

# → ¿A QUÉ JUGAMOS?

El juego está presente en todas las culturas y a lo largo de la historia, como espacio de aprendizaje, diversión o socialización. Como herramienta que contribuye al desarrollo de habilidades y competencias clave como: la creatividad, las emociones o el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y comunicativas. Pero el juego también puede convertirse en un problema.

## → GAMING

NO IMPLICA APOSTAR  
PERMITIDO A MENORES DE EDAD



Diferentes soportes de pantalla para jugar.



Juego independiente o "en línea" en redes sociales o plataformas.



Juegos de todo tipo. Los más populares en 2023: Minecraft, Grand Theft Auto, Fortnite, League of Legends, Roblox, Call of Duty...



Juegos gratuitos o de pago. No existen premios en metálico.



EL DATO

A nivel mundial los videojuegos ya generan más ingresos que los libros.



## → GAMBLING

IMPLICA APOSTAR  
SÓLO MAYORES DE EDAD

+18



No se puede controlar la evolución del juego ni predecir los resultados ya que dependen del azar.



Juegos presenciales con versiones online.

Los más comunes



Lotería



Rascas



Bingo



Tragaperras



Póker



Juegos de casino



Apuestas deportivas



Apuestas no deportivas



Todos los juegos son de pago. Se paga por apuesta o partida con el objetivo de obtener premios en metálico.



EL DATO

Los ingresos del juego de apuestas online en España ya rozan los 1.000 millones de euros.

## ¿EN QUÉ SE PARECEN?



### FACTOR EMOCIONAL

La emoción y la adrenalina que nos produce jugar y ganar.

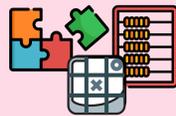


### FACTOR ECONÓMICO: LA COMPENSACIÓN

El Gambling implica apostar con dinero a cambio de una compensación económica y en el Gaming pueden aparecer las "Loot boxes" o cajas botín donde se paga para mejorar un personaje o un elemento que facilita avanzar en el juego o ganar en una partida.

## → JUEGOS TRADICIONALES

TIENEN CARÁCTER UNIVERSAL Y NOS ACOMPAÑAN A LO LARGO DE TODA LA VIDA



Juegos populares

Los que siempre nos han acompañado en casa y en la calle -puzzles, el pañuelo, el escondite...-. Los clásicos entre los clásicos.



Juegos de mesa

Trivial, Scrabble, Cluedo o el todopoderoso Monopoly que se mantiene al frente de los juegos más vendidos y que durante el confinamiento aumentó sus ventas en un 86%. Por cierto este juego ya implica el uso del "dinero".



Juegos de cartas (sin apuestas)

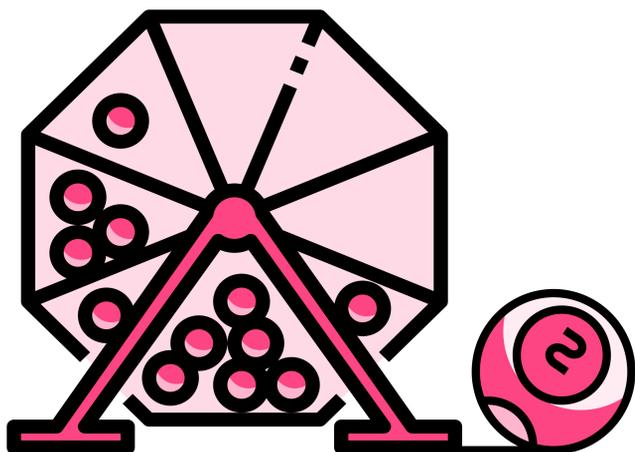
El cinquillo o la escoba y por supuesto el mus, un acompañante indispensable de muchas sobremesas con un origen navarro ya que en 1804 se editaron en Pamplona los primeros reglamentos conocidos del mus.



EL DATO

El 28 de mayo se celebra el "Día Internacional del Juego", para resaltar la importancia que tiene jugar en el desarrollo durante la infancia y reforzar su inclusión en el ocio saludable a lo largo de toda la vida. Por otra parte, el 29 de octubre se celebra el "Día Nacional sin juego de azar" para concienciar a la ciudadanía de los efectos negativos que estos juegos están ocasionando a muchas personas y la necesidad de la prevención.

"La única manera de vencer al casino es comprándolo"  
Aristóteles Onassis



¿QUIERES SABER MÁS?