

CIRCULAR INFORMATIVA Nº 8/2023 23/11/2023

Resumen del "Estudio de prevalencia de juego 2022-2023" presentado recientemente por la Dirección General de Ordenación del Juego

Estimado amigo:

Hace unos días, la Dirección General de Ordenación del Juego hizo públicos los resultados de un "Estudio de prevalencia de juego" correspondiente al periodo 2022-2023, cuyo contenido íntegro se encuentra disponible en la página de la citada dirección general (https://www.ordenacionjuego.es/es/estudio-prevalencia).

El objetivo de este estudio, según se indica desde la Dirección General, es el de "obtener el porcentaje de población española que participa en los diferentes tipos de juegos de juego y conocer el comportamiento de los usuarios de juego".

Entre los resultados más destacados de este estudio se pueden reseñar los siguientes:

La mayoría de las personas jugadoras declaran haber jugado de manera presencial (el 97,32%), mientras que solamente un 6,61 de la población jugadora lo habría hecho a través de canales online.

♦ Por SEXO ⇒ Se aprecia una mayoría de jugadores hombre (el 52,09%) mientras que el porcentaje de mujeres jugadoras asciende al 47,91%). Esta diferencia se mantiene prácticamente inalterada cuando se refiere a juego presencial (51,47% de hombres frente a 48,53% de mujeres), pero se hace más grande cuando se trata de juegos por canales online (en el que los hombres registrarían un 75,44% mientras que las mujeres se quedarían en un 24,56%).

Por tipos de juego el 47,12 % de los hombres jugadores juegan sólo a loterías y el 73,63% declaran también participar en otros juegos, mientras que en las mujeres el 52,88% declara jugar sólo a loterías y solamente 26,37% lo harían en otros juegos.

♦ Por EDAD ⇒ Se refleja que los jugadores de mayor edad juegan más mayoritariamente a loterías y por el canal presencial, mientras que los jugadores del canal online y que juegan también a otros juegos se concentran más en los grupos más jóvenes.

Pobl	ación que jueg	a	Canales de acc	eso de poblaci	ón que juega	Tipo de jugador de población que juega		
Rango de edad ▲	Población	Jugadores	Rango de edad	Presencial	Online	Rango de edad	Sólo loterías	Resto
De 15 a 17 años	2,59%	0,22%	De 15 a 17 años	0,19%	0,81%	De 15 a 17 años	0,14%	0,599
De 18 a 25 años	10,96%	6,29%	De 18 a 25 años	6,01%	22,37%	De 18 a 25 años	3,44%	18,63
De 26 a 35 años	13,18%	11,69%	De 26 a 35 años	11,30%	23,65%	De 26 a 35 años	10,19%	18,199
De 36 a 45 años	16,78%	17,81%	De 36 a 45 años	17,66%	23,39%	De 36 a 45 años	17,39%	19,639
De 46 a 55 años	18,40%	21,44%	De 46 a 55 años	21,47%	19,37%	De 46 a 55 años	22,50%	16,899
De 56 a 65 años	16,67%	19,70%	De 56 a 65 años	19,96%	7,86%	De 56 a 65 años	21,18%	13,299
Más de 65 años	21,43%	22,85%	Más de 65 años	23,40%	2,55%	Más de 65 años	25,17%	12,79

Por <u>TIPO DE JUEGO</u>

⇒ Como se ha indicado anteriormente, <u>destaca muy mayoritariamente la población que</u> juega a loterías (97,26%), seguida de la que juega a las apuestas ((12,52%).

Segmento	Todos	Presencial	Online
	97,26 %	98,16 %	63,59 %
Apuestas	12,52 %	11,35 %	38,23 %
⊕ Cartas	2,24 %	1,65 %	14,51 %
⊞ Bingo	5,05 %	4,97 %	8,18 %
Máquinas de azar	4,04 %	3,87 %	9,77 %
⊕ Ruleta	2,74 %	2,46 %	11,26 %
⊕ Otros	0,62 %	0,31 %	5,18 %

♦ Por <u>TIEMPO DEDICADO AL JUEGO</u> ⇒ Se fija en <u>una hora a la semana y en sesiones de menos de una hora</u>, siendo algo mayor el tiempo dedicado cuando se juega por canales online.

Media de horas por sesión/episodio		dia de horas por sesión/episodio			lia de horas a la semana		
Media de horas	Presencial	Online	Total	Media de horas	Presencial	Online	Total
Menos de 1 hora	96,61%	86,17%	96,21%	Menos de 1 hora	96,46%	85,83%	96,05
Entre 1 y 3 horas	2,93%	11,18%	3,25%	Entre 1 y 3 horas	2,84%	8,67%	3,06
Entre 4 y 5 horas	0,41%	1,87%	0,47%	Entre 4 y 5 horas	0,41%	3,42%	0,52
Entre 6 y 8 horas	0,01%	0,10%	0,01%	Entre 6 y 10 horas	0,16%	0,41%	0,17
Más de 8 horas	0,03%	0,69%	0,05%	Entre 11 y 20 horas	0,08%	0,97%	0,11
				Más de 20 horas	0,05%	0,69%	0.08

♦ Por <u>CANTIDAD DE DINERO GASTADA EN JUEGO</u> ⇒ En la mayoría de los casos se declara jugar <u>menos de 50</u> <u>euros mensuales</u>, siendo algo más elevado el gasto de las personas que juegan online.

G	asto mensua	al	
Gasto	Presencial	Online	Total
Menos de 10 €	62,20%	53,12%	61,85%
Entre 10 y 50 €	32,87%	34,49%	32,94%
Entre 50,01 y 100 €	4,15%	8,14%	4,30%
Entre 100,01 y 300 €	0,63%	2,66%	0,71%
Entre 300,01 y 500 €	0,08%	0,90%	0,11%
Más de 500 €	0,07%	0,69%	0,10%

- ♦ Por <u>NÚMERO DE JUEGOS EN LOS QUE SE PARTICIPA</u> ⇒ Es muy mayoritario el número de <u>personas que manifiestan que solamente participan en un juego (83,21%, que en su mayoría es en loterías)</u>. Los que participan en 2 juegos son el 12,14%, los que participan en 3 juegos son un 2,60% y los que participan en 4 o más juegos son el 2,04%.
- ♦ En lo que se refiere a <u>RIESGO GLOBAL POR JUEGO PROBLEMÁTICO O TRASTORNO DEL JUEGO</u> ⇒ Se indica que hay un 2,01 % de la población que muestra algún síntoma de juego con problemas en los últimos 12 meses, señalando que la presencia de tales síntomas es menos entre quienes solamente juegan a loterías (0,60%), frente a los que juegan a otros juegos (8,15%). También <u>es menor entre la población que juega presencialmente (1,77%)</u> que en la que lo hace online (11,57%).

De ello se extrae que el 97,99% de la población jugadora no tiene ningún síntoma de problemas con el juego, estableciéndose la siguiente tabla por edades:

Rango de edad	Sin síntomas	Con síntomas
De 18 a 25 años	96,47%	3,53%
De 26 a 35 años	95,67%	4,33%
De 36 a 45 años	97,09%	2,91%
De 46 a 55 años	98,34%	1,66%
De 56 a 65 años	98,92%	1,08%
Más de 65 años	99,15%	0,85%

♦ Analizando el <u>RIESGO DE JUEGO PROBLEMÁTICO O TRASTORNO DEL JUEGO SEGÚN LAS DIFERENTES</u>

<u>TIPOLOGÍAS DE JUEGO</u>

⇒ Se indica que <u>el grupo de personas que participan en máquinas de azar son el que presenta una mayor proporción de jugadores con síntomas</u>, que se cifra en el <u>21,27% de los jugadores en máquinas presenciales y en el 52,56% en máquinas online</u>.

Juego	presencial. Riesgo por segm	nento	Juego	online. Riesgo por segmen	ito
Segmento	Sin síntomas	Con síntomas	Segmento	Sin síntomas	Con síntomas
	98,35%	1,65%	⊞ Lotería	90,51%	9,49%
Apuestas	92,92%	7,08%	⊞ Apuestas	81,72%	18,28%
	78, 73%	21,27%	Máquinas de azar	47,44%	52,56%
⊞ Ruleta	83,01%	16,99%	⊞ Ruleta	68,14%	31,86%
⊞ Bingo	89,99%	10,01%	⊕ Bingo	70,71%	29,29%
⊞ Cartas	80,12%	19,88%	⊕ Cartas	70,32%	29,68%

Riesgo por número de segmentos					
Número de segmentos	Sin síntomas	Con sí	ntomas		
1		99,20%	0,80%		
+ 2		96,41%	3,59%		
+ 3		88,39%	11,61%		
		69,97%	30,03%		

Se analiza también el <u>JUEGO EN EL QUE SE TUVO LA PRIMERA EXPERIENCIA</u> ⇒ constatándose que en el <u>canal presencial el juego de iniciación habitual es la lotería pasiva</u> (boletos, billetes, décimos), mientras que <u>en el online es la lotería activa</u> (primitivas y lotos)



♦ En lo que se refiere a la MOTIVACIÓN PARA JUGAR ⇒ Son mayoría (con un 43,06%) quienes manifiestan que juegan para ganar dinero, mientras que los que lo hacen por diversión son el 9,32%. La mayoría de las personas con síntomas juegan para ganar dinero (58,68%).

Motivo	Porcentaje	Sin síntomas	Con síntomas
Ganar dinero	43,06%	42,74%	58,68%
Por diversión	9,32%	9,31%	9,85%
Es un reto personal, una forma de demostrar habilidad	0,64%	0,59%	2,94%
Estar con otras personas, relaciones sociales	5,83%	5,83%	6,24%
Es un hábito, costumbre, tradición	37,43%	38,07%	5,96%
Apoyo a iniciativas sociales	1,61%	1,62%	1,41%
Evitar el aburrimiento, tedio	0,83%	0,78%	3,35%
Como una forma de evadirme o afrontar el estrés o mejorar estados de ánimo negativos	0,63%	0,50%	6,75%
Recuperar pérdidas producidas por el juego de azar	0,16%	0,07%	4,45%
Otros motivos	0,50%	0,50%	0,37%

- ♦ En lo que respecta al <u>JUEGO NO AUTORIZADO</u> ⇒ Se indica que este <u>juego ilegal se mantiene en niveles bajos, señalándose que solamente un 0,14% de los encuestados</u> manifestaron haber jugado en un lugar presencial no autorizado, y un 1,34% declaró haber comprado boletos o loterías no comercializados por SELAE u otras entidades autorizadas. En lo que se refiere al juego online, hay un 1,66% que dice haber jugado en páginas de operadores no autorizados, mientras que un 4,03% dice no saberlo.
- ♦ También se analizan las CREENCIAS Y ACTITUDES FRENTE AL JUEGO

 Es mayoritaria la opinión que considera
 el juego como un vicio (43,37%) o como una enfermedad (36,02%), siendo los resultados completos de este
 apartado los siguientes:

Opinión población	1-Totalmente en desacuerdo	2	3	4	5-Totalmente de acuerdo
Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo	39,17%	17,17%	20,65%	13,15%	9,86%
Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica	36,85%	18,36%	18,78%	16,38%	9,64%
El juego es un vicio, una droga, y a la larga se engancha uno a él	6,04%	9,53%	16,91%	24,15%	43,37%
El juego es una enfermedad	8,09%	11,65%	21,94%	22,30%	36,02%
Los juegos tradicionales (loterías, quinielas) son buenos y los modernos (online, casino) malos	23,93%	16,32%	33,10%	13,59%	13,06%
La mayoría de las personas que juegan lo hacen de forma responsable	25,38%	20,60%	28,39%	17,60%	8,03%
El Estado debería prohibir los juegos de azar	25,95%	21,85%	26,25%	12,02%	13,93%
Las personas tienen derecho a jugar cuando lo deseen	5,53%	8,43%	24,50%	26,26%	35,27%
El juego es peligroso para la vida en familia	5,13%	10,29%	24,97%	2 3,83%	35,78%
Por su capacidad para generar adicción, el juego presencial es menos adictivo que el online	19,61%	13,92%	33,90%	16,33%	16,24%

♦ Y, por último, el estudio también dedica un apartado a las **CAJAS BOTÍN** ⇒ Siendo solamente un 2,45% de los encuestados los que declaran haber gastado dinero en este tipo de juegos:

Canal	No		Sí	
Presencial		97,86%		2,14%
Online		83,79%		16,21%
Tipo de jugador	No		Sí	
Sólo loterías		98,89%		1,11%
Resto		91,17%		8,83%
Riesgo	No		Sí	
Sin síntomas		97,81%		2,19%
Con síntomas		79,41%		20,59%

Sexo	No		Sí	
Hombre		95,89%		4,11%
Mujer		99,14%		0,86%
Rango de edad	No		Sí	
De 15 a 17 años		76, 26%		23,74%
De 18 a 25 años		86,21%		13,79%
De 26 a 35 años		94,43%		5,57%
De 36 a 45 años		97,20%		2,80%
De 46 a 55 años		98,37%		1,63%
De 56 a 65 años		99,75%		0,25%
Más de 65 años		99,62%		0,38%

Adjuntamos, como anexo de esta circular el contenido prácticamente íntegro de este estudio, que se ha ido obteniendo de la herramienta interactiva habilitada por la Dirección General de Ordenación del Juego, de forma que se pueda tener, en un formato más fácilmente manejable, una visión general de este estudio, algo que resulta importante tener presente para poder buscar argumentos con los que hacer frente a las conclusiones simplistas y faltas de objetividad que, generalmente, se suelen realizar para atacar al juego privado.

Esperando que este asunto resulte de tu interés, aprovecho para hacerte llegar un cordial saludo,

Fdo. Jesús Mª Molina del Villar. Secretario General Técnico en funciones.