

# Boletín Informativo sobre Drogodependencias y Conductas Adictivas

## Mercado del juego online en España

### Puntos de interés especial:

- Juego online
- Perfil jugador/a
- Juego interactivo
- Prejuicios
- Actitud y consejo

### CONTENIDO:

Mercado del Juego Online en España	1
Perfil del/la jugador/a online	2
El juego online	2
Saltaplanetas	3
Detrás de las Sombras	3
Consejo para ti	3
Cajón Desastre	4



Trimestralmente, desde el año 2012, la [Dirección General de ordenación del Juego](#) (DGOJ) informa sobre la evolución del mercado de juego online de ámbito nacional. En el informe, sólo se incluyen las operaciones realizadas por los operadores de juegos no reservados con licencia de ámbito nacional. No se incluyen, por tanto, las apuestas mutuas de la Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado correspondientes al canal online.

En términos de cantidades jugadas, el mercado de juego online estatal representa, aproximadamente, el 25% del total. Y esto se traduce en la friolera canti-



dad de casi **once mil millones de euros jugados**, por este medio, en el año 2016, si bien es cierto que no se tiene en cuenta las

cantidades recuperadas en premios; pero si el cálculo lo ampliamos desde el año 2012, el gasto en juego online asciende a más de **treinta y cuatro mil millones de euros**. Es decir, el aumento del gasto ha sido de un 300% en solo cuatro años.

La evolución anual es constante, no solamente



en términos económicos, también en personas jugadoras: en enero de 2014 había 315.537 personas jugadoras activas registradas; 611.929 en diciembre de 2016. O lo que es lo mismo, un aumento de un 94% en tres años.

Los datos anteriores tampoco pasan desapercibidos para los operadores autorizados ya que, solamente en el año 2016, gastaron en publicidad algo más de 113 millones de euros. Publicidad, por otra parte, mucho menos restrictiva que la del alcohol y tabaco.

Pero... ¿a qué jugamos de forma "online"? Existe una amplia variedad de juegos, si bien se clasifican en 5 grupos principales: Póquer (póquer cash y póquer torneo); Casino (máquinas de azar, blackjack, punto y banca, juegos complementarios y ruleta); Apuestas (apuestas deportivas de contrapartida, apuestas deportivas mutuas, apuestas hípcas de contrapartida, apuestas deportivas cruzadas y otras apuestas de contrapartida); Bingo y Concursos.

De los tipos de juego anteriores, un 85% de las cantidades jugadas recae entre el Casino (41,17%) y las Apuestas (43,82%), siguiéndole de lejos el Póquer (14,27%), el Bingo (0,65%) y los denominados Concursos (0,10%), según datos del último [informe](#) trimestral de 2016.

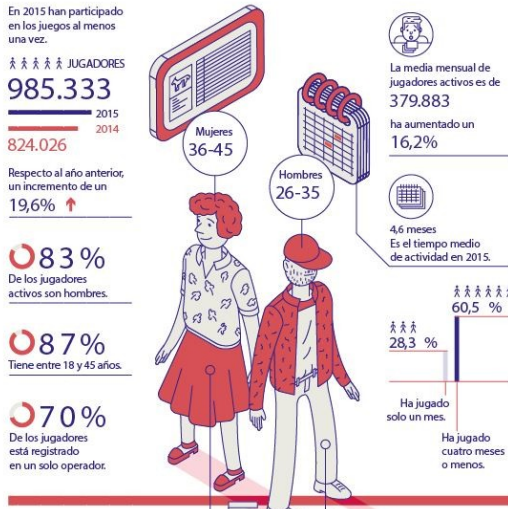


Fuente: [DGOJ](#)

# Perfil del/la jugador/a online

Varón, entre 18 y 45 años, principalmente jugador de apuestas deportivas, juega con tarjeta de crédito y tiene un gasto medio de 322 euros (alrededor de 500 euros si tiene entre 36 y 45 años). Fuente: [DGOJ 2015](#)

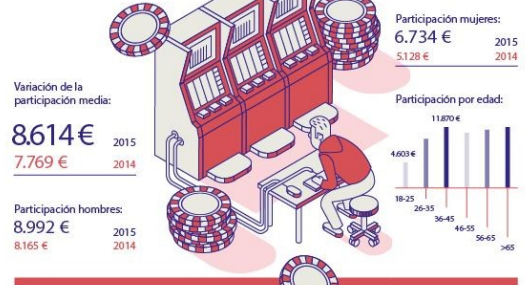
## QUIÉN JUEGA



## A QUÉ SE JUEGA



## CUÁNTO SE JUEGA



## CUÁNTO SE GASTA



# El juego "online"

**"...cada día esta edad va reduciéndose, centrándose actualmente entre los 18 y 25 años"**

Desde hace unos años viene observándose la proliferación de locales destinados al juego en nuestro país, así como el juego en la modalidad "online". El juego estrella de los mismos son las apuestas deportivas, lo que lo hace más atractivo para la población joven. Otros factores de atracción para la población joven que poseen estos tipos de juego hacen referencia a lo siguiente:

- La posibilidad de apostar **en tiempo real** durante un partido o actividad hace que se convierta en más emocionante.
- Se puede apostar un **importe bajo**, no hace falta un gran desembolso económico.

- El resultado se resuelve en un **breve espacio de tiempo**, no hay que hacer grandes esperas.
- Es muy **accesible**, ya que existen multitud de locales o también se pueden hacer las apuestas a través de un simple Smartphone, las 24 horas del día, todos los días del año.
- Es una oferta **muy amplia**, ya que sobre un mismo acontecimiento (ej. Partido de fútbol), se puede llegar a ofertar centenares de apuestas distintas.
- La **facilidad de pago**, ya que se puede apostar incluso con tarjeta de crédito.

- La permisividad de la **publicidad** respecto al juego online hace que ésta sea muy agresiva (la publicidad del juego presencial está prohibida en España).

Al mismo tiempo, también se observan cambios en la figura de la persona jugadora, figura que, si bien hace unos 5 años la mayor representación rondaba entre los 35 y 45 años, actualmente esta edad parece ser que se está centrande entre los 18 y 25 años.

No es casualidad que cada vez asistamos a más demanda de tratamiento por parte de personas más jóvenes. Y es que el perfil de la persona ludópata está cambiando.

## Saltaplanetas

Yincana Virtual organizada por la [FAD](#) con la financiación del [Plan Nacional sobre Drogas](#), que pretende sensibilizar a los/as adolescentes de entre 12 y 14 años sobre los problemas relacionados con el consumo de alcohol.

[Saltaplanetas](#) se configura como un juego-concurso establecido en tres bloques: Información, Capacidad crítica y Discurso propio.

El objetivo es reducir la probabilidad de que aparez-

can problemas relacionados con los consumos de alcohol entre los/as adolescentes españoles/as. Se potencia el trabajo en equipo utilizando los recursos y herramientas educativas disponibles a través de las nuevas tecnologías.

Cada grupo debe estar compuesto por un "guía-tutor" y entre 3 y 5 menores. A su vez, cada participante debe estar debidamente inscrito/a, de lo contrario, no podrá recibir el premio, con independencia de haber formado parte del

grupo ganador.

El premio consistirá en ¡UNA TABLETA DIGITAL PARA CADA MIEMBRO DEL GRUPO PREMIADO!

La inscripción deberá ser realizada a través de la figura educativa. Finaliza el 19 de mayo!!

Consulta las [bases](#) del juego.



## Detrás de las Sombras

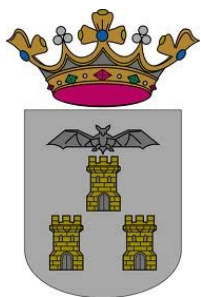
[Fundación Atenea](#), a través del programa "Antena de Riesgos" (financiado por el Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, la JCCM y el Ayuntamiento de Albacete) y mediante el Proyecto Convivencia TV, nos obsequia con este corto que busca sensibilizar a la población en general, reflejando las dificultades con las que se encuentran los distintos colectivos de mujeres a la hora de acceder al mercado laboral. Sobran las palabras.



### Consejos para ti



Fuentes:  
[FAD](#), [Youtube](#)



## Ayuntamiento de Albacete

Servicio de Acción Social  
Plaza de la Catedral s/n, 4ª planta  
Teléfono 967 59 61 00. Ext. 11009

[plandedrogas@ayto-albacete.es](mailto:plandedrogas@ayto-albacete.es)  
[www.albacete.es](http://www.albacete.es)

Hemos hecho referencia a determinadas características que hacen que el juego “online” sea más atractivo para un determinado sector de la población. Y hemos visto que esto no es casualidad, ya que este tipo de juego se adapta a un perfil de cliente cada vez más digitalizado, que se mueve con mucha frecuencia a través de las páginas web, redes sociales, conexiones mediante teléfonos móviles, tablets, etc., desde cualquier rincón del mundo: es decir, el público más joven.

La publicidad utiliza a ídolos y clubes deportivos de gran prestigio para llegar a estas personas usuarias, regala bonos para jugar “gratis”, y nos invade en cada momento y por cualquier medio.

Lo que lo convierte en un “juego” muy peligroso.

¿Te gusta el boletín?  
Pulsa el botón...



... y suscríbete!!

# Cajón Desastre



Run4Fun, juego educativo catalogado como un “platform runner”, que pretende concienciar a la juventud universitaria sobre los riesgos asociados al uso, abuso y mezcla de sustancias psicoactivas.

Es una iniciativa de la Fundación Salud y Comunidad, a través del programa “[En plenas facultades](#)”.

Aplicación gratuita para móviles Android. Puedes conseguirla a través de tu Play Store



Abierto el [plazo](#) de inscripciones. Consigue tu actividad!!