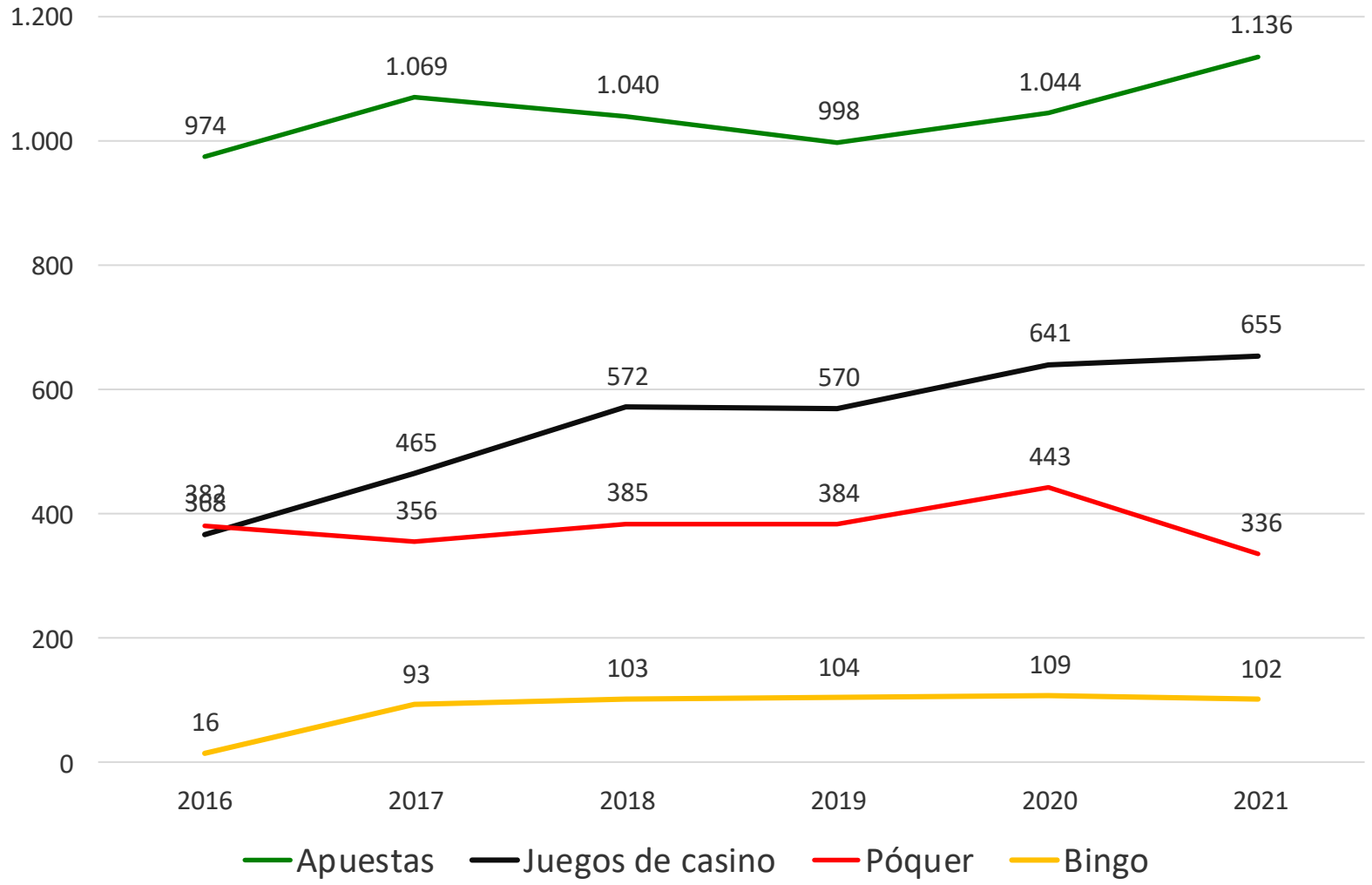


Fuente: DGOJ.

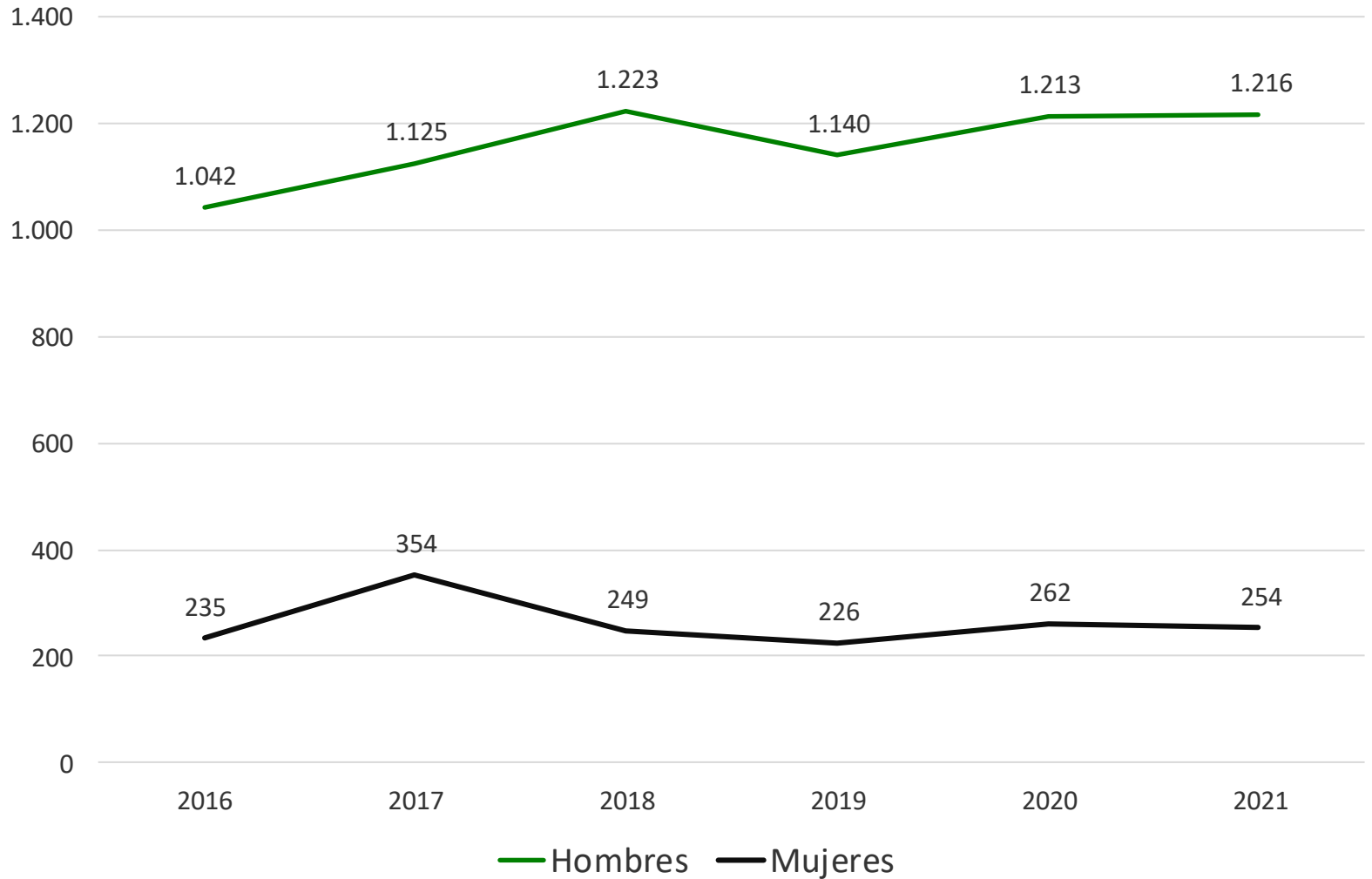
# Evolución de los activos en webs de juego (miles año).

## Jugaron alguna vez durante el año

### Según juego



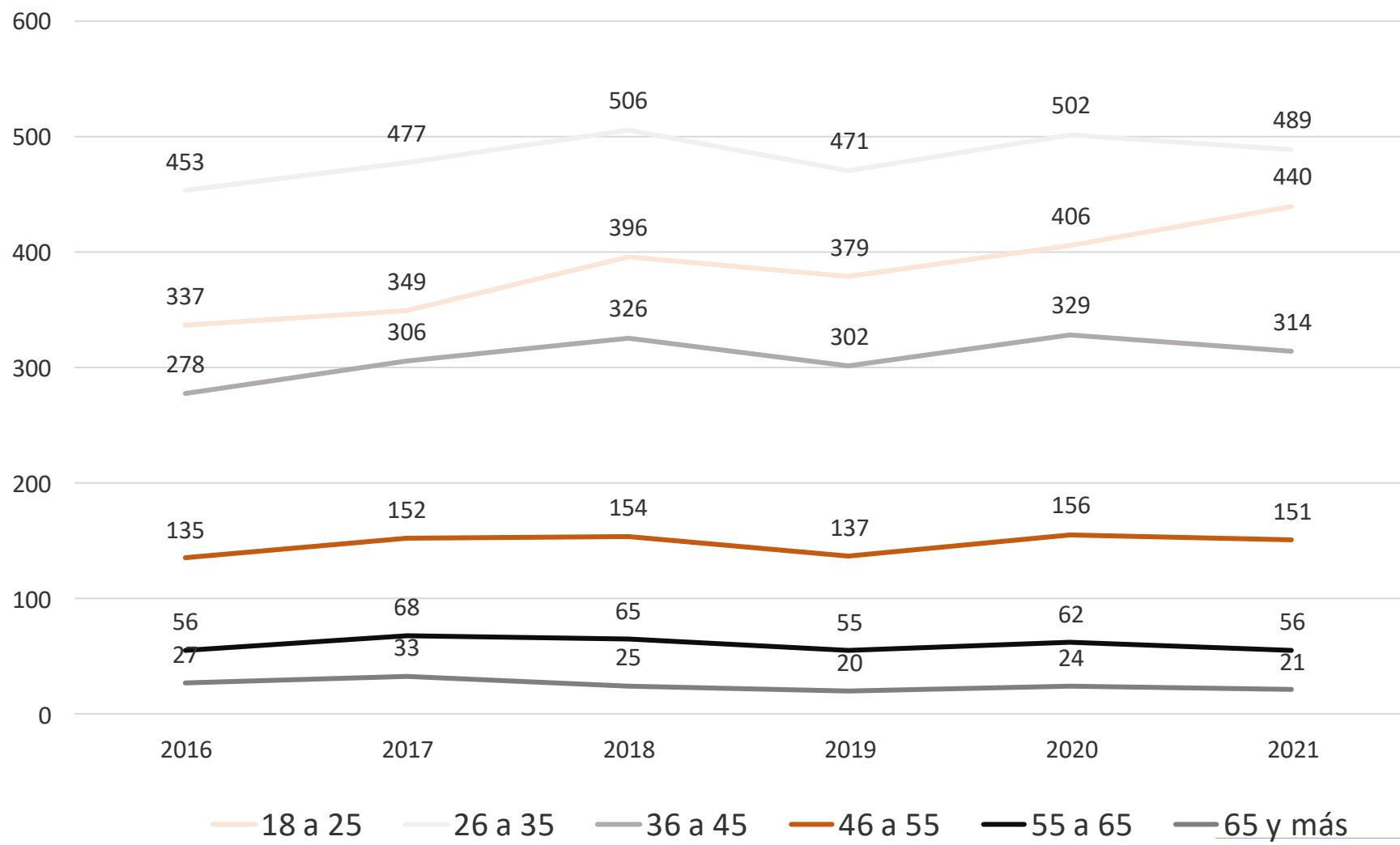
# Evolución de los activos en webs de juego (miles año). Jugaron alguna vez durante el año Según sexo



# Evolución de los activos en webs de juego (miles año).

## Jugaron alguna vez durante el año

### Según edad

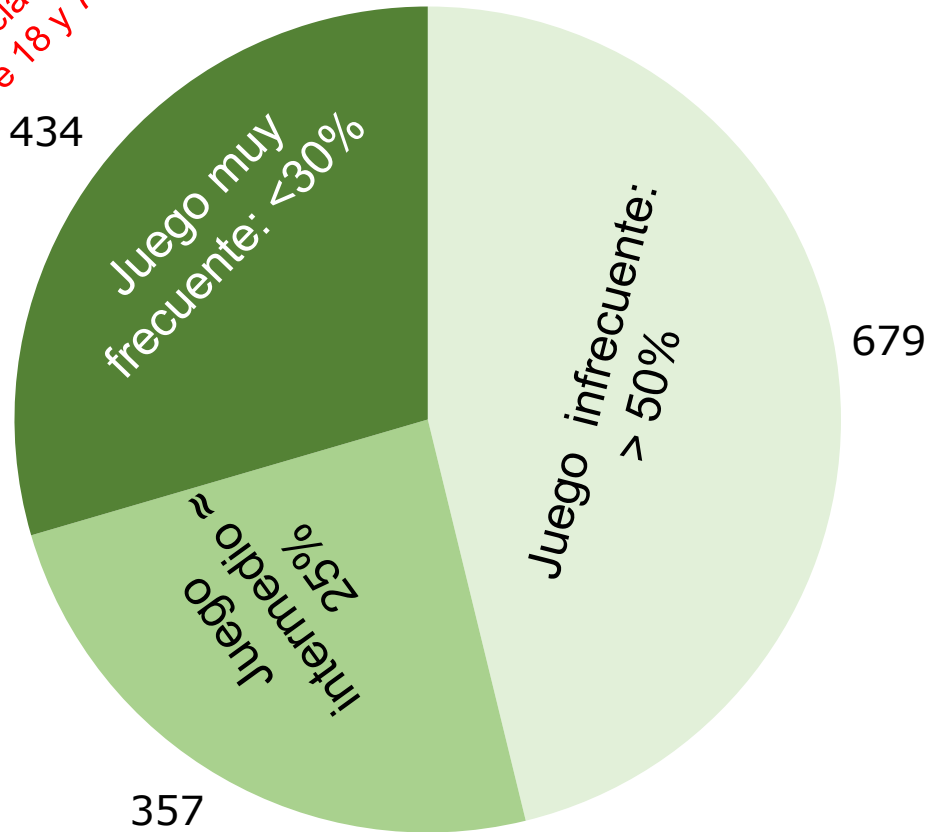




# Individuos inscritos en webs de juego, según número de meses en los que jugó (miles)

(% sobre inscritos en webs de juego online)

Juega con frecuencia el 1,1% de la población entre 18 y 75 años

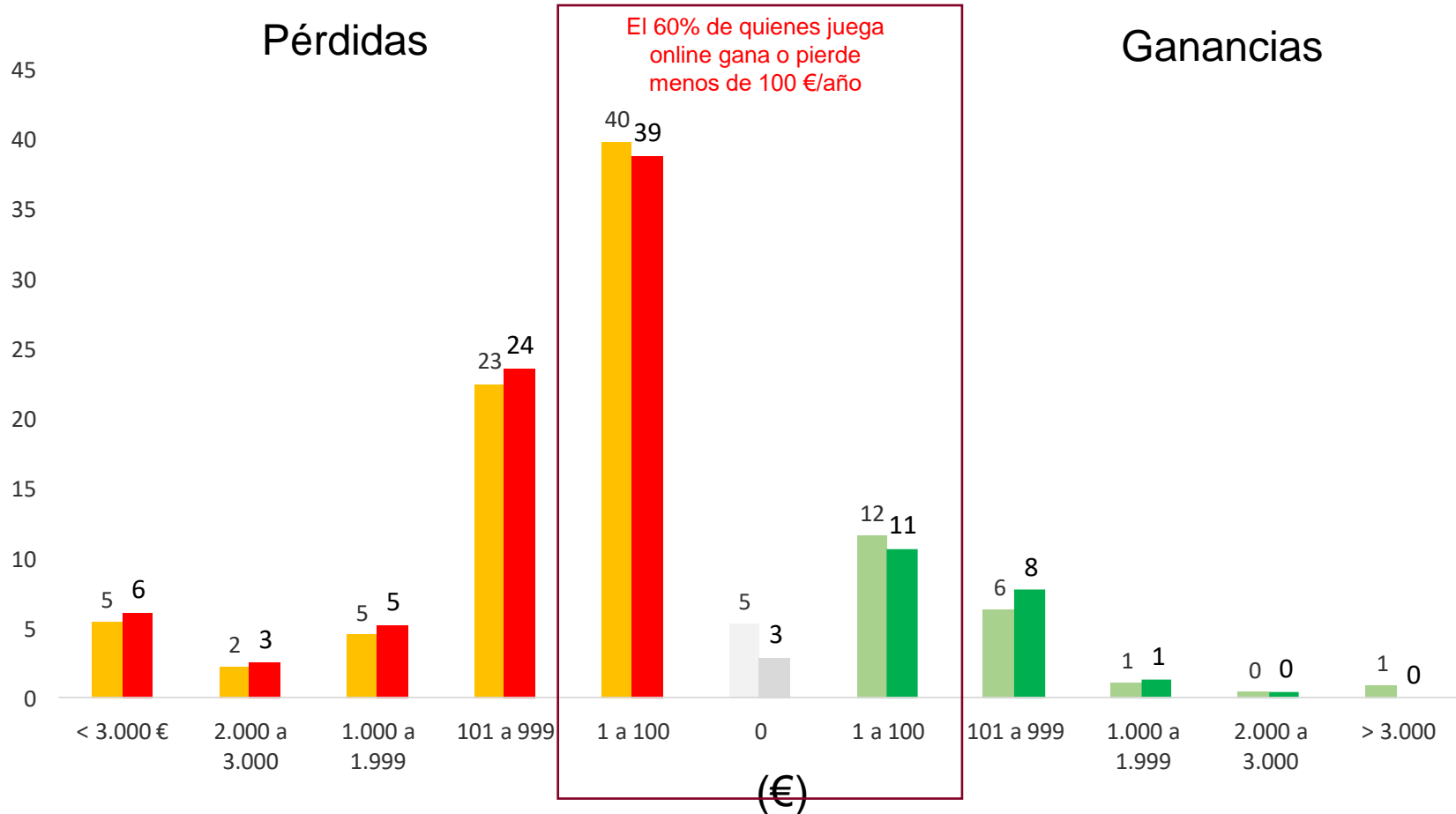


**Menos de un tercio de los clientes de juego online juega más de ocho meses al año.**

Lo normal es que online se juegue muy **infrecuentemente.**

# Perdidas y ganancias de los clientes de webs de juego en 2020 y 2021.

Individuos (%)



La barra de la derecha corresponde al “balance” de 2020, la de la izquierda a 2021.

Fuente: DGOJ.

# Juego problemático.

Se mide a través de **encuestas**, con muestras representativas de la población adulta, aplicando cuestionarios estandarizados: PGSI y DSM-IV.

**Hay datos desde 1990 y comparativos internacionales.**

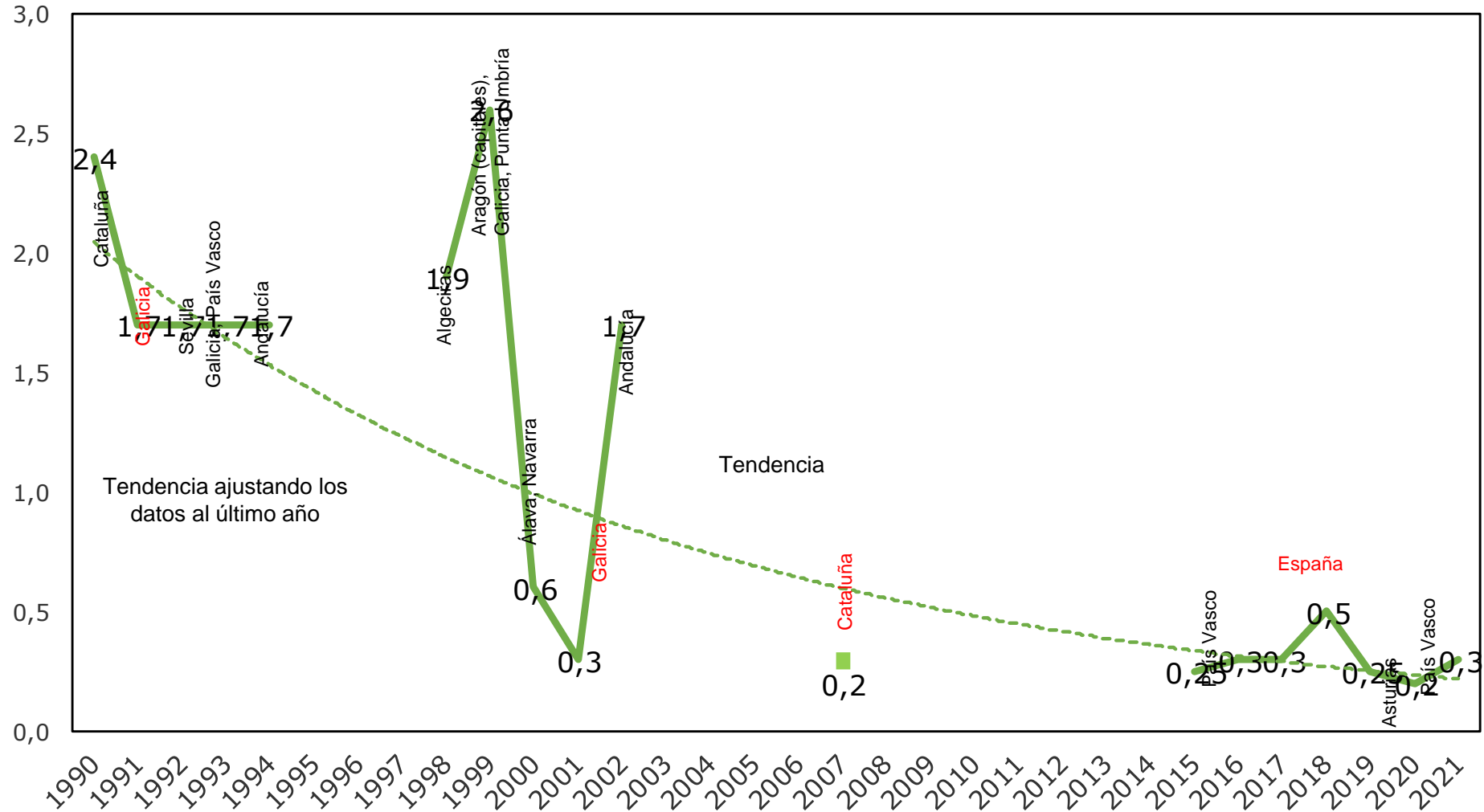
# El trastorno de juego

Se mide a través del recuento de casos atendidos en los **sistemas autonómicos de salud**.

Hay datos entre **2014 y 2019**, aunque varias comunidades no los facilitan al Ministerio de Sanidad y otras lo hacen intermitentemente.

# Incidencia del juego problemático en la población adulta residente en España (1990 - 2021) (%)

Estudios de ámbito nacional, autonómico, provincial o local.  
 (Tasa de juego problemático. Medias de los estudios realizados durante el año)



Fuente: Actualización de Gómez Yáñez, J. A. (2017).

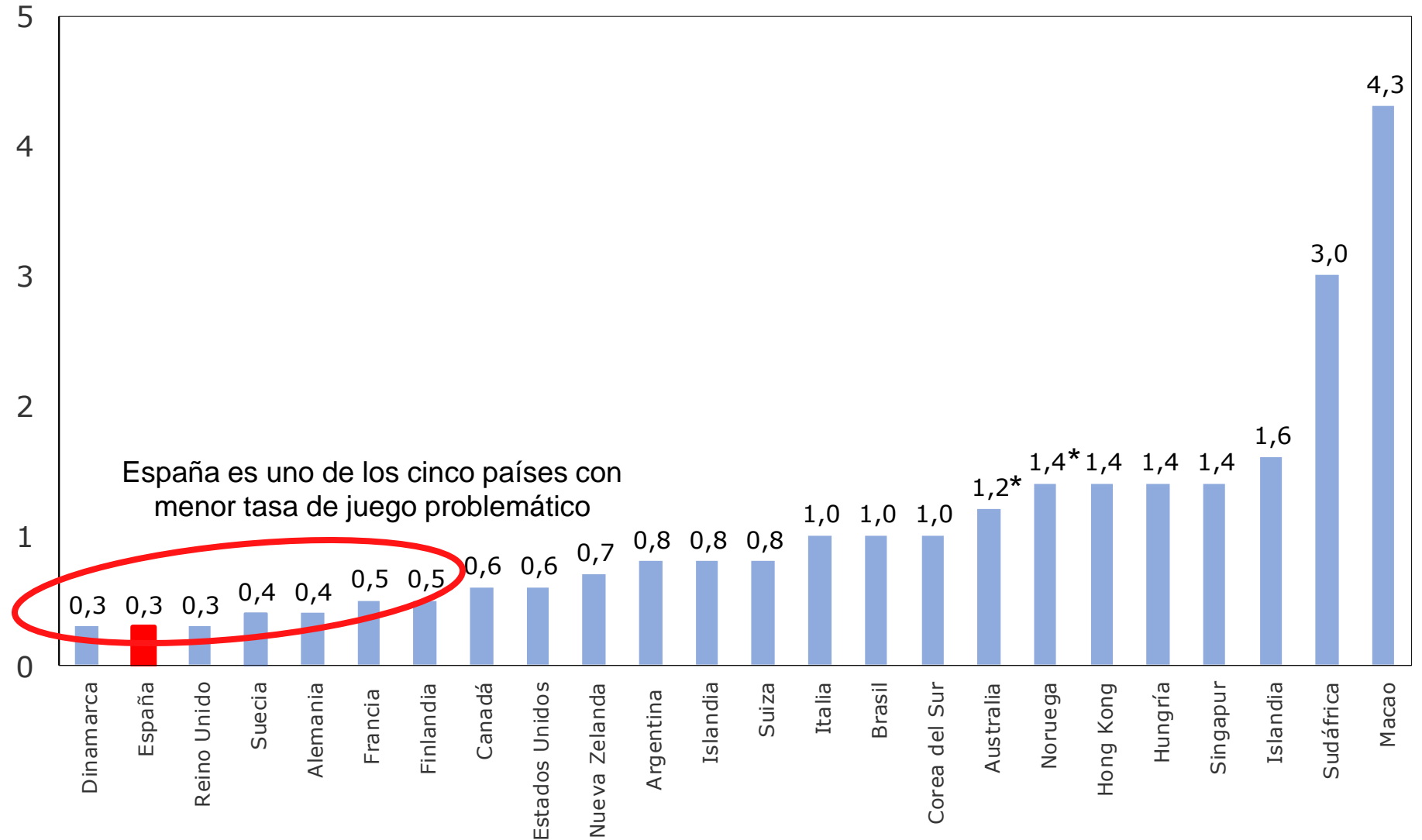


# Estudios sobre el juego problemático en España desde 1990. Población adulta.

Orden	Autor	Año	Ámbito	Muestra	Cuestionario	Jug. Problemático	Ámbito Temp.	Campo	Apoyo institucional
		Campo		(n)	Metodología	(%)			
1	Gomez Yáñez y Laland	2022	España	1.005	PGSI / DSM IV	0,3	Último año	CATI (telefónica)	CEJuego
2	Gomez Yáñez y Laland	2021	España	1.003	PGSI / DSM IV	0,3 / 0,2	Último año	CATI (telefónica)	Univ. Carlos III - CEJuego
3	García Rabadán y otros	2020	País Vasco	2.000	NODS	0,2	Último año	Personal hogar	Observatorio Vasco del Juego
4	Gomez Yáñez y Laland	2020	España	1.007	PGSI / DSM IV	0,1 / 0,3	Último año	CATI (telefónica)	Univ. Carlos III - CEJuego
5	Cases	2019	Galicia	1.006	PGSI / DSM IV	0,2 / 0,2	Último año	CATI (telefónica)	AGEO
6	Gómez Yáñez y Laland	2019	España	1.002	PGSI / DSM IV	0,2 / 0,3	Último año	CATI (telefónica)	Univ. Carlos III - CEJuego
7	Gómez Yáñez	2018	Asturias	1.002	PGSI / DSM IV	0,0	Último año	CATI (telefónica)	Inst. Política y Gobernanza. Univ. Carlos III.
8	Gómez Yáñez y Laland	2018	España	801	PGSI / DSM IV	0,5	Último año	CATI (telefónica)	Univ. Carlos III - Fundación Codere
9	Min. Sanidad (EDADES)	2018	España	21.249	DSM V	0,3	Último año	Personal hogar	Ministerio de Sanidad
10	Cons. Salud Gob. Vasco	2017	País Vasco	2.013		0,2	Último año	Personal hogar	Gobierno Vasco
11	Gómez Yáñez et al.	2017	España	1.002	PGSI / DSM IV	0,3 / 0,1	Último año	CATI (telefónica)	Univ. Carlos III - Fundación Codere
12	Gómez Yáñez et al.	2016	España	1.012	PGSI / DSM IV	0,3 / 0,1	Último año	CATI (telefónica)	Univ. Carlos III - Fundación Codere
13	Labrador et al.	2015	España	7.121	NODS	0,3	Último año	Mall intercept	Dir. Gral. Ordenación Juego - MHAP.
14	Gómez Yáñez et al.	2015	España	1.002	PGSI / DSM IV	0,1 / 0,4	Último año	CATI (telefónica)	Univ. Carlos III - Fundación Codere
15	Labrador et al.	2013	España	3.000	NODS / DSM IV	1,1	Toda la vida	Mall intercept	SELAE
16	Cons. Salud Gob. Vasco	2012	País Vasco			0,3	Último año	Personal hogar	Gobierno Vasco
17	González Ibáñez, Volberg	2007	Cataluña	3.000	PGSI	0,2	Último año	CATI (telefónica)	Dep. Salut Generalitat Cataluña
18	Salinas	2002	Andalucía	4.997	SOGS	1,7	Toda la vida	Personal hogar	FEJAR. Un. Granada. Cons. As. Sociales Junta And.
19	Becoña	2001	Galicia	1.624	NODS / DSM IV	0,3	Último año	Personal hogar	Sec. Investigación y Desarrollo Xunta Galicia.
20	Plan Foral Drogodep.	2000	Navarra	1.504	DSM IV	0,8			Gobierno de Navarra
21	Append	2000	Álava	1.118	SOGS	0,3	Último año	CATI (telefónica)	ASAJER (Asoc. Alavesa Jugadores Rehabilitación)
22	Arbinaga	1999	Punta Umbria (Huelva)	486	SOGS	3,5	Toda la vida	Personal hogar	Concejalía de Bienestar Social.
23	Ramírez et al.	1999	Andalucía	3.000	SOGS	1,6	Toda la vida	Personal hogar	
24	López Jiménez et al.	1999	Aragón (capitales)	500	SOGS	2,6	Toda la vida	Personal hogar	Diputación General de Aragón
25	Tejeiro	1998	Algeciras (Cádiz)	419	SOGS (modif)	1,9	Toda la vida	Personal hogar	JARCA. Cons. Asuntos Sociales Junta Andalucía.
26	Irurita	1994	Andalucía	4.977	Cuest. propio	1,7	Toda la vida	Personal hogar	FAJER
27	Echeburúa et al.	1993	País Vasco		SOGS	2,0			
28	Becoña y Fuentes	1993	Galicia	1.028	SOGS	1,4	Toda la vida	Personal hogar	
29	Legarda et al.	1992	Sevilla (ciudad)	598	SOGS	1,7	Toda la vida		
30	Becoña	1991	Galicia (siete ciudades)	1.815	DSM III	1,7	Último año	Personal hogar	
31	Labrador y Becoña	1990	Cataluña (Jugadores)			2,34			Casinos de Cataluña.
32	Cayuela	1990	Cataluña	1.230	SOGS	2,5	Toda la vida	Personal hogar	

Fuente: Actualización de Gómez Yáñez (2017) Ver bibliografía.

# Tasas de juego problemático entre la población adulta en diversos países. Datos más recientes disponibles en mayo de 2021 (%)



\* Sobre Noruega hay datos contradictorios procedentes de distintos estudios, que oscilan entre 0,3% y 1,4%. Sucede algo parecido con Australia.

Fuente: Elaborado sobre la base de Gómez Yáñez, 2017, a la que se han añadido datos renovados anualmente. Ver anexo bibliografía.

# El trastorno de juego diagnosticado (2014-2019)

El trastorno de juego diagnosticado equivale al 0,02% de la población entre 18 y 75 años

## Individuos en tratamiento por drogadicciones y trastorno de juego en España (2014-2019)

Año	Individuos atendidos		Individuos España	Estimación (2014-2018) (% de población entre 18 y 75 años)	
	Por drogadicciones	Por trastorno de juego. Datos parciales (*)		En tratamiento por adicciones	En tratamiento por trastorno de juego
2014 (*)	176.975	5.608	7.750	4,4	0,022
2015 (**)	169.981	5.367	6.600	3,9	0,019
2016 (***)	205.171	5.657	6.400	3,1	0,018
2017 (****)	225.528	5.127	6.650	3,0	0,019
2018 (*****)	238.690	6.292	6.730	2,8	0,019
2019 (*****)	218.594	7.276	7.957	3,6	0,023

(\*) Trastorno de juego u otras denominaciones similares, datos de la comunidades que reportan información.

(2014) 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.

(2015) Las anteriores más Asturias y Cataluña.

(2016) Las anteriores más Castilla y León y País Vasco.

(2017) No reportan datos: Castilla y León, Cataluña, Madrid, Murcia y País Vasco.

(2018) No reportan datos: Baleares, Cantabria, Castilla y León, Castilla La Mancha, Madrid y País Vasco.

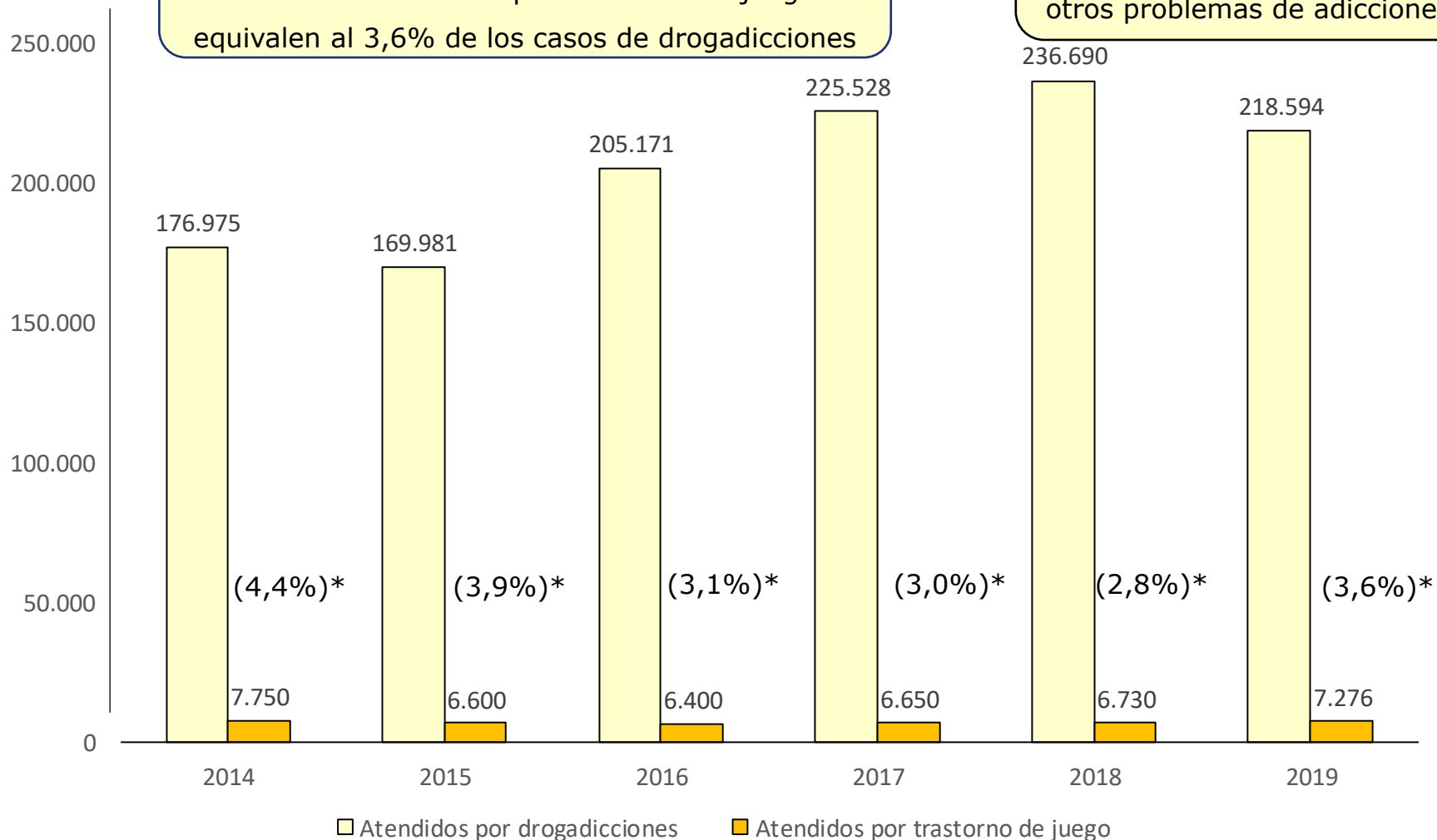
(2019) No reportan datos: Asturias, Castilla y León, País Vasco.

# Casos atendidos por drogadicciones y por trastorno de juego.

Los casos atendidos por drogadicciones crecen

Los casos atendidos por trastorno de juego equivalen al 3,6% de los casos de drogadicciones

Los casos de trastorno de juego suelen llevar aparejados otros problemas de adicciones



\* Porcentaje de casos atendidos por trastorno de juego sobre el total de atendidos por drogadicciones

Fuente: Ministerio de Sanidad. Memorias Anuales del Plan Nacional sobre Drogas. Para el dato sobre "atendidos por trastorno de juego" estimación, ya que los datos están incompletos.



# Los clientes





# El cliente

en el centro de nuestra estrategia

En codere  
cambiamos  
el juego

Los juegos de **entretenimiento están hechos de distracción, de tiempo, de relación con los amigos, y de la pequeña vanidad de saber de algo, la emoción ... no de codicia**





# La racionalidad de los clientes de juego: control del gasto



Habitualmente se presenta al cliente de juego como alguien “emocional”. Pero quizá haya que presentarlo como **alguien que simplemente busca distracción, amigos o emoción donde otros no la encuentran, y no abandona su racionalidad.**

Callois (1986, *Los juegos y los hombres*), Daley (1987, *Encouraging habitual gambling on poker machines*), Huizinga (1972, *Homo Ludens*) Reinerman (2005, *Addiction Research and Theory*), Rosencrance (1988, *Gambling without guilt. 1985. The “degenerates” of Lake Tahoe*), han escritos grandes trabajos sobre este enfoque, contemplando **el juego como algo “normal”**, no una conducta desviada.

El juego forma parte del ser humano.

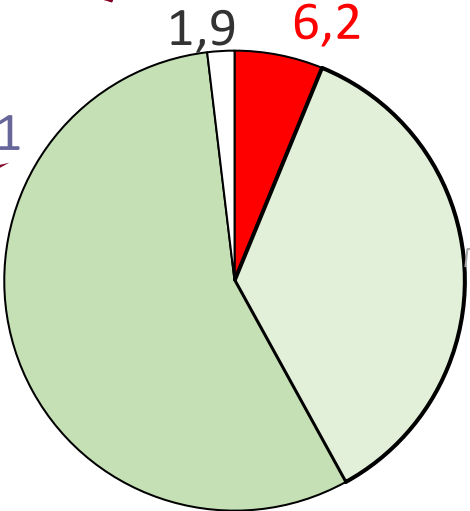
# Actitudes de los clientes de juegos de entretenimiento ante su coste. (2017-2021)

(%)



NS/NC

Intento ganar lo que perdí la vez siguiente que juegue o apueste



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**

La distracción, compartir una afición, demostrar que se sabe, distraerse, la eventual vanagloria de ganar ... tienen un **precio, y los clientes lo saben. Son racionales**

(n=760)

# El juego y sus clientes.

# JUGAR RESPONSABLEMENTE ES DIVERSIÓN

**tiki taka**  
SPORT CAFE & SALÓN DE JUEGO



 juego seguro

jugarBIEN <sup>ES</sup>  
jugar con responsabilidad

+18



Salón de Orenes

Gente normal  
El juego presencial tiene un  
componente de relación



Inauguración de un local



# JUEGO Y SOCIEDAD 2022

Actitudes y hábitos  
de los españoles  
sobre el juego

**CEJUEGO**  
CONSEJO EMPRESARIAL DEL JUEGO

**Muchas gracias**

José Antonio Gómez Yáñez  
*Socio de Estudio de Sociología Consultores*  
*Titulado Superior del CIS*  
*(por oposición. En excedencia)*  
*Profesor Asociado de Sociología.*  
*Univ. Carlos III (2000-2020)*

Carlos Lalanda  
*Abogado.*  
*Fundador de Loyra Abogados*

16 de noviembre de 2022  
CEOE. Sala Ferrer Salat. Madrid.