

NOTA DE PRENSA

Presentado el VI Informe “Percepción social sobre el juego de azar en España 2015” de la Fundación CODERE y el Instituto de Política y Gobernanza de la UC3M (IPOLGOB)

EL CONSUMO DEL JUEGO EN ESPAÑA SE NORMALIZA Y SE DESARROLLA DE MANERA RACIONAL Y ORDENADA

- Según los datos del Informe, pese a que el 80% de los españoles reconoce jugar, la frecuencia de juego disminuye y el consumo se “racionaliza”, especialmente como consecuencia de la crisis.
- Por tipología de juego, un año más las apuestas deportivas presenciales se consolidan como el juego privado con mayor dinamismo, con un crecimiento del 25% respecto al año anterior. En relación al juego público, se mantiene una leve tendencia a la baja en el último año, pero destaca la “normalización” de su consumo en la sociedad.
- Respecto del juego online, se detecta una caída del 43% de quienes recuerdan haber jugado en los últimos meses, y se aprecia un aumento en la edad media del jugador.
- España se sitúa en un nivel muy bajo de riesgo de juego patológico respecto a otros países. La “sobreexposición” a Internet es uno de los principales problemas que más impacta en los jóvenes y que erróneamente se identifica como adicción al juego.

Madrid, 2 de junio de 2015. Un año más la **Fundación CODERE**, organización sin ánimo de lucro creada con el fin de vertebrar y articular actividades orientadas al estudio, análisis y evaluación del desarrollo normativo y de la evolución de la industria del juego, junto al Instituto de Política y Gobernanza de la Universidad Carlos III de Madrid (**IPOLGOB**) presentan las conclusiones del VI Informe “**Percepción social sobre el juego de azar en España 2015**” que, desde 2009, sirve de barómetro para comprobar la situación de la industria a través de un análisis del consumo de esta actividad por los españoles.

Esta edición destaca la “desmitificación” de algunas ideas erróneas que habitualmente rodean al juego:

- Se ratifica, como el año anterior, que con el juego los españoles no buscan resolver sus problemas económicos. Si bien en España casi el 80% de la población participa en algún sorteo o se acerca a algún local de juego, el estudio confirma que **el consumo se “racionaliza”** y que con la crisis se reduce, al igual que el resto de gastos del hogar y otras actividades de ocio. De hecho, para los jugadores entrevistados que tuvieron problemas en el pago de su hipoteca (2,7%), los que tuvieron retrasos en el pago de servicios (3,2%) y los que tuvieron retrasos en el pago de sus compras (1,2%) el último año, el recurso destinado al juego es ínfimo, únicamente contemplado para fechas señaladas y en grandes sorteos.
- **La sociedad española no está inmersa en la ludopatía.** El actual consumo del juego no supone un problema “patológico”, en comparación con otros estudios internacionales: los adultos afectados por esta patología se sitúan, en el juego presencial, entre un 0,1% y un 0,4%, por debajo de aquellos países con los índices más bajos como Suecia, Nueva Zelanda, Alemania o Noruega, entre otros.
- **La atracción de los jóvenes al juego se vincula fundamentalmente con su “sobreexposición” a internet.** Se confirma una de las conclusiones que ya se adelantaba en un estudio de la Fundación CODERE (2013), realizado junto a la Universidad de Valencia, que apuntaba a que los adolescentes no se ven tan atraídos por el juego en sí, sino por Internet. Este aspecto es el que, fundamentalmente, impacta para que aumenten las posibilidades de consumo y el riesgo de adicción en el juego online.
- Frente a la idea de que el impulso al juego viene derivado de esta pretensión de “ganar dinero”, el estudio indica que **las distintas modalidades llevan implícita una**

motivación propia que las diferencia: las loterías responden más al deseo de la fortuna; el bingo, los juegos de mesa y de casino se vinculan más a motivaciones de sociabilidad; las apuestas deportivas se ven impulsadas por un deseo de demostrar un conocimiento en los deportes; el juego en máquinas tragamonedas está motivado por la excitación de ganar y el principal reclamo para el juego de póquer se vincula con la idea de competición. En el caso de la Lotería de Navidad, el impulso que lleva a los españoles a la compra viene motivado por lo que se ha llamado “*envidia preventiva*” cuya presión social mueve, incluso a los *no jugadores*, a la compra.

Disminuyen los jugadores online

A pesar del importante despliegue publicitario de esta modalidad, en **el último año destaca el significativo descenso del 43% de quienes recuerdan haber jugado online en los dos últimos meses:** según datos del Informe, de las 650.000 personas que declararon haber jugado online a lo largo de 2014, sólo 240.000 confirmaron estar registradas en alguna página de juego online y el resto lo formarían personas que, o bien están registradas y juegan muy ocasionalmente, o no lo hacen nunca.

Además, y contrariamente a lo que se cree, **la edad media del jugador online aumenta: el último año, cerca del 55% de los jugadores online era mayor de 35 años.** Entre las razones que señala este estudio destaca el hecho de que el paro juvenil reduce el dinero que los jóvenes dedican al ocio en general y especialmente al juego; además, fundamentalmente, se apunta a una cierta “*maduración*” del perfil sociológico del jugador y al descenso de jugadores inmigrantes en los últimos años.

Por Comunidades Autónomas, el Informe destaca un mapa estable **del juego online en España:** si bien, en una gran parte, el consumo se mantiene bastante plano o con leves crecimientos respecto a 2013 como en la Comunidad de Madrid -que concentra a un 23,9% de los jugadores online estables (casi la cuarta parte del total de España)-, Asturias (2,3%) y Canarias (2,6%). Sin embargo, en otras Comunidades como País Vasco (7,5%), Murcia (4,1%) y Cataluña 16,8%, experimentan crecimientos importantes, en torno a tres puntos por encima del año anterior. En contraposición, Castilla la Mancha (2,3%), la Comunidad Valenciana (10,2%) o Galicia (5,5%), experimentan caídas más significativas en el consumo online el último año.

Por otra parte, las encuestas apuntan a un aumento en el consumo de modalidades de juegos tradicionales en su modalidad online: loterías primitivas (42,2%), quinielas (26,7%) o la Lotería (24,7%), aunque **muchos usuarios consideran internet más un canal que un formato de ocio en sí mismo.** Es decir, en muchas ocasiones, los usuarios incorporan en esta opción las acciones de compra de boletos, comprobación de resultados o administraciones, por lo que los datos no responden exactamente a la realidad del consumo.

La facilidad de acceso que permiten las nuevas tecnologías e internet en los hogares, casi al alcance de todo el mundo, lleva erróneamente a asumir conclusiones precipitadas que han demonizado al juego online. Sin embargo, el estudio confirma, un año más, que lo que habitualmente conocemos por ***jugador online se corresponde más con un internauta que juega y no con un jugador que se ha pasado a “internet”.*** De hecho, esta es una de las premisas que explican el abuso de los menores de internet. Una problemática que acaba de ser abordada por el Senado, con la elaboración de una propuesta para reducir los riesgos y proteger los derechos de los menores y que contemplará cambios educativos, legislativos y nuevas herramientas de “verificación” de edad.

Los juegos preferidos por los españoles

En el último año, destaca el **dinamismo de las apuestas deportivas presenciales** que han experimentado un importante crecimiento del 25%, hasta alcanzar 1,2 millones de apostantes, originado –fundamentalmente- por la apertura de nuevos mercados regulados en España y por un consumo mayoritariamente de jóvenes (movidos por su interés y atracción por los deportes).

Su modalidad online se sitúa a la cabeza de las actividades más demandadas en este ámbito (57,6%), seguido por los juegos de casino (28,8%) o el bingo (21,3%). Otras modalidades como el póquer online, que tuvieron un gran impulso en años anteriores, han perdido usuarios en España, disminuyendo desde 2012 en 5,3 puntos en póquer rooms y torneos de pago y en 1,9 puntos, apostando en cada mano.

El VI Informe **“Percepción social sobre el juego de azar en España 2015”** refleja cómo la crisis ha marcado profundamente las conductas de consumo de juego de los españoles en los últimos años y cómo el juego en nuestro país ha ido alcanzando un mayor grado de madurez en sus distintas modalidades. Cabe destacar que el crecimiento del consumo del juego en España se “normaliza” socialmente y se desarrolla de manera ordenada, alejando a esta actividad de ocio de la errónea percepción de su vinculación con altos porcentajes de juego problemático.

Más información: www.fundacioncodere.org

Equipo de Investigación: Cases Méndez, J.I.; Gómez Yáñez, J.A.; Gusano Serrano, G., y Lalanda Fernández, C.

Sobre FUNDACIÓN CODERE

La Fundación CODERE es una organización sin ánimo de lucro creada con el fin de vertebrar y articular actividades orientadas al estudio, análisis y evaluación del desarrollo normativo y de la evolución de la industria del juego.

Sobre IPOLGOB

El Instituto de Política y Gobernanza (IPOLGOB) es un centro propio de la Universidad Carlos III, creado en el 2005, que presenta una importante trayectoria de actividades de investigación y de innovación científica, así como de formación de directivos a través de sus programas de postgrado.

Dirección de comunicación

comunicacion@codere.com

Tfno.: 91 354 28 26

www.codere.com