



PROYECTO FES



**PROYECTO
FES**

El sector del juego privado trabaja responsablemente y con éxito por reducir el impacto de la adicción al juego

Fomenta y financia medidas encaminadas a evitar el juego en menores y prohibidos, como el férreo control de acceso a los locales o la racionalización de la publicidad

Los ejes de sus actuaciones son la prevención y el tratamiento profesional y experto para las personas con problemas

Pero se ve frenado en su acción por la falta de colaboración y obstáculos de muchos organismos públicos

Mientras tanto, el juego público y el reservado carecen de controles similares a los del juego privado, con lo que el problema de la adicción se deriva hacia ellos, ante la falta de acción de las instituciones

He venido a pedir que acepten nuestra ayuda, e impulsen las medidas que necesita implantar el juego público y reservado



Asociación Española de Fabricantes de máquinas y sistemas juego

- Más del 90% de las máquinas especiales instaladas en establecimientos de juego (casinos, bingos, salones).
- Más del 30% de las máquinas instaladas en establecimientos de hostelería.
- Alrededor del 90 % de los sistemas auxiliares al juego, como pueden ser de **control de acceso**, sistemas de pago, sistemas de gestión de interconexión, sistemas de contabilidad...

REINVERSIÓN EN I+D+i

Entre el 10% y el 15%
del volumen de negocio



RETRIBUCIÓN SALARIAL

Un 26,2% por encima
de la media de la Industria
Manufacturera, debido a su
alto grado de especialización



COMPLIANCE

8.370.000 euros al año,
destinados a cumplimiento
normativo y homologación de
productos

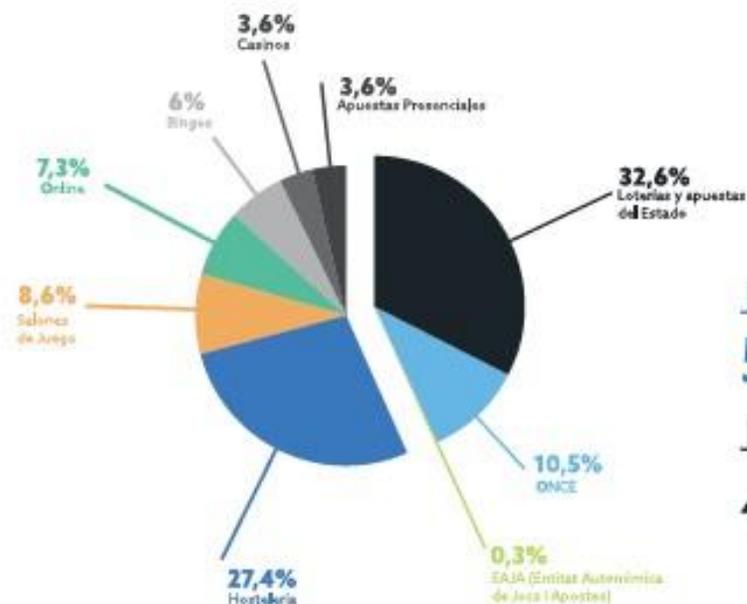


SOSTENIBILIDAD

1.850.000 euros al año
en gestión de residuos
industriales y electrónicos



DISTRIBUCIÓN % OPERADORES



JUEGO PRIVADO
56,6%

JUEGO PÚBLICO
43,4%

JUEGO REAL

(Cantidades Jugadas - Premios)



TOTAL:

9.837 Mill€ = 0,8% PIB

AÑO 2020: 0,6% PIB

*Datos del Anuario del Juego en España 2020

Recaudación y aporte a la sociedad

IMPUESTOS Y TASAS ESPECIALES SOBRE EL JUEGO

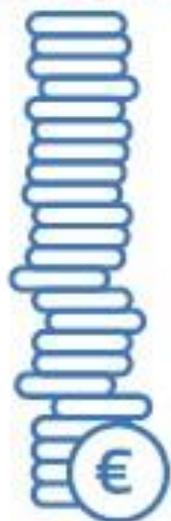
Presencial

1.125 Mill€

677 Mill€ en 2020



ONCE (exento)



Online
163 Mill€



SELAE
53 Mill€



+ 408 Mill€
Impuestos detraídos
de los premios



Aportación del Juego Público

1.139 Mill€

Aportación del Juego Privado

1.861 Mill€

1065 Mill€ en 2020

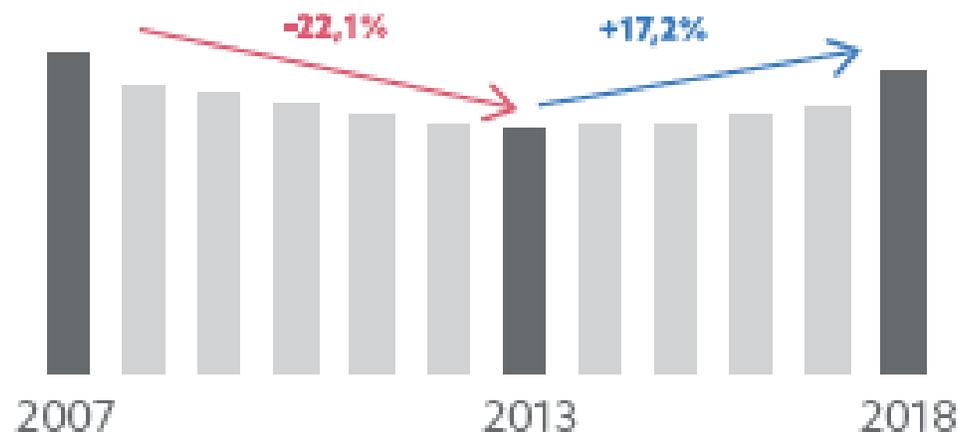
TOTAL IMPUESTOS

3.000 Mill€

Empleo y dimensión empresarial

La Industria del Juego Privada está formada por más de 5.000 empresas.

PUESTOS DE TRABAJO EN EL JUEGO



JUEGO PÚBLICO

38.000

Empleos directos
ONCE + SELAE

JUEGO PRIVADO

48.000

Empleos directos

175.000

Empleos indirectos



UTSAJU

Unión de Trabajadores de Salones de Juego



Collectiu Català de Treballadors del Joc



FeSMC



Servicios,
Movilidad
y Consumo

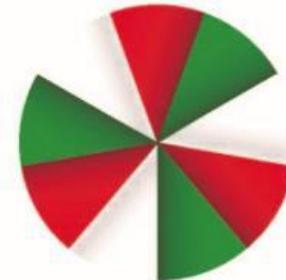


servicios



ATJUCAM

Agrupación de Trabajadores del Juego
de la Comunidad de Madrid



EJOLAKO

Euskal jokoetako
langileen koordinatzailea



- Incorpora **fabricantes y operadores**
- Comprometidos con la **SOSTENIBILIDAD del Sector del Juego Privado**
- Con marcada vocación de **RSC**
- Preocupados por:
 - **Trastorno por juego**
 - **Protección colectivos vulnerables**
- **OBJETIVOS:**
 - **BUSCAR EVIDENCIAS** (indicadores públicos, expertos clínicos)
 - **PROMOVER SOLUCIONES** (controles de acceso, prevención)

Cerca de **64.500 trabajadores** en todo el mundo

Comprometidos con:

La sociedad y los problemas derivados del consumo de juegos de azar

La tolerancia 0 al acceso de menores y autoprohibidos

La prevención, sobre la base de la formación, la educación y la sensibilización

El diálogo con todos los agentes implicados

El consumo responsable

ARISTOCRAT

cocomatic
GRUPO

GRUPO
JUANPADRÓN



VERAMATIC

RETA
bet.es

NOVOMATIC
SPAIN

MERKUR
DOSNIHA

Z I T R O



GRUPO MATENCIO

GRUPO
KIROL

GRUPO
MAS

MARINOCIO
GRUPO

Rank Group

PREVALENCIA

0,9% / 0,3%

DE LA POBLACIÓN
SON JUGADORES PATOLÓGICOS*

¿POR QUÉ JUEGAN?

90%

EVASIÓN FRENTE
A LOS PROBLEMAS

88%

RECUPERACIÓN
COMPULSIVA

93,7%

PIENSA EN EL JUEGO
PERMANENTEMENTE

24,3% NO JUGADORES

69,4% JUGADORES SIN RIESGO

4,4% JUGADORES EN SITUACIÓN DE RIESGO

1,0%

DE LA POBLACIÓN
SON JUGADORES
TENDENCIAS PRO

4,4%

DE LA POBLACIÓN
SON JUGADORES
ALGÚN TIPO DE R

0,9% JUGADORES PATOLÓGICOS

1,0% JUGADORES CON TENDENCIAS PRO

El 0,3 % es un buen dato, de los más bajos de Europa y del mundo. Posibles causas (juego privado)

- Registros autonómicos y nacionales de autoprohibiciones
- Controles de acceso a los establecimientos de juego
- Férreas inspecciones de Policía nacional, municipal, autonómicas, servicios de inspección específicos de las autonomías
- Régimen sancionador disuasorio

CONCRECIÓN DE ESTOS
DATOS EN 2022

Fuentes:

*-Informe Adicciones
Comportamentales
2021, Delegación del
Gobierno del Plan
Nacional sobre drogas,
Ministerio de Sanidad
- Memoria del Plan
Nacional sobre drogas
2021, Ministerio de
Sanidad*

Loterías (82,6%), rascas (52,9%) y quinielas (25%), son los juegos más practicados por aquellos jugadores que pueden sufrir trastorno por juego

Las personas diagnosticadas por trastorno por juego son **7.549**, el **0,034%** sobre un total de 22 millones de españoles que lo practican

El **97%** de las personas que practican juegos lo hacen de **manera no problemática**

A qué juegos de azar con dinero juegan mayoritariamente, aun estando prohibido, los menores que juegan

Fuente:

Informe Adicciones Comportamentales 2021, Delegación del Gobierno del Plan Nacional sobre drogas, Ministerio de Sanidad

El 48,6 % a Lotería, Primitiva y Bonoloto

El 40,7 % a Rascas (loterías instantáneas)

El 32,5% a quinielas deportivas

ENTE

DOS LOS QUE JUGÁIS A LA ONCE

BIEN JUGADO



LA
Quiniela
DEL MUNDIAL

Grupo B. ¿Qué dos selecciones pasarán a octavos?



PORTUGAL



ESPAÑA



MARRUECOS



IRÁN

CONTINUAR

OPCIONES PENDIENTES A SELECCIONAR: 2

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



NO TENEMOS SUEÑOS BARATOS



GANA AL INSTANTE HASTA

500.000€





RESUMEN INFORME ADICCIONES COMPORTAMENTALES 2021

Estudiantes de 14 a 18 años

Entre los estudiantes de 14 a 18 años con un posible juego problemático, los juegos con dinero más utilizados de manera presencial son las loterías, primitiva, bonoloto, los rascas de la once y las apuestas deportivas por ese orden.

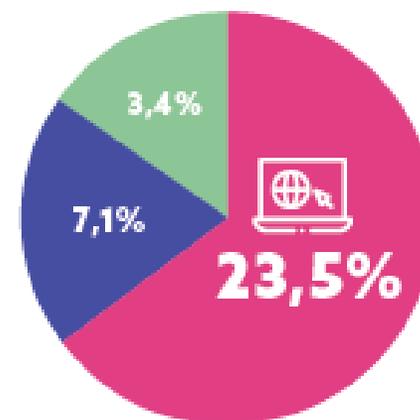
En 2021 se reduce la tasa de posible juego problemático entre la población de estudiantes de 14 a 18 años situándose en el 3,4% (4,7% en 2019).

En 2021, un 23,5% de los estudiantes de 14 a 18 años presentan un riesgo elevado de estar realizando un uso compulsivo de internet en España, cifra superior a la registrada en 2019 (20%).

En 2021 entre el total de estudiantes de 14 a 18 años, se ha incrementado la prevalencia de un posible trastorno por uso de videojuegos pasando del 6,1% en 2020 al 7,1% actual.

El 31,0% de los estudiantes de 14 a 18 años con un posible trastorno por videojuegos dedica, dedica de media, más de 5 horas en un día, porcentaje superior a 2019

En 2021 los estudiantes de 14 a 18 años con un posible trastorno por videojuegos han gastado más dinero en los videojuegos para mejorar su posición, personaje, accesorios, imagen, etc. que los estudiantes de 14 a 18 años que han jugado a videojuegos.



Uso Compulsivo de Internet (CIUS > 28) 23,5%

Posible Trastorno por Videojuegos (DSM-V > 5) 7,1%

Posible Juego Problemático (LIE/BET) 3,4%

ESTUDES 2021

CANNABIS

La encuesta muestra un aumento del consumo problemático de cannabis entre los que han consumido dicha sustancia en el último año. El **17,8%** de los estudiantes de 14 a 18 años que ha consumido cannabis en el último año presenta un posible consumo problemático, dato mayor de la serie histórica (**13,3% en 2016**). Esto ocurre a pesar de que aumenta el riesgo percibido del consumo habitual de cannabis.

INTERNET

El uso compulsivo de internet ha aumentado en 2021 (**23,5% frente al 20% en 2019**) en ambos sexos y en todos los tramos de edad. Se advierte un mayor aumento de la prevalencia entre las chicas (**28,8% en 2021 y 23,4% en 2019**) que entre los chicos (**18,4% en 2021 y 16,4% en 2019**) y en edades más tempranas.

ESTUDES 2021

VIDEOJUEGOS

En 2021 aumenta el uso entre los estudiantes de 14 a 18 años: el **85,1%** ha jugado a videojuegos en el último año (**el 82,2% en 2019**). El **7,1%** de los estudiantes de 14 a 18 años presenta una posible adicción a los videojuegos.

JUEGO CON DINERO

Respecto al juego con dinero online, en 2021 el **9,4%** de los estudiantes refiere haber jugado en el último año (**10,3% en 2019**), mientras que el **17,2%** ha jugado de manera presencial (**22,7% en 2019**). El porcentaje de estudiantes con un posible juego problemático ha descendido al **3,4%**.

Los juegos más consumidos, son la Lotería Primitiva y los Rascas de la Once.

Encuesta Escolar Europea sobre Alcohol y Otras Drogas (ESPAD)

Uso de las RRSS y de los Videojuegos:

(*Estudiantes que cumplen 16 años en 2018) (*M€ = Media Europea) (*RRSS = Redes Sociales)

- En España el **96,4%** (94% M€*) de los estudiantes*, **informaron usar RRSS*** un promedio de **2 a 3 horas en un día escolar** y de **4 a 5 horas en un día NO escolar** en **los últimos 7 días**.
- En España el **43%** (46% M€*) de los estudiantes* alcanza un índice de problemas auto percibidos que sugiere un **alto riesgo** de problemas relacionados **con el uso de las RRSS**.
- **Los teléfonos inteligentes** son ahora el medio preferido de acceso a **Internet** para la mayoría de los chicos, lo que significa que **tienen conectividad "en cualquier lugar y en cualquier momento"**, y la mayoría de los chicos informa que **usan su teléfono inteligente a diario**, y **el tiempo que pasan en línea cada día casi se duplica en muchos países en los últimos 10 años**.
- Más del **95%** de los estudiantes* informaron haber **usado Videojuegos** en **los últimos 30 días**.
- En España, en un **día escolar el 56%** (60% M€*) de los estudiantes* informaron jugar a videojuegos **media hora o menos, subiendo estas cifras al 72%** (69% M€*) y a **2-3 horas en un día NO escolar**, en **los últimos 30 días**.
- En España el **16%** (21% M€*) de los estudiantes* alcanza un índice de **problemas auto percibidos** que sugiere un **alto riesgo** de problemas relacionados **con los videojuegos**.

PROYECTO FES



EL PROYECTO FES



FORMACIÓN + EDUCACIÓN + SENSIBILIZACIÓN

El Proyecto FES es una **campaña de prevención de adicciones comportamentales en adolescentes basada en la Formación, la Educación y la Sensibilización**, dirigida a **jóvenes de entre 12 y 17 años (ESO, Bachillerato y Formación Profesional)**, a **padres y a educadores**, que pivota sobre la **prevención primaria**, lo que significa utilizar las herramientas que propicien el control o eliminación de los factores que pueden provocar la aparición de problemas de adicciones comportamentales y sus consecuencias, antes de que aparezcan.

El Proyecto FES aspira a informar y educar a toda la cadena implicada, desde evidencias científicas y no moralistas, con la puesta en marcha de **charlas y talleres en los que se demuestre que la vía de la prevención y la educación es la única realmente eficaz para evitar conductas adictivas por parte de la juventud** y con las que se constate que el Sector del Juego tiene un compromiso real con todo lo anterior, ya que fomenta y facilita su puesta en marcha, su promoción y su difusión.

LA PROPUESTA DE LA INDUSTRIA DEL JUEGO: EL PROYECTO FES

Una Industria seria y madura debe afrontar de frente los retos que vayan surgiendo, por lo que el Sector del Juego debe encarar las anteriores circunstancias diseñando la puesta en práctica de soluciones que respondan a las preocupaciones sociales y políticas y que aporten valor, **como expresión inequívoca de Responsabilidad Social Corporativa.**

Dicho de otro modo: nos corresponde a nosotros buscar y ofrecer herramientas e iniciativas de prevención, destinadas a evitar el trastorno por juego entre los más jóvenes, mostrando nuestro compromiso con un sociedad saludable que no pasa por el cierre de establecimientos, sino por fomentar la prevención primaria, la información y educación a jóvenes, y la formación a padres y profesores.

BASES DEL PROYECTO FES

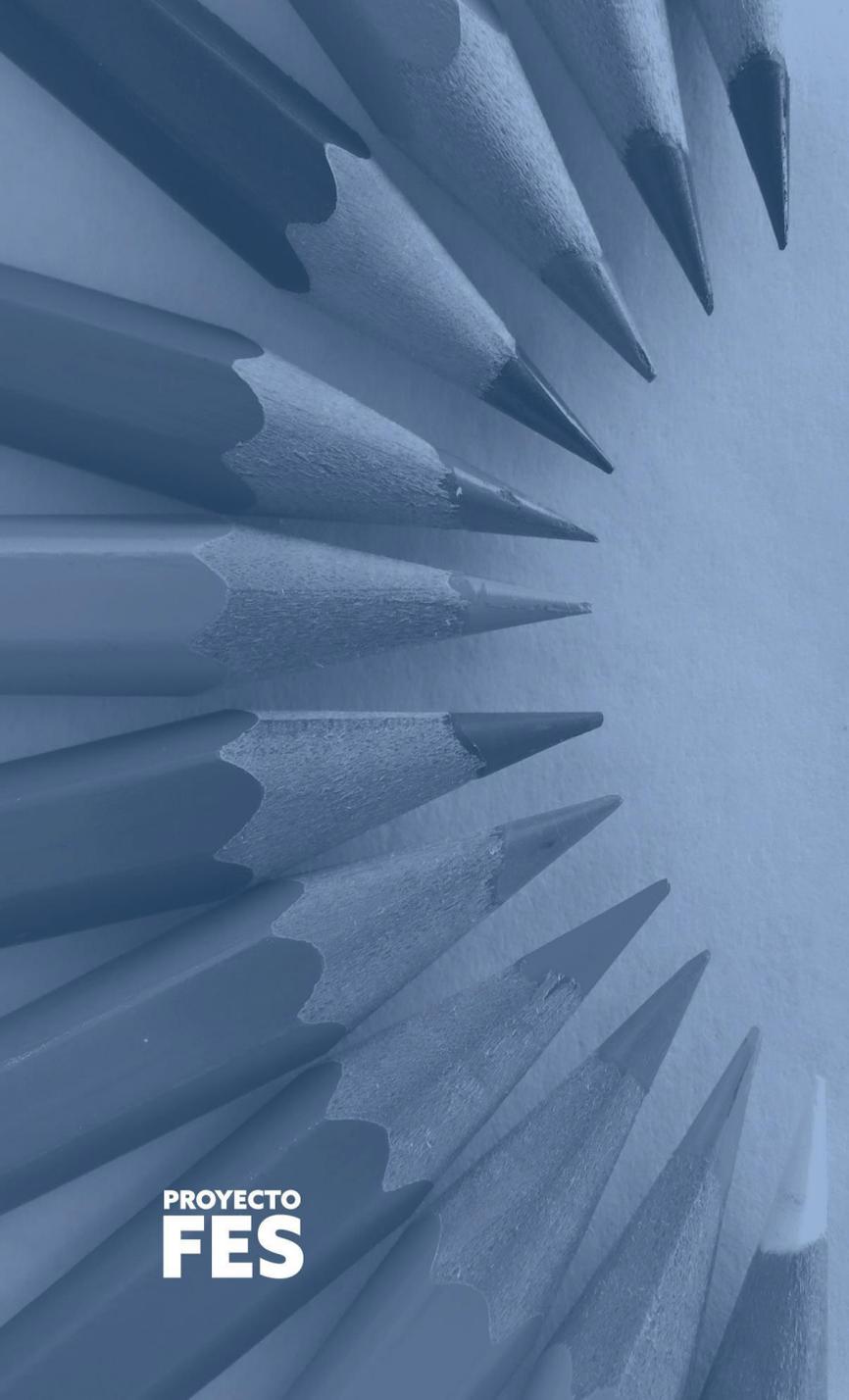
Para una eficacia real y alcance total del proyecto FES, el mismo ha de sustentarse en dos unidades administrativas:

La Consejería de la que dependa el Juego

y particularmente su
Viceconsejería o Dirección
General competente

La Consejería de Educación

que además de tener también
intereses en el fomento de los hábitos
saludables de los jóvenes, con el
respaldo de técnicos de sanidad,
define la red de colegios autonómicos
aptos para llevar a cabo los
seminarios, charlas y talleres, y el
alcance de toda la campaña



CLAVES DEL PROYECTO FES

Los **contenidos** de las sesiones formativas y los talleres están **confeccionados por profesionales médicos de la psicología clínica dedicados a los trastornos comportamentales y las adicciones sin sustancia**, que han creado un **“kit de formación llave en mano” apto para descargar por la red de educadores que se encargarán de hacer llegar la formación a los colegios y a las AMPAS.**

El **“kit de formación”** está compuesto por contenidos que ayudan a todos los actores implicados a que los jóvenes adquieran un **adecuado control de impulsos, y a que gestionen de manera adecuada sus opciones de ocio, en lo relacionado con el uso del teléfono móvil, internet, los videojuegos, las nuevas tecnologías, las redes sociales..., y a entender y asumir que los juegos de azar están vetados para menores de edad.**

La difusión y alcance de la campaña se potencia con **charlas y talleres magistrales, impartidos presencialmente por Pedro García Aguado.**













18

25

17

7

14

4

BARTRA

A. GUARDADO

C. BRAVO

JOAQUÍN

JUANMI

WILLIAM

PAUL









CIUDAD DE MELILLA







El sector del juego privado trabaja responsablemente y con éxito por reducir el impacto de la adicción al juego

Fomenta y financia medidas encaminadas a evitar el juego en menores y prohibidos, como el férreo control de acceso a los locales o la racionalización de la publicidad



Los ejes de sus actuaciones son la prevención, y el tratamiento profesional y experto para las personas con problemas

Pero se ve frenado en su acción por la falta de colaboración y obstáculos de muchos organismos públicos

**PROYECTO
FES**

Mientras tanto, el juego público y el reservado carecen de controles similares a los del juego privado, con lo que el problema de la adicción se deriva hacia ellos, ante la falta de acción de las instituciones

He venido a pedir que acepten nuestra ayuda, e impulsen las medidas que necesita implantar el juego público y el reservado

PROYECTO FES

