

## NOTA DE PRENSA

### LAS APUESTAS DEPORTIVAS SIGUEN SIENDO LA VERTIENTE DE LA INDUSTRIA DEL JUEGO QUE MÁS CRECE EN ESPAÑA

- Aumenta en 100.000 personas el número de jugadores *online* respecto al año 2015, situándose en 1,38 millones (3,6%) el total de clientes activos de webs *online*.
- En 2016, el 81,9% de la población adulta en España participó en algún juego de azar, permaneciendo estable – entre un 16% y un 18% – el porcentaje de no jugadores.
- Las apuestas deportivas siguen la misma tendencia al crecimiento registrada en los últimos años, especialmente entre los jóvenes. Del total de 1,8 millones jugadores de apuestas registrados en 2016 (el equivalente al 5,1% de la población española adulta), la mitad tiene menos de 35 años.
- La incidencia del juego problemático en España se mantiene en el 0,3% de la población entre 18 y 75 años.

Madrid, 12 de junio de 2017. La **Fundación Codere**, organización sin ánimo de lucro que desde hace una década 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 el Casino Gran Vía de Madrid la **octava edición del informe sobre Percepción social sobre el juego de azar en España 2017**.



El estudio – realizado, por octavo año consecutivo, en colaboración con la **Universidad Carlos III de Madrid (UC3M)**, a través de su **Instituto de Política y Gobernanza (IPOLGOB)** – se basa en dos encuestas llevadas a cabo entre enero y febrero de 2017, cuyos resultados reflejan la percepción de los españoles encuestados y su participación en los distintos juegos de azar respecto al año 2016.

La presente edición muestra cómo la recuperación del consumo, tras la salida de la crisis, se deja sentir también en el juego. En 2016, el **81,9% de los residentes en España mayores de 18 años jugó a algún juego de azar**, predominando la participación en juegos públicos – Lotería de Navidad (75,9%), sorteo de El Niño (47,5%), las loterías primitivas

(37,6%) y los sorteos de la ONCE (19,3%).

En cuanto a **los juegos de gestión privada, los casinos se asignan un 6,8% del total de jugadores en 2016**, lo que equivale a unos 2,3 millones de personas. **El bingo presenta un ligero crecimiento en 2016, llegando al 9%, frente al 8,2% de 2015.** El público de casinos y bingos está cambiando actualmente hacia clientes más jóvenes que perciben el juego como una alternativa de ocio y entretenimiento. En el caso de los **salones de juego**, la cantidad de clientes crece en paralelo al **número de locales que en los últimos años ha aumentado en más de dos centenares (de los 2.362 registrados en 2013 a los 2.556 en 2015, según datos del último Anuario del juego en España 2015/16).** En 2016, el **5,4%** de la población entre 18 y 75 años recuerda haber ido a uno. En tres años, el número de clientes de salones ha aumentado de 1,2 millones de personas (3,5%) a casi dos millones, gracias a una profunda renovación de la oferta de juego y remodelación de los salones.

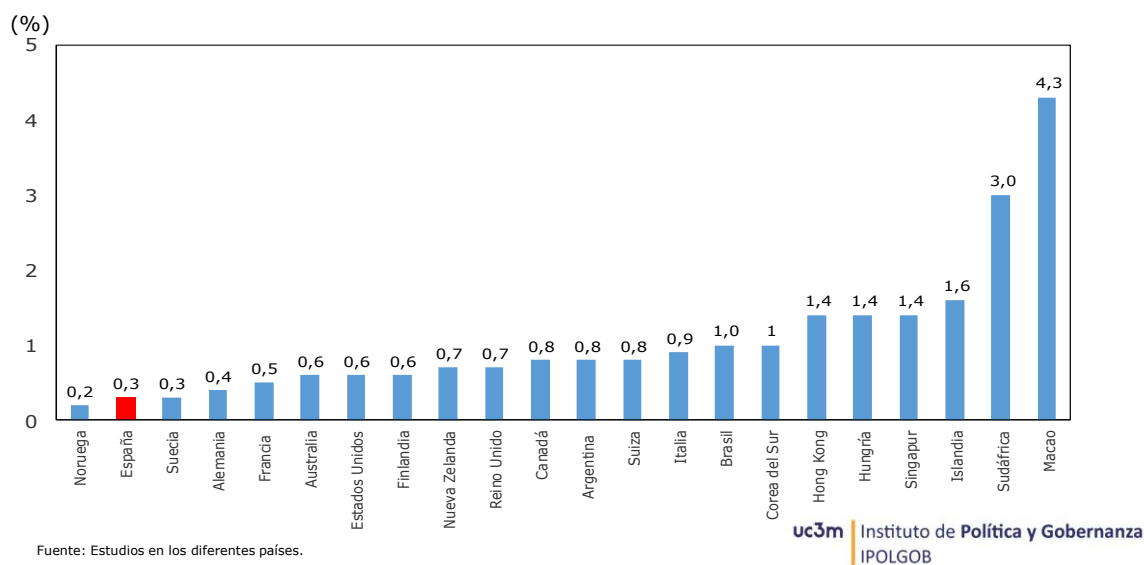
En 2016, permanece estable – entre **un 16% y un 18%** - **el porcentaje de personas que no juegan** y crece el número de jugadores que juegan con alguna frecuencia, sobre todo alguna vez a la semana (**21,4%** respecto al 18,9% en 2015) o alguna vez al mes (**6,9%** frente al 3,6% de 2015).

Las **apuestas deportivas presenciales siguen la misma tendencia al crecimiento** registrada en los últimos años. En 2016, el **5,1% de la población adulta** (el equivalente a **1,8 millones de personas**) probó suerte con este tipo de apuestas **frente al 3,8% registrado en 2015.** Los jugadores de apuestas son básicamente hombres (el 9,1% respecto al 1,1% de mujeres) y casi la mitad tiene menos de 35 años, con representación en todos los estratos sociales.

En el ámbito **online**, en 2016 se incrementó en **100.000 personas el número de jugadores.** Los jugadores activos durante el año, que hayan conectado alguna vez con alguna web de juego, se pueden estimar **en 2016 en 1,38 millones** – el equivalente a **3,6%** de la población entre 18 y 75 años (según datos de la DGOJ) frente a los **985.333 registrados en 2015.** El jugador **online** es mayoritariamente masculino (83,3%), joven –el 86,8% es menor de 45 años – y tiene un estatus social medio-alto.

La **incidencia del juego problemático se mantiene en el 0,3%** de la población entre 18 y 75 años, lo que en números absolutos significa **menos de 100.000 personas.** Este dato (0,3%) es coherente con los resultados de los estudios patrocinados por la Dirección General de Ordenación del Juego (2015), la Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado (2013) y la Consejería de Interior de Cataluña (2007); todos coincidentes en porcentajes entre el 0,2% y el 0,3%. Este porcentaje reducido reitera que **en España el juego problemático no representa un problema socialmente hablando**, y por lo tanto **las políticas públicas de prevención deben ser más individualizadas y no tan generalistas.** El perfil de los afectados se encuentra en torno a los 25 años, con un estatus social medio y alto. El estudio lleva además a la conclusión de que la incidencia del juego problemático es más pronunciada en el ámbito **online**, **habiendo una elevada correlación entre los niveles de riesgo de juego problemático y la duración de las sesiones de juego por internet.**

## Tasas de juego problemático entre la población adulta en diversos países.



**La novedad de esta octava edición reside en la estrecha relación que se establece entre la sensibilidad ante el juego problemático y la satisfacción ante la vida.** La sensibilidad a las adicciones es resultado de problemas personales de fondo, y no a la inversa, ya que hay una estrecha vinculación entre los problemas cognitivos implicados en la adicción al juego y la percepción negativa del bienestar personal.

**Por iniciativa de la Fundación Codere, la Fundación Bruno Visentini, ligada a la Universidad LUISS “Guido Carli” de Roma, ha elaborado la réplica italiana de este estudio en un informe titulado – *La percezione sociale del gioco d’azzardo in Italia* – el primer estudio de esta naturaleza en Italia,** recientemente publicado y presentado a la sociedad italiana en el marco de un evento que contó con la presencia de importantes personalidades del ámbito político y sectorial de Italia.

### #InformeJuegoDeAzar

#### Sobre Fundación Codere

La Fundación Codere ([www.fundacioncodere.org](http://www.fundacioncodere.org)) 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.

#### Más información:

Email: [comunicacion@codere.com](mailto:comunicacion@codere.com)

Teléfono: +34 91 354 28 26

