

**NOTA DE PRENSA****LAS APUESTAS DEPORTIVAS AMPLÍAN SU HEGEMONÍA EN EL JUEGO ONLINE EN ESPAÑA****El VII informe sobre *Percepción social sobre el juego de azar en España 2016* de la Fundación CODERE y la Universidad Carlos III muestra el avance de las apuestas deportivas también en el ámbito presencial**

- Aumenta en 13 puntos, hasta el 70,5%, el número de jugadores online que recuerdan haber apostado sobre algún evento deportivo en los últimos dos meses. Uno de cada cinco jugadores online reside en Madrid y más del 60% tiene un status socioeconómico medio o medio-alto.
- En el ámbito presencial, que se simultánea con el online cada vez más habitualmente, las apuestas deportivas incrementan en más de 2,5 puntos el porcentaje de apostantes en los últimos cuatro años.
- El bingo sale de su crisis: llega a 2,8 millones el número de personas que dicen haber ido al bingo a probar suerte en el último año, en consonancia con el incremento de ventas de cartones de 2015.
- La incidencia del *Juego Problemático* es baja en España, no obstante, es un fenómeno que avanza de manera significativa en el ámbito online, mientras que en el presencial se observa un leve descenso.

**Madrid, 12 de mayo de 2016.** La **Fundación CODERE**, organización sin ánimo de lucro que desde hace más de ocho años sirve como espacio de debate e investigación sobre el sector del juego y promueve iniciativas para transmitir a la sociedad una imagen fiel de la industria, ha presentado hoy en Madrid la **séptima edición del informe sobre *Percepción social sobre el juego de azar en España 2016***.

Este estudio, presentado en las instalaciones del Casino Gran Vía de Madrid, se ha realizado nuevamente en colaboración con la **Universidad Carlos III de Madrid (UC3M)**, a través de su Instituto de Política y Gobernanza (IPOLGOB), y muestra que los hábitos en el juego de los españoles están cambiando, y que la hegemonía de las apuestas deportivas en el juego online se hace cada vez más clara. En 2015, **el 70,5% de los jugadores online recordaba haber hecho apuestas sobre algún evento deportivo en los últimos dos meses**, lo que supone un incremento de casi 13 puntos porcentuales, frente al 57,6% de 2014.

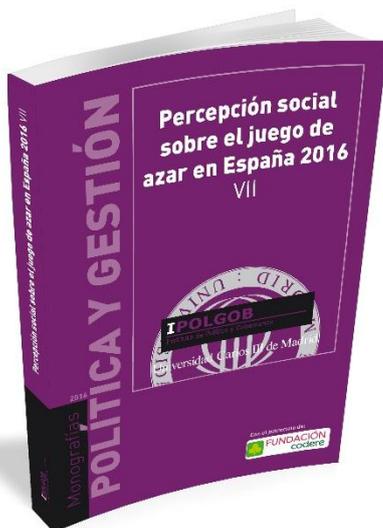
En medio de la recuperación del consumo de juego en España que comenzó en la segunda mitad de 2014, aunque aún sin llegar a los niveles pre-crisis, se observa además cómo **las apuestas deportivas mantienen su tendencia ascendente también en el modo presencial**. En 2015 el 3,8% probó suerte con las apuestas deportivas presenciales, frente al 1,1% que se registraba en 2012 en un tipo de juego que es de interés mayoritariamente masculino (apuesta el 7,1% de los hombres y el 0,5% de las mujeres) y que ha ido desarrollando su regulación en los últimos años en el ámbito autonómico.

El informe, que desde 2009 sirve para analizar el consumo del juego por parte de los españoles, muestra cómo en términos generales se registra  **aumentos en la Lotería Nacional y los casinos**, sobre todo por su proximidad a las grandes ciudades, especialmente en Madrid. Y a ello se suma la **inversión de la tendencia negativa del bingo** y el descenso del número de compradores de loterías primitivas, Quiniela,

cupones y loterías instantáneas de la ONCE, así como de las máquinas tragamonedas (que bajó de la barrera del millón de individuos en 2015).

En el ámbito presencial, a la Lotería Nacional jugaron alguna vez en 2015 tres de cada cuatro residentes en España de entre 18 y 75 años (75,1%), lo que supone un incremento de casi 2,5 puntos con respecto al dato de 2013, una recuperación que llega gracias, sobre todo, a la recuperación de los niveles de ventas del sorteo de *El Niño* tras el impacto de la implantación del gravamen del 20% a los premios superiores a 2.500 euros. En el caso del bingo, se registró un ligero aumento en el número de personas que probaron suerte en 2015, al llegar a los 2,8 millones de jugadores (8,2%), frente a los 2,6 millones de 2014 (7,6%).

### **Jugadores de clase media y alta concentrados en Madrid para el ámbito online**



El séptimo informe de *Percepción social sobre el juego de azar en España 2016* muestra cómo el **jugador online sigue teniendo mayoritariamente un status socioeconómico medio o alto** (casi el 75 % se sitúa en esta franja), aunque en 2015 aumentó el número de quienes tenían un status medio-bajo o bajo.

Otras tendencias recogidas en el informe de la **Fundación CODERE** y la UC3M en el ámbito online señalan cómo se normaliza la compra de las loterías públicas por Internet, y cómo cambia el perfil de jugador entre los días laborables y festivos, contando estos últimos con una actividad mayoritariamente masculina. Asimismo, el bingo muestra una mayor progresión que los juegos de casino por Internet, aunque sigue situándose por

detrás, con un 26% y un 29,7% de jugadores, respectivamente, que recuerdan haber probado suerte de este modo en los dos últimos meses.

Por comunidades autónomas, Madrid es la región en la que se concentra el mayor número de jugadores online, con un 20,1%, seguida de Andalucía (16,7%), Comunidad Valenciana (13,6%), Cataluña (13,3%) y Galicia (5,5%). De estas regiones, Valencia y Andalucía registraron en 2015 aumentos interanuales significativos de 3,4 y 3,9 puntos porcentuales, respectivamente. Por el contrario, el porcentaje de concentración de jugadores online se redujo en Madrid en 3,8 puntos y en Cataluña en 3,5 puntos.

### **La sociedad española no tiene un problema de *Juego Problemático*, pero hay casos individuales**

En **España no hay base para una preocupación social sobre el *Juego Problemático*, es uno de los países con una menor incidencia de éste**, algo por debajo de los países nórdicos, Nueva Zelanda o Canadá y muy por debajo de Estados Unidos y los países asiáticos. España no es una excepción en este terreno, dentro del occidente europeo. El porcentaje de población afectada de entre 18 y 75 años de edad se sitúa entre el 0,1 y el 0,3% (34.200 y 102.000 personas), dependiendo de la metodología de análisis utilizada. Supone una leve reducción del dato de 2014 (0,4%), irrelevante estadísticamente, aunque positivo. El límite inferior de estas estimaciones

coincide con los de la cantidad de personas en tratamiento facilitadas por algunas entidades clínicas y los datos facilitados por algunas comunidades autónomas. El dato también coincide con los resultados de estudios hace unos años por otros autores en Cataluña (0,2% en 2007) y en Galicia (0,35% en 2004).

Sin embargo, el estudio muestra cómo el *Juego Problemático* es un fenómeno que avanza de manera significativa en el ámbito online, mientras en el presencial se observa un leve descenso tendencial en los últimos 25 años. El perfil de los afectados por este problema es principalmente el de jóvenes menores de 25 años, aunque podría ampliarse a los 35 años de edad, sobre todo hombres, con un status socioeconómico medio y alto. Esta conclusión se extrae de la prolongada duración de las sesiones de juego o la elevada cantidad de jornadas que se conectan unos 50.000 jugadores online, que se sitúa por encima de 300 días al año.

### **El juego como activador de las relaciones sociales**

En el VII informe sobre *Percepción social sobre el juego de azar en España* se analiza además la relación del juego con el capital social, entendido como percepción de relaciones sociales de colaboración entre los miembros de una sociedad. De este análisis se pueden extraer tres conclusiones:

- **El juego es un activador de las relaciones sociales**, quienes juegan son personas más sociables, que perciben tener más amigos y movilizan la cooperación a su alrededor.
- Los jugadores del ámbito presencial que traspasan la frontera del *Juego Problemático* se enfrentan a la pérdida de su capital social, las relaciones sociales operan así como un freno del exceso en el juego, como ocurre con otros comportamientos sociales problemáticos.
- Este freno no se advierte en el online, pues la soledad del jugador hace que su actividad escape al control que ejercen las relaciones sociales.

### **Equipo de Investigación**

- **Gómez Yáñez, José Antonio**, profesor de Sociología, miembro del IPOLGOB y socio de Estudio de Sociología Consultores.
- **Cases Méndez, José Ignacio**, profesor emérito de Ciencia Política y de la Administración y miembro del IPOLGOB.
- **Gusano Serrano, Germán**, abogado y politólogo, director de la **Fundación CODERE**.
- **Lalanda Fernández, Carlos**, abogado, Centro de Estudios de Políticas y Legislación 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.

### **Fundación CODERE. la apuesta responsable**

La **Fundación CODERE** ([www.fundacioncodere.org](http://www.fundacioncodere.org)) es una organización sin ánimo de lucro que nace a finales de 2007 como espacio de reflexión, debate e investigación en torno al sector del juego. Su objetivo es impulsar y colaborar en iniciativas que permitan el desarrollo y mejora de las políticas públicas sobre el juego de azar y actuar como interlocutor ante las instancias necesarias para transmitir a la sociedad una imagen fiel de la industria, su incidencia social y contribución económica.

### **Más información**

Dirección de Comunicación  
[comunicacion@codere.com](mailto:comunicacion@codere.com)  
Tfno.: 91 354 28 26

@FundacionCodere 