

CEJUEGO

Las dimensiones social y económica del juego en España 2024

José A. Gómez Yáñez
jagy@estudiosociologia.es

16 Diciembre 2025 | Bingo Canoe (Madrid)

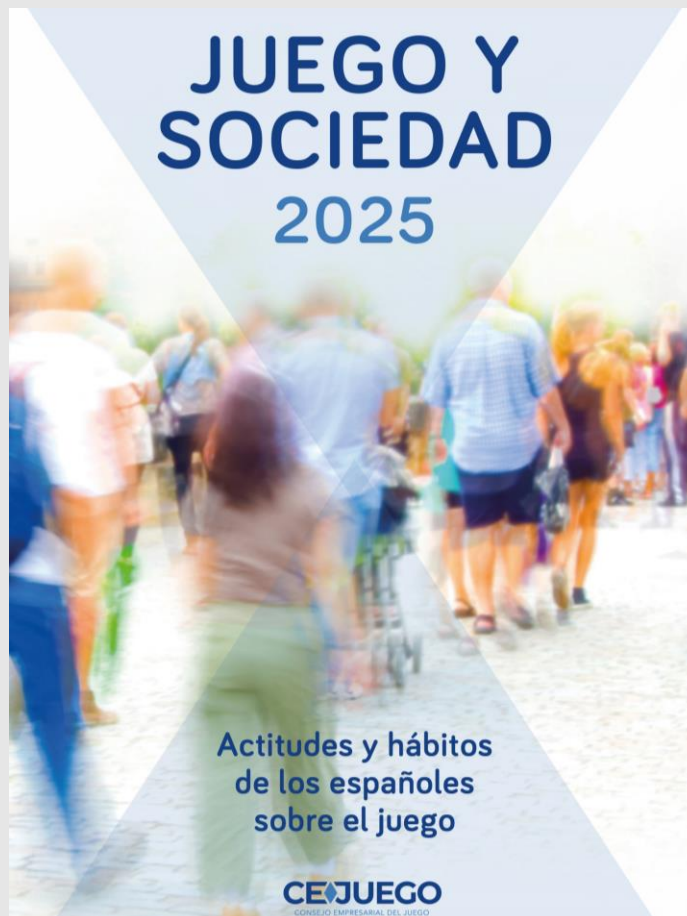
Las fuentes

ESTADÍSTICA DEL JUEGO EN ESPAÑA 2020-2024

- Juego real
- Impuestos
- Cotizaciones sociales
- Empleo
- Cadena de valor
- Octubre 2025

ACTITUDES Y HÁBITOS SOBRE EL JUEGO | ENCUESTA

- 1.000 entrevistas
- Cuestionario: oferta de juego en España.
- Margen error: $\pm 3,2\%$
- Cuestionario: 10 min.
- Campo: IMOP Insight
- Marzo 2025.



La oferta de juego

Más de 20 juegos y familias de juegos

La oferta de juegos en España. Operadores y número de locales



Amplia oferta: se comercializan más de 20 variedades de juego.

Tras esta oferta de juego hay empleados y empresas.

Es un entramado de miles de empresas y ≈85.000 empleados, que aporta impuestos, cotizaciones sociales, entretenimiento, expectativas, relaciones entre quienes juegan, ...

Los clientes de juego

¿Cuántos?

¿Por qué juegan cada juego?

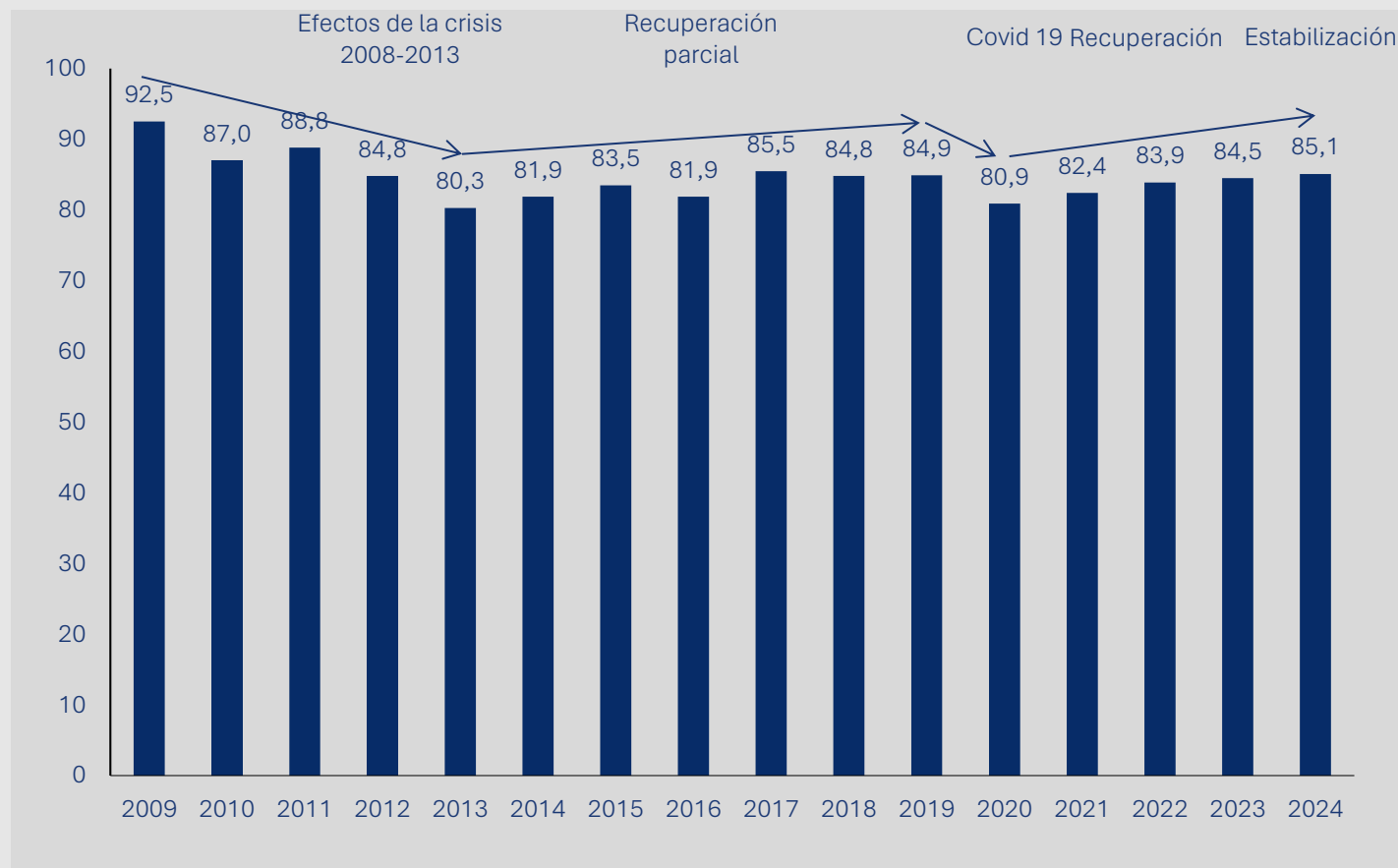
¿Por qué jugar a las máquinas en bares?

¿A qué juegan quienes tienen problemas económicos?

¿Qué diferencia los juegos de suerte (loterías) de los de habilidad y “conocimiento”?

¿Perder o entretenerse y quedar con amigos?

Recuerdo jugar con dinero durante el año anterior (%)



31 Millones de residentes en España jugaron durante 2024

Como el conjunto de la economía el juego ha sufrido **varias crisis**: 2008-2013; COVID (2020).

El juego es muy sensible a los **ciclos económicos**.

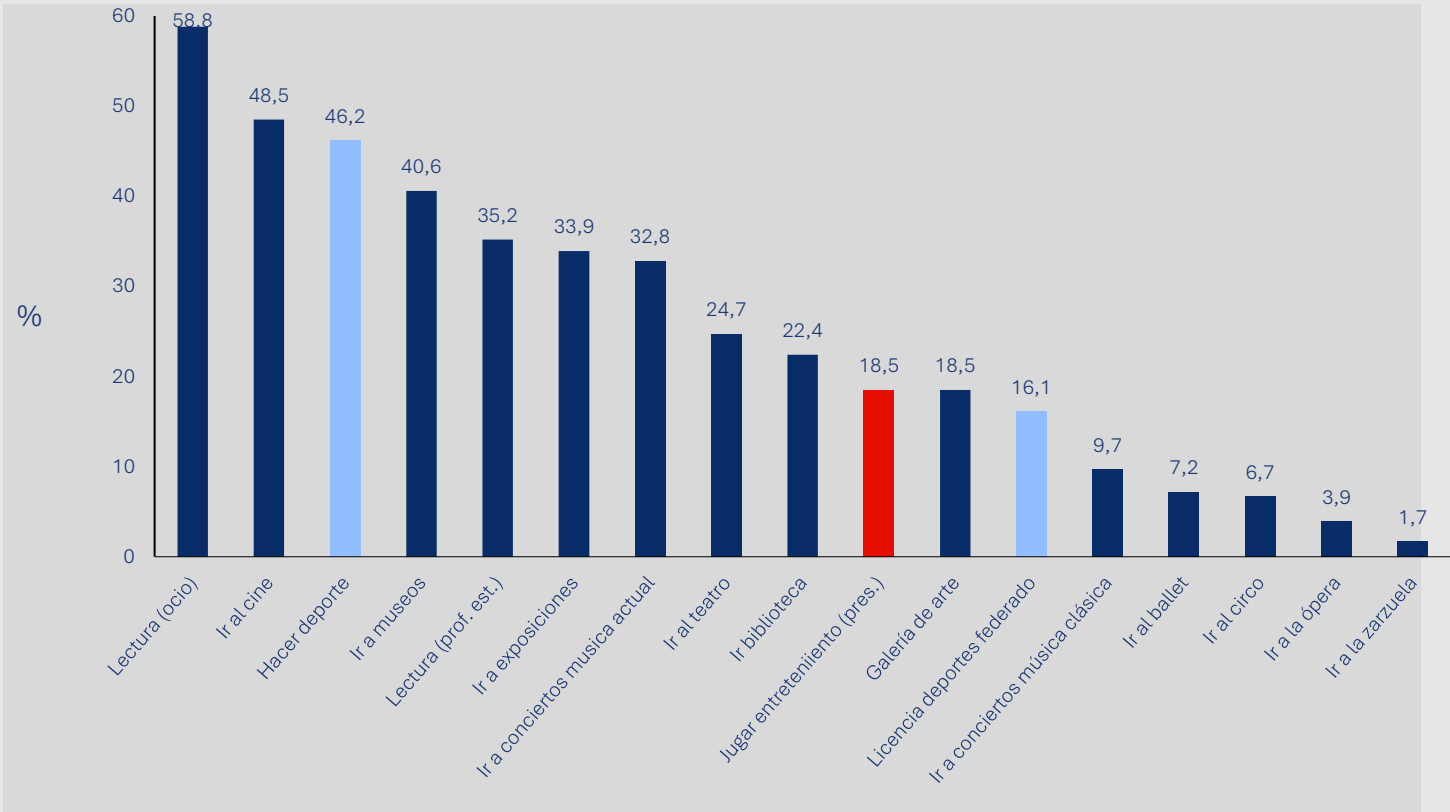
Cuando hay crisis se juega menos

Amplia oferta: se comercializan más de 20 variedades de juego.

El 12% del gasto en juego se concentra un solo día: el **22 de diciembre**. Otro 3% el **5 de enero**.

El Gordo y El Niño son lo específico del juego en España.

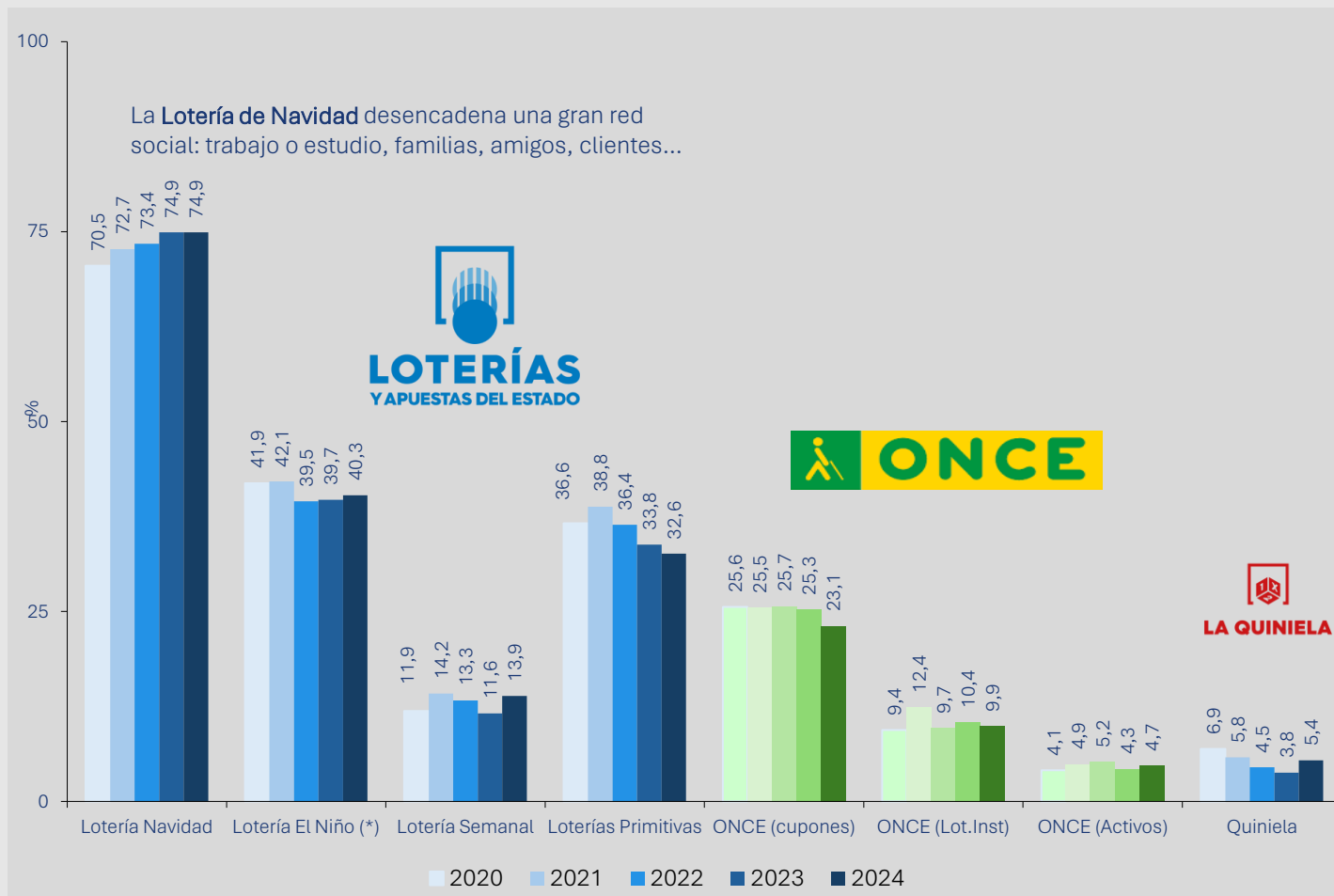
Actividades de ocio de los residentes en España, en el último año



El juego es una de las actividades de ocio más practicadas por los residentes en España

Fuentes:
■ Encuesta de Hábitos Culturales 2015. Ministerio de Cultura 2025.
■ Encuesta de Hábitos Deportivos 2019. Ministerio de Cultura 2019.
■ Juego y Sociedad 2025.

Juego presencial. Recuerdo de haber jugado en 2024. Loterías (%)



(*) El Niño se refiere al 5 de enero del año siguiente al resto de los juegos

Los juegos de suerte (SELAE y ONCE) son los que más se juegan

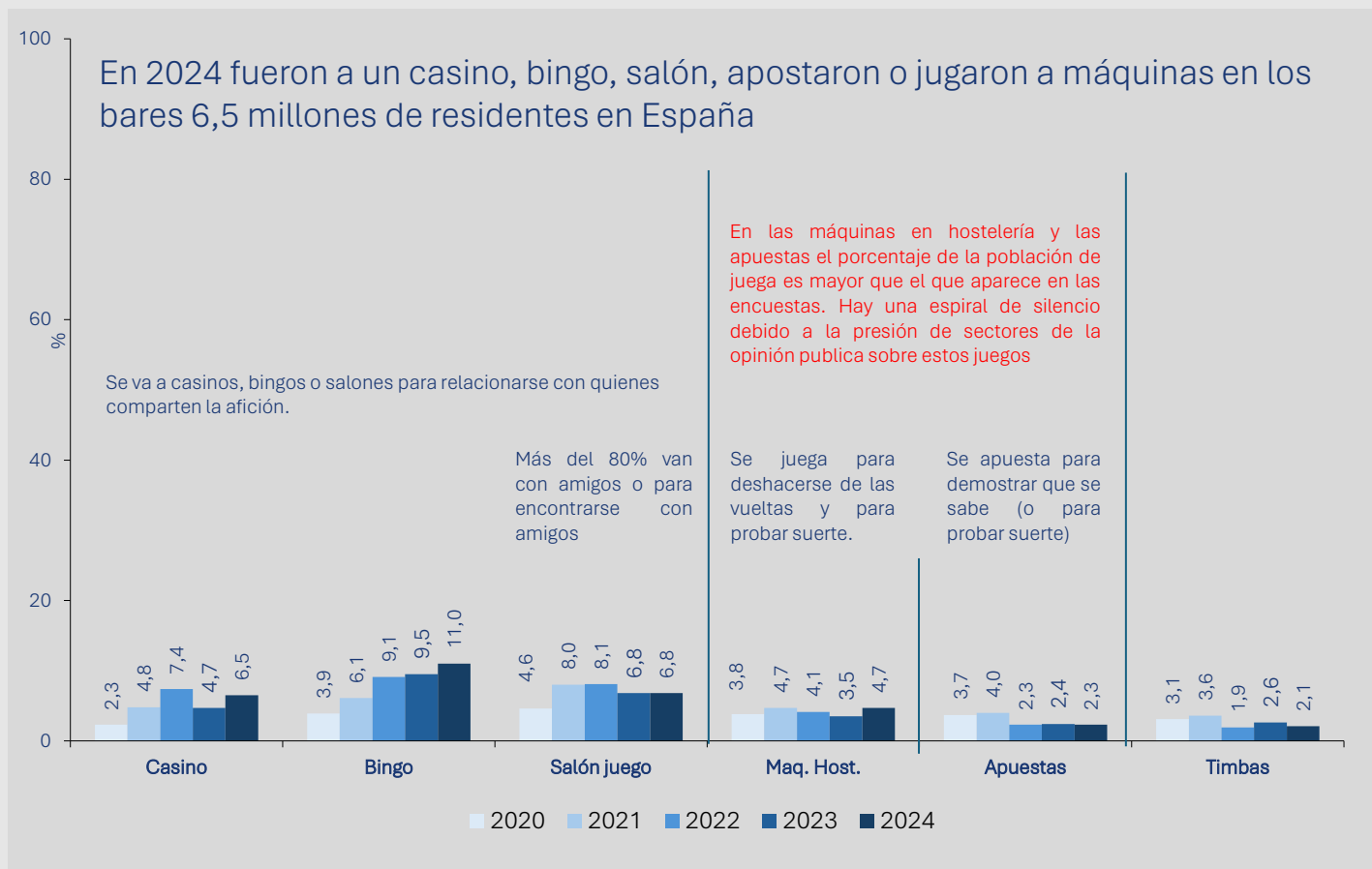
Al Gordo sólo no juegan quienes tienen actitudes antijuego (extremistas políticas o religiosas)

Es el mayor sorteo de billetes del mundo
Son los únicos a los que juegan quienes viven en hogares con problemas económicos

Son juegos pasivos, a la espera del premio.
Nada aportan intelectualmente (Callois, Huizinga, ...)

Estos operadores han renovado su oferta de juegos: Loterías instantáneas, Eurodreams, ...

Juego presencial. Recuerdo de haber jugado en 2024... (%)



6,5 millones de residentes jugaron por entretenimiento de 2024

Estos juegos se juegan para “ganar” (claro) pero para encontrarse con quienes **comparten una afición**, ver a amigos, pasar el rato, etc.

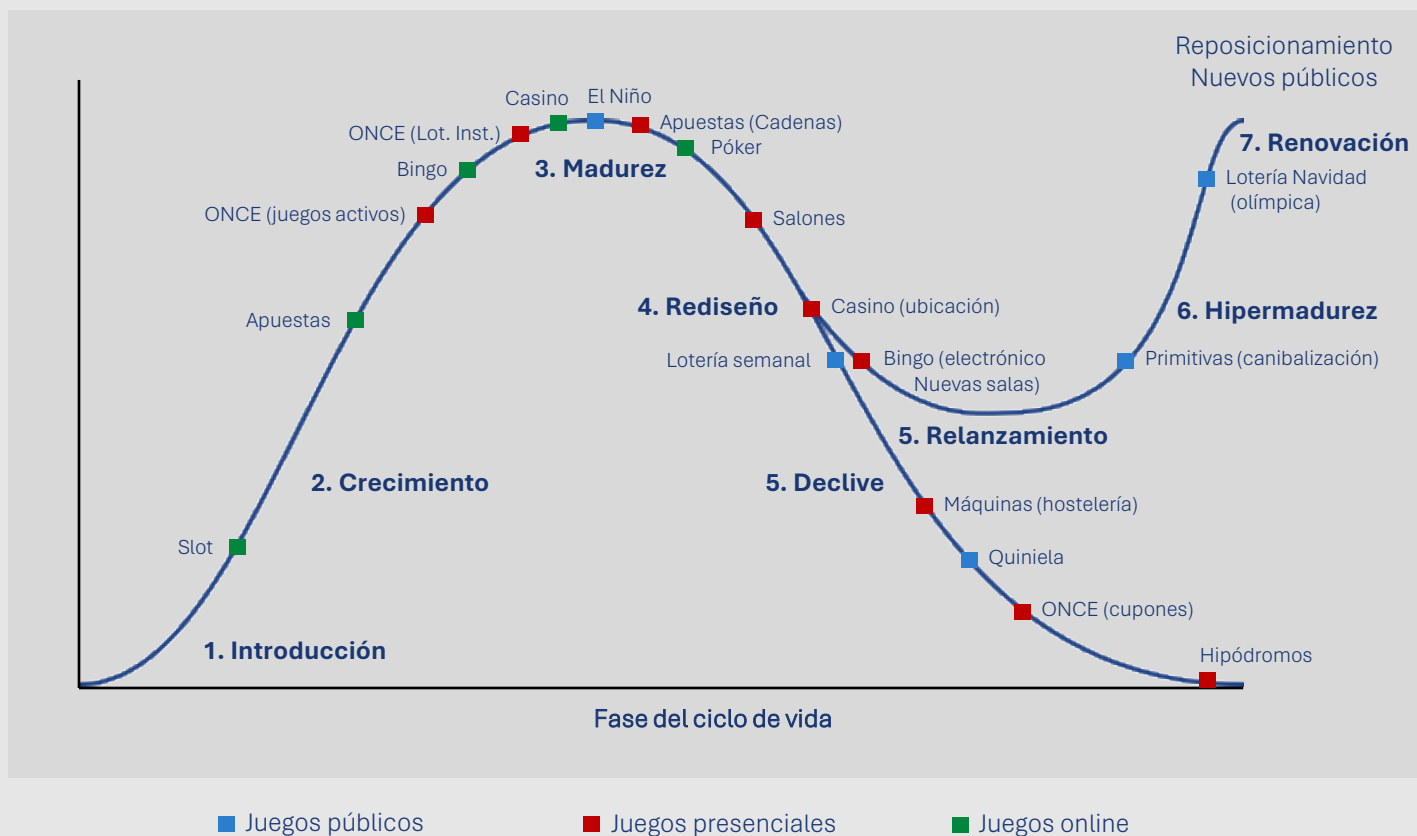
Ganar permite la **vanagloria** momentánea, el reconocimiento del círculo de amigos o espectadores

El juego proporciona lazos débiles, que son agradables y pueden ser útiles (Granoveter).

La literatura académica sobre el juego enfatizaba esta dimensión, a partir de los años 90 cambió de orientación.

Ciclo de vida de los juegos

El juego no es homogéneo, sus clientes y ciclos de vida evolucionan



Los juegos tienen sus ciclos de vida.

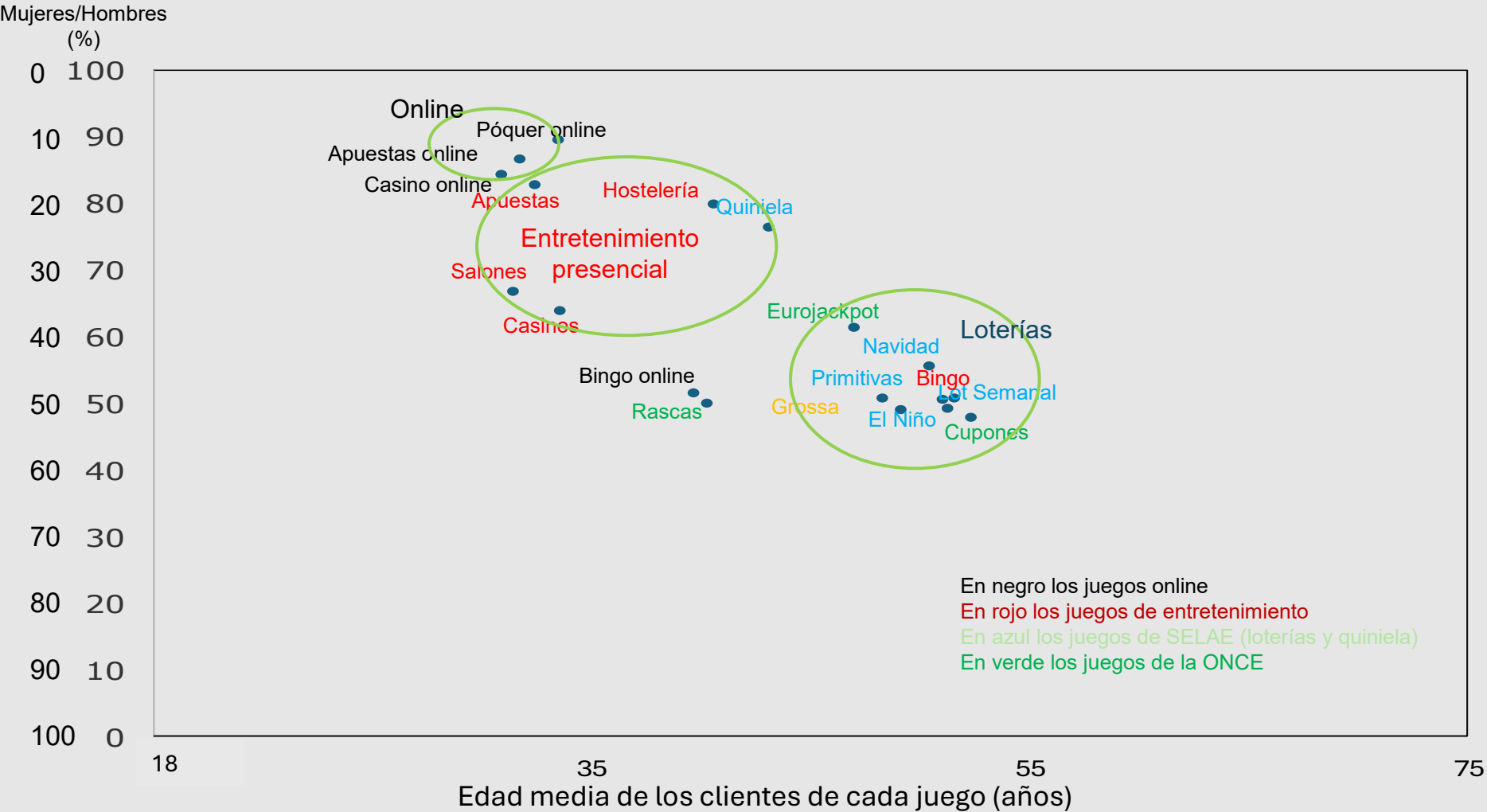
Hay juegos en crecimiento (online en general, casinos, ...)

juegos en declive (máquinas recreativas en hostelería, quiniela, cupones ONCE, ...)

El Gordo puede considerarse una marca “olímpica”.

Edad media y sexo de quienes fueron a locales de juego

(media de los tres últimos años)

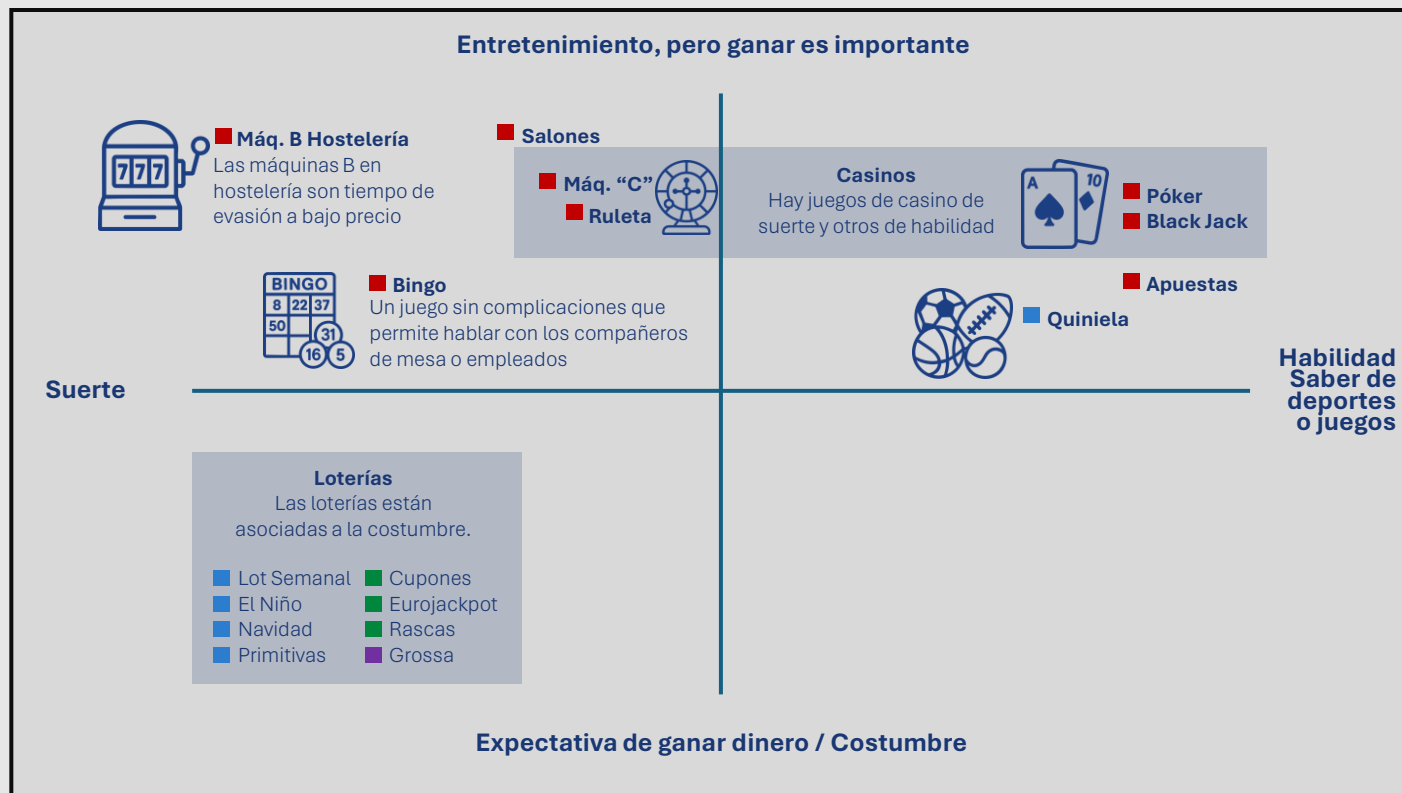


Hay juegos para todas las generaciones y sectores sociales.

Al Gordo todo el mundo menos quienes tienen actitudes antijuego: personas con posiciones extremas en política y religión. Su núcleo duro son *cruzados morales*

Posicionamiento de los juegos en ejes:

Entretenimiento / expectativa de ganar - Suerte / habilidad y saber jugar de deportes



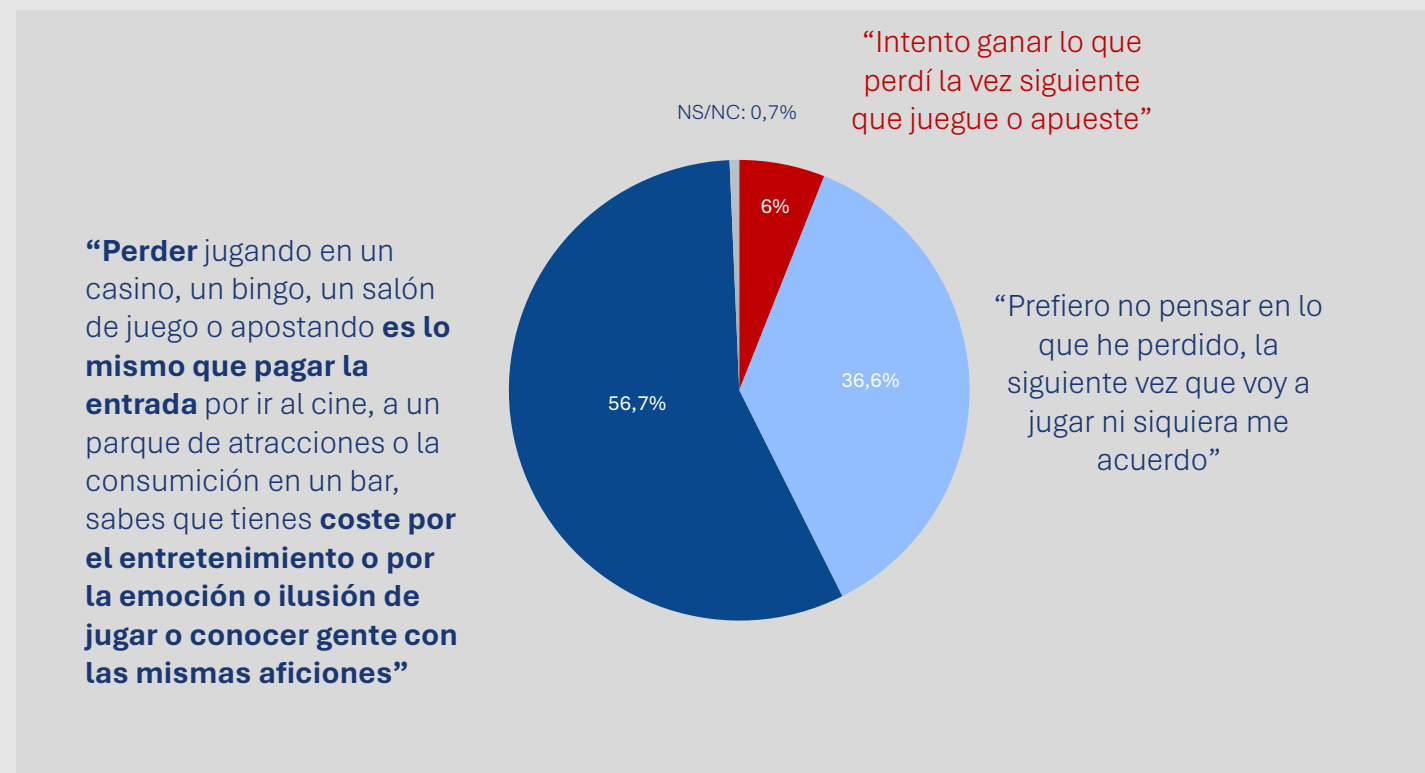
Hay juegos para todas las generaciones y sectores sociales.

Se pueden clasificar en dos ejes:

- ✓ Entretenimiento/expectativa de ganar dinero
- ✓ Suerte/habilidad
- ✓ Cada juego atrae a sectores sociales distintos.

Los clientes de juego de entretenimiento ante su coste (%)

(2019-2024)



Los clientes saben que normalmente se pierde.

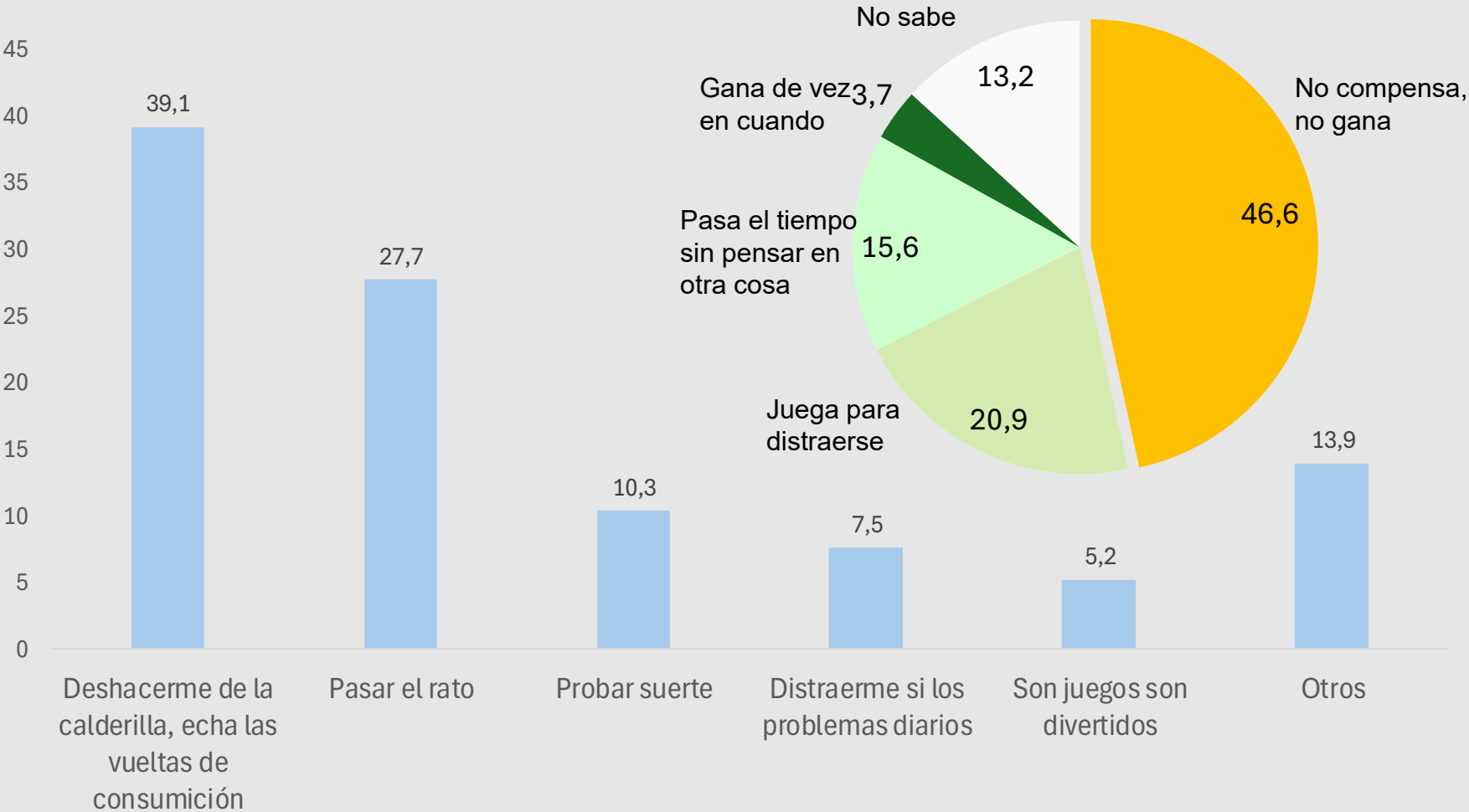
Lo **racionalizan** pensando que es como pagar la **entrada a un espectáculo**.

Es el coste del entretenimiento y las relaciones que proporciona el juego: jugar contra los mejores, la fruición del premio, ...

La ciencia económica no capta bien esta sutileza intangible (reputación, etc.)

Motivos para jugar en máquinas B en los bares (%)

(Base: han jugado en una máquina B en un bar en 2024)



- ✓ Las máquinas en los bares ofrecen **tiempo de distracción**, ocasión para probar suerte con las vueltas de las consumiciones, la expectativa de ganar de vez en cuando, a **precios muy moderados**.
- ✓ La mitad de sus clientes sabe que en clave económica no compensa este gasto. Es la misma reacción que con el Gordo.

La economía del juego

El juego real en Mill. € a cada juego

Evolución del juego real (Mill. €)

2024: 0,78% del PIB (sector público: 0,36% / sector privado: 0,42%)

	2020	2021	2022	2023	2024
Total	6.873	9.121	10.362	11.149	11.888
- Juego presencial	5.991	8.277	9.368	9.881	10.399
- Suerte/Loterías (sector público)	3.411	4.361	4.928	5.143	5.454
- SELAE (loterías y apuestas mutuas)	2.673	3.292	3.813	3.948	4.140
- ONCE (loterías)	684	1.015	1.055	1.142	1.253
- Otros (loterías)	56	54	60	53	61
- Entretenimiento (sector privado)	2.580	3.916	4.440	4.737	4.945
- Juego online (Estado y Comunidades)	882	844	994	1.269	1.489



Juego

El Gordo
El Niño
Sábados
Jueves
Primitivas
Ap. Mutuas Deportivas

Clientes (Mill)

27,1
14,5
5,0
5,0
11,8
2,0

**Juego real
(Ventas – Premios) (Mill. €)**

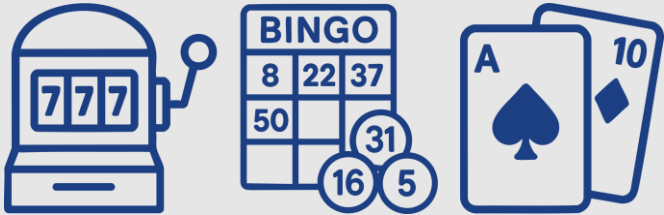
1.218
291
505
150
1.899
78



Juego	Cientes (Mill)	Juego real (Ventas – Premios) (Mill. €)
Cupones	8,3	703
Rascas	3,6	333
Eurojackpot	1,7	217

Juegos de entretenimiento presenciales

(Empresas privadas)



Juegos	Cientes (Mill)	Visitas	Juego real (GGR = Ingresos empresas) (Mill. €)
CASINO	2,4	4,5	411
BINGO	4,0	28,8	163
Salón de juego	2,5	60,4	1.087
APUESTAS	≥ 1,7 *	-	416
	≥ 2,1 *	-	2.355

* En estos juegos hay una **espiral de silencio**, los clientes evitan responder sobre si los jugaron para **evitar conversaciones que pueden ser enojosas**. Con las apuestas ocurre desde 2022.

Juegos de entretenimiento online

(Empresas privadas)



Juego Real (Mill. €)	GGR	Depósitos - Retiradas
	1.454	1.426

Juego
Apuestas
Póker
Otros juegos de casino
Máquinas B y C
Bingo
Concursos

Clientes (Mill)
1,6
0,4
1,1
-
0,1
-

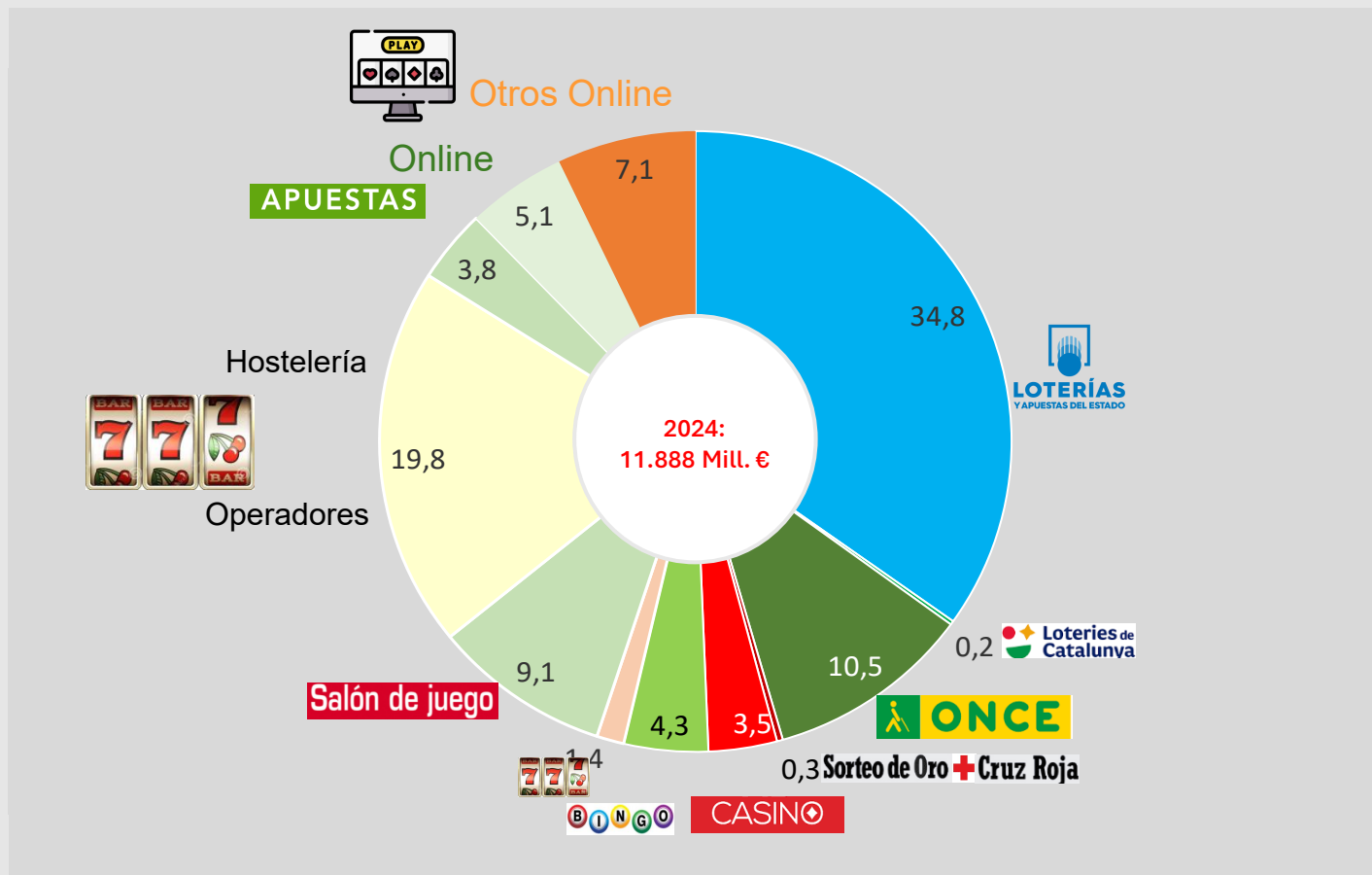
GGR (Mill. €)
608
100
259
472
15
-

Juego y ...

- PIB
- Impuestos
- Cotizaciones sociales

- Empleo directo
- Feminización del empleo
- Empleos en hostelería
- Empleos indirectos

Juego real según operadores (%)



El juego real = cantidades jugadas - premios

En 2024 se jugaron 11.888 Mill. €.

Equivalen **al 0,7% del PIB.**

Se dividen en **dos mitades** algo desiguales entre juegos de suerte (SELAE y ONCE) y de entretenimiento (empresas privadas)

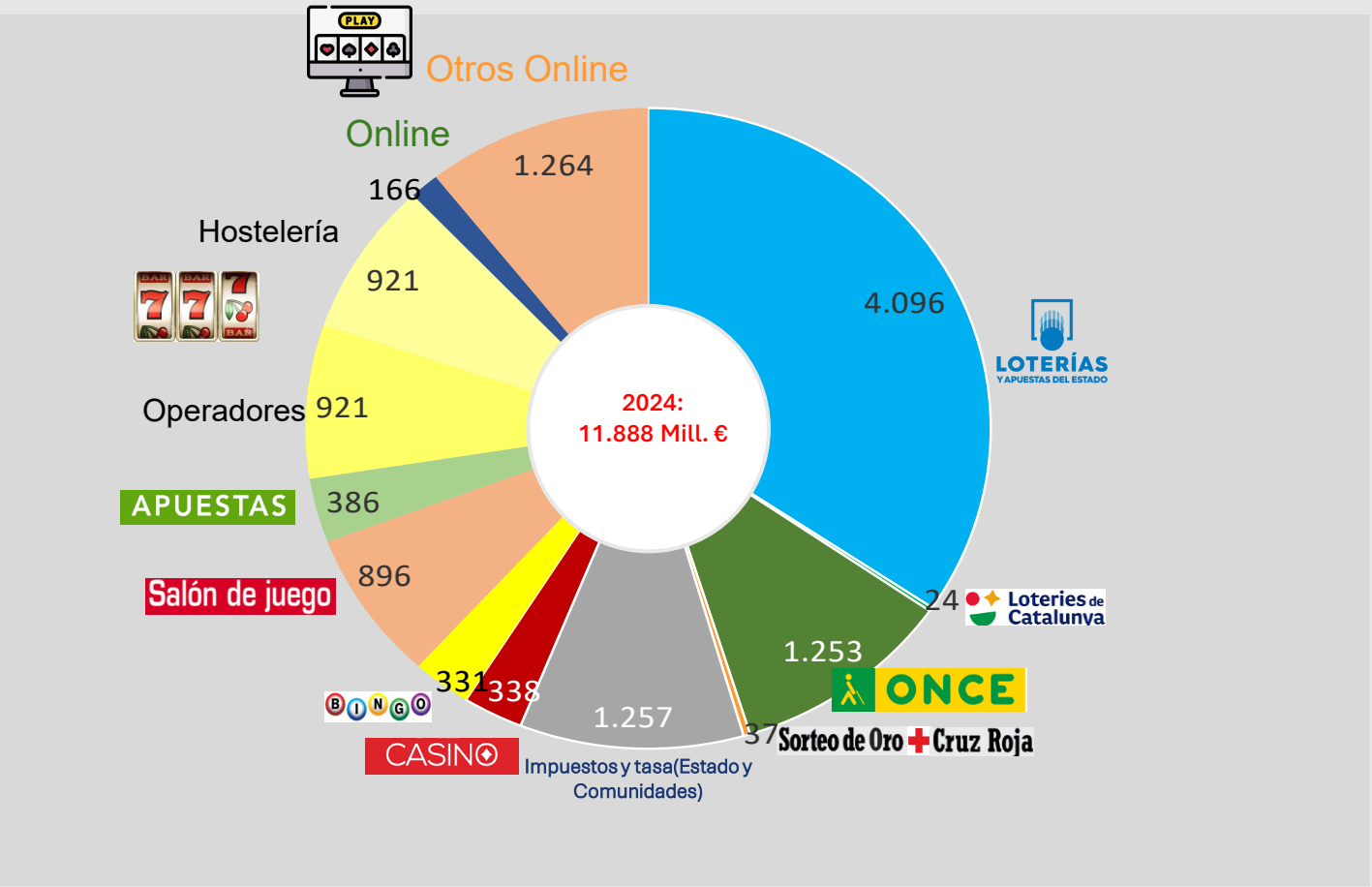
Impuestos y tasas

(Estado y Comunidades)

CEJUEGO

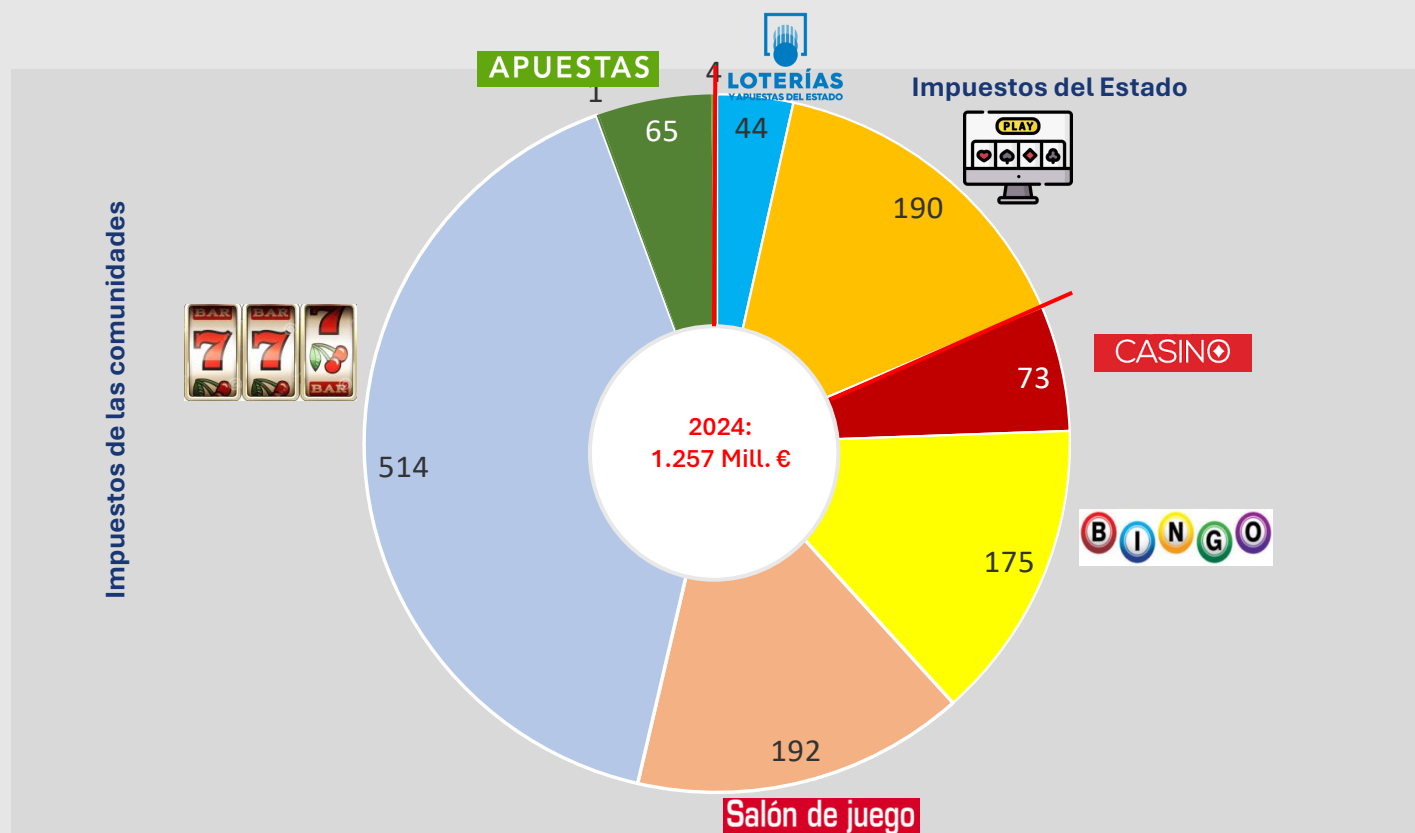
Reparto del juego real:

Impuestos sobre el juego e ingresos brutos de las empresas (Mill. €)



De los 11.888 Mill. € de juego real,
1.257 Mill. € se destinaron a
impuestos especiales sobre el juego

Impuestos especiales sobre el juego sobre las empresas (Mill. €)

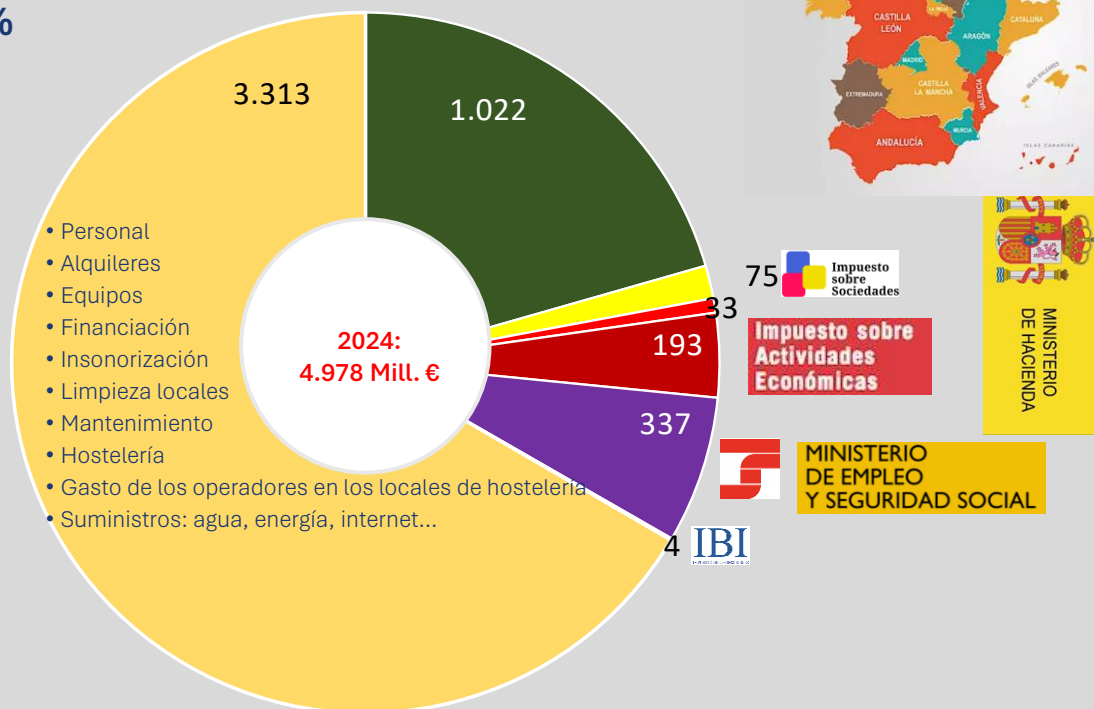


De los 1.257 Mill. € de impuestos especiales:

- 233 fueron recaudados por el Estado, sobre las apuestas deportivas de SELAE y el juego online.
- 1.024 Mill. € fueron recaudados por las comunidades, recayendo sobre casinos, bingos, salones, máquinas y apuestas.

Ingresos brutos de las empresas privadas de juego presencial e impuestos (Mill. €)

**Impuestos y cotizaciones
sociales: 33,4%**

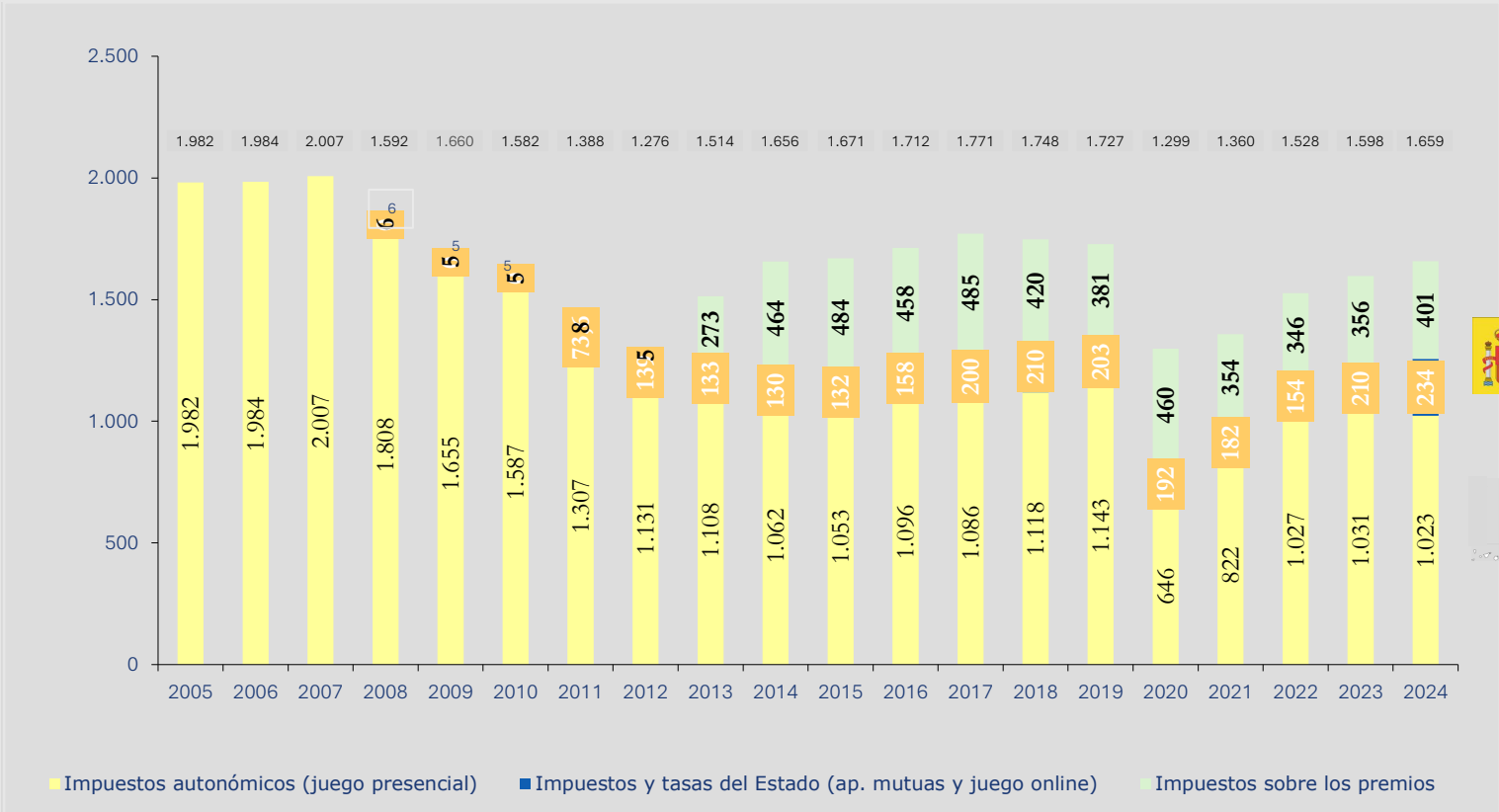


Además de los impuestos especiales, los impuestos generales sobre las empresas y las cotizaciones sociales suman 642 Mill. €.

La diferencia (3.313 Mill. €) son los ingresos necesarios para su funcionamiento.

Sus beneficios se estiman en un 7% de sus ingresos.

Impuestos especiales sobre el juego



Con la reforma fiscal de 2012 (Montoro) los premios de Lotería por encima de 40.000 € tienen un gravamen del 20%. Supone ± 400 Mill. €.

Asturias y Murcia mantienen un impuesto sobre los premios de bingo.

Las demás comunidades extinguieron este impuesto

Impuestos especiales sobre el juego

...a qué equivalen...



La Voz de Galicia

El mal estado de la A-6 y de la A-52 hace que los conductores abusen del carril izquierdo para evitar los baches

Al 92% del gasto del Estado en mantenimiento de la red de autopistas ...

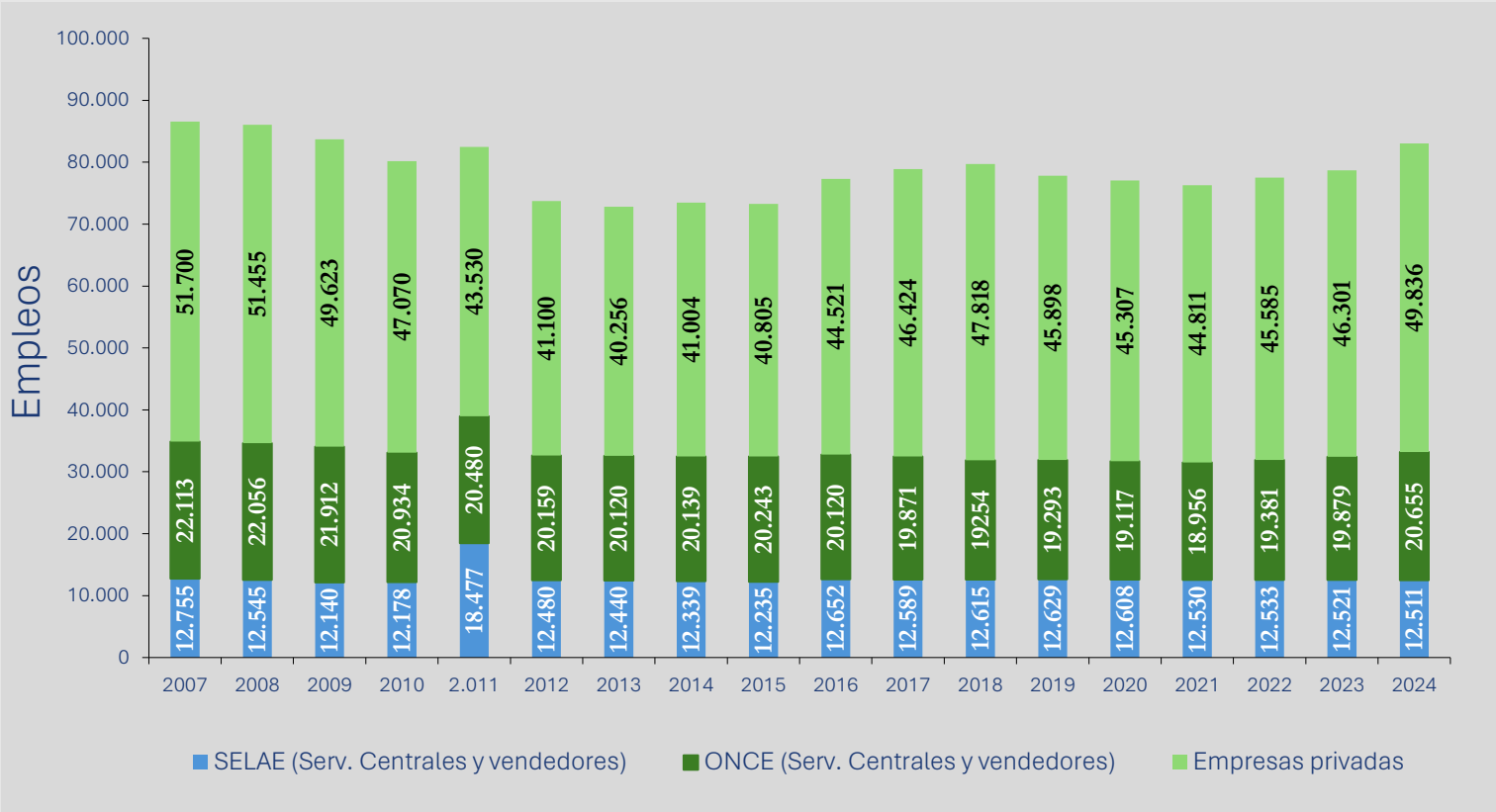
Es verdad que puede ser insuficiente

... pero no es culpa del juego

Se pueden poner otros ejemplos: trasplantes, inversión en infraestructuras,

Responsabilidad Social

Empleo en el sector del juego

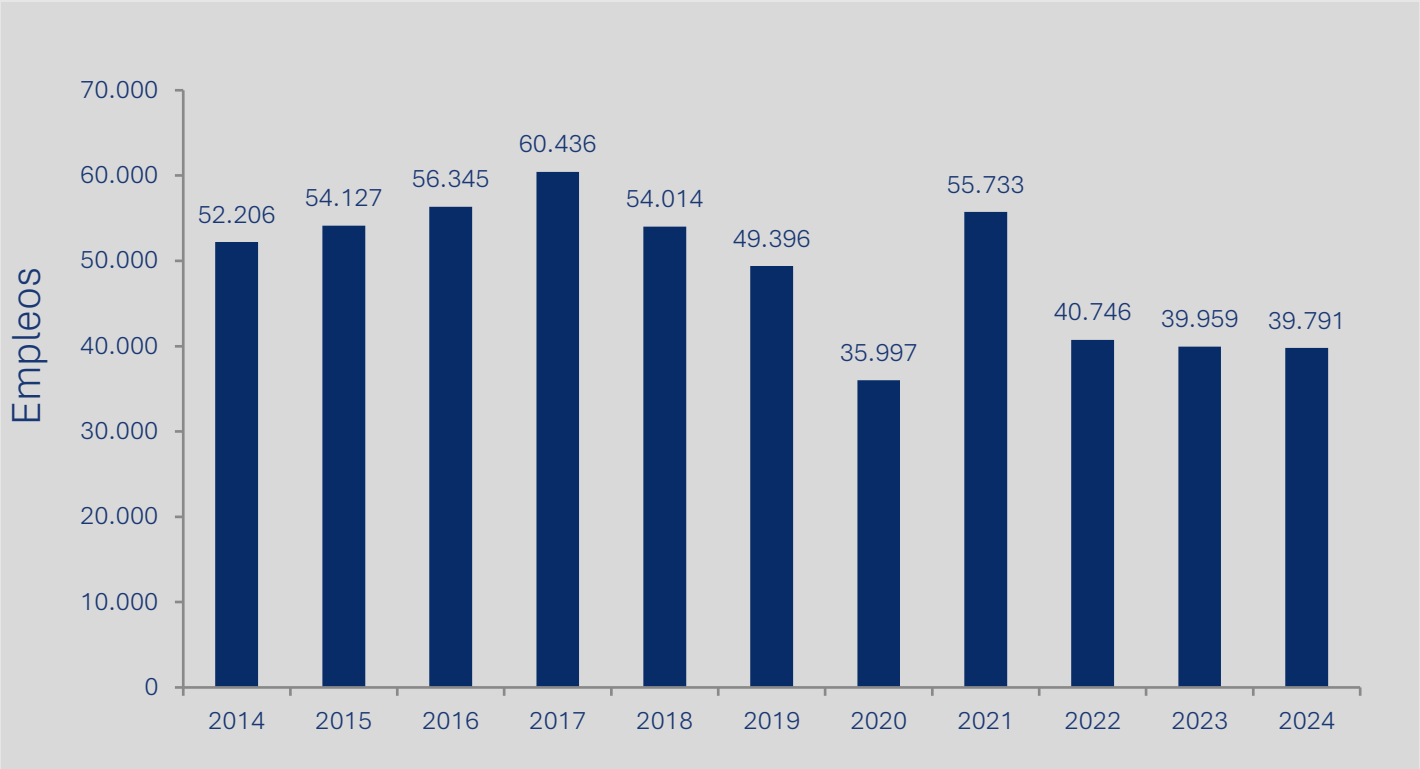


El juego de entretenimiento da empleo a 49.836 empleados.

El 60,5% son mujeres, sobre todo en atención al cliente.

* A las cifras incluidas en las “columnas” hay que añadir 150 empleos en “regulación” y 28 en Loterías de Catalunya.

Empleos sostenidos en hostelería



Los ingresos de las máquinas “B” en bares, deducidos los impuestos sobre el juego, se reparten entre el operador de las máquinas y el bar.

En 2024 el ingreso medio fue 9.227 €/año/bar.

En conjunto, supone el coste laboral de 39,791 empleos.

Fuente: Elaboración propia. Procedimiento: transferencia a los bares por el alquiler del espacio en el que se ubica la máquina, dividido por el coste laboral de un puesto de trabajo en hostelería (INE).

Empleos indirectos generados por el sector del juego (miles)



El conjunto del sector del juego genera 189.000 empleos indirectos.

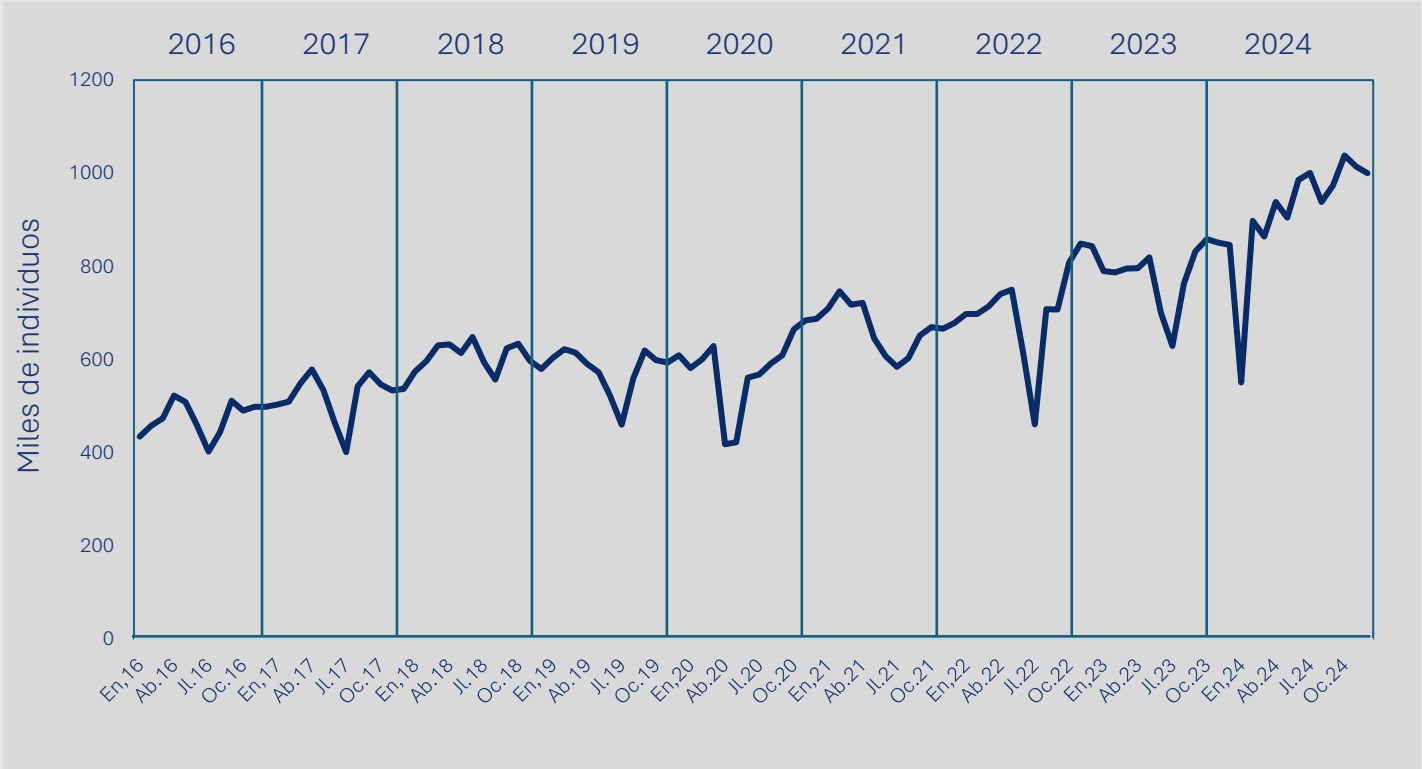
El juego online

- Clientes
- Cantidades jugadas
- ¿El juego online es una actividad desenfrenada?



Activos en webs de juego (meses)

(2016-2024)



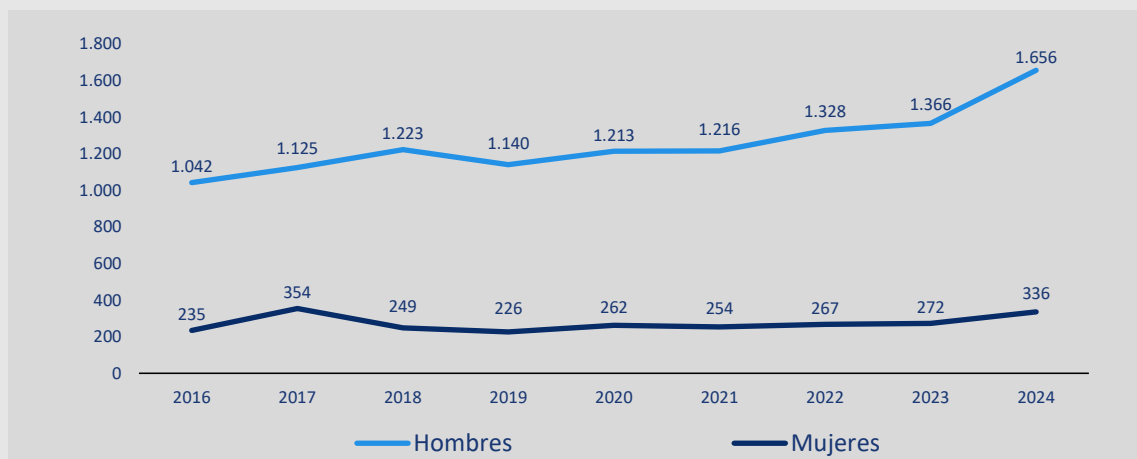
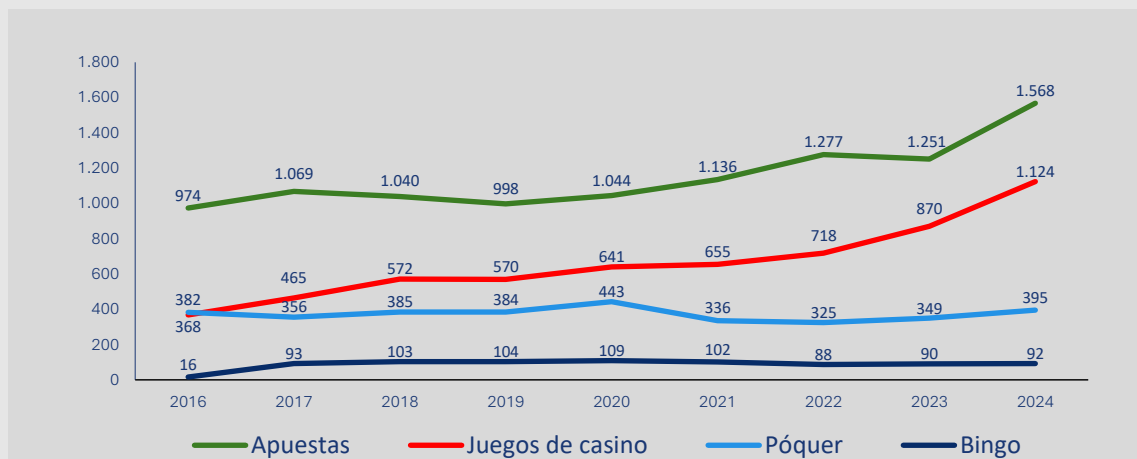
Un 2,8% de la población entre 18 y 75 años jugó online cada mes (953.182)

El 5,8% jugó alguna vez durante 2024.

Fuente: DGOJ.

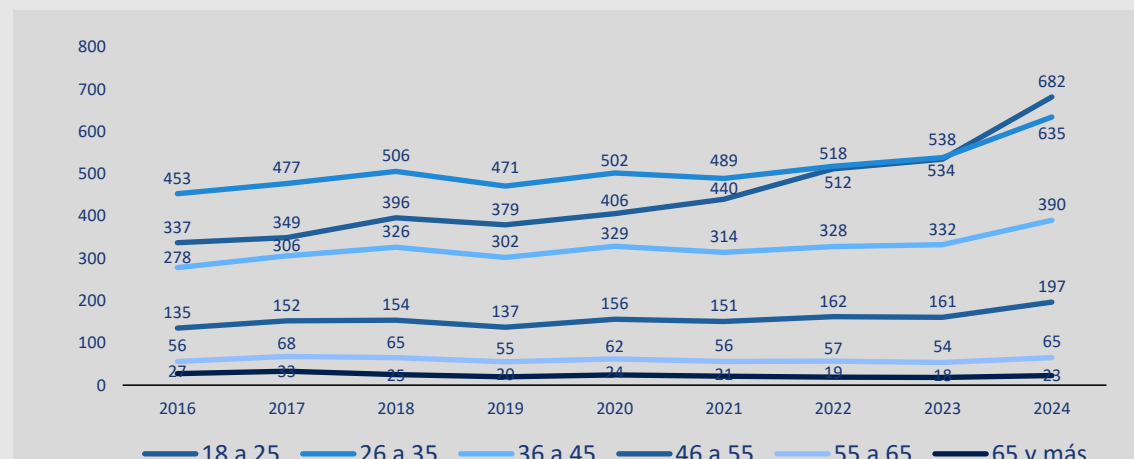
Evolución de los activos en webs de juego

(miles/año)



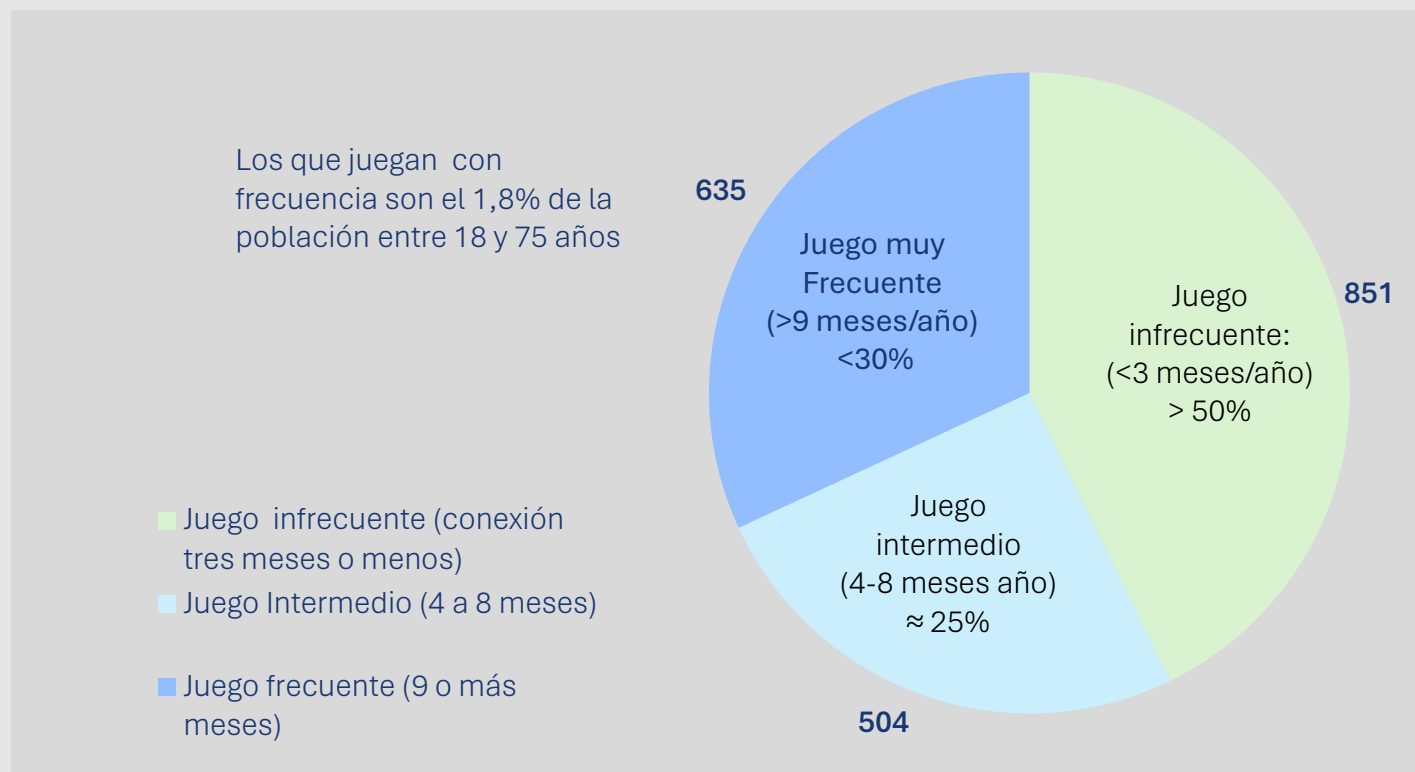
Perfil de los clientes de juego online:

- Casi el 50% juega en apuestas y el 40% juegos de casino.
- Mayoría hombres. Mujeres alrededor del 300.000.
- Más de dos tercios son menores de 35 años.
- Estas referencias se mantienen estables pese al aumento de clientes.



Frecuencia de juego online

Inscritos en webs de juego según número de meses en los que jugó (miles)



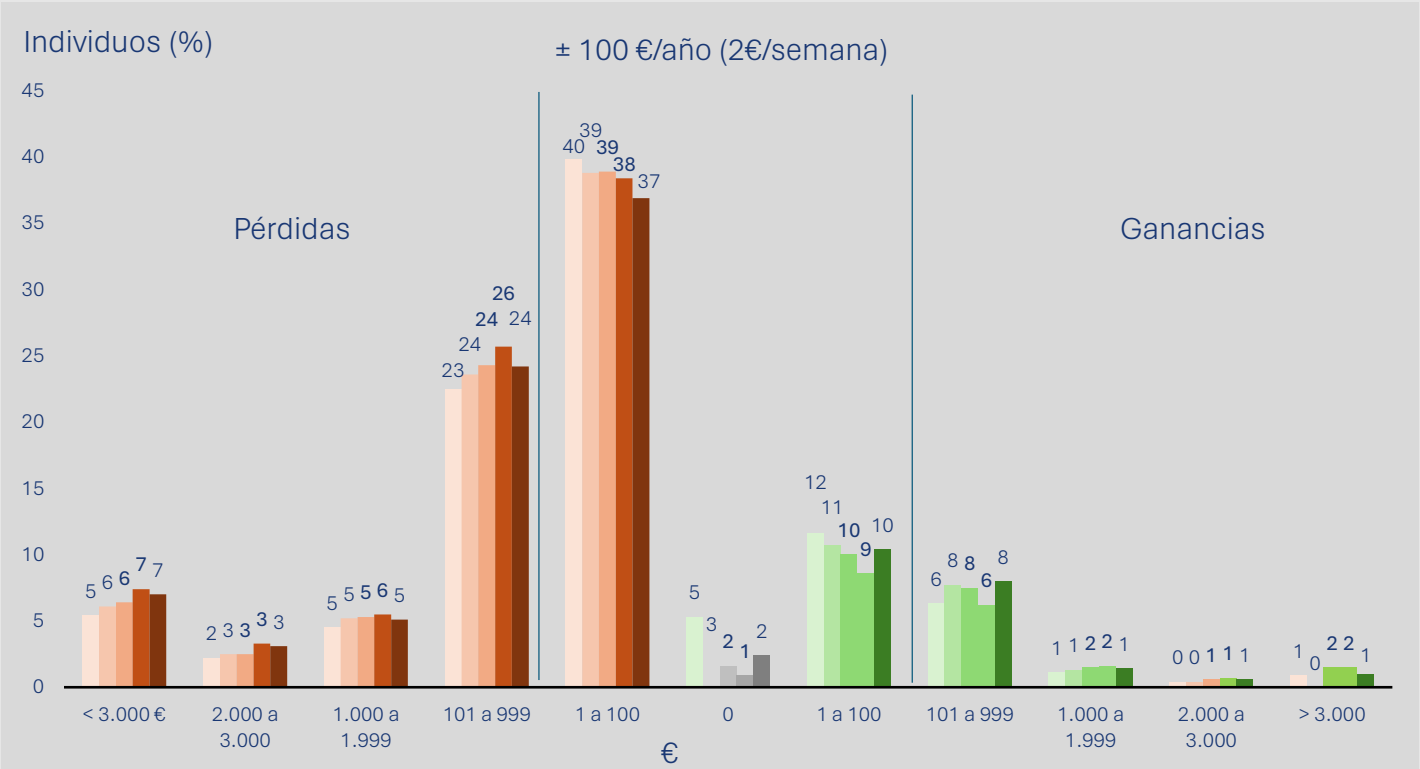
En el conjunto de inscritos en webs de juego se juega infrecuentemente. Alrededor del 40% juega menos de tres meses/año.

Sólo el 30% de los clientes inscritos en webs de juego lo hace ocho o más meses, es decir, se puede considerar que **juega asiduamente**.

Fuente: DGOJ.

Saldo anual clientes de juego online

(2020 a 2024)



De izquierda a derecha: 2020, 2021, 2022, 2023 y 2024.

Fuente: DGOJ.

“Sólo” el 39% de los clientes de juego online gasta más de 100 €/año.

En el 85% de los casos el gasto en juego online no pasa de 10€/mes, y el 21% obtienen ganancias.

De ellos, el 15% más de 1.000 €/año.

Los patrones de gasto son muy estables.

Jugar es normal

El juego nos une y reúne

- Se juega para probar suerte, por costumbre, por envidia preventiva, para compartir la suerte, por si “cae” en el bar, ...
- Para distraerse, para compartir una afición, para estar con amigos o conocidos, para demostrar que se sabe (jugar un juego, de deportes en las apuestas, para sentir que refuerzas a tu “equipo”, ...



27,1 Millones (2024)

Una inmensa cadena de relaciones

Los grandes premios de la lotería se suelen invertir en la economía local
El juego crea relaciones.
Socializa a personas de todas las edades



6,5 Millones (2024)

Crea lazos débiles



27,1 Millones (2024)

Una inmensa cadena de relaciones

Los grandes premios de la lotería se suelen invertir en
la economía local
El juego crea relaciones.
Socializa a personas de todas las edades



6,5 Millones (2024)

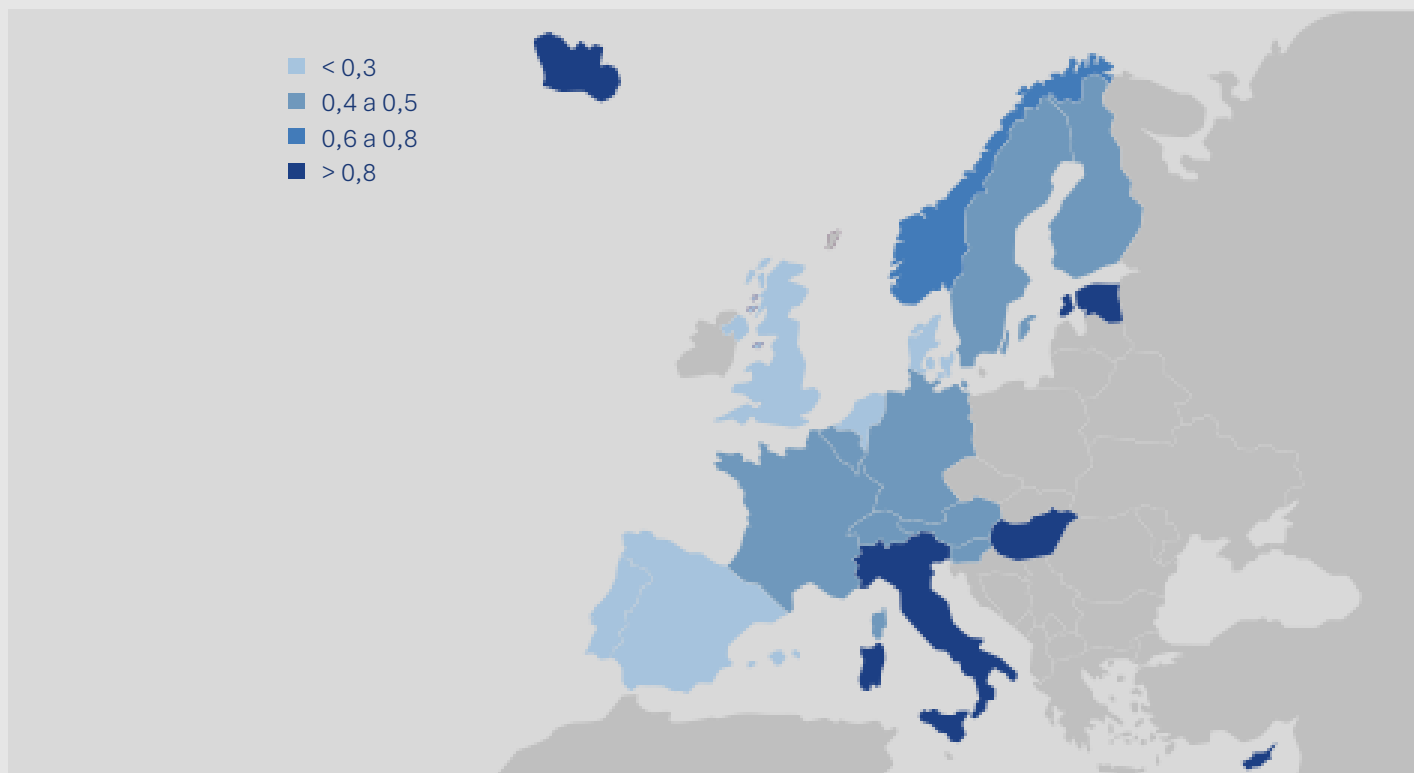
Crea lazos débiles

El juego problemático

- Si no estuviera este capítulo...
- ...sería como si faltase algo
- España es uno de los países con menor incidencia
- El 0,25% según DSM-V y PGSI
- 0,002% (8.200 casos) diagnosticados
- El 3% de los casos de adicciones (Mº. Sanidad)

Tasas de juego problemático (gambling disorder) en Europa.

(tasa por 1.000 habitantes)

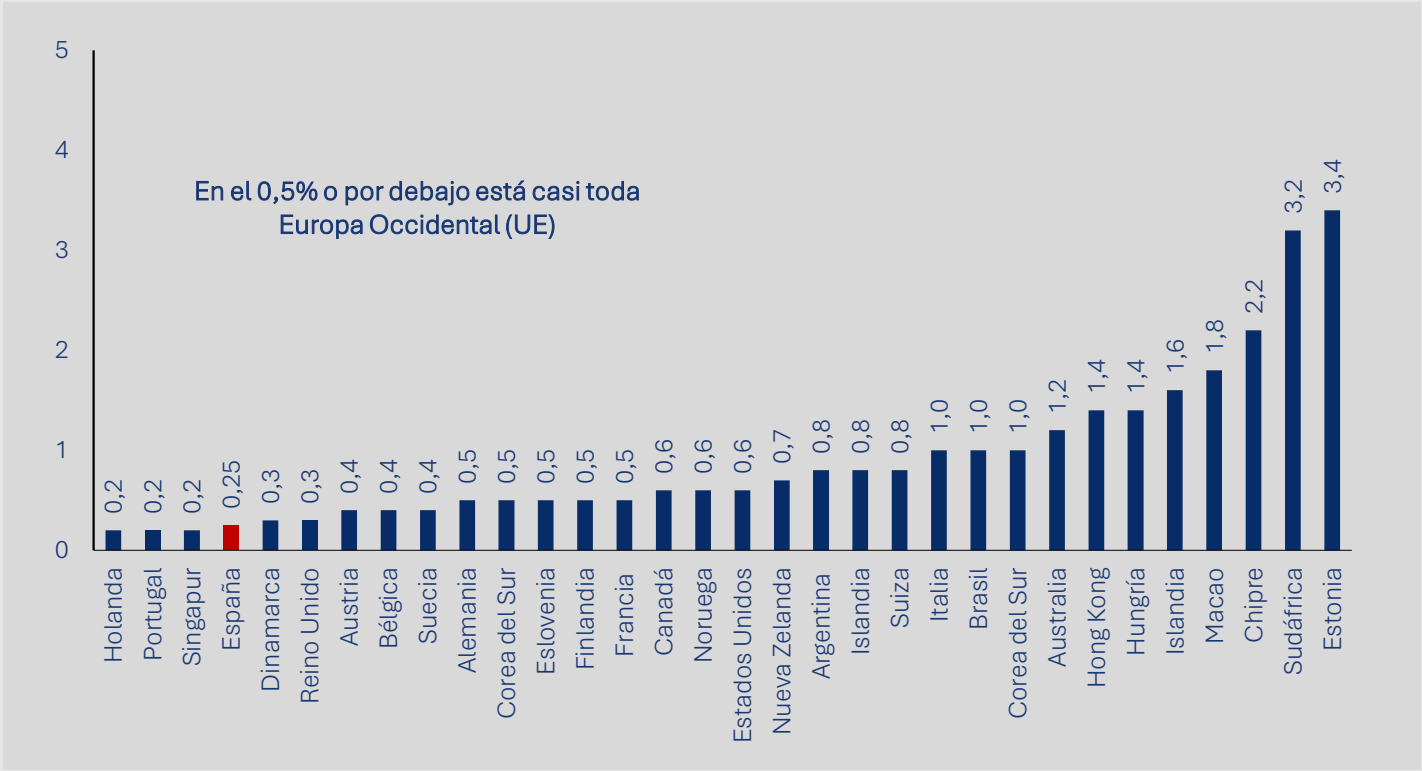


España es uno de los países con **una tasa más baja de juego problemático detectado a través de encuestas a la población adulta.**

Se utilizan los cuestionarios DSM-V y PGSI

Último dato disponible en 2024.

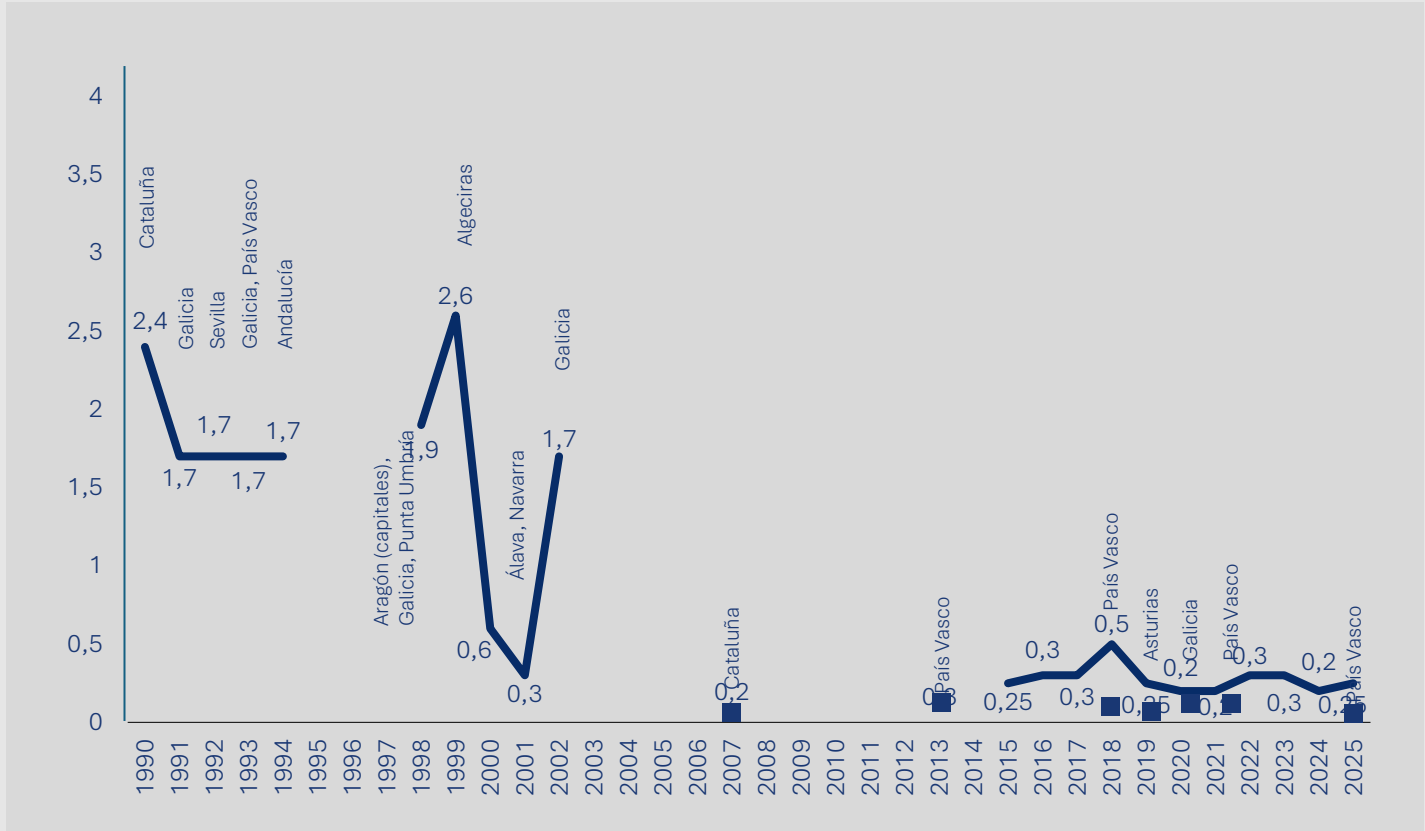
Tasas de juego problemático población adulta (%)



España es uno de los países con una tasa más baja de juego problemático detectado a través de encuestas a la población adulta.

Se utilizan los cuestionarios DSM-V y PGSI

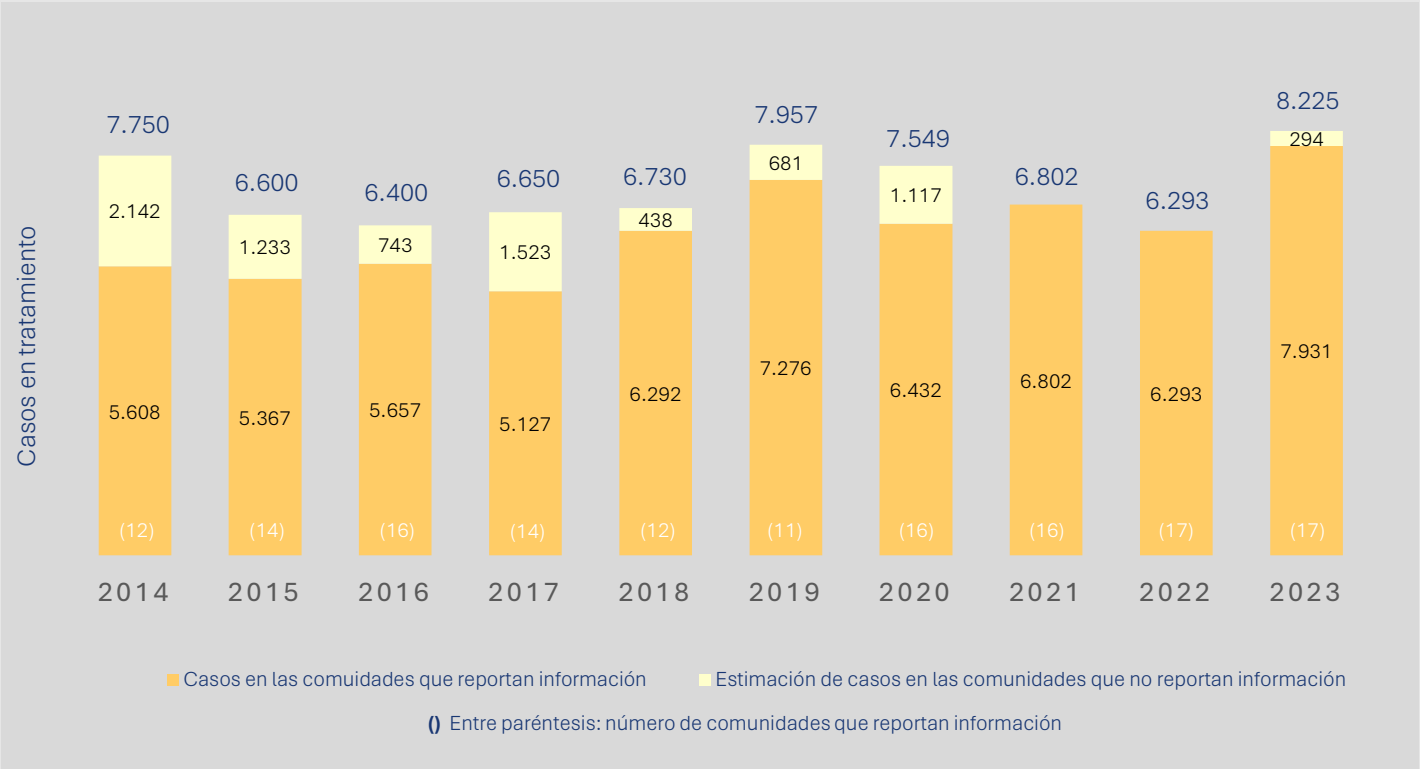
Juego problemático en población de 18 a 75 años (%)



Desde 2000 el juego problemático detectado a través de encuestas a la población adulta se ha estabilizado en el **0,3%** y **descendiendo en los últimos años.**

Individuos diagnosticados por trastorno de juego

(2014-2023)



Los casos en tratamiento por juego problemático (trastorno de juego) no pasan de 8.000, el **0,002% de la población entre 18 y 75 años**.

Fuentes: Ministerio de Sanidad. Memorias Anuales del Plan Nacional sobre Drogadicciones. Estimaciones propias para datos faltantes entre 2014 y 2020 y 2023. Ver: Gómez Yáñez, J.A.; Laland, C (2023). *Juego y Sociedad*, Cejuego, pág. 100-102.

**Muchas gracias
por su atención**

y gracias al Canoe por su hospitalidad

José A. Gómez Yáñez
jagy@estudiosociologia.es