



# PREVALENCIA, HÁBITOS Y PERFILES DE LAS PERSONAS JUGADORAS EN EUSKADI

2024



JOKOAREN  
EUSKAL BEHATOKIA  
OBSERVATORIO VASCO  
DEL JUEGO



EUSKO JAURLARITZA  
GOBIERNO VASCO

SEGURTASUN SAILA  
DEPARTAMENTO DE SEGURIDAD



# PREVALENCIA, HÁBITOS Y PERFILES DE LAS PERSONAS JUGADORAS EN EUSKADI

## 2024



JOKOAREN  
EUSKAL BEHATOKIA  
OBSERVATORIO VASCO  
DEL JUEGO

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

SEGURTASUN SAILA

DEPARTAMENTO DE SEGURIDAD

Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia

Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco

Vitoria-Gasteiz, 2025

Un registro bibliográfico de esta obra puede consultarse en el catálogo de la Biblioteca general del Gobierno Vasco:  
<https://www.katalogoak.euskadi.eus/katalogobateratua>

Publicación electrónica

Edición: 1.ª, diciembre 2025

© Administración de la Comunidad Autónoma del País Vasco. Departamento de Seguridad

Internet: [www.euskadi.eus/publicaciones](http://www.euskadi.eus/publicaciones)

[www.euskadi.eus/gobierno-vasco/observatorio-vasco-juego](http://www.euskadi.eus/gobierno-vasco/observatorio-vasco-juego)

Edita: Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia / Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco  
Donostia-San Sebastián, 1 — 01010 Vitoria-Gasteiz

Autor: Observatorio Vasco del Juego

Equipo de investigación (EHU): Jonatan García Rabadán *Investigador Principal*  
Iraide Fernández Aragón  
Aidée Baranda Ortiz

Empresa Trabajo de Campo: CPS Estudios de mercado y opinión

Diseño y maquetación: Fotocomposición Ipar, S. Coop.

ISBN: 978-84-457-3852-8



## Índice

<b>Introducción</b> . . . . .	<b>8</b>
<b>1. Objetivos y metodología</b> . . . . .	<b>10</b>
1.1. Objetivos. . . . .	11
1.2. Metodología . . . . .	11
<b>2. Prevalencia, hábitos y perfiles en Euskadi</b> . . . . .	<b>13</b>
2.1. Prevalencia de juego . . . . .	14
2.2. Hábitos de juego . . . . .	23
2.3. Criptomonedas. . . . .	36
<b>3. Socialización</b> . . . . .	<b>41</b>
3.1. Inicio en el juego . . . . .	41
3.2. Normalización en el entorno . . . . .	52
<b>4. Problemáticas asociadas al juego.</b> . . . . .	<b>56</b>
4.1. Población con alguna problemática de juego DSM-V . . . . .	57
4.2. Juego problemático declarado . . . . .	61
<b>5. Cuatro años de cambios (2020-2024).</b> . . . . .	<b>64</b>
<b>6. Conclusiones</b> . . . . .	<b>68</b>



## Índice de tablas y gráficos

### Índice de tablas

Tabla 1.	Población que reconoce haber jugado alguna vez en su vida por grupos sociodemográficos (en %) . . . . .	15
Tabla 2.	Población que ha jugado en los últimos 12 meses (%) . . . . .	15
Tabla 3.	Población que reconoce haber jugado en el último año por grupos sociodemográficos (en %) . . . . .	16
Tabla 4.	Razones por las que la población vasca ha decidido no jugar (en %) . . . .	17
Tabla 5.	Participación según el tipo de juego (en %) . . . . .	18
Tabla 6.	Participación según el tipo de juego por grupos sociodemográficos (en %) .	20
Tabla 7.	Intensidad de juego por grupos sociodemográficos (en %) . . . . .	22
Tabla 8.	Frecuencia de juego presencial por grupos sociodemográficos (en %) . . . .	24
Tabla 9.	Frecuencia de juego online por grupos sociodemográficos (en %) . . . . .	26
Tabla 10.	Gasto semanal en juego presencial por grupos sociodemográficos (en %) . .	28
Tabla 11.	Gasto semanal en juego presencial por grupos sociodemográficos (en %) . .	29
Tabla 12.	Motivos para jugar presencialmente por grupos sociodemográficos (en %) .	31
Tabla 13.	Motivos para jugar online por grupos sociodemográficos (en %) . . . . .	33
Tabla 14.	Compañía durante el juego presencial por grupos sociodemográficos (en %) .	35
Tabla 15.	Compañía durante el juego online por grupos sociodemográficos (en %) . .	36
Tabla 16.	Población que conoce lo que son las criptomonedas por grupos sociodemográficos (en %) . . . . .	38
Tabla 17.	Población que ha invertido en criptomonedas por grupos sociodemográficos (en %) . . . . .	39
Tabla 18.	Edad de inicio según la modalidad (en %) . . . . .	43
Tabla 19.	Compañía durante el inicio en el juego presencial por grupos sociodemográficos (en %) . . . . .	46
Tabla 20.	Compañía durante el inicio en el juego online por grupos sociodemográficos (en %) . . . . .	47
Tabla 21.	Juego con el que se inició presencialmente por grupos sociodemográficos (en %) . . . . .	50
Tabla 22.	Juego con el que se inició presencialmente por grupos sociodemográficos (en %) . . . . .	51
Tabla 23.	Recuerdo de haber visto a algún familiar jugar durante su infancia y/o juventud por grupos sociodemográficos (en %) . . . . .	53
Tabla 24.	Recuerdo de haber visto a algún familiar jugar durante su infancia y/o juventud por grupos sociodemográficos (en %) . . . . .	55
Tabla 25.	Prevalencia de cada ítem que compone el DSM-V . . . . .	59
Tabla 26.	Estimación del nº de personas que han jugado en el último año con algún trastorno derivado del juego según características sociodemográficas (en %) .	61
Tabla 27.	Población que afirma haber tenido problemas con el juego o algún tipo de dependencia por grupo sociodemográfico (en %) . . . . .	63
Tabla 28.	Prevalencia de juego por tipología, comparativa 2020-2024 (en %) . . . . .	66



## Índice de tablas y gráficos

### Índice de gráficos

Gráfico 1. Población (%) que reconoce haber jugado alguna vez en su vida . . . . .	14
Gráfico 2. Intensidad de juego (%) . . . . .	21
Gráfico 3. Frecuencia de juego (en %) . . . . .	23
Gráfico 4. Gasto semanal por modalidad (en %) . . . . .	27
Gráfico 5. Motivo por el que juegan según la modalidad (en %) . . . . .	30
Gráfico 6. Compañía durante el juego según la modalidad (en %) . . . . .	34
Gráfico 7. Población que conoce lo que son las criptomonedas (en %) . . . . .	37
Gráfico 8. Población que ha invertido en criptomonedas(%) . . . . .	38
Gráfico 9. Edad de inicio de juego presencial (en %) . . . . .	41
Gráfico 10. Edad inicio de juego online (en %) . . . . .	41
Gráfico 11. Compañía durante el inicio de juego según la modalidad (en %) . . . . .	44
Gráfico 12. Juego con el que se inició presencialmente (en %) . . . . .	48
Gráfico 13. Juego con el que se inició online (en %) . . . . .	51
Gráfico 14. Recuerdo de haber visto a algún familiar jugar durante su infancia y/o juventud (en %) . . . . .	52
Gráfico 15. Recuerdo de haber visto a alguna amistad jugar durante su infancia y/o juventud (en %) . . . . .	54
Gráfico 16. Población que ha tenido alguna problemática vinculada con el juego en los últimos 12 meses, según DSM-V (en %) . . . . .	58
Gráfico 17. Población que afirma haber tenido problemas con el juego o algún tipo de dependencia (en %) . . . . .	62
Gráfico 18. Prevalencia de juego 2020 y 2024 . . . . .	65





# Introducción





Los juegos de azar, en cualquiera de sus modalidades, son una realidad social y tienen un reflejo evidente a muchos niveles, desde el económico hasta el social. En los últimos años esta actividad ha experimentado considerables cambios, lo que ha provocado el inicio de una nueva fase mucho más heterogénea y atomizada. Con ello, el sector —o una parte del mismo— ha visto como ha adquirido una considerable y constante presencia en la agenda y en la opinión pública y política. Entre los temas más recurrentes está el reconocimiento de las adicciones comportamentales, en este caso, la ludopatía. Todo ello se ha plasmado en cuestiones como el auge de la modalidad online, su relación con edades tempranas, el uso de las pantallas y los videojuegos que, como consecuencia, ha generado un interés mayor en el ámbito de la salud pública, así como en los ámbitos político y social.

Ante esta situación, la Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco se decidió por la creación del Observatorio Vasco del Juego (OVJ); el primer órgano de investigación de este tipo a nivel autonómico. Desde sus orígenes, en 2018, el mismo ha tenido por objetivo radiografiar la realidad de los juegos de azar desde diferentes perspectivas. Desde los inicios, y en colaboración con el Departamento de Sociología y Trabajo Social de la EHU, el OVJ ha conseguido profundizar en el conocimiento de los perfiles de las personas jugadoras en Euskadi, recabar información sobre las dinámicas diferenciadas en la población juvenil vasca o poner el acento sobre la perspectiva de género en el sector económico; entre otros.

El propósito del presente estudio es nuevamente radiografiar la realidad social del juego en Euskadi. Gracias a los datos recogidos, se pueden observar los cambios o patrones que se han mantenido entre la población adulta desde que se realizara el estudio anterior en 2020. Los hallazgos no solo son útiles para ofrecer una fotografía del escenario actual, sino que sirven de base para adoptar medidas, plantear nuevas políticas de prevención ajustadas a las problemáticas observadas, así como limitar estos daños dando una respuesta en términos de salud pública.

El informe de *Prevalencia, hábitos y perfiles de las personas jugadoras en Euskadi 2024* se estructura en seis grandes apartados. En primer lugar, se definen los objetivos y la metodología aplicada para la recogida de los datos. En segundo lugar, se exponen los resultados relacionados con la prevalencia y hábitos de juego. En tercer lugar, se aborda la socialización en materia de juego o el análisis de la fase de inicio en el juego. El cuarto punto se centra en los aspectos negativos, incluida la herramienta mediante la cual se detecta el juego patológico. El quinto de los bloques de este documento recoge, de manera resumida, las principales tendencias longitudinales detectadas entre ambos estudios. El informe se cierra con las conclusiones más relevantes de la investigación.

Este trabajo de investigación ha sido realizado por el equipo del Departamento de Sociología y Trabajo Social de la EHU, integrado por el profesor Jonatan García Rabadán, la profesora Iraide Fernández Aragón y la investigadora Aidée Baranda Ortiz.



**1.**

## **Objetivos y metodología**



## Objetivos y metodología

### 1.1. Objetivos

Toda investigación debe estar guiada por unos objetivos para su correcto desarrollo, así como para una posterior evaluación de la misma. Como en anteriores estudios, la propuesta de líneas de trabajo emana de la Dirección de Juego y Espectáculos, como órgano responsable final del OVJ.

En línea con lo implementado años atrás, este estudio tiene como objetivos principales estudiar:

- 1) la prevalencia general de juego en la sociedad vasca
- 2) la prevalencia de participar en actividades de juego específicas
- 3) la prevalencia de riesgo y juego problemático

Estos datos se obtendrán de manera general y específica, para los diferentes grupos poblacionales, diferenciando el análisis por las principales variables sociodemográficas significativas. Además, también se establece como finalidad proceder a la comparativa con los datos obtenidos en el estudio *Prevalencia, hábitos y perfiles de las personas jugadoras en Euskadi en 2020*<sup>1</sup>. Esto permite ver una evolución tanto en la prevalencia de juego entre la ciudadanía adulta vasca, como en sus hábitos y en los niveles de juego problemático; así como evaluar el efecto de la implementación de ciertas políticas públicas en los últimos años.

### 1.2. Metodología

Al igual que en 2020, se ha implementado una metodología cuantitativa para poder cumplir con los objetivos marcados. Esta ha demostrado su eficacia a la hora de analizar la realidad social en temas como el presente, pudiendo recabar datos que pueden ser a su vez comparables y extrapolables a otras investigaciones.

En esta ocasión, al igual que un lustro antes, se realizaron 1.200 encuestas presenciales —cara a cara— a personas mayores de 18 años residentes en la Comunidad Autónoma del País Vasco. En concreto fueron 400 encuestas por cada uno de los Territorios Históricos, a fin de poder realizar un análisis separado si fuera necesario. Así pues, la explotación de los datos incluye una variable de ponderación creada *ex profeso*, para corregir las cuotas en base al peso diferenciado de cada territorio. En aplicación de las reglas estadísticas, los resultados se presentan con un margen de error de  $\pm 2,82$  para un nivel de confianza del 95%.

---

<sup>1</sup> El informe completo puede consultarse en la web del Observatorio Vasco del Juego: [https://www.euskadi.eus/contenidos/informacion/job\\_e\\_informes\\_memorias/es\\_def/Prevalencia\\_Cast.pdf](https://www.euskadi.eus/contenidos/informacion/job_e_informes_memorias/es_def/Prevalencia_Cast.pdf)



## Objetivos y metodología

### FICHA TÉCNICA

**Trabajo de Campo:** Entrevistas individuales realizadas presencialmente mediante cuestionario estructurado entre febrero y marzo de 2024 por la red de campo de CPS Estudios de mercado y opinión.

**Universo:** Población de 18 y más años de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

**Tamaño muestral:** 1.200 entrevistas en sendas muestras territoriales de 400.

**Diseño muestral:** Poliétapico y autoponderado, según la metodología del EUSTAT, en 37 municipios vascos (6 en Álava-Araba, 15 en Bizkaia y 16 en Gipuzkoa) y selección aleatoria de individuos por cuotas de edad y sexo.

**Error muestral:** Para un nivel de confianza del 95, y supuesta la máxima variabilidad de la población  $p=q=0,5$ , el error muestral para el conjunto de las muestras es de  $\pm 2,82$ . Para cada submuestra territorial y con las mismas condiciones probabilísticas, los errores respectivos son  $\pm 4,89$  para los datos de Araba, Bizkaia y Gipuzkoa.

**Cálculo de elevadores:** Mediante un método iterativo, las muestras han sido ajustadas por TTHH, sexo, edad y niveles de instrucción a partir del sorteo realizado por EUSTAT.



# 2.

## Prevalencia, hábitos y perfiles en Euskadi



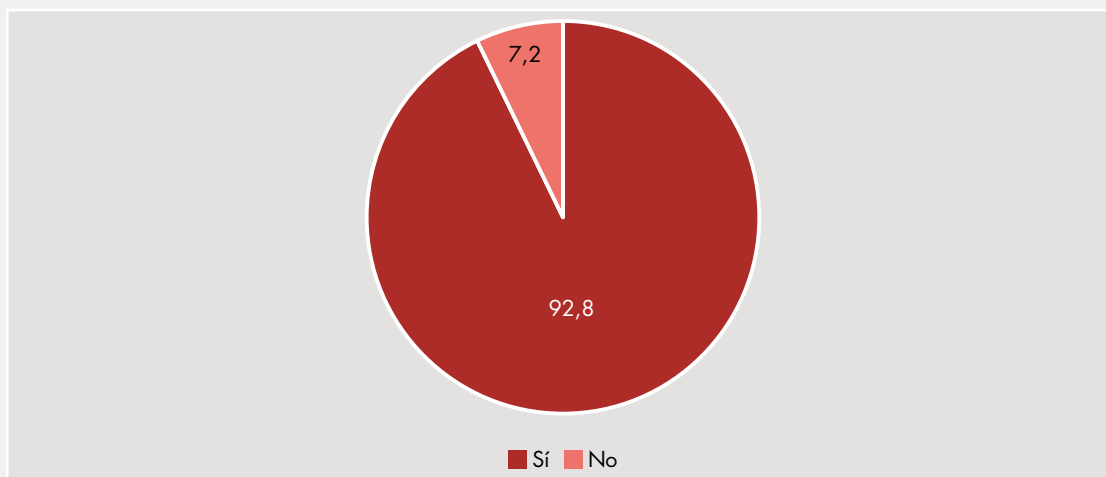
## Prevalencia, hábitos y perfiles en Euskadi

En el presente capítulo se llevará a cabo el análisis principal de la investigación, detallando la prevalencia, los perfiles y los hábitos de las personas jugadoras. Con ello se pretende ofrecer una visión completa del panorama actual del juego en Euskadi. Se explorarán diversos aspectos como la frecuencia con la que la población participa en diferentes tipos de juegos, los factores que influyen en sus decisiones de juego o la cantidad de dinero que se consume en las diferentes modalidades, entre otros. Así mismo, se identificarán los grupos sociodemográficos predominantes en materia de juego, diferenciando por tipología y modalidad. Todo ello atendiendo al cruce de las principales variables sociodemográficas significativas.

### 2.1. Prevalencia de juego

En primer lugar, uno de los aspectos más importantes en este trabajo es conocer la magnitud del fenómeno, es decir, determinar el número de personas que realizan o han realizado algún tipo de apuesta económica o, lo que es lo mismo, la prevalencia de juego. En el Gráfico 1 se observa que el 92,8% de la población adulta reconoce haber jugado a algún tipo de juegos de azar al menos una vez en su vida.

Gráfico 1. Población (%) que reconoce haber jugado alguna vez en su vida



Sin embargo, la prevalencia del juego varía en función de distintos factores sociodemográficos. Aunque no se han encontrado diferencias significativas entre hombres y mujeres, ni entre diferentes niveles educativos, sí se observan variaciones en función de la edad y la situación laboral. Como se observa en la Tabla 1, la prevalencia de juego aumenta con la edad, llegando a su pico en las personas mayores de 65 años con un 96,9% mientras que la prevalencia entre la juventud está 20 puntos por debajo (78,7%). En consonancia con lo anterior, se puede entender que el colectivo de personas mayores de 65 años muestra la mayor tasa (97,2%), a diferencia del colectivo estudiantil (70,2%).





## Prevalencia, hábitos y perfiles en Euskadi

Tabla 1. Población que reconoce haber jugado alguna vez en su vida por grupos sociodemográficos (en %)

		Sí
Sexo	Hombre	93,20
	Mujer	92,30
Grupos edad	18-24	78,70
	25-34	87,60
	35-44	87,90
	45-54	96,60
	55-64	96,50
	65	96,90
Nivel de estudios	Primarios	91,70
	Secundarios	91,90
	Superiores	94,90
Situación laboral	Con trabajo remunerado	93,90
	Parado/a	85,80
	Retirado/a, jubilado/a, pensionista, incapacitado/a	97,20
	Estudiante	70,20
	Trabajo doméstico no remunerado	81,80
Media		92,80

Respecto a la población que ha jugado a lo largo de su vida, el 92,5%<sup>2</sup> lo ha hecho también en el último año. En otras palabras, el 85,8 % de la población vasca reconoce haber jugado en los últimos 12 meses lo que estaría expresando una pauta de comportamiento consolidada en el colectivo.

Tabla 2. Población que ha jugado en los últimos 12 meses (%)

	Porcentaje total población	Porcentaje sobre población jugadora
Sí	<b>85,8</b>	<b>92,5</b>
No	6,9	7,5
Total	92,8	100
N	1.200	1.113

El cruce de los resultados con las variables sociodemográficas muestra que la prevalencia de juego en el último año varía según los grupos de edad, manteniéndose uniforme según el sexo, el nivel educativo y la situación laboral. Así pues, los grupos etarios con un alto nivel de participación en apuestas son la población de 45-54 años (96,9%) y 55-64 (96,4%). Mientras, el grupo más joven, de 18 a 29 años, son quienes menos han jugado (88,6%) en este periodo; en línea con lo visto en el punto anterior con el colectivo estudiantil. En cierta manera, a menor edad, menor juego.

<sup>2</sup> A partir de ahora, los datos referentes a juego se expresarán sobre el total de la población jugadora (n=1113) en lugar de sobre el total de la población (n=1200)





## Prevalencia, hábitos y perfiles en Euskadi

Tabla 3. Población que reconoce haber jugado en el último año por grupos sociodemográficos (en %)

		Sobre la población jugadora (N=1113)
Sexo	Hombre	91,30
	Mujer	93,70
Edad	18-24	88,60
	25-34	88,90
	35-44	89,00
	45-54	96,90
	55-64	96,40
	65	91,30
Nivel de estudios	Primarios	90,70
	Secundarios	93,80
	Superiores	92,80
Situación laboral	Con trabajo remunerado	94,00
	Parado/a	87,60
	Retirado/a, jubilado/a, pensionista, incapacitado/a	92,30
	Estudiante	85,00
	Trabajo doméstico no remunerado	100,00
Total		92,60

La tabla 4 presenta las razones por las cuales la ciudadanía vasca ha optado por no tener una relación con el juego, no ha jugado nunca o no ha jugado en el último año<sup>3</sup>. Entre las primeras, un 38,2% del primer grupo y un 49,4% del segundo consideran que jugar es una pérdida de dinero y tiempo, siendo la opción mayoritaria. Por lo tanto, entre estos se produce una posible lectura de riesgo que ejerce de freno. El resto se divide de manera diferente entre opciones como el 28,3% y el 28,4% respectivamente, de quienes afirman que no les gusta. La falta de dinero o la imposibilidad de permitírselo es mencionada por un reducido 1,7% y otro 6,1%, de aquellos que no lo han hecho en el último año. También resulta indicador el porcentaje de las personas que nunca se han dado la oportunidad por realizar algún tipo de apuesta (5% y 2,5%, respectivamente), de quienes directamente tienen interiorizado el factor peligroso que les aleja de esta actividad (7,5% y 6,2%) o quienes expresan que hay factores religiosos o éticos (12,1% y 5,6%). Resulta indicador que la menor tasa de respuesta se encuentre entre quienes no contestan, lo que podría estar indicando un posicionamiento claramente construido en contra de los juegos de azar a pesar de la heterogeneidad de las razones.

<sup>3</sup> No se ha realizado análisis sociodemográfico de las respuestas al no producirse diferencias estadísticamente significativas entre sí.



## Prevalencia, hábitos y perfiles en Euskadi

Tabla 4. Razones por las que la población vasca ha decidido no jugar (en %)\*

	No ha jugado nunca	No ha jugado en el último año
No me gusta	28,3	28,4
No tengo dinero/no me lo puedo permitir	1,7	6,1
Nunca se ha dado la oportunidad	5,0	2,5
Considero que el juego es peligroso	7,5	6,2
Es una pérdida de dinero y tiempo	38,2	49,4
Por motivos religiosos y/o éticos	12,1	5,6
Otra	4,2	1,2
NC	3,0	0,6
Total	100	100

Uno de los factores que influyen tanto en la prevalencia como en los hábitos de juego es la tipología de estos. La participación varía significativamente en función de la temática y el origen de los juegos, como se observa en la Tabla 5. Para ello, se ha empleado una lista de los principales juegos de azar y apuestas autorizados, integrados en bloques que tienen sentido propio o forman parte de un mismo ente o administrador; tanto públicos como privados. En comparación con otros estudios previos, el presente ha tenido en cuenta la distinción entre los sorteos semanales y los extraordinarios (Gordo de Navidad y El Niño) de Lotería Nacional, dependiente de la Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado (SELAE).

En este sentido, son los sorteos extraordinarios los que destacan como los más populares entre la población vasca, con un 79,1% de participación. Esto implica que el 92,2% de las personas que juegan han adquirido décimos de estos. En segundo lugar, aunque a considerable distancia, se encuentran las Lotería Primitivas en sus diferentes versiones (31,8%) y el Cupón de la ONCE (14,2%). Estos datos reflejan que los juegos de carácter público y semipúblico, como la ONCE, continúan siendo los más demandados; una tendencia que ya se había identificado en el informe de 2020.

Además de estos tres juegos, y por debajo del 10%, se encuentran la Lotería Semanal (5,4%), las apuestas deportivas (5,3%), la quiniela (4,5%) y la lotería instantánea de la ONCE (3,1%). Este segundo subgrupo de juegos de menor prevalencia incluye, además de los dependientes de la SELAE y la ONCE, junto a aquellos vinculados al ámbito deportivo. Finalmente, existe un pequeño grupo de juegos con una prevalencia inferior, que incluye el bingo, los casinos, las máquinas tipo 'B' (conocidas comúnmente como máquinas tragaperras), los juegos de cartas, las apuestas hípcas y las modalidades online de cada uno de los juegos mencionados. Los datos muestran que se produce una diferenciación entre los juegos dependientes del sector público y privado, ya sea por cuestiones histórico-sociales u otros; pero significativas.



## Prevalencia, hábitos y perfiles en Euskadi

Tabla 5. Participación según el tipo de juego (en %)

	Del total población	De quienes han jugado el último año
Lotería Nacional Extraordinaria (Navidad, El Niño)	79,1	92,2
Lotería (Primitiva, bonolotos, Euromillones, eurodreams...)	31,8	37,0
Cupón ONCE	14,2	16,6
Lotería Nacional semanal (Sorteo del jueves, sábado)	5,4	6,3
Apuestas deportivas	5,3	6,1
Quiniela	4,5	5,2
Lotería instantánea ONCE (rascas)	3,1	3,6
Bingo	2,2	2,6
Máquinas B	2,2	2,6
Casino	2,1	2,5
Juego de cartas	1,5	1,8
Apuestas deportivas online	1,0	1,1
Casino online	0,3	0,4
Bingo online	0,1	0,1
Apuestas hípcas	0,1	0,1

Sin embargo, la participación en las diferentes tipologías de juego no se manifiesta homogéneamente entre la población jugadora, sino que, en ocasiones, muestra diferencias según el sexo, la edad, el nivel de estudios y su situación laboral. En las preferencias de juego por sexo se observa que los hombres presentan una mayor participación en apuestas deportivas, tanto presenciales (9,8%) como online (2,2%), así como en el uso de máquinas B (4,7%) y en los juegos de cartas presenciales (3,9%). Por otro lado, las mujeres muestran una participación superior a la media en las loterías, especialmente destacada en la Lotería Nacional Extraordinaria. La práctica totalidad de ellas afirma haber comprado algún boleto (95,5%), frente al 88,4% de los hombres. Estas diferencias en la elección de juegos sugieren que los hombres tienden a preferir actividades de apuestas deportivas y juegos de azar más dinámicos, mientras que las mujeres se inclinan más hacia las loterías tradicionales y de carácter público.

La edad también es una variable que presenta posicionamientos diferenciados. El grupo más joven —de 18 a 24 años— prefiere las apuestas deportivas presenciales (37,1%) y online (9,7%), así como por el juego del bingo presencial (22,6%). Por otro lado, la participación en loterías aumenta con la edad, especialmente en el caso de la Lotería Nacional Extraordinaria, que alcanza el 97,5% entre los mayores de 65 años. Este patrón de comportamiento indica que los jóvenes se inclinan más hacia juegos interactivos y de apuestas, mientras que los adultos mayores optan por formas de juego más tradicionales.



## Prevalencia, hábitos y perfiles en Euskadi

El nivel educativo, una variable que ha mostrado en ocasiones un factor discriminante, también lo tiene en este punto. El grupo con estudios secundarios presenta una mayor inclinación hacia las apuestas deportivas (11,4%) y los juegos de cartas (2,0% presencial y 2,5% online). En contraste, las personas con estudios superiores muestran una menor participación en estos tipos de juegos, aunque siguen prefiriendo en gran medida la Lotería Nacional Extraordinaria (95,5%).

Finalmente, la situación laboral resulta significativa junto a las anteriores tres. Las personas desempleadas destacan por una mayor participación en apuestas deportivas (10,6%) y en juegos de cartas online (5,9%). Los estudiantes por su parte poseen la tasa más alta de participación en apuestas deportivas presenciales (48,6%) y en el bingo presencial (8,6%). Las personas jubiladas o retiradas muestran una mayor inclinación hacia las loterías, particularmente la Lotería Nacional Extraordinaria, donde su participación asciende al 96,9%. En general, las preferencias de juego varían significativamente según la situación laboral, observándose que los grupos activos o en situaciones de mayor estabilidad tienden a preferir las loterías, mientras que quienes siguen estudiando o están en situación de desempleo se inclinan hacia los juegos de apuestas y cartas.

No puede obviarse que una parte de los resultados anteriores se ven matizados por las relaciones que se puedan establecer entre estas, aunque no son objeto de presente informe.



## Prevalencia, hábitos y perfiles en Euskadi

Tabla 6. Participación según el tipo de juego por grupos sociodemográficos (en %)

		Lotería Nacional Extraordinaria (Navidad, El Niño)	Lotería (Primavera, bonolotos, Euromillones, eurodreams...)	Lotería Nacional semanal (Sorteo del jueves, sábado)	Cupón ONCE	Lotería instantánea ONCE (rascas)	Apuestas deportivas	Apuestas deportivas online	Quiniela	Máquinas B	Juego de cartas	Juego de cartas online	Bingo	Bingo online	Casino	Casino online	Apuestas hípias
Sexo	Hombre	88,4	37,7	5,9	16,5	3,3	9,8	2,2	8,8	4,7	3,9	2,0	3,1	0,0	3,9	0,8	0,2
	Mujer	95,5	36,4	6,7	16,7	3,9	2,8	0,0	2,0	0,7	0,0	0,4	2,2	0,2	1,3	0,0	0,0
Edad	18-24	48,4	6,5	1,6	4,8	6,5	37,1	9,7	3,3	9,7	6,5	8,1	22,6	1,6	17,7	6,3	0,0
	25-34	92,4	32,5	1,7	15,8	7,5	9,2	5,0	6,7	5,0	2,5	0,8	7,5	0,0	5,0	0,0	0,8
	35-44	96,3	40,1	6,8	11,7	5,6	7,4	0,0	13,0	3,7	2,5	0,0	1,2	0,0	1,9	0,0	0,0
	45-54	91,7	50,9	6,0	16,6	2,8	4,1	0,0	3,2	1,8	1,8	1,8	1,4	0,0	2,8	0,0	0,0
	55-64	95,1	42,7	6,5	17,8	3,8	2,7	0,0	2,2	0,5	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	65	97,5	29,6	9,2	21,6	1,1	1,1	0,0	3,9	1,1	1,1	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Estudios	Primarios	97,2	40,9	8,7	15,3	2,5	2,5	0,0	3,4	1,9	0,6	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	Secundarios	85,5	39,1	6,8	19,5	5,3	11,4	1,5	7,1	3,8	2,0	2,5	4,8	0,3	5,1	0,8	0,0
	Terciarios	95,5	30,3	3,2	13,9	2,9	3,2	1,6	4,2	1,3	2,9	0,3	2,6	0,0	1,9	0,3	0,3
Situación laboral	Con trabajo remunerado	93,9	42,1	5,4	15,1	4,5	6,1	1,4	6,1	3,0	2,1	1,0	3,3	0,2	2,9	0,5	0,2
	Parado/a	80,0	32,1	7,1	14,1	5,9	10,6	1,2	4,7	5,9	6,0	5,9	7,1	0,0	9,5	1,2	0,0
	Retirado/a, jubilado/a, pensionista, incapacitado/a	96,9	32,0	8,0	20,7	0,9	0,9	0,0	4,0	0,9	0,6	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	Estudiante	47,1	2,9	2,9	5,9	8,6	48,6	8,6	5,9	5,7	0,0	2,9	8,6	0,0	0,0	0,0	0,0
	Trabajo doméstico no remunerado	100,0	55,6	0,0	22,2	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0



## Prevalencia, hábitos y perfiles en Euskadi

El estudio de los hábitos de juego no debe limitarse únicamente a la prevalencia, es decir, la proporción de personas que juegan, sino que también debe considerar la intensidad de juego, entendida como el número de regulares de una misma persona. La intensidad de juego es un indicador clave para comprender mejor la complejidad del comportamiento lúdico, ya que puede ofrecer una perspectiva más matizada sobre la posible exposición a riesgos asociados con el juego problemático, como se ha visto en anteriores informes.

En el gráfico 2 se observa que la mayoría de las personas jugadoras lo hace en un solo juego (49,5%), mientras que una tercera parte (33,3%) juega a dos juegos. Un menor porcentaje (10,9%) participa en tres juegos, y solo el 6,2% juega a cuatro o más juegos. Por lo tanto, el grupo de la población jugadora (72,8%) se centra en un máximo de dos alternativas. Esto sugiere que la intensidad de juego, medida por la cantidad de juegos en los que se participa, es baja para la mayoría de la población.

Gráfico 2. Intensidad de juego (%)



Como en cada aspecto del presente estudio, hay que tener en cuenta las diferencias entre las distintas características sociodemográficas. En este caso, las cuatro variables presentadas muestran diferencias significativas. Los hombres tienen una mayor intensidad, pues la tendencia es hacerlo en tres (13,4%) o más juegos (8,8%). En cambio, las mujeres, por su parte, se concentran más en uno (51,4%) o dos juegos (36%). Solo el 8,5% de las mujeres juega a tres juegos y el 4,1% a cuatro o más juegos. La menor intensidad en la participación puede ser también un factor explicativo de otros escenarios, incluida la adicción.

En tercer lugar, el colectivo más joven —entre 18 y 24 años— son el grupo que más tiende a jugar a un solo juego (62,9%), aunque también presentan un porcentaje relativamente alto (17,7%) de aquellos que juegan a tres juegos. El siguiente grupo —25 a 34 años— muestra una distribución más equilibrada, con un 45,8% jugando a un juego, un 31,7% a dos juegos, y el porcentaje más alto de todos los grupos para cuatro o más juegos (13,3%). En el resto de grupos la tendencia también se dirige hacia la intensidad más baja como se aprecia en la tabla 7.



## Prevalencia, hábitos y perfiles en Euskadi

Una vez más, el nivel de estudios también influye en los hábitos de juego. Las personas con estudios primarios muestran una distribución bastante homogénea entre quienes juegan a uno (50%) y a dos juegos (34,7%), mientras que un 11,3% juega a tres juegos. Aquellos con estudios secundarios presentan un comportamiento algo más intenso, con un 14,7% que juega a tres y un 9,1% a cuatro o más. Las personas con estudios superiores tienden a centrarse en uno (53,9%) o dos (35,5%), pero su participación en juegos más intensos (tres o más) es notablemente más baja en comparación con los otros colectivos, con solo un 5,8% a tres y un 4,8% a cuatro o más.

Finalmente, quienes siguen estudiando son el grupo que mayoritariamente responder centrarse en un solo juego (70,6%), con una participación mínima en juegos más intensos. Las personas con trabajo remunerado tienen una distribución más equilibrada, con un 47% que participa en un juego y un 33,7% en dos juegos, mientras que un 8,3% lo hace en cuatro o más juegos. Los jubilados y pensionistas muestran una fuerte inclinación hacia el juego único (53,1%) y una baja actividad en cuatro o más (2,8%). Las personas dedicadas al trabajo doméstico no remunerado, por otro lado, presentan una alta tendencia a un doble juego (55,6%) y ninguna lo haría a cuatro o más juegos, lo que las sitúa en el extremo opuesto de la intensidad lúdica.

Tabla 7. Intensidad de juego por grupos sociodemográficos (en %)

		1 juego	2 juegos	3 juegos	4 o más juegos
Sexo	Hombre	47,5	30,3	13,4	8,8
	Mujer	51,4	36,0	8,5	4,1
Edad	18-24	62,9	11,3	17,7	8,1
	25-34	45,8	31,7	9,2	13,3
	35-44	46,9	35,8	8,6	8,6
	45-54	42,9	38,8	12,8	5,5
	55-64	51,6	33,7	9,2	5,4
	65	53,7	32,9	11,0	2,5
Nivel de estudios	Primarios	5—	34,7	11,3	4,1
	Secundarios	46,4	29,7	14,7	9,1
	Superiores	53,9	35,5	5,8	4,8
Situación laboral	Con trabajo remunerado	47,0	33,7	10,9	8,3
	Parado/a	47,6	34,5	11,9	6,0
	Retirado/a, jubilado/a, pensionista, incapacitado/a	53,1	33,6	10,5	2,8
	Estudiante	70,6	14,7	8,8	5,9
	Trabajo doméstico no remunerado	33,3	55,6	11,1	—





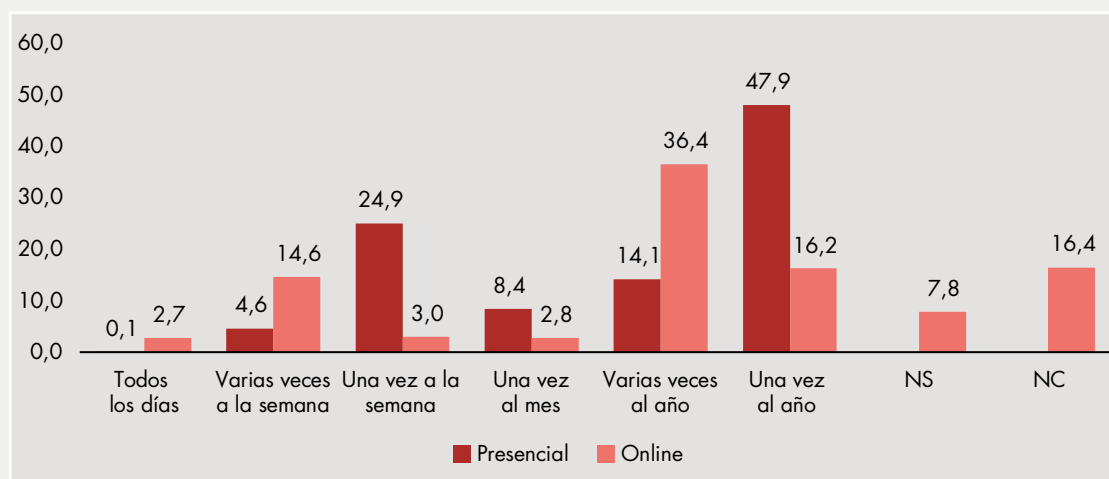
## Prevalencia, hábitos y perfiles en Euskadi

### 2.2. Hábitos de juego

Desde una perspectiva complementaria, el Gráfico 3 compara la frecuencia de juego en modalidades presencial y online. En general, lo presencial es más común en las categorías de menor frecuencia, mientras que el juego online tiene una presencia mayor en categorías de mayor frecuencia. En este punto hay un claro componente de novedad, ya que lo online se ha ido implementándose recientemente.

Un primer dato destacable es que solo el 0,1% de las personas respondió que su actividad de juego presencial fuera diaria, mientras que un 2,7% lo hace online. A pesar de la reciente irrupción de la modalidad online, su implantación y consolidación ha sido rápida. La categoría de jugar «una vez a la semana» muestra que el 24,9% participa en la modalidad presencial, comparado con solo un 3% en online. Sin embargo, en la categoría de «varias veces al año», el 36,4% lo realiza por internet, mientras que solo el 14,1% estaba en la versión «física». El mayor porcentaje de jugadores presenciales se encuentra en «una vez al año» (47,9%), mientras que el 16,2% corresponde a internet con esta frecuencia. Además, hay un 16,4% y 7,8% de no respuestas, como aparece en el gráfico 3. Esto refleja una mayor regularidad en el juego online en frecuencias más altas, mientras que el juego presencial parece concentrarse en ocasiones menos frecuentes.

Gráfico 3. Frecuencia de juego (en %)



A la hora de desagregar los datos por variables sociodemográficas, se observa que la frecuencia del juego presencial varía significativamente por cada uno de los grupos escogidos. Así, en relación al sexo, los hombres tienden a participar más frecuentemente en actividades de juego presencial. Mientras que un 6,1% de ellos juega varias veces a la semana, solo el 3,2% de las mujeres lo hace. Además, la proporción de quienes juegan una vez a la semana es significativamente mayor entre ellos (29,5%) en comparación con las mujeres (20,9%). En cuanto a las últimas, el 52,3% reporta jugar solo una vez al año, lo que indica que las mujeres tienden a jugar con menos frecuencia.



## Prevalencia, hábitos y perfiles en Euskadi

En cuanto a la edad, se observa que los grupos de edad más jóvenes (18-24 y 25-34 años) tienden a jugar varias veces a la semana, especialmente entre los más jóvenes (9,7%). En los grupos de mayor edad media, como el de 55 a 64 años, la mayoría de las personas (53,3%) tiene una frecuencia muy baja, lo cual es una tendencia similar en el grupo de mayores de 65 años (55,0%).

El nivel educativo también expresa comportamientos encontrados entre sí. La población con estudios primarios o secundarios presenta una mayor tendencia hacia la participación de varias veces a la semana (5,3% y 6,3% respectivamente) o puntual en la semana (27,4% y 31,5%). Las personas con estudios superiores se distinguen por una menor frecuencia semanal (1,6% y 14,3% en el mismo orden), aunque con una mayor presencia en las categorías de juego menos frecuentes, ya que el 58,1% reporta jugar solo una vez al año.

Por otra parte, al analizar la situación laboral, se observa que las personas desempleadas presentan una tendencia más elevada a jugar varias veces a la semana (11,9%) e incluso llama la atención el 1,2% que juega todos los días, en comparación con el resto de situaciones laborales. Por otro lado, las personas retiradas o jubiladas tienden a tener una intensidad más baja, ya que el 53,5% de ellas juega solo una vez al año, muy similar a las personas dedicadas al trabajo doméstico no remunerado, que también tienen una alta proporción de participación anual (50,0%).

Tabla 8. Frecuencia de juego presencial por grupos sociodemográficos (en %)

		Todos los días	Varias veces a la semana	Una vez a la semana	Una vez al mes	Varias veces al año	Una vez al año
Sexo	Hombre	—	6,1	29,5	8,7	12,6	43,1
	Mujer	0,2	3,2	20,9	8,0	15,5	52,3
Edad	18-24	—	9,7	22,6	6,5	22,6	38,7
	25-34	—	4,2	18,5	8,4	19,3	49,6
	35-44	—	3,8	17,5	11,3	21,9	45,6
	45-54	—	3,7	36,7	11,9	10,1	37,6
	55-64	—	3,8	24,5	8,2	10,3	53,3
	65	0,4	5,3	23,8	4,6	11,0	55,0
	65	0,4	5,3	23,8	4,6	11,0	55,0
Nivel de estudios	Primarios	0,3	5,3	27,4	7,5	9,3	50,2
	Secundarios	—	6,3	31,5	7,9	16,0	38,3
	Superiores	—	1,6	14,3	9,7	16,2	58,1
Situación laboral	Con trabajo remunerado	—	3,3	25,8	10,1	14,5	46,3
	Parado/a	1,2	11,9	16,7	8,3	17,9	44,0
	Retirado/a, jubilado/a, pensionista, incapacitado/a	—	4,9	24,6	4,9	12,0	53,5
	Estudiante	—	2,9	32,4	8,8	23,5	32,4
	Trabajo doméstico no remunerado	—	—	37,5	12,5	—	50,0



## Prevalencia, hábitos y perfiles en Euskadi

Al igual que en la tabla anterior, en la Tabla 9 se exponen la frecuencia del juego online según los diferentes grupos sociodemográficos. En este caso se han obtenido diferencias estadísticamente significativas según el sexo, el nivel de estudios y la situación laboral, pero no según la edad.

Las diferencias según el sexo reflejan que los hombres muestran una mayor frecuencia en la participación en juegos online en comparación con las mujeres. Un 3,7% de los hombres reporta jugar todos los días y un 14,8% lo hace varias veces a la semana. En contraste, ninguna mujer reporta jugar todos los días y solo un 11,1% juega varias veces a la semana. Además, mientras que el 48,1% de los hombres juega varias veces al año, entre las mujeres esta cifra es nula, pero un 33,3% juega una vez al año. Cabe destacar que el 55,6% de las mujeres no responde o no sabe, lo que indica una posible falta de participación o conocimiento sobre la frecuencia de juego online.

Por otro lado, las personas con estudios superiores muestran una mayor tendencia a jugar todos los días (8,3%) en comparación con aquellas con estudios secundarios o primarios, quienes no reportan ninguna actividad diaria en el juego online. Sin embargo, en el grupo de quienes poseen estudios secundarios, un 22,2% juega varias veces a la semana, mientras que solo un 8,3% de quienes tienen estudios superiores reporta esta frecuencia. Las personas con estudios secundarios muestran la mayor frecuencia en el rango de «varias veces al año» (55,6%).

Por último, la situación laboral indica que las personas desempleadas son las que más frecuentemente juegan online, ya que el 16,7% lo hace todos los días y un 33,3% varias veces a la semana. Además, el 50,0% reporta jugar varias veces al año. Por otro lado, entre las personas con trabajo remunerado, un 16,7% juega varias veces a la semana y un 33,3% lo hace varias veces al año. Entre las personas retiradas o jubiladas, la mayoría (75,0%) juega solo una vez al año, mientras que quienes se dedican a los estudios presentan una mayor tendencia a jugar varias veces al año (66,7%).

Los hombres y las personas desempleadas y con estudios secundarios tienden a participar con mayor frecuencia en juegos online, mientras que las mujeres y las personas con estudios primarios o jubiladas reportan menor actividad o una participación ocasional, siendo más comunes las respuestas de «una vez al año» o la falta de respuesta.



## Prevalencia, hábitos y perfiles en Euskadi

Tabla 9. Frecuencia de juego online por grupos sociodemográficos ( en %)

		Todos los días	Varias veces a la semana	Una vez a la semana	Una vez al mes	Varias veces al año	Una vez al año	NS	NC
Sexo	Hombre	3,7	14,8	3,7	3,7	48,1	11,1	11,1	3,7
	Mujer	—	11,1	—	—	—	33,3	—	55,6
Edad	18-24	—	15,4	—	7,7	38,5	23,1	7,7	7,7
	25-34	—	42,9	14,3	—	42,9	—	—	—
	35-44	—	—	—	—	—	—	50,0	50,0
	45-54	10,0	—	—	—	50,0	—	10,0	30,0
	55-64	—	—	—	—	—	100	—	—
	65	—	—	—	—	—	66,7	—	33,3
Nivel de estudios	Primarios	—	—	—	—	—	33,3	—	66,7
	Secundarios	—	22,2	5,6	5,6	55,6	5,6	5,6	—
	Superiores	8,3	8,3	—	—	25,0	25,0	16,7	16,7
Situación laboral	Con trabajo remunerado	—	16,7	4,2	—	33,3	12,5	12,5	20,8
	Parado/a	16,7	33,3	—	—	50,0	—	—	—
	Retirado/a, jubilado/a, pensionista, incapacitado/a	—	—	—	—	—	75,0	—	25,0
	Estudiante	—	—	—	33,3	66,7	—	—	—

El gasto en juegos de azar y apuestas es otro indicador de la relevancia del fenómeno que se aborda en este informe y que ha sido abordado en el cuestionario, ya que permite saber cuánto de implicada esta la población en este tipo de actividad. El gráfico 4 refleja el gasto semanal que realiza la población vasca jugadora tanto en los presenciales como online, mostrando claras diferencias entre ambas modalidades. La mayoría de las personas encuestadas, en ambos casos, gastan menos de 10€ a la semana. Aproximadamente el 85% de quienes participan en juegos presenciales se encuentran en este rango, mientras que, en el caso del juego online, es alrededor del 75% también reporta gastar menos de 10€.

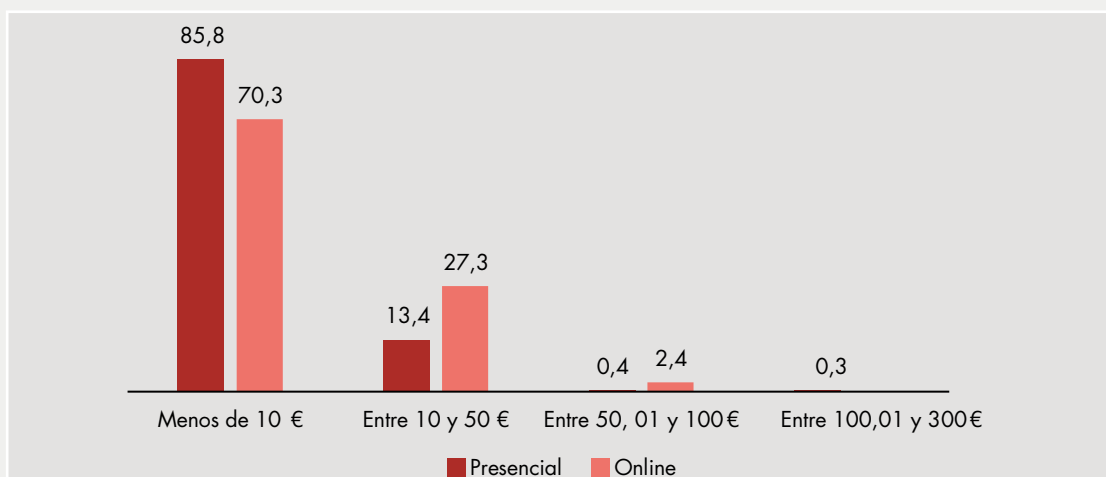
Sin embargo, al observar los intervalos superiores de gasto, se evidencian diferencias. En el intervalo de gasto entre 10 y 50€, el juego online registra una proporción más alta, con más del 25% de las personas jugadoras en este rango, en comparación con un porcentaje más bajo en el juego presencial (13,4%). A partir de los intervalos de gasto superiores (entre 50,01€ y 100€, y entre 100,01€ y 300€), los datos reflejan que la tasa de personas que gastan dichas cantidades es notablemente menor, y se observa



## Prevalencia, hábitos y perfiles en Euskadi

que solo una pequeña proporción de las personas jugadoras online invierten estas cantidades. En otro punto, prácticamente no hay registros de gasto en estos intervalos en el juego presencial.

Gráfico 4. Gasto semanal por modalidad (en %)



En la Tabla 10 se encuentran las diferencias en gasto en juego presencial según los diferentes grupos sociodemográficos, encontrándose únicamente diferencias estadísticamente significativas por sexo. Se detecta que un mayor porcentaje de mujeres (88,5%) reporta gastar menos de 10€ en comparación con los hombres (82,8%), lo que indica una tendencia predominante entre ellas a concentrar su gasto en este rango más bajo. Por otro lado, los hombres muestran una mayor inclinación a realizar gastos superiores; por ejemplo, el 15,8% declara gastar entre 10 y 50€, mientras que solo el 11,3% de las mujeres se encuentra en este rango de gasto. Esta diferencia se acentúa en categorías de gasto más elevadas: el 0,8% de los hombres reporta invertir entre 50,01 y 100€, frente al 0,2% de las mujeres, y aunque en la categoría de gasto más alto (entre 100,01 y 300€) el 0,6% de los hombres indica participar en ella, ninguna mujer reporta gastar en este rango. En resumen, aunque la tendencia mayoritaria entre ambos grupos se concentra en el nivel más bajo de gasto, un pequeño grupo de hombres destaca por niveles de gasto intermedios y altos.



## Prevalencia, hábitos y perfiles en Euskadi

Tabla 10. Gasto semanal en juego presencial por grupos sociodemográficos (en %)

		Menos de 10€	Entre 10 y 50€	Entre 50, 01 y 100€	Entre 100,1 y 300€
Sexo	Hombre	82,8	15,8	0,8	0,6
	Mujer	88,5	11,3	0,2	—
Edad	18-24	81,7	15,0	3,3	—
	25-34	89,7	9,5	0,9	—
	35-44	80,8	18,6	—	0,6
	45-54	85,0	14,0	0,5	0,5
	55-64	84,7	15,3	—	—
	65	89,5	10,1	0,4	—
Nivel de estudios	Primarios	83,8	15,9	0,3	—
	Secundarios	83,6	14,9	1,0	0,5
	Superiores	90,4	9,2	—	0,3
Situación laboral	Con trabajo remunerado	85,0	13,8	0,7	0,5
	Parado/a	78,0	22,0	—	—
	Retirado/a, jubilado/a, pensionista, incapacitado/a	89,5	10,2	0,3	—
	Estudiante	82,4	17,6	—	—
	Trabajo doméstico no remunerado	88,9	11,1	—	—

La tabla 11 expone el gasto en juego online por grupos sociodemográficos, sin embargo, el análisis estadístico no ha arrojado diferencias significativas entre ninguna de las categorías, seguramente debido al tamaño tan reducido de la muestra. No obstante, y en línea con otros datos, algunas tendencias se perciben, produciéndose un gasto más elevado que se concentra entre los hombres y las personas más jóvenes.



## Prevalencia, hábitos y perfiles en Euskadi

Tabla 11. Gasto semanal en juego presencial por grupos sociodemográficos (en %)

		Menos de 10€	Entre 10 y 50€
Sexo	Hombre	58,3	41,7
	Mujer	100	—
Edad	18-24	—	100
	25-34	33,3	66,7
	35-44	100	—
	45-54	100	—
	65	100	—
Nivel de estudios	Primarios	100	—
	Secundarios	72,7	27,3
	Superiores	66,7	33,3
Situación laboral	Con trabajo remunerado	66,7	33,3
	Parado/a	100	—
	Retirado/a, jubilado/a, pensionista, incapacitado/a	100	—

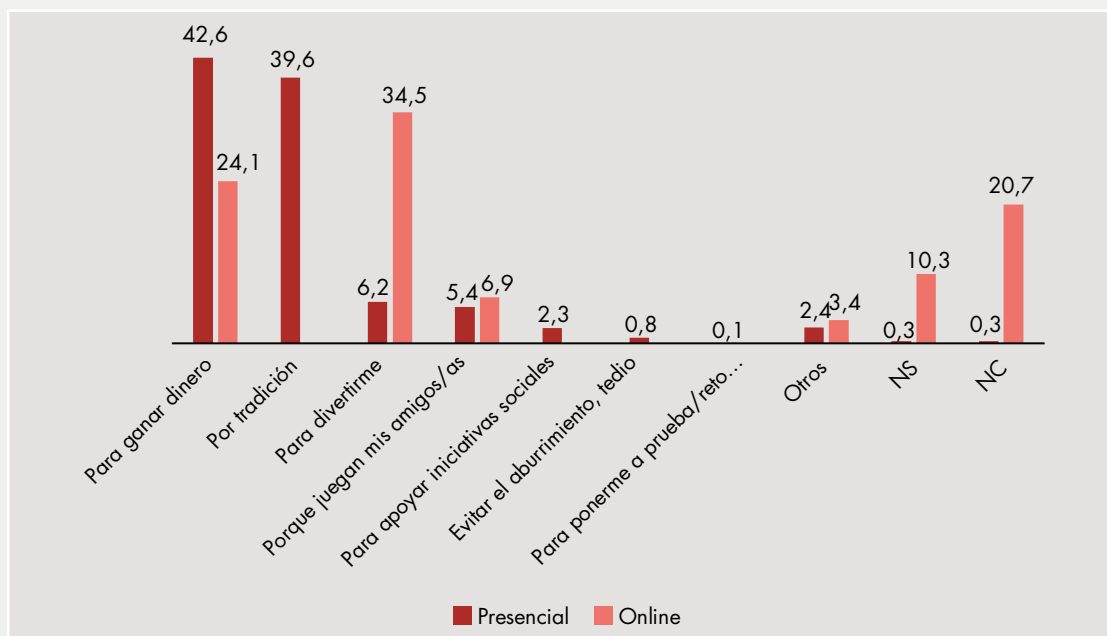
Abordar el tema de los hábitos y la prevalencia del juego implica no olvidar los motivos que la ciudadanía vasca aduce para proceder a realizar alguna. Así el principal motivo expresado para la modalidad presencial es «para ganar dinero», con un 42,6%. Mientras, en el caso del juego online, esta razón también es importante, aunque menos frecuente, alcanzando un 24,1%. La «tradición» es otro factor destacado en el juego presencial, con un 39,6%, aunque apenas influye en el juego online; lo que puede venir motivado por el peso de las loterías. En contraste, el motivo más común para participar en juegos online es la diversión, citado por un 34,5% de las personas. Este aspecto solo es referenciado por el 6,2% en lo presencial. Además, en el juego online, el 10,3% de las personas no sabe por qué juega, comparado con solo un 0,3% en el juego presencial. Otros motivos como «porque juegan mis amigos» (5,4% presencial y 4,9% online), «para apoyar iniciativas benéficas» (2,3% presencial y 0,8% online), y «para evitar el aburrimiento» (1,1% online) tienen menor relevancia. Finalmente, en el caso del juego virtual hay un considerable porcentaje (20,7%) de personas que optan por no responder, lo que resulta de especial interés.





## Prevalencia, hábitos y perfiles en Euskadi

Gráfico 5. Motivo por el que juegan según la modalidad (en %)



En la siguiente tabla se muestran los motivos antes citados, desglosados por sexo, edad, nivel educativo y situación laboral para el caso de la modalidad online. Los hombres destacan como el grupo más inclinado a jugar «para ganar dinero» (46,9%), mientras que las mujeres presentan un porcentaje inferior en este motivo (38,9%). Sin embargo, las mujeres participan en mayor medida «por tradición» (43,9%), superando a los hombres en esta categoría (35,1%). Entre ambas opciones suman el grupo más importante, siendo residuales el resto. Por lo tanto, hombres y mujeres apuestan por los aspectos económicos y tradicionales; lo que engarza con el factor cultural del juego. Otro elemento a resaltar es que las mujeres son más propensas a jugar «porque juegan mis amigos/as» (6,3%) y «para apoyar iniciativas sociales» (2,8%) que los hombres (4,3% y 1,6%, respectivamente). En cambio, el entretenimiento parece ser un motivo más significativo entre los hombres (8,8%) que entre las mujeres (3,7%).

La edad parece marcar una diferencia en cuanto a los dos principales incitadores al juego. Por ejemplo, entre la juventud la diversión es importante (32,3%) y lo hacen menos «para ganar dinero» (25,8%). Este motivo es el más mencionado en el grupo de 25 a 34 años, con un 56,3%. La tradición es especialmente significativa entre las personas mayores de 65 años, quienes reportan jugar por este motivo en un 54,1%, muy por encima de otros grupos de edad. En este mismo grupo etario, destaca también el juego «para apoyar iniciativas sociales», con un 5,7%; a diferencia del resto.

A la hora de analizar los motivos de juego en relación al nivel educativo, se observa que las personas con estudios primarios participan más «por tradición» (52,2%) en comparación con quienes tienen estudios secundarios o superiores, con un 30,0% y 39,2%, respectivamente. Las personas con estudios secundarios son las que más juegan



## Prevalencia, hábitos y perfiles en Euskadi

«para ganar dinero» (48,1%), seguidas de cerca por quienes tienen estudios superiores (40,5%). Además, quienes tienen estudios superiores son las más propensas a jugar «porque juegan mis amigos/as» (8,7%) y «para apoyar iniciativas sociales» (3,6%).

En términos de situación laboral, las personas desempleadas destacan por jugar principalmente «para ganar dinero» (53,6%); lo que podría tener cierta lógica como vía de mejora de las condiciones personales. En segundo lugar, y a diferencia, aparece «para divertirse» (10,7%). El escenario es de una mayor proporción en ambos motivos respecto a quienes tienen empleo remunerado. Las personas jubiladas, por su parte, tienden a jugar más «por tradición» (51,5%) y «para apoyar iniciativas sociales» (5,2%), reflejando una inclinación hacia estos motivos en comparación con otros grupos. Los estudiantes destacan por jugar «para divertirse» (32,4%) y presentan el porcentaje más alto en esta categoría. Quienes se dedican a trabajos domésticos muestran una alta tendencia a jugar «por tradición» (44,4%) y un porcentaje elevado en la categoría de «otros motivos» (11,1%), lo que indica la diversidad de razones para jugar en este grupo.

Tabla 12. Motivos para jugar presencialmente por grupos sociodemográficos (en %)

		Para ganar dinero	Para divertirse	Porque juegan mis amigos/as	Por tradición	Para apoyar iniciativas sociales	Para ponerme a prueba/reto personal	Evitar el aburrimiento, tedio	Otros	NS	NC
Sexo	Hombre	46,9	8,8	4,3	35,1	1,6	0,2	0,4	2,0	0,4	0,2
	Mujer	38,9	3,7	6,3	43,9	2,8	—	1,1	2,6	0,2	0,4
Edad	18-24	25,8	32,3	12,9	24,2	1,6	1,6	—	1,6	—	—
	25-34	56,3	10,9	8,4	22,7	—	—	0,8	—	0,8	—
	35-44	44,1	5,0	5,6	42,9	0,6	—	0,6	0,6	—	0,6
	45-54	51,4	5,0	7,3	33,0	0,5	—	0,5	2,3	—	—
	55-64	46,2	3,8	5,4	38,2	2,2	—	—	3,8	—	0,5
	65	30,7	1,8	1,1	54,1	5,7	—	1,8	3,5	1,1	0,4
	65+	30,7	1,8	1,1	54,1	5,7	—	1,8	3,5	1,1	0,4
Nivel de estudios	Primarios	38,2	1,6	1,9	52,2	1,9	—	0,6	2,5	0,9	0,3
	Secundarios	48,1	9,9	5,6	30,0	1,8	0,3	1,3	2,5	—	0,5
	Superiores	40,5	5,5	8,7	39,2	3,6	—	0,3	1,9	0,3	—
Situación laboral	Con trabajo remunerado	46,9	6,3	7,1	35,9	1,0	—	0,5	1,7	0,2	0,3
	Parado/a	53,6	10,7	9,5	25,0	—	—	—	1,2	—	—
	Retirado/a, jubilado/a, pensionista, incapacitado/a	33,6	2,2	1,2	51,5	5,2	—	1,5	3,4	0,9	0,3
	Estudiante	32,4	32,4	5,9	23,5	—	2,9	—	2,9	—	—
	Trabajo doméstico no remunerado	44,4	—	—	44,4	—	—	—	11,1	—	—



## Prevalencia, hábitos y perfiles en Euskadi

Por otra parte, la siguiente tabla muestra los mismos cruces, aunque para los juegos de modalidad online. Entre las variables sociodemográficas la edad no muestra diferencias significativas. En primer lugar, los hombres juegan principalmente «para divertirse» (45,5%), mientras que una proporción menor lo hace «para ganar dinero» (27,3%) y «porque juegan mis amigos/as» (9,1%). En el caso de las mujeres, se destaca que el 14,3% juega «para ganar dinero» y la misma proporción lo hace por otros motivos, mientras que un 71,4% selecciona la opción «No Contesta», lo que sugiere una mayor incertidumbre o falta de participación activa en los juegos online en comparación con los hombres.

En segundo lugar, en el nivel educativo las personas con estudios secundarios juegan principalmente «para divertirse» (42,1%) y «para ganar dinero» (26,3%), mientras que una pequeña proporción lo hace «por otros motivos» (5,3%). Un 15,8% de este grupo no está seguro del motivo por el cual juega. Las personas con estudios superiores reportan una distribución más equilibrada entre los motivos «para ganar dinero», «para divertirse» y «porque juegan mis amigos/as», todos con un 33,3%. No se reportan datos significativos para quienes tienen estudios primarios, ya que la totalidad de este grupo selecciona la opción «No Contesta» (100%), lo que podría venir explicado por la muestra del grupo.

Y, en un tercer lugar, la situación laboral. Esta indica que las personas con empleo remunerado juegan mayormente «para divertirse» (50%) y en menor medida «para ganar dinero» (27,8%), con un 11,1% que lo hace «porque juegan mis amigos/as» y la misma proporción en «No Contesta». Las personas desempleadas también reportan jugar «para ganar dinero» (25%), pero la mayoría selecciona la opción «No Sabe» (75%), lo que podría reflejar una mayor incertidumbre respecto a los motivos para participar en juegos online. En cuanto a los/las jubilados/as o pensionistas, la totalidad de este grupo selecciona «No Contesta», lo que nuevamente sugiere una baja participación en juegos online. Quienes estudian, por su parte, juegan tanto «para ganar dinero» como «para divertirse» (33,3% en cada motivo) y un 33,3% lo hace por otros motivos, sin reportar incertidumbre ni respuestas no contestadas en este grupo.



## Prevalencia, hábitos y perfiles en Euskadi

Tabla 13. Motivos para jugar online por grupos sociodemográficos (en %)

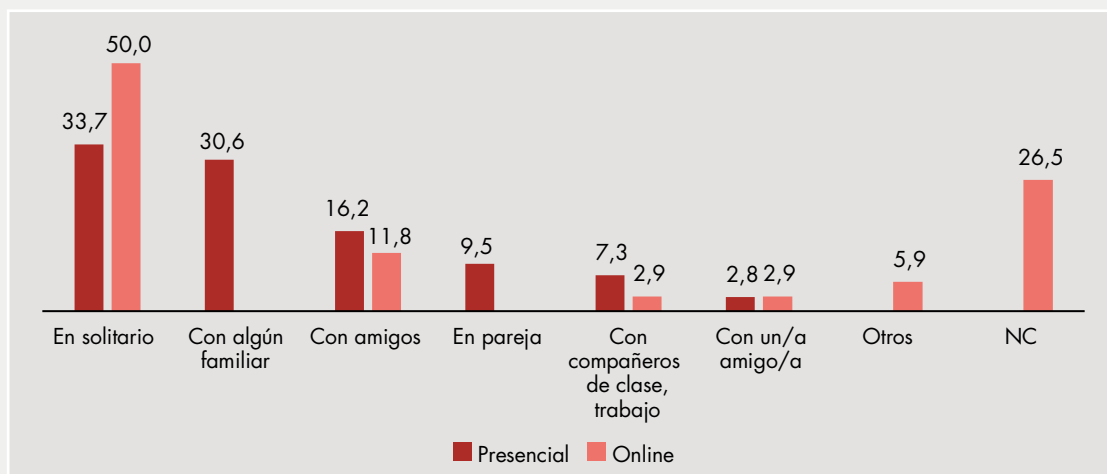
		Para ganar dinero	Para divertirme	Porque juegan mis amigos/as	Para ponerme a prueba/reto personal	Otros	NS	NC
Sexo	Hombre	27,3	45,5	9,1	—	—	13,6	4,5
	Mujer	14,3	—	—	—	14,3	—	71,4
Edad	18-24	16,7	33,3	16,7	—	8,3	25,0	—
	25-34	60	40	—	—	—	—	—
	35-44	—	—	—	—	—	—	100
	45-54	20	80	—	—	—	—	—
	55-64	—	—	—	—	—	—	100
	65	—	—	—	—	—	—	100
	65+	—	—	—	—	—	—	100
Nivel de estudios	Primarios	—	—	—	—	—	—	100
	Secundarios	26,3	42,1	—	—	5,3	15,8	10,5
	Superiores	33,3	33,3	33,3	—	—	—	—
Situación laboral	Con trabajo remunerado	27,8	50	11,1	—	—	—	11,1
	Parado/a	25,0	—	—	—	—	75,0	—
	jubilado/a, pensionista	—	—	—	—	—	—	100
	Estudiante	33,3	33,3	—	—	33,3	—	—

La información ofrecida hasta ahora debe ser completada con otro tema como la compañía durante el juego, diferenciando entre juego online y juego presencial. Se observa que jugar en solitario es lo común tanto en el juego presencial (33,7%) como en el online (50%), lo cual puede verse influido por la fuerte presencia de los sorteos de lotería entre las preferencias de la población vasca. Jugar con familiares solo se da en el juego presencial (30,6%), al igual que jugar en pareja (9,5%). El 16,2% de quienes juegan presencialmente y el 11,8% de quienes lo hacen online lo hacen en cuadrilla, y se reduce hasta casi el 3% cuando solo es con una amistad. El hecho de que haya un considerable porcentaje de personas que optan por la «colaboración» muestra también el componente social que han venido mostrando los datos anteriores. Finalmente, destaca, nuevamente, un alto de porcentaje de NC en el caso del juego online. Esta cuestión ha sido un elemento constante en el juego virtual por internet que requeriría un estudio mucho más detallado.



## Prevalencia, hábitos y perfiles en Euskadi

Gráfico 6. Compañía durante el juego según la modalidad (en %)



La tabla 14 refleja cómo varía la compañía en base a las variables sociodemográficas empleadas en los puntos anteriores. En general, tanto hombres como mujeres prefieren jugar en solitario, aunque los hombres lo hacen con mayor frecuencia (42,7%) que las mujeres (25,4%). Las mujeres, por su parte, tienden a jugar más con familiares (38,2%) y en pareja (10,9%) en comparación con los hombres, quienes eligen con mayor frecuencia jugar con amigos (19,6%). Por lo tanto, el grado de vínculos sociales de las mujeres se muestra superior al de los hombres.

Las personas más jóvenes (18-24 años) prefieren jugar en grupo, especialmente con amigos (54,8%), lo cual corresponde a la etapa vital y la importancia del grupo de pares. Mientras, a medida que aumenta la edad, se incrementa la tendencia a jugar en solitario o con algún familiar. Las personas de mayor edad (65 años o más) muestran una marcada preferencia por jugar con familiares (43,5%) y en solitario (38,9%).

El nivel educativo también influye en las preferencias de compañía. Quienes tienen estudios primarios tienden más a jugar en solitario (42,4%) y con familiares (39,3%), mientras que las personas con estudios superiores participan más con compañeros de trabajo o estudio (14,9%) en comparación con el resto. Por otro lado, la situación laboral también condiciona el tipo de compañía. Las personas con empleo remunerado juegan mayoritariamente en solitario (29,5%) o con familiares (27,1%), mientras que quienes están en búsqueda de empleo prefieren jugar con amigos (23,8%). Las personas jubiladas o retiradas optan por el juego en solitario (40,1%) o con familiares (40,7%), y quienes se dedican al trabajo doméstico no remunerado muestran una marcada preferencia por jugar en solitario (55,6%). Las y los estudiantes, en cambio, prefieren jugar en grupo, especialmente con amistades (42,9%).



## Prevalencia, hábitos y perfiles en Euskadi

Tabla 14. Compañía durante el juego presencial por grupos sociodemográficos (en %)

		En solitario	Con un/a amigo/a	Con amigos	Con compañeros de clase, trabajo	Con familiar	En pareja
Sexo	Hombre	42,7	2,7	19,6	5,1	22,2	7,8
	Mujer	25,4	3,0	13,2	9,3	38,2	10,9
Edad	18-24	11,3	3,2	54,8	1,6	24,2	4,8
	25-34	26,7	3,3	25,8	11,7	15,8	16,7
	35-44	33,8	0,6	15,0	12,5	25,0	13,1
	45-54	32,6	3,7	13,8	9,6	29,4	11,0
	55-64	38,9	5,9	11,4	9,7	28,1	5,9
	65	38,9	0,7	9,8	0,7	43,5	6,3
Nivel de estudios	Primarios	42,4	0,3	8,1	1,9	39,3	8,1
	Secundarios	28,4	4,1	22,1	5,6	28,7	11,2
	Superiores	31,4	3,9	16,8	14,9	24,3	8,7
Situación laboral	Con trabajo remunerado	29,5	3,6	17,0	12,0	27,1	10,8
	Parado/a	39,3	3,6	23,8	1,2	20,2	11,9
	Retirado/a, jubilado/a, pensionista, incapacitado/a	40,1	0,9	10,2	0,9	40,7	7,1
	Estudiante	22,9	5,7	42,9	2,9	22,9	2,9
	Trabajo doméstico no remunerado	55,6	—	—	11,1	22,2	11,1

La tabla 15 muestra la compañía durante el juego en línea, revelando diferencias significativas según el sexo, la edad y la situación laboral. Nuevamente, los hombres tienen una clara preferencia por jugar en solitario (65,4%), seguido por jugar con amigos (15,4%), mientras que las mujeres no reportan jugar solas ni con amigos, mostrando una mayor tendencia a hacerlo en pareja (12,5%) o con «otros» (12,5%), con un 75% que no contestó (NC). Este es un patrón reiterado en la modalidad online, tal como se ha observado en los puntos anteriores.

Por grupos de edad, las personas jóvenes (18-24 años) tienden a jugar principalmente en solitario (58,3%) o con amigos (33,3%), mientras que quienes tienen entre 25 y 34 años muestran una inclinación hacia el juego en solitario (66,7%) o en pareja (16,7%). En los grupos de mayor edad, como el de 35-44 y 65 años o más, la mayoría no contestó sobre su compañía en el juego online. Entre quienes tienen entre 45 y 54 años, el 55,6% juega en solitario.



## Prevalencia, hábitos y perfiles en Euskadi

En cuanto a la situación laboral, quienes tienen un empleo remunerado tienden mayoritariamente a jugar en solitario (52,2%) o con amigos (13,0%), mientras que las personas desempleadas muestran una preferencia más marcada por el juego en solitario (80,0%) o en pareja (20,0%). Las personas jubiladas o pensionistas no reportan jugar online, y las y los estudiantes tienen una distribución repartida entre jugar en solitario (33,3%), con amistades (33,3%) o con algún amigo/a (33,3%).

Tabla 15. Compañía durante el juego online por grupos sociodemográficos (en %)

		En solitario	Con un/a amigo/a	Con amigos	En pareja	Otros	NC
Sexo	Hombre	65,4	3,8	15,4	3,8	—	11,5
	Mujer	—	—	—	12,5	12,5	75,0
Edad	18-24	58,3	8,3	33,3	—	—	—
	25-34	66,7	—	—	16,7	—	16,7
	35-44	—	—	—	—	—	100
	45-54	55,6	—	—	—	—	44,4
	55-64	—	—	—	—	10—	—
	65	—	—	—	—	—	10—
Nivel de estudios	Primarios	14,3	—	—	—	28,6	57,1
	Secundarios	60,0	5,0	10,0	5,0	—	20,0
	Superiores	57,1	—	28,6	—	—	14,3
Situación laboral	Con trabajo remunerado	52,2	—	13,0	4,3	4,3	26,1
	Parado/a	80,0	—	—	20,0	—	—
	Retirado/a, jubilado/a	—	—	—	—	—	100
	Estudiante	33,3	33,3	33,3	—	—	—

### 2.3. Criptomonedas

La investigación llevada a cabo por el OVJ en 2024 ha incluido un apartado específico vinculado a las criptomonedas. Estas se hallan en pleno debate social sobre cómo caracterizarlas. Desde ciertos sectores no se consideran como un activo económico al uso, como pudieran ser las acciones bursátiles, pero tampoco se ubican entre los juegos de azar tal y como se entienden en la actualidad. No obstante, las criptomonedas implican tanto riesgo como azar de cantidades económicas. Añadido a lo anterior, en los últimos años también se ha producido un considerable crecimiento de la presencia de las mismas, especialmente en algunas capas sociales, y la consolidación del debate en los medios de comunicación. Sirva a modo de ejemplos la creación de criptomonedas por parte de algunos países para financiar su actividad. A su vez, se ha de mencionar



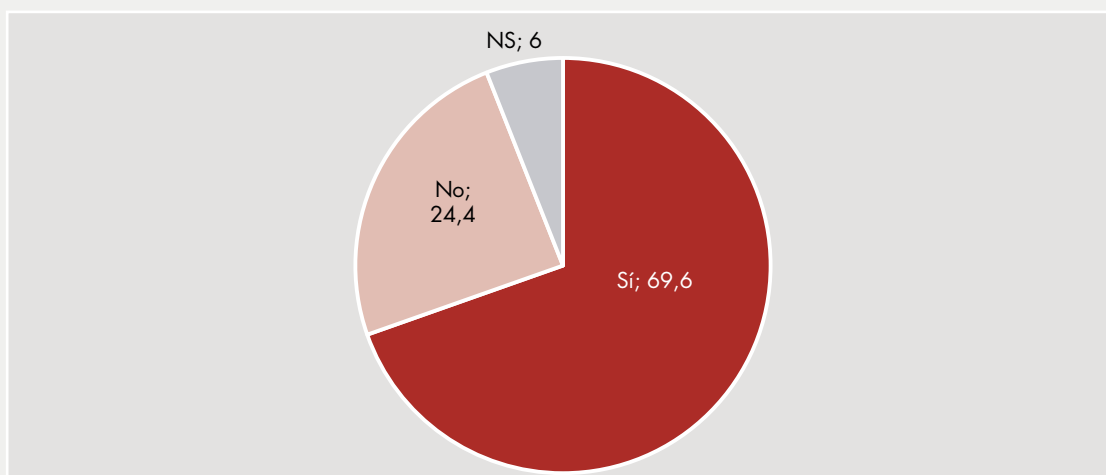


## Prevalencia, hábitos y perfiles en Euskadi

que en el estudio «Percepción social y valoración del juego en Euskadi» realizado por el propio Observatorio Vasco del Juego casi la mitad de la población consideraba las criptomonedas (43,3%) un juego de azar. El cuestionario del estudio actual incluyó varias preguntas para ver qué escenario es el que se plantea en el caso vasco respecto a esta nueva realidad.

El primer elemento a destacar es que un porcentaje significativo de la ciudadanía vasca sabe o dice saber qué son las criptomonedas. El 69,6% de las respuestas afirmativas vendría a confirmar el crecimiento e implantación de esta nueva realidad, aun por caracterizar.

Gráfico 7. Población que conoce lo que son las criptomonedas (en %)



Respecto al conocimiento de las criptomonedas se han encontrado diferencias estadísticamente significativas según las diferentes variables. Así, los hombres reconocen ser más conocedores de las mismas, con un 76,9% frente al 62,9% de las mujeres. La edad revela que a mayor edad menor es el porcentaje de personas que saben lo que son, pasando del 87,6% de jóvenes entre 18 y 24 años al 45,1% de la población mayor de 65 años. El nivel de estudios también aporta diferencias al indicarse que poseer estudios superiores hace que aumente las probabilidades de conocer las criptomonedas, seguido de quienes poseen estudios secundarios (76,8%) y notablemente alejado de quienes tienen estudios primarios (47,9%). En cuanto a la situación laboral, destacan las personas dedicadas al trabajo doméstico, con un 90,9% de conocimiento de las mismas, seguida de quienes estudian (82,8%), En contraposición, y muy ligado a la edad, están las personas jubiladas y las pensionadas, con apenas un 47% que reconocen saber lo que son.



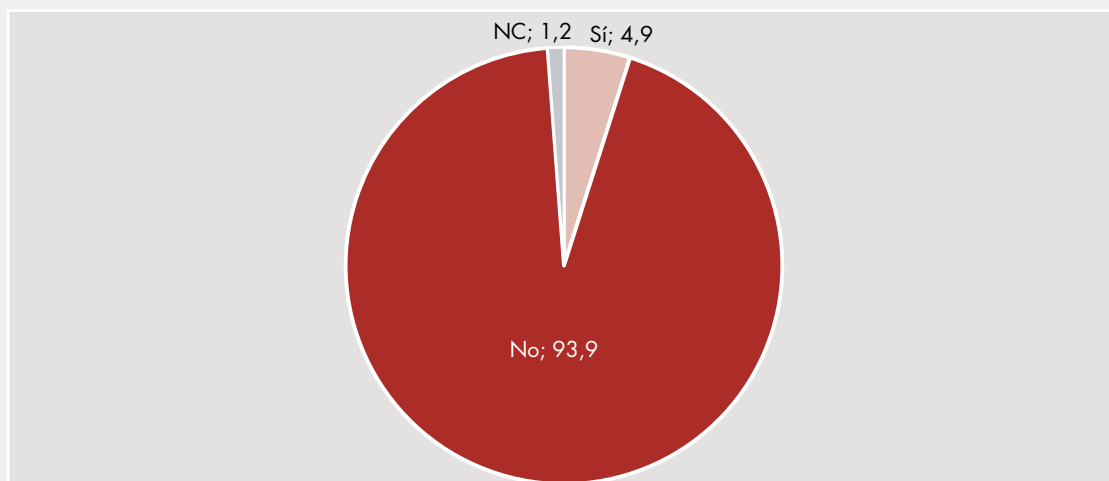
## Prevalencia, hábitos y perfiles en Euskadi

Tabla 16. Población que conoce lo que son las criptomonedas por grupos sociodemográficos (en %)

		Sí	No	NS
Sexo	Hombre	76,9	19,9	3,1
	Mujer	62,9	28,4	8,7
Edad	18-24	87,6	11,2	1,1
	25-34	81,7	13,1	5,2
	35-44	80,6	16,0	3,4
	45-54	82,4	15,5	2,1
	55-64	65,7	27,8	6,6
	65	45,1	43,3	11,6
Nivel de estudios	Primarios	47,9	45,1	7,0
	Secundarios	76,8	16,2	7,0
	Superiores	83,8	12,5	3,7
Situación laboral	Con trabajo remunerado	80,1	15,4	4,4
	Parado/a	73,5	24,8	1,8
	Jubilado/a, pensionista	47,0	42,0	11,0
	Estudiante	82,8	15,5	1,7
	Trabajo doméstico no remunerado	90,9	9,1	—

A pesar de la considerable proyección social adquirida por las criptomonedas, solo un grupo minoritario reconoce haber invertido dinero en este producto. Del grupo de personas conocedoras de estas, el 4,9% afirmó haber dado un paso más. Desde otra perspectiva más general, solo el 3,4% del total de la población adulta vasca tiene inversiones en las monedas virtuales. A pesar de que dentro de quienes han invertido en criptomonedas, el 41,6% no ha empleado dinero en el último año, hay un notable 10,6% que reconoce haber invertido cantidades considerables, superiores a los 500€.

Gráfico 8. Población que ha invertido en criptomonedas (%)





## Prevalencia, hábitos y perfiles en Euskadi

Nuevamente, y con un patrón muy similar al anterior, se han encontrado diferencias entre los diferentes grupos sociodemográficos. En la tabla 17, se observa como los hombres invierten más que las mujeres, 6,8% frente al 2,8%, respectivamente. Igualmente, las personas adultas de menor edad son quienes más invierten en criptomonedas (12,8% y 8,8%) mientras que las personas de edad más avanzada apenas invierten en esta modalidad (1,4%). Como cabía esperar por su conocimiento de las mismas, son las personas con estudios superiores quienes hacen una mayor inversión en criptomonedas (6,4%). Por último, y dependiendo de la situación laboral, son las personas desempleadas quienes más invierten con un 12%.

Tabla 17. Población que ha invertido en criptomonedas por grupos sociodemográficos (en %)

		Sí	No	NC
Sexo	Hombre	6,8	91,9	1,4
	Mujer	2,8	96,2	1,0
Edad	18-24	12,8	85,9	1,3
	25-34	8,8	90,4	0,8
	35-44	2,4	94,5	3,0
	45-54	6,3	93,8	—
	55-64	1,5	96,9	1,5
	65	1,4	98,6	—
Nivel de estudios	Primarios	2,2	96,8	1,1
	Secundarios	5,4	92,6	2,0
	Superiores	6,4	93,6	—
Situación laboral	Con trabajo remunerado	5,0	93,7	1,3
	Parado/a	12,0	86,7	1,2
	Jubilado/a, pensionista,	1,8	98,2	—
	Estudiante	4,3	93,6	2,1
	Trabajo doméstico no remunerado	—	90,0	10,0

Por último, destacar que no se ha encontrado una asociación entre el consumo de juegos de azar y la inversión en criptomonedas. Probablemente, sea muy difícil de asociar, ya que como se mencionaba al principio del presente capítulo, la prevalencia de juego es muy alta, llegando a prácticamente la totalidad de la población adulta vasca.



# 3.

## Socialización



## Socialización

La socialización, entendida como un proceso a través del cual el individuo consolida una identidad en el grupo, y especialmente la que se lleva a cabo en el ámbito del juego de azar, es un fenómeno complejo y de gran relevancia en el estudio de los hábitos en la sociedad en la materia. Desde los primeros contactos con estas actividades, ya sea a través del entorno familiar, social o cultural, las personas comienzan a desarrollar actitudes y percepciones sobre los juegos de azar que pueden influir en su comportamiento futuro. Los inicios no solo están marcados por la experiencia individual, sino también por las dinámicas sociales que rodean la práctica, como la presión de grupo o las expectativas sociales.

Estudiar cómo y cuándo las personas se inician en los juegos de azar, así como la compañía con la que se insertan en esta práctica, es clave para comprender la evolución, incluso para el proceso de implementación de políticas públicas. En este contexto, la socialización no es solo un proceso de aprendizaje, sino también un factor que puede influir en la percepción del riesgo y en la manera en que el individuo interactúa a lo largo de su vida con esta realidad social.

### 3.1. Inicio en el juego

El primer indicador, y quizá uno de los más relevantes, es la edad de inicio. En líneas generales, la media se sitúa en los 22,8 años, es decir, por encima de la edad legal establecida en la actualidad. Sin embargo, este dato es ligeramente superior en la modalidad virtual —juego online—, que se sitúa en los 26,5 años. De todas formas, los datos muestran la existencia de un grupo considerable de personas que accedieron al juego con menos de 18 años. Una vez más, el juego online muestra un patrón diferenciado, ya que supera en más de 3 puntos (20,6%) a la modalidad presencial (17,1%).

Gráfico 9. Edad de inicio de juego presencial (en %)

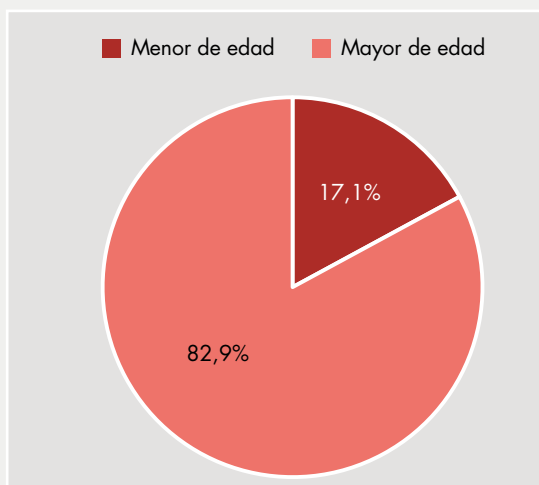
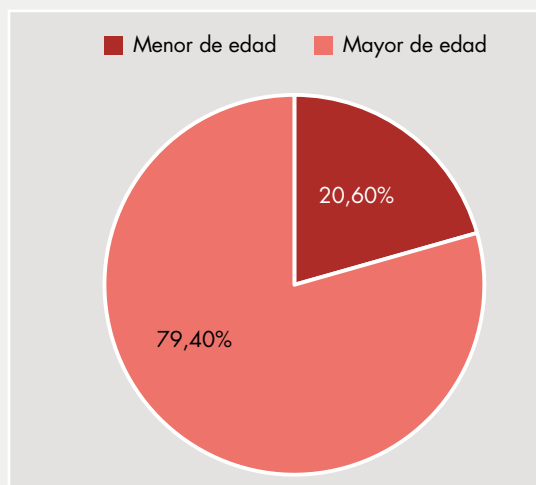


Gráfico 10. Edad inicio de juego online (en %)





## Socialización

La tabla 18 presenta el perfil sociodemográfico de las personas que se iniciaron en el juego siendo menores edad, distinguiendo entre las modalidades presencial y online. Estos datos están desagregados por las variables sexo, edad actual, nivel de estudios y situación laboral. Cabe destacar que la participación en el juego online muestra algunos vacíos de información debido a la baja representatividad de ciertos grupos, lo que sugiere que los casos disponibles en esta modalidad no son lo suficientemente significativos para ciertos segmentos, y en consecuencia pierdan significatividad.

En la diferencia entre hombres y mujeres se observa que ellos presentan una mayor prevalencia de inicio en ambas modalidades cuando son menores de edad. El 24,8% comenzaron a jugar presencialmente con menos de 18 años, mientras que el 23,5% se iniciaron en el juego online en esa misma situación. En el caso de las mujeres, la proporción de aquellas que comenzaron a jugar de forma presencial siendo menores es significativamente menor, con un 9,70%, y no se reportan datos suficientes para el juego online, lo que podría estar relacionado con la baja representación de este grupo en esta modalidad.

En el caso de la edad, el grupo más joven muestra una prevalencia notablemente alta en el inicio del juego online, con un 66,7% de los encuestados afirmando este hecho. En cuanto al juego presencial, este grupo también registra una alta proporción de inicio (34,3%), aunque significativamente inferior a la anterior. Conforme aumenta la edad, se reduce la proporción de personas que comenzaron a jugar siendo menores. En el rango de 25 a 34 años, el 23,8% de los individuos reporta haber iniciado en el juego presencial durante la minoría de edad, pero no hay datos para el online. Esta tendencia de disminución continúa en las franjas etarias mayores: el 14,8% en el grupo de 35 a 44 años, el 19% en el grupo de 45 a 54 años, el 19,3% en el grupo de 55 a 64 años y solo un 7,6% en el grupo de mayores de 65 años. Sin poder determinar los factores detonantes reales, esta distribución sugiere que los más jóvenes, especialmente aquellos entre 18 y 24 años, son los que más se iniciaron en el juego online antes de la mayoría de edad, mientras que los grupos de mayor edad predominan en el juego presencial, lo que tendría lógica por la rápida irrupción de la modalidad virtual y su relación con las Redes Sociales y nuevas tecnologías.

En un tercer lugar, las personas con estudios superiores son quienes presentan una tasa más elevada (22%), seguido por quienes tienen formación secundaria (16,8%) y primaria (12,6%). En cuanto al juego online, solo se reportan datos para quienes tienen estudios secundarios, con un 30,8% afirmando haber comenzado a jugar online siendo menores de edad. Esto sugiere una cierta correlación entre un nivel de estudios intermedio y una mayor propensión a iniciarse en el juego online durante la adolescencia.

La situación laboral también proporciona información interesante sobre los patrones que aborda este punto. Los y las estudiantes son, de lejos, el grupo con mayor prevalencia de inicio en el juego presencial (40,5%). Quienes trabajan presentan un porcentaje de inicio del 18,6% en juegos presenciales y del 15,4% en juegos online, lo que indica



## Socialización

una participación relativamente alta en ambas modalidades. Por otro lado, las personas desempleadas muestran una mayor propensión a haberse iniciado en el juego presencial (20,4%) en comparación con otras situaciones laborales. Las personas jubiladas y/o pensionistas tienen una baja prevalencia en ambos tipos de juegos, con un 10% de inicio en el juego presencial y un dato mínimo en el juego online. Tampoco puede obviarse en el presente caso el factor regulatorio en la materia. Asimismo, el grupo dedicado al trabajo doméstico no remunerado reporta un 16,7% de inicio en el juego presencial, sin datos relevantes para el juego online.

Tabla 18. Edad de inicio según la modalidad (en %)

		Menor de edad juego presencial	Menor de edad juego online
Sexo	Hombre	24,80	23,50
	Mujer	9,70	0,00
Edad	18-24	34,30	66,70
	25-34	23,80	0,00
	35-44	14,80	0,00
	45-54	19,00	0,00
	55-64	19,30	
	65	7,60	
Nivel de estudios	Primarios	12,60	0,00
	Secundarios	16,80	30,80
	Superiores	22,00	0,00
Situación laboral	Con trabajo remunerado	18,60	15,40
	Parado/a	20,40	0,00
	Retirado/a, jubilado/a, pensionista, incapacitado/a	10,00	50,00
	Estudiante	40,50	
	Trabajo doméstico no remunerado	16,70	

Los agentes socializadores, como la familia, la escuela o las amistades, entre otros, desempeñan un papel crucial en la incorporación de las personas a diversas actividades, incluidos los juegos de azar e influyen en las dinámicas de participación y en los hábitos que se desarrollan en torno a esta práctica. El gráfico 11 que se presenta a continuación refleja cómo varía la compañía en el primer contacto con los juegos de azar, diferenciando entre aquellos iniciados en forma presencial y aquellos iniciados en línea.

En primer lugar, se observa que el inicio en solitario es significativamente más común en los juegos online, con más de la mitad de las personas reportando haber comenzado



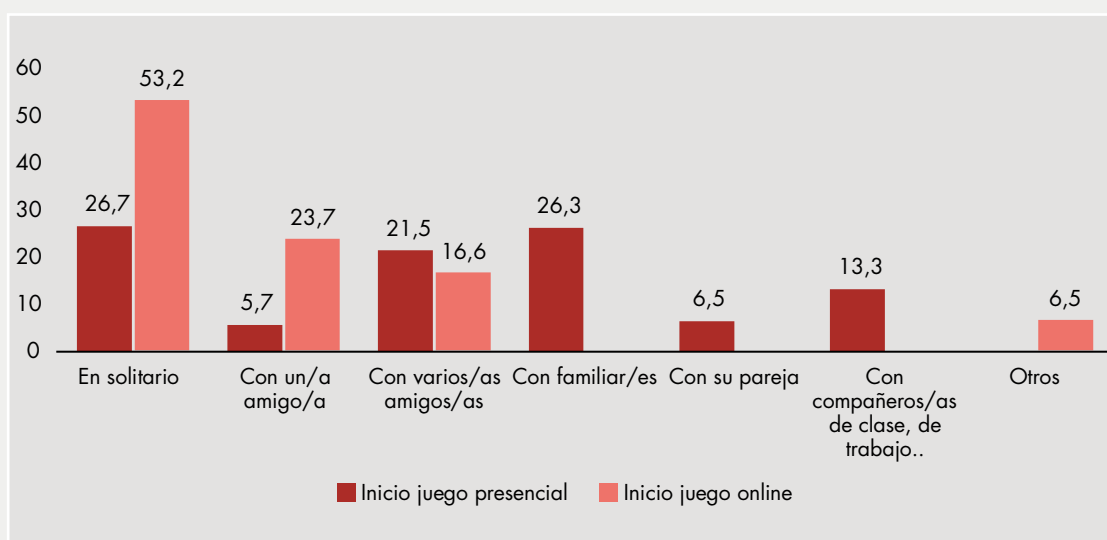


## Socialización

de esta manera, mientras que el juego presencial muestra un 26,7% de inicios en solitario. Esta tendencia sugiere que la naturaleza virtual y por tanto individual del juego online facilita una mayor desconexión del entorno social en el primer contacto con los juegos de azar. Cuando el foco de atención se pone en algún amigo o alguna amiga es más frecuente en el juego presencial, con un porcentaje superior (23,7%), frente al 5,7% de personas que lo hicieron en línea. En cuanto al inicio en cuadrilla/grupo de amigos/as, el juego presencial predomina con un 21,5%, frente al 16,6% en el juego online. Esta diferencia refuerza la idea de que el juego presencial tiene un mayor componente social, especialmente en entornos grupales. El inicio del juego con familiares también muestra una clara diferencia. Casi el 30% de las personas empezaron a jugar en compañía de familiares en el entorno presencial, mientras que su presencia es inexistente en la modalidad online, lo que sugiere que los juegos presenciales suelen estar más vinculados a actividades familiares o encuentros en los que se normaliza la participación en el juego de azar. Lo mismo sucede con la pareja y con compañeros/as de trabajo o estudios, pese a acompañar en una baja proporción (6,5% y 13,3%) solo aparecen presentes en la modalidad presencial.

De esta forma, los entornos sociales parecen apuntar a un impacto significativo en el inicio, con diferencias notables entre las modalidades presencial y online. El primero tiende a estar más ligado a la socialización, ya sea con familiares, amigos/as o compañeros/as, mientras que el segundo muestra una tendencia más individual, con un mayor porcentaje de personas que comienzan a jugar en solitario.

Gráfico 11. Compañía durante el inicio de juego según la modalidad (en %)



La tabla 19 indica las diferencias en el juego presencial atendiendo a los diferentes grupos sociodemográficos. Por una parte, los hombres tienden a iniciarse en solitario en mayor medida que las mujeres (31,7% frente al 21,8%). Asimismo, estos presentan un porcentaje



## Socialización

superior de inicio con varios/as amigos/as (29,5% frente al 13,9% en mujeres), lo que indica una mayor inclinación a participar en grupos masculinos en actividades de juego. En contraste, las mujeres se inician en mayor proporción con familiares (31,2% en mujeres frente a 21,1% en hombres), y con la pareja (9,4% en mujeres frente a 3,4% en hombres), por lo tanto, un patrón diferenciado por cuestión de género. Además, las mujeres también tienden a comenzar a jugar en compañía de compañeros/as de clase o trabajo en mayor medida que los hombres (17,3% frente a 9,2%).

Por otra parte, al analizar las diferencias por edad, los jóvenes de entre 18 y 24 años muestran una fuerte tendencia a iniciarse en el grupo de amistades (47,8%), reflejando un claro componente social en su primera experiencia de juego. A medida que aumenta la edad, el inicio en solitario crece considerablemente, siendo más frecuente entre las personas de 45 a 54 años (40,4%). Por otro lado, las personas de 65 años o más tienden a iniciarse en mayor medida con familiares (32,6%) y con su pareja (16,5%), lo que resalta la importancia de los lazos familiares y de pareja en las etapas de vida más avanzadas. Las personas en el grupo de 35 a 44 años destacan por un mayor inicio en compañía de compañeros/as de clase o trabajo (20%), similar a quienes están en el grupo de 25 a 34 años (20,9%).

Respecto al nivel de estudios, quienes poseen un nivel de estudios primarios son quienes más se inician en el juego en solitario (30,1%) y con familiares (30,1%), lo que puede reflejar una relación más personal o familiar con el juego. En el caso de quienes tienen estudios secundarios, hay un mayor porcentaje de inicio con varios/as amigos/as (24,8%), lo que podría señalar la importancia del entorno social en esta etapa educativa. Aquellos con estudios superiores destacan en el inicio con compañeros/as de trabajo o estudios (21%), lo que sugiere una mayor interacción social en contextos laborales o académicos formales.

Finalmente, al observar la situación laboral, quienes se dedican al trabajo doméstico no remunerado presentan un patrón particular, con un porcentaje elevado de inicio en solitario (60%), mientras que no hay representación en las categorías de inicio con amigos/as. Entre quienes tienen trabajo remunerado, se observa un equilibrio entre diferentes tipos de compañía, destacando el inicio con familiares (25,7%) y con varios/as amigos/as (23,5%). Las personas desempleadas y estudiantes muestran una tendencia notable a iniciar con varios/as amigos/as (26,4% y 48,6% respectivamente), lo que sugiere una influencia social importante en estos contextos. Las personas jubiladas o retiradas se inician en mayor medida con familiares (30,2%) y con la pareja (15,4%), lo que refleja nuevamente el peso de las relaciones cercanas en las etapas posteriores a la vida laboral.

En conclusión, los datos indican que los patrones de iniciación en los juegos de azar varían de manera significativa según el sexo, la edad, el nivel educativo y la situación laboral. Estos factores determinan tanto si las personas inician en solitario o en compañía, como la naturaleza de la compañía, destacando el papel fundamental de los agentes socializadores.



## Socialización

Tabla 19. Compañía durante el inicio en el juego presencial por grupos sociodemográficos (en %)

		En solitario	Con un/a amigo/a	Con varios/as amigos/as	Con familiar/es	Con su pareja	Con compañeros/as de clase, de trabajo..
Sexo	Hombre	31,7	5,2	29,5	21,1	3,4	9,2
	Mujer	21,8	6,4	13,9	31,2	9,4	17,3
Edad	18-24	9,0	13,4	47,8	16,4	3,0	10,4
	25-34	16,3	7,0	32,6	20,9	2,3	20,9
	35-44	27,6	4,7	20,0	24,1	3,5	20,0
	45-54	40,4	4,3	20,7	26,4	1,0	7,2
	55-64	27,1	5,1	20,3	26,0	5,1	16,4
	65	24,7	5,6	12,0	32,6	16,5	8,6
Nivel de estudios	Primarios	30,1	5,6	16,3	30,1	11,8	6,2
	Secundarios	27,4	6,4	24,8	24,8	4,1	12,5
	Superiores	22,9	5,3	21,9	24,5	4,4	21,0
Situación laboral	Con trabajo remunerado	26,9	6,4	23,5	25,7	2,1	15,4
	Parado/a	30,8	1,1	26,4	22,0	5,5	14,3
	Retirado/a, jubilado/a, pensionista, incapacitado/a	26,2	5,6	13,1	30,2	15,4	9,5
	Estudiante	13,5	10,8	48,6	13,5	—	13,5
	Trabajo doméstico no remunerado	60,0	—	—	20,0	20,0	—

En relación a la compañía durante el primer contacto con el juego online (Tabla 20) solo se han encontrado diferencias entre hombres y mujeres. Así, los primeros mencionan haber estado solos (55,6), con alguna amistad (27,8%) o en cuadrilla (16,7%), mientras que ellas estaban solas (50%) o en otra compañía diferente a amistades y/o familiares (50%). Una vez más, los hábitos en materia de juego presentan comportamientos diferenciados.



## Socialización

Tabla 20. Compañía durante el inicio en el juego online por grupos sociodemográficos (en %)

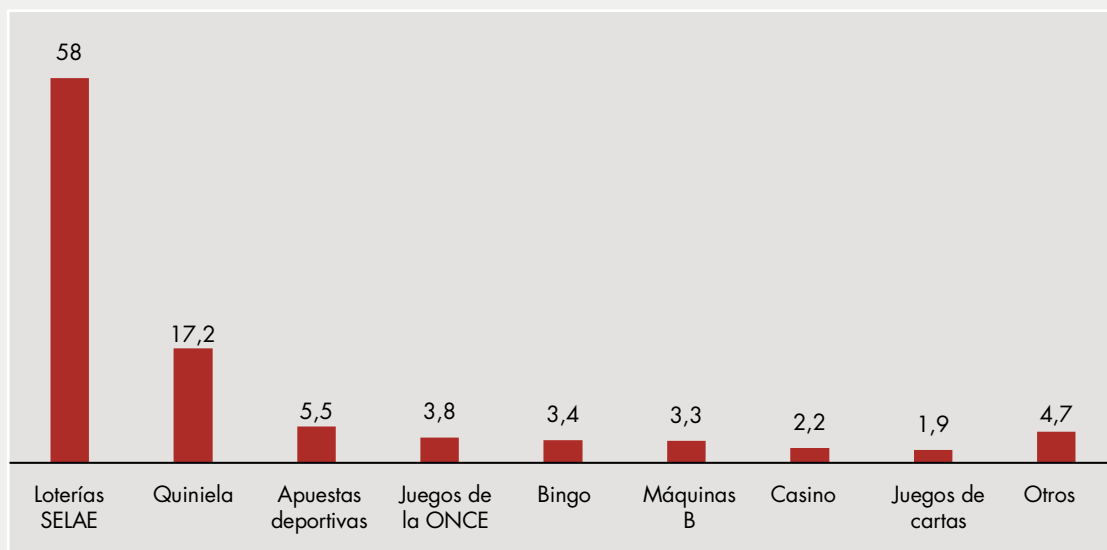
		En solitario	Con un/a amigo/a	Con varios/as amigos/as	Otros
Sexo	Hombre	55,6	27,8	16,7	—
	Mujer	50,0	—	—	50,0
Edad	18-24	28,6	42,9	28,6	—
	25-34	42,9	14,3	28,6	14,3
	35-44	100	—	—	—
	45-54	100	—	—	—
	55-64	.	.	.	.
Nivel de estudios	Primarios	100	—	—	—
	Secundarios	50,0	28,6	14,3	7,1
	Superiores	57,1	14,3	28,6	—
Situación laboral	Con trabajo remunerado	53,8	15,4	23,1	7,7
	Parado/a	100	—	—	—
	Estudiante	25,0	75,0	—	—

El gráfico 12 presenta cuáles son los juegos más habituales con los que la población entrevistada reconocía haberse iniciado. El grupo formado por las diferentes loterías es, con diferencia, el juego más popular con una participación cercana al 60%. Este extremo indica no solo el predominio respecto a otros, también lo enraizadas que están estas en la sociedad vasca. La Quiniela y las apuestas deportivas ocupan el segundo y tercer lugar, con una participación notable pero considerablemente menor que las primeras, situándose en el 17,2% y 5,5%, respectivamente. El conglomerado de alternativas integradas bajo la marca del grupo ONCE, el bingo y las máquinas B aparecen en el inicio del más del 3% de la población jugadora, lo que refleja una menor preferencia por estos juegos en comparación, aunque con el tiempo se consoliden como opciones. Otros juegos, como el Casino y los juegos de cartas, muestran una socialización reducida, con valores que rondan el 2%. De esta forma, el gráfico revela que las loterías, juegos tradicionales, y aquellos relacionados con el deporte, dominan en términos de socialización, mientras que las opciones más modernas, como el bingo o el casino, tienen una baja acogida en la población analizada. Este patrón sugiere una mayor afinidad hacia los juegos presenciales de mayor tradición en la región.



## Socialización

Gráfico 12. Juego con el que se inició presencialmente (en %)



La tabla 21, por su parte, proporciona un análisis del tipo de juego con el que la población vasca dio sus primeros pasos, desglosada por sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral. En el caso de la primera variable, se observa que los hombres tienden a iniciarse en mayor medida en opciones como la quiniela (27,4%) y en las apuestas deportivas (9,7%). Los juegos de cartas y las máquinas tipo B también tienen su espacio, aunque con porcentajes menores, del 3,6% y 4,6%, respectivamente. No obstante, la mayor cantidad de menciones se la llevan las Loterías SELAE (42,9%). En contraste, las mujeres tienen una mayor inclinación hacia estas últimas, con un porcentaje mucho más elevado, del 72,3%. Otras formas de juego como las apuestas deportivas, el bingo y las máquinas tipo B tienen una menor prevalencia con tasas inferiores al 5% de las menciones.

La edad vuelve a evidenciar diferencias por grupos. Las personas más jóvenes se inician mayormente en las apuestas deportivas (25,4%) y en el casino (20,9%), mientras que las Loterías SELAE se encuentran por debajo de la media (22,4%). En consecuencia, a medida que aumenta la edad, las Loterías SELAE se vuelven más frecuentes. En el siguiente escalón de edad, la quiniela (7%) y las apuestas deportivas (15,6%) destacar respecto a otros grupos y, además, las loterías SELAE crecen hasta un 45,3%. De 35 a 54 años, las quinielas y las loterías se aupán a los puestos de cabeza. Finalmente, en las personas mayores de 65 años, la Lotería SELAE es el tipo de juego más frecuente, con un 76,8%, siendo mínima la participación en cualquiera de los otros juegos. Siendo este el escenario, se puede entender que el peso de la tradición o los cambios en el mercado estén explicando parte de los datos.

Como ocurría en los otros dos casos, el nivel de estudios también influye en el tipo de juego con el que se inicia la población. Las personas con estudios primarios muestran



## Socialización

una mayor tendencia a participar en la Lotería SELAE, con un 64,9%, seguidas de las quinielas, con un 16,7%. El colectivo con formación secundaria se inicia también principalmente en la Lotería SELAE, pero el porcentaje desciende al 54,2%, mientras que el 16,4% se inició en la quiniela y el 5,4% en las apuestas deportivas. En tercer lugar, las personas universitarias destacan por iniciarse en la Lotería SELAE (55,6%), aunque el porcentaje de quienes se iniciaron en las apuestas deportivas (8,9%) es más elevado en comparación con los grupos con menor nivel educativo.

La situación laboral juega un papel importante en el tipo de juego presencial que marca el inicio en el juego. Las personas con trabajo remunerado presentan una mayor inclinación por la Lotería SELAE (52,6%) y la quiniela (21,6%), mientras que las apuestas deportivas y otros juegos como el bingo y las máquinas B tienen una menor incidencia. Las personas desempleadas muestran una distribución más variada, aunque también predominan la Lotería SELAE (48,9%) y la quiniela (8,9%), con una incidencia significativa en otros juegos como las máquinas B (5,6%) y el casino (7,8%). Entre las personas jubiladas, pensionistas o retiradas, la Lotería SELAE domina, con un 74,7%, y otros tipos de juego, como las quinielas (13,2%) y el bingo (3,3%), tienen una menor relevancia. En cuanto a los estudiantes, las apuestas deportivas destacan con un 38,9%, seguidas por la Lotería SELAE (19,4%), mientras que otros juegos tienen una menor participación. Las personas dedicadas al trabajo doméstico no remunerado no presentan datos relevantes en cuanto a los juegos con los que se iniciaron, dado que el 100% de ellas indicó haberse iniciado exclusivamente en la Lotería SELAE.

Sin duda, la Lotería SELAE es el tipo de juego presencial predominante en la sociedad vasca, especialmente entre las mujeres, las personas mayores, quienes poseen estudios primarios y las personas jubiladas. Otros juegos, como las quinielas y las apuestas deportivas, tienen una mayor incidencia entre los hombres, las personas jóvenes y quienes tienen estudios superiores o se encuentran en una situación laboral activa o en desempleo.



## Socialización

Tabla 21. Juego con el que se inició presencialmente por grupos sociodemográficos (en %)

		Juegos de la ONCE	Quiniela	Apuestas deportivas	Juegos de cartas	Bingo	Máquinas B	Casino	Loterías SELAE	Otros
Sexo	Hombre	3,0	27,4	9,7	3,6	1,4	4,6	2,6	42,9	4,8
	Mujer	4,4	7,4	1,5	0,4	5,4	2,1	1,7	72,3	4,6
Edad	18-24	7,5	3,0	25,4	—	6,0	3,0	20,9	22,4	11,9
	25-34	3,1	7,0	15,6	3,1	4,7	2,3	4,7	45,3	14,1
	35-44	4,8	20,8	4,2	1,8	4,8	2,4	—	58,3	3,0
	45-54	4,8	28,4	3,4	4,8	1,9	5,8	—	48,1	2,9
	55-64	1,1	20,1	1,1	1,1	2,9	3,4	1,1	63,8	5,2
	65	3,4	12,7	1,1	0,4	3,0	2,2	—	76,8	0,4
Nivel de estudios	Primarios	5,2	16,7	2,0	0,3	4,6	3,6	—	64,9	2,6
	Secundarios	5,1	16,4	5,4	2,8	3,6	3,8	3,6	54,2	5,1
	Superiores	0,6	18,8	8,9	2,6	2,2	2,2	2,6	55,6	6,4
Situación laboral	Con trabajo remunerado	2,8	21,6	5,4	2,3	3,8	3,5	2,4	52,6	5,6
	Parado/a	6,7	8,9	6,7	5,6	—	5,6	7,8	48,9	10,0
	jubilado/a, pensionista,	3,3	13,2	1,3	0,7	3,3	2,6	0,3	74,7	0,7
	Estudiante	13,9	5,6	38,9	—	5,6	2,8	—	19,4	13,9
	Trabajo doméstico no remunerado	—	—	—	—	—	—	—	100	—

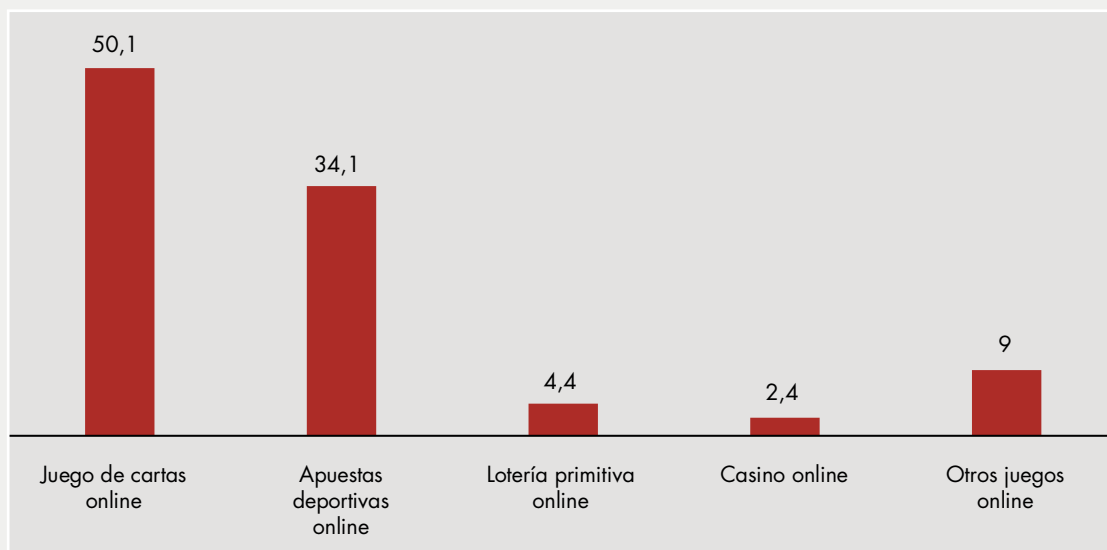
El gráfico 13 muestra el juego con el que se iniciaron las personas en el juego online. Aunque esta modalidad es reciente, cuenta ya con varios años de trayectoria que permite ver su implementación en el imaginario social. En este caso, los resultados marcan una impronta diferenciada respecto a lo visto en la modalidad presencial. En este caso, los juegos del grupo público SELAE (4,4%) —también presentes en el ámbito digital— pasan a posiciones secundarias. Así pues, el predominio lo adquieren los juegos de cartas (50,1%), seguido de las apuestas deportivas (34,1%). De manera menos notable se encuentra el casino (2,4%).





## Socialización

Gráfico 13. Juego con el que se inició online (en %)



En cuanto a las diferencias entre los distintos grupos sociodemográficos, las únicas diferencias significativas halladas han sido en relación al sexo; siendo conscientes del reducido número de la muestra. Las mujeres, en su totalidad, se iniciaron con la lotería primitiva, mientras que los hombres no mencionan esta tipología, y, en su caso, destacan los juegos de cartas online (52,9%), seguido de las apuestas deportivas online (35,3%) y otros juegos (11,8%).

Tabla 22. Juego con el que se inició presencialmente por grupos sociodemográficos (en %)

		Apuestas deportivas online	Juego de cartas online	Lotería primitiva online	Otros juegos online
Sexo	Hombre	35,3	52,9	—	11,8
	Mujer	—	—	100	—
Edad	18-24	60,0	40,0	—	—
	25-34	33,3	33,3	16,7	16,7
	35-44	—	100	—	—
	45-54	—	100	—	—
Nivel de estudios	Primarios	—	10	—	—
	Secundarios	27,3	63,6	9,1	—
	Superiores	5—	33,3	—	16,7
Situación laboral	Con trabajo remunerado	23,1	61,5	—	15,4
	Parado/a	33,3	33,3	33,3	—
	Estudiante	66,7	33,3	—	—

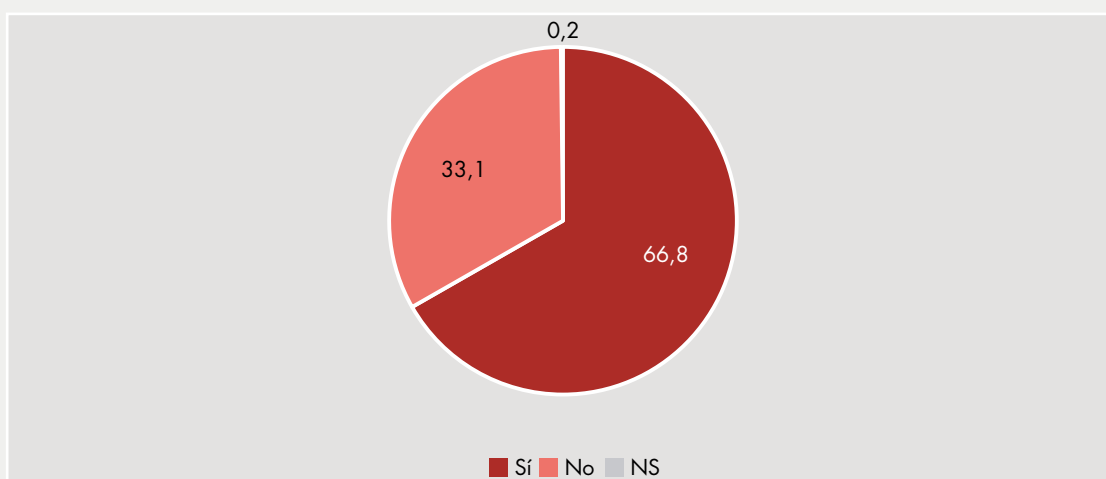


## Socialización

### 3.2. Normalización en el entorno

El hecho de ser una práctica tan arraigada y normalizada en nuestra sociedad es importante a la hora de entender el fenómeno sobre el que versa la presente investigación. Prueba de ello es el alto porcentaje de personas que recuerdan haber visto jugar o apostar a algún familiar durante su infancia y/o juventud (66,8%). Es decir, 7 de cada 10 vascos y vascas recuerdan haber visto a algún familiar realizando esta práctica mientras eran menores de edad (ver gráfico 14). Este fenómeno entronca directamente con lo que se ha abordado en materia de socialización e inicio en el juego. Con una tasa como la anterior, es normal que las nuevas generaciones hayan naturalizado el juego; incluso a pesar de las limitaciones publicitarias establecidas desde hace tiempo.

Gráfico 14. Recuerdo de haber visto a algún familiar jugar durante su infancia y/o juventud (en %)



La tabla 23 refleja la distribución de respuestas ante el recuerdo de la participación de algún familiar en juegos de azar durante su infancia y/o juventud, desglosada por diversas categorías sociodemográficas. A diferencia de otras ocasiones, el fenómeno apunta a una generalización ya que la diferencia entre mujeres y hombres se reduce a 4 puntos (64,8% y 68,8%, respectivamente) entre los dos grupos, aunque con cifras superiores al 60%. Esta no es estadísticamente significativa, lo que indica que el recuerdo de haber presenciado este comportamiento en el entorno familiar no varía considerablemente entre hombres y mujeres.

Respecto a los grupos de edad, los datos muestran que la juventud tiende a recordar este comportamiento en mayor medida, posiblemente por su cercanía en el tiempo. Por ejemplo, en el grupo de 18 a 24 años, el 79,8% de las personas reporta haber visto a un familiar jugar, mientras que, en el grupo de 45 a 54 años, esta cifra desciende al 77,8%. A medida que aumenta la edad de las personas encuestadas, este porcentaje disminuye.



## Socialización

de manera progresiva. El grupo de 65 años o más muestra el menor porcentaje, con solo el 42,5% afirmando haber tenido esa experiencia en comparación con el 56,9% que no lo recuerda. No podría, sin embargo, afirmarse que las generaciones previas limitaran más su comportamiento, por el factor memoria tan importante en acontecimientos como el presente.

En relación con el nivel educativo, las personas con estudios superiores son las que más recuerdan haber visto a un familiar jugar, con un 77,5%, seguidas por quienes tienen estudios secundarios, con un 69,4%. En cambio, aquellos con nivel educativo primario tienen un menor porcentaje de recuerdo, con un 54,5%.

Finalmente, al observar la situación laboral, las personas con trabajo remunerado y quienes siguen estudiando destacan como los grupos con mayor prevalencia del recuerdo, con un 77,8% y un 79,3%, respectivamente. Por otro lado, quienes están retirados o son pensionistas tienen el porcentaje más bajo, con un 44,6%. Las personas desempleadas también muestran un alto nivel de recuerdo, con un 68,1%, mientras que aquellas que se dedican al trabajo doméstico no remunerado reportan un 63,6%.

**Tabla 23. Recuerdo de haber visto a algún familiar jugar durante su infancia y/o juventud por grupos sociodemográficos (en %)**

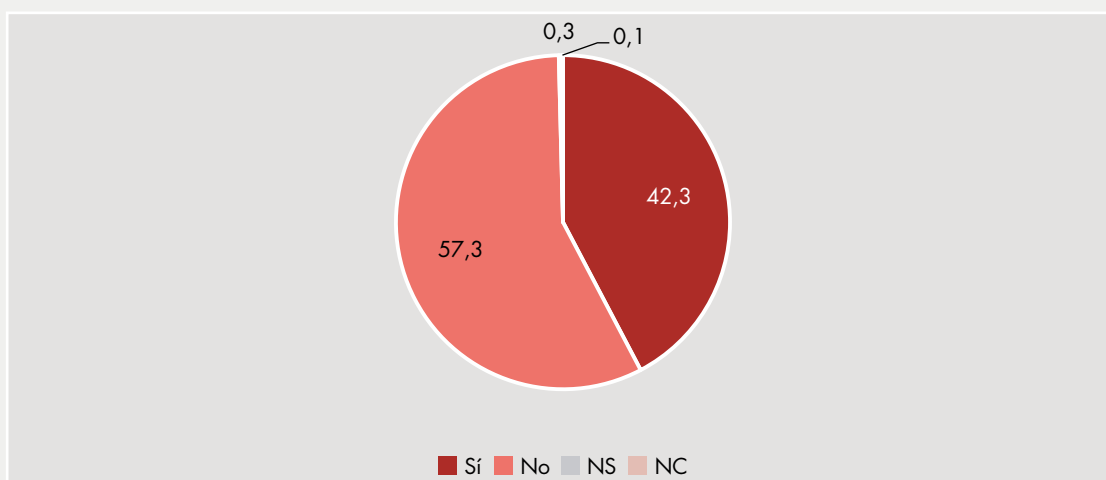
		Sí	No
Sexo	Hombre	68,8	31,0
	Mujer	64,8	35,0
Edad	18-24	79,8	20,2
	25-34	71,9	28,1
	35-44	76,7	23,3
	45-54	77,8	22,2
	55-64	72,7	27,3
	65	42,5	56,9
Estudios	Primarios	54,5	44,9
	Secundarios	69,4	30,6
	Superiores	77,5	22,5
Situación Laboral	Con trabajo remunerado	77,8	22,2
	Parado/a	68,1	31,9
	Retirado/a, jubilado/a, pensionista, incapacitado/a	44,6	54,8
	Estudiante	79,3	20,7
	Trabajo doméstico no remunerado	63,6	36,4



## Socialización

Si a la sociedad vasca se le hace la misma pregunta, aunque cambiando el actor de referencia de la familia a las amistades o al entorno social más próximo, el porcentaje disminuye considerablemente. El 42,3% recuerda haber visto a alguien de su entorno social jugar durante su infancia y/o juventud (ver gráfico 15).

Gráfico 15. Recuerdo de haber visto a alguna amistad jugar durante su infancia y/o juventud (en %)



La tabla siguiente refleja el recuerdo de haber observado a alguna amistad jugar durante la infancia y/o juventud, desglosada por sexo, grupos de edad, nivel de estudios y situación laboral.

Aunque la diferencia sea mayor que en el caso familiar, el 47,7% de los hombres recuerda haber visto a alguna amistad jugar, mientras que un 52,0% no tiene ese recuerdo. En el caso de las mujeres, el porcentaje de quienes sí recuerdan es menor, con un 37,4%, y un 62,1% no recuerda haber observado dicha conducta en su círculo cercano.

El análisis por grupos de edad muestra que las personas jóvenes de entre 18 y 24 años son las que más recuerdan haber visto a amistades jugar, con un 52,8%. En los grupos de 25 a 34 y 45 a 54 años, la proporción de quienes recuerdan es similar, rondando el 50%. Sin embargo, a partir de los 35 años, este porcentaje disminuye ligeramente, hasta alcanzar un 45,1% en el grupo de 35 a 44 años y un 46,0% en el de 55 a 64 años. En la población mayor de 65 años, solo el 25,6% conserva este recuerdo, mientras que el 73,4% no tiene memoria de ello, lo que refleja una tendencia decreciente con la edad.

En cuanto al nivel de estudios, las personas con educación terciaria son las que más recuerdan haber visto a sus amistades jugar, con un 48,4%. Les siguen quienes tienen estudios secundarios, con un 43,2%, y quienes poseen estudios primarios, con un 35,8%. El porcentaje de quienes no recuerdan aumenta a medida que desciende el nivel educativo, siendo mayor entre las personas con estudios primarios (63,1%).



## Socialización

Por situación laboral, las personas con trabajo remunerado presentan un 48,6% de recuerdos de haber visto a amistades jugar, seguidas por quienes están desempleadas, con un 44,2%. En el caso de las personas retiradas, jubiladas o pensionistas, solo un 29,2% recuerda esta experiencia, mientras que un 69,7% no lo hace. Entre el estudiantado, el 46,6% tiene este recuerdo, y destaca el caso de las personas dedicadas al trabajo doméstico no remunerado, de las cuales el 60,0% manifiesta haber visto a amistades jugar durante su infancia o juventud.

**Tabla 24. Recuerdo de haber visto a algún familiar jugar durante su infancia y/o juventud por grupos sociodemográficos (en %)**

		Sí	No
Sexo	Hombre	47,7	52,0
	Mujer	37,4	62,1
Edad	18-24	52,8	47,2
	25-34	51,6	48,4
	35-44	45,1	54,9
	45-54	50,0	50,0
	55-64	46,0	53,5
	65	25,6	73,4
Nivel de estudios	Primarios	35,8	63,1
	Secundarios	43,2	56,6
	Superiores	48,4	51,6
Situación laboral	Con trabajo remunerado	48,6	51,4
	Parado/a	44,2	55,8
	Retirado/a, jubilado/a, pensionista, incapacitado/a	29,2	69,7
	Estudiante	46,6	53,4
	Trabajo doméstico no remunerado	60,0	40,0



**4.**

## **Problemáticas asociadas al juego**



## Problemáticas asociadas al juego

Tras la presentación de la prevalencia de juego en Euskadi y de los hábitos y perfiles de quienes juegan, el presente capítulo se va a destinar a repasar los datos sobre las problemáticas asociadas al juego en Euskadi. Esta es una de las cuestiones que adquiere mayor grado de relevancia a la hora de abordar el tema de los juegos de azar debido a las consecuencias personales, sociales y políticas que genera.

### 4.1. Población con alguna problemática de juego DSM-V

En esta ocasión, para obtener los resultados que se presentan en el gráfico 14 se ha utilizado la escala DSM-V, la cual describe al juego patológico como «una conducta de juego persistente y des-adaptativa que genera un malestar clínicamente significativo»<sup>4</sup>. Esta está ampliamente reconocida a nivel internacional y ha sido empleada en diferentes escenarios y campos científicos. Desde esta perspectiva, y a través de 9 criterios, se establece que una puntuación de 1 a 3 en la escala (de respuestas afirmativa a los criterios) se consideraría un posible juego problemático, representando una conducta de juego excesiva, experimentando algún problema derivado de esta actividad, pero sin un impacto muy significativo. En esta categoría los síntomas pueden ser variados, puede tener problemas familiares o sentirse culpable por haber invertido demasiado tiempo o demasiado dinero en un episodio de juego, etc... Una puntuación igual o mayor a 4 se consideraría trastorno del juego, pudiendo diferenciarse en tres niveles según la puntuación: trastorno del juego leve (entre 4 y 5 criterios), moderado (entre 6 y 7) o grave (8 o 9).

#### Ítems escala DSM-V:

1. Has tenido la necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada.
2. Has estado nervioso o irritado cuando has intentado reducir o abandonar el juego.
3. Has hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito.
4. A menudo has tenido la mente ocupada en las apuestas (p. ej. reviviendo experiencias de apuestas pasadas, planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar...).
5. A menudo has jugado cuando sentías desasosiego (p. ej. culpabilidad, ansiedad, depresión).
6. Después de perder dinero en las apuestas, has vuelto a jugar otro día para intentar ganar y así recuperar el dinero perdido.
7. Has mentido para ocultar tu grado de implicación en el juego.

<sup>4</sup> The American Psychiatric Association (APA). *Diagnostic and Statistical manual of Mental Disorders* (fifth edition). Washington DC, 2013.



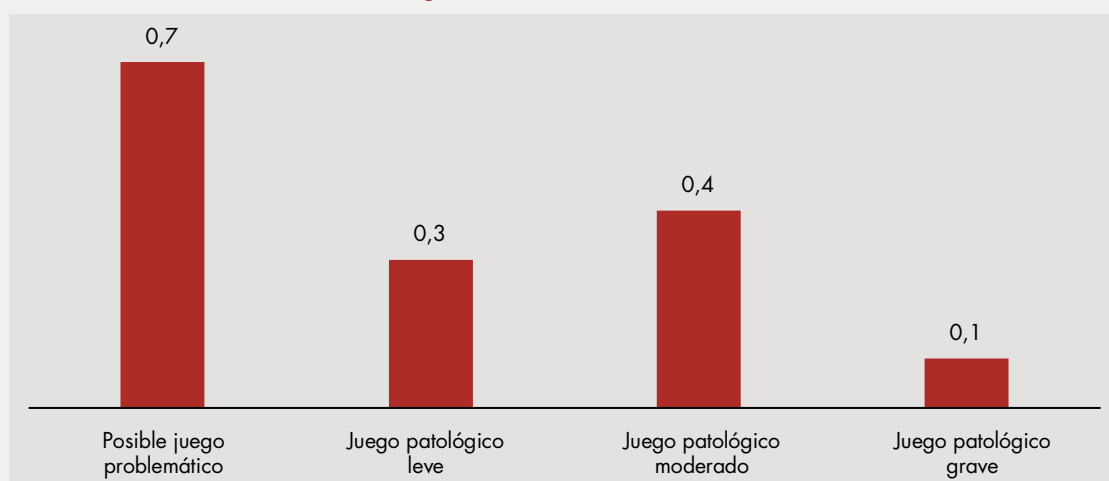


## Problemáticas asociadas al juego

8. Has puesto en peligro o ha perdido alguna relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego
9. Cuentas con los demás para que te den dinero para aliviar tu grave situación financiera provocada por el juego.

Tras el análisis de la escala DSM-V, las personas que están en situación de juego patológico (leve, moderado o grave) representan el 0,8% de la muestra total, a las cuales se les podría añadir otro 0,7% de personas en fase de posible juego problemático. Por lo tanto, si bien el 1,5% de la ciudadanía vasca podría hallarse en alguna de las fases del considerado juego problemático, solo el 0,1% se correspondería con su estadio más grave e intenso. En resumen, los resultados del estudio, como se menciona más arriba, confirman que quienes juegan y apuestan lo hacen de una manera responsable (98,5%).

Gráfico 16. Población que ha tenido alguna problemática vinculada con el juego en los últimos 12 meses, según DSM-V (en %)



Sin embargo, y aun teniendo en cuenta que la gran mayoría juega de manera responsable, hay que tener en cuenta que, en el caso de una estimación poblacional, es decir, si estos datos se aplicasen al conjunto de la población adulta de Euskadi, en torno a 28.000<sup>5</sup> personas se encontrarían afectadas en alguno de los puntos anteriores. Bien es cierto que la mitad aproximada de ellas – 13.000 – tendrían la consideración de posible juego problemático, y por tanto alejados de una consideración real de problemática. Las últimas se corresponderían con un factor en grado de transición. De este modo, y de acuerdo a los resultados de la escala DSM-V, en Euskadi serían 15.000 personas mayores de edad las que adquieren la consideración de juego patológico. Este mismo nivel se reparte en tres escalones dependiente de la intensidad de la afección del mismo. El 0,1% de juego patológico previamente mencionado supondría que, con

<sup>5</sup> Datos calculados a partir de la población residente mayor de 18 años a 1 de enero de 2024. Consultar: <https://www.ine.es/jaxiT3/Tabla.htm?t=56940&L=0>



## Problemáticas asociadas al juego

esta estimación, el máximo grado de severidad se compondría de 2.000 personas aproximadamente.

Una vez presentados los datos generales, merece la pena realizar un análisis desagregado de cada uno de los ítems que compone la escala DSM-V (ver tabla 25). Así, se descubre que el ítem más mencionado, con un total de 13 respuestas afirmativas es «Después de perder dinero en las apuestas, has vuelto a jugar otro día para intentar ganar y así recuperar el dinero perdido», seguido muy de cerca con 12 respuestas afirmativas «Has tenido la necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada» y «A menudo has tenido la mente ocupada en las apuestas (p. ej. reviviendo experiencias de apuestas pasadas, planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar...)». En cambio, los ítems con los que menos se han identificado han sido «Cuentas con los demás para que te den dinero para aliviar tu grave situación financiera provocada por el juego» y «Has puesto en peligro o ha perdido alguna relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego» con 1 y 2 respuestas afirmativas, respectivamente.

Tabla 25. Prevalencia de cada ítem que compone el DSM-V

	n	% sobre población jugadora	% sobre población
Has tenido la necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada.	12	1,2	1
Has estado nervioso o irritado cuando has intentado reducir o abandonar el juego.	8	0,8	0,7
Has hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito.	5	0,4	0,4
A menudo has tenido la mente ocupada en las apuestas (p. ej. reviviendo experiencias de apuestas pasadas, planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar...).	12	1,2	1
A menudo has jugado cuando sentías desasosiego (p. ej. culpabilidad, ansiedad, depresión).	7	0,7	0,6
Después de perder dinero en las apuestas, has vuelto a jugar otro día para intentar ganar y así recuperar el dinero perdido.	13	1,2	1,1
Has mentido para ocultar tu grado de implicación en el juego.	10	1	0,8
Has puesto en peligro o ha perdido alguna relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego	2	0,2	0,2
Cuentas con los demás para que te den dinero para aliviar tu grave situación financiera provocada por el juego.	1	0,1	0,1



## Problemáticas asociadas al juego

En la tabla 26 se presentan los resultados correspondientes a las diferencias entre las distintas variables sociodemográficas. Más en detalle, después de aplicar la escala DSM-V, se observa que los hombres sufren en mayor medida las consecuencias negativas del juego. Su presencia, supera la media total de la población. En base a dicha escala solo hay un mínimo porcentaje de mujeres que se hallen en alguna de las fases y se corresponde con el 0,2% en un posible juego problemático. En el resto de las categorías ellas no tienen presencia, frente al 2,8% total de los hombres. El 1,2% de ellos se encontrarían en la fase previa, pero otro 1,6% en las fases de juego patológico siendo especialmente destacable el 0,8% moderado y el 0,2% grave al duplicar la tasa media poblacional.

En cuanto a la edad, la juventud es el grupo que destaca por padecer un posible juego problemático (6,5%), aunque luego no parece tener presencia en los estadios más graves. Esto puede estar indicando que las personas que están accediendo a los juegos de azar presentan estadios de riesgo más tempranos; aunque sin caer en adicciones más severas. Los datos previamente presentados —modalidad de juego, edad de acceso, ...— tienen consonancia con este mismo hecho. Frente a lo anterior, quienes sí se encuentran ante un juego problemático son, especialmente, las personas entre 35 y 55 años; es decir, aquellas personas en la fase laboralmente «estable» o plena. En el tramo de edad de 35-44 el juego patológico moderado destaca (2,5%) sobre el resto, a diferencia de las personas entre 44 y 55 años que se reparte entre el juego patológico leve (0,5%) y grave (0,5%).

El nivel de estudios se constituye como un factor de prevención del juego problemático. Como se indica en la tabla 26 las personas con estudios superiores son las que menor índice de afección problemática del juego presentan. Solo el 0,3% de este colectivo y en una fase de posible juego problemático. En el otro extremo, quienes tienen estudios primarios se encuentran en una peor situación, con un porcentaje de juego patológico grave tres veces por encima de la media (1,5%), de los cuales el 0,3% está en la fase más grave. De esta forma, todo apunta a que una mayor formación académica supone un menor riesgo de dependencia respecto al juego.

Finalmente, la situación laboral, a pesar de no arrojar diferencias estadísticamente significativas, deja ver que las personas en desempleo son quienes se encuentran en mayor situación de riesgo, aunque quienes tienen mayor porcentaje de patologías son las personas activas.



## Problemáticas asociadas al juego

Tabla 26. Estimación del nº de personas que han jugado en el último año con algún trastorno derivado del juego según características sociodemográficas (en %)

		Possible juego problemático	Juego patológico leve	Juego patológico moderado	Juego patológico grave
Sexo	Hombre	1,2	0,6	0,8	0,2
	Mujer	0,2	0	0	0
Edad	18-24	6,5	0	0	0
	25-34	0	0	0	0
	35-44	0	0	2,5	0
	45-54	0,5	0,5	0	0,5
	55-64	0	0	0	0
	65	0,7	0	0	0
Nivel de estudios	Primarios	0,9	0	1,2	0,3
	Secundarios	0,8	0,8	0	0
	Superiores	0,3	0	0	0
Situación laboral	Con trabajo remunerado	0,9	0,3	0,7	0,2
	Parado/a	1,2	0	0	0
	Retirado/a, jubilado/a, pensionista, incapacitado/a	0,6	0,3	0	0
	Estudiante	0	0	0	0
	Trabajo doméstico no remunerado	0	0	0	0
TOTAL		0,7	0,3	0,4	0,1

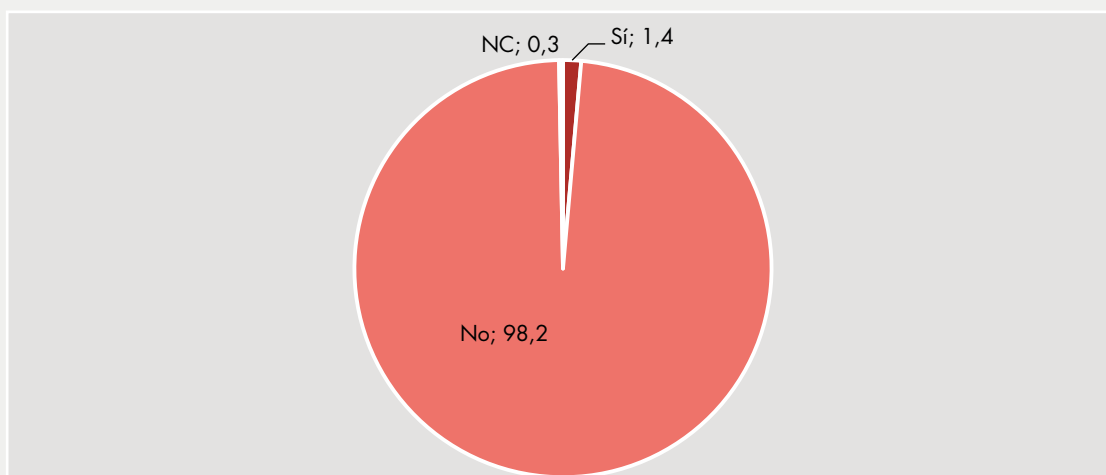
### 4.2. Juego problemático declarado

Para completar la información del punto anterior, el cuestionario incluía una pregunta más detallada sobre el tema. De esta forma, el 1,4% de la muestra afirma haber tenido problemas de juego excesivo o dependencia con algún juego a lo largo de su vida. Este porcentaje es una aproximación al fenómeno, dependiente de otras muchas variables que requerirían análisis complementarios. No por ello, el dato deja de ser un reflejo complementario a lo analizado a través de la escala DSM-V.



## Problemáticas asociadas al juego

Gráfico 17. Población que afirma haber tenido problemas con el juego o algún tipo de dependencia (en %)



En la siguiente tabla, se muestra este mismo dato desagregado por sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral. En primer lugar, los datos reflejan que los hombres reportan una incidencia significativamente mayor de problemática o dependencia, con un 2,6%, en comparación con las mujeres, que se reduce al 0,3%. El análisis por grupos de edad muestra que no se reportan casos de dependencia o problemática en las personas más jóvenes, de entre 18 y 34 años. Sin embargo, el porcentaje comienza a incrementarse en los grupos de mayor edad. En el grupo de 35 a 44 años, el 1,9% de las personas reconoce haber enfrentado algún tipo de intensidad en la adicción. Este porcentaje aumenta a 3,4% en el grupo de 45 a 54 años, siendo el valor más alto registrado entre los grupos etarios. A partir de los 55 años, el porcentaje disminuye de manera considerable, con un 0,5% en el grupo de 55 a 64 años y un 0,9% en las personas mayores de 65 años. Por lo tanto, hay un cierto patrón de comportamiento diferenciado.

El tercero de los elementos clasificatorios como el nivel de estudios, las personas con formación primaria son quienes más reconocen haber tenido problemas de juego, con un 2,3% de estas. En el caso de quienes poseen estudios secundarios, la prevalencia es del 1,7%, mientras que las personas con estudios superiores no reportan casos de problemática o dependencia del juego. El nivel educativo podría ser un factor de protección ante este tipo de situaciones, al reducirse la tasa según avanza el grado de formación.

En cuarto lugar, las personas desempleadas presentan el mayor porcentaje en la problemática, con un 5,3%. Este dato es significativamente más elevado en comparación con el resto de grupos, lo que podría indicar que el desempleo es un factor de riesgo importante en la aparición de estas situaciones negativas. Entre las personas con trabajo remunerado, el 1,2% reconocía escenarios perjudiciales vinculados al azar y las apuestas, mientras que, en las personas jubiladas, pensionistas o incapacidades, el porcentaje es inferior al 1%. No se encuentran casos de dependencia o problemática entre los estudiantes, ni entre quienes se dedican al trabajo doméstico no remunerado.



## Problemáticas asociadas al juego

Los hombres, las personas de mediana edad, aquellas con estudios primarios y quienes se encuentran en situación de desempleo son los grupos más afectados por la problemática o dependencia del juego en Euskadi. Estos datos sugieren la necesidad de desarrollar políticas preventivas y de apoyo dirigidas especialmente a estos sectores de la población.

Tabla 27. Población que afirma haber tenido problemas con el juego o algún tipo de dependencia por grupo sociodemográfico (en %)

		Problemática o dependencia de juego
Sexo	Hombre	2,6
	Mujer	0,3
Edad	18-24	0,0
	25-34	0,0
	35-44	1,9
	45-54	3,4
	55-64	0,5
	65	0,9
Nivel de estudios	Primarios	2,3
	Secundarios	1,7
	Superiores	0,0
Situación laboral	Con trabajo remunerado	1,2
	Parado/a	5,3
	Jubilado/a, pensionista,	0,8
	Estudiante	0,0
	Trabajo doméstico no remunerado	0,0

Cuando se les consulta por la tipología de juego en la que se desarrolló dicha afección, las tipologías de juego mencionadas, de mayor a menor son: Máquinas B, Apuestas deportivas online, Casas de apuestas y el Casino, tanto en su modalidad presencial como online. Además, el 1,4% (N=16) de la población reconoce haber recurrido a ayuda profesional para controlar alguna adicción, de los cuales el 8,6% era por juegos de azar, el 27,8% por alcoholismo, el 58,3% por tabaquismo, el 2,6% por sustancias ilegales o drogas y el 2,7% por otras adicciones. Por otro lado, y acerca de los daños derivados del juego, el 7,5% de la población encuestada conoce a alguien de su entorno que ha tenido problemas con los juegos de azar y apuestas. El mismo dato, pero aplicado a su entorno social más cercano, aumenta hasta el 16,7%.



**5.**

**Cuatro años de  
cambios (2020-2024)**



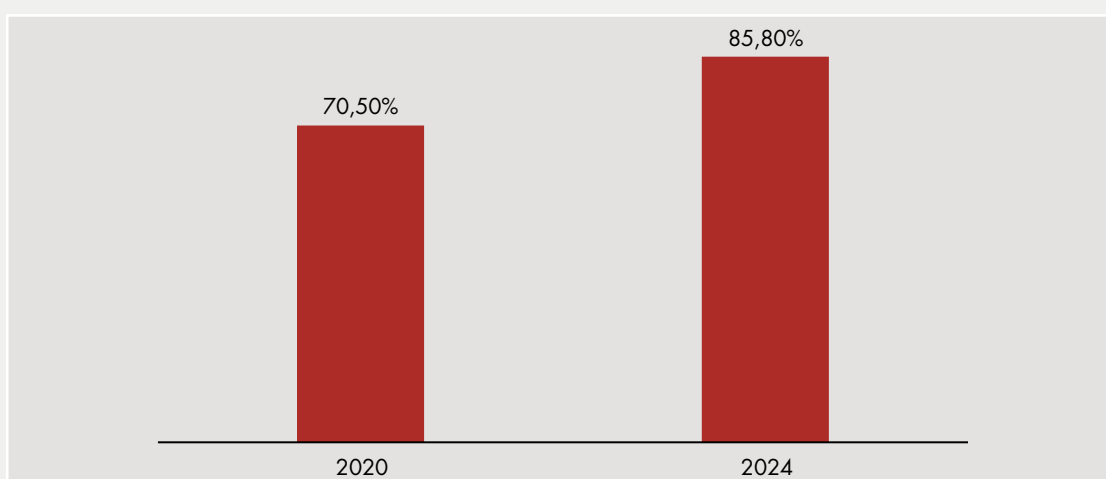


## Cuatro años de cambios (2020-2024)

Como elemento complementario de valor añadido, el presente informe permite realizar una comparación longitudinal respecto a la prevalencia y los hábitos de juego en los últimos años. En un ciclo de cuatro años que, por otra parte, han supuesto ciertos cambios en el panorama normativo en materia de juego en Euskadi, como la implementación de los controles de acceso a los salones de juego y casas de apuestas. No se puede obviar tampoco el factor disruptivo que supuso la pandemia de la COVID-19, cuyo reflejo se dejó sentir en los datos del primer estudio realizado. Por todo ello, la lectura de las diferencias debe realizarse desde una óptica matizada. En los siguientes párrafos se hará un repaso de los cambios acaecidos en alguno de los principales ítems incluidos en los dos cuestionarios.

Lo primero que se ha observado en esta comparativa de casi un lustro es que el porcentaje de personas que reconocen haber jugado ha aumentado. En este ciclo 2020-2024 ese crecimiento ha sido de más de quince puntos, del 70,5% a 85,8%. Recuperando la idea mencionada previamente, este hecho podría venir explicado en una parte por el parón provocado producto de las medidas restrictivas de la pandemia. Otra explicación a destacar de este crecimiento puede venir del cambio metodológico implementado en 2024. En el segundo estudio se propuso proceder a un esfuerzo mayor por parte del equipo encuestador, para hacer hincapié en ciertas modalidades de juego como Lotería Nacional Extraordinaria (como se intuía por los estudios previos). En cuanto a este hecho, en ocasiones anteriores, el equipo investigador había observado que la lotería de Navidad, por ejemplo, no se consideraba como un juego de azar por parte de la ciudadanía vasca. Además, en el estudio de 2024 la fecha de realización del trabajo de campo se adelantó a febrero, con el objetivo de mantener un alto recuerdo de juego en los sorteos extraordinarios de El Gordo y El Niño.

Gráfico 18. Prevalencia de juego 2020 y 2024





## Cuatro años de cambios (2020-2024)

Pese a este cambio, los hábitos y perfiles de juego siguen siendo muy similares. Los juegos dependientes de la SELAE y la ONCE continúan siendo los mayoritarios, además de seguir teniendo mayor presencia el juego presencial que en online. Tras los datos obtenidos en este estudio, se confirma también que hay juegos de hombres y juegos de mujeres, pero, sobre todo, un nuevo factor diferencial: la edad. La modalidad online sigue sin salir de la esfera juvenil, mientras que las loterías siguen sin llegar a la misma. Al igual que en otros ámbitos y procesos sociales, todo apunta a la consolidación de una doble brecha, como son la generacional y digital. Con las correspondientes precauciones metodológicas, se puede afirmar que las nuevas tecnologías están marcando un hito de transformación a la hora de proceder en la lectura de los resultados demoscópicos. A pesar de lo anterior, el ciclo 2020-2024 no ha generado comportamientos significativamente diferenciados.

Tabla 28. Prevalencia de juego por tipología, comparativa 2020-2024 (en %)

	2020	2024
Lotería Nacional Extraordinaria	*	92,2
Lotería Primitiva	40,8	37
Cupón ONCE	6,9	16,6
Lotería Nacional semanal	*	6,3
Apuestas deportivas	—	6,1
Quiniela	2,2	5,2
Lotería instantánea ONCE	0,8	3,6
Bingo	0,6	2,6
Máquinas B	1,3	2,6
Casino	0,1	2,5
Juego de cartas	1,3	1,8
Apuestas deportivas online	1,8	1,1
Casino online	—	0,4
Bingo online	—	0,1
Apuestas hípcas	—	0,1
Juegos online	0,9	—

\*En el año 2020 se preguntó por la Lotería Nacional (41,6%) sin especificar si era la Extraordinaria o la Semanal



## Cuatro años de cambios (2020-2024)

En relación al inicio en el juego, el dato más destacable es el número de personas que comienzan a jugar siendo menores de edad. En 2020, la cifra se situaba en el 25% (no se procedió a la distinción por modalidades) y, actualmente, esta cifra ha disminuido al 17,1% en el juego presencial y al 20,6% en el juego online. La presencia del tema en el debate político y público, las medidas de control de acceso u otro tipo de cuestiones han podido ser causantes de este cambio. Además, en 2020, el 60% del grupo de 18 a 24 años reconoció haberse iniciado en el juego siendo menor de edad. En 2024, este dato se ha reducido al 34,6% en el juego presencial, pero continúa en tasas muy parejas a 2020 (60,6%) en el caso del juego online. Al no haber incluido la distinción en 2020, no se podrían extraer conclusiones firmes del cambio, pero sí apuntar a tendencias. Un dato positivo añadido, vinculado a los anterior, es la reducción del número de personas que reconoce haber visto durante su infancia/o juventud jugar a familiares y amistades, pasando de un 79% a un 66,8% y de un 68,8% a un 42,3%, respectivamente. Este hecho vendría a ser expresión de un cierto cambio en las dinámicas de socialización, así como de concienciación por parte de los dos actores.

No se puede olvidar que la referencia a los juegos de azar suele llevar pareja el debate sobre sus efectos perjudiciales. En cuanto a estos, por desgracia, a la hora de medir la problemática, el cambio de la herramienta de medición hace difícilmente comparables los resultados. En el año 2020 se usó la escala NODS, mientras que en el año 2024 se ha optado por la DSM-V, siguiendo la estela de otras organizaciones científicas e instituciones públicas como la Dirección General de Ordenación del juego del Ministerio de Derechos sociales, consumo y Agenda 2030. Esta última es una herramienta más precisa y detallada para la medición de los grados de dependencia. Este cambio se debe a que el NODS estaba basado en la escala DSM-IV, previa al DSM-V, la cual ha sido actualizada. Entre los cambios destacan el concepto, pasando de ser «Juego patológico» a «Trastorno de juego». Además, en la actualidad se clasifica como «trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos» mientras que anteriormente estaba en la categoría de «trastornos del control de impulsos». Este cambio de herramienta no solo permite una evaluación más precisa y relevante del trastorno, sino que permite comparar los resultados con los obtenidos en otras investigaciones realizadas a nivel estatal. Así, el porcentaje de personas con alguna problemática derivada del juego era del 1% en 2020. Cuatro años más tarde, en 2024, este dato asciende al 1,5%. Esta variación se sustenta en el cambio de escala de medición, ya que, en este caso, un 0,7% se considera como «posible juego problemático».

No obstante, a la pregunta directa sobre afección directa por motivos de juego excesivo o dependencia, ha pasado del 1% de respuestas afirmativas en 2020 al 1,4% en 2024. Estos datos van en consonancia con los resultados arrojados por las herramientas aplicadas en cada estudio, mucho más escrupulosas en la medición de los casos patológicos.



# 6.

## Conclusiones



## Conclusiones

Una vez analizados los datos de la presente investigación, los siguientes párrafos recogen algunas de las principales conclusiones siguiendo el mismo esquema empleado a lo largo de las páginas anteriores.

### A) Prevalencia, Hábitos y Perfiles de juego en Euskadi

Este punto aborda los principales elementos definitorios para la consecución de la radiografía del actual escenario en materia de juegos de azar en Euskadi. La prevalencia, los hábitos y los perfiles obtenidos en este estudio facilitan esa mejor comprensión del fenómeno.

Respecto a la prevalencia del juego, salvo excepciones puntuales, mayoritariamente la sociedad vasca juega o ha jugado en alguna ocasión a lo largo de su vida. Esta afirmación viene siendo constatada desde los primeros estudios realizados por el Observatorio Vasco del Juego. No obstante, el aspecto más destacable son las diferencias existentes entre juegos y modalidades.

La diferenciación implementada en esta ocasión entre los sorteos extraordinarios (Gordo Navidad y El Niño) y semanales de la Lotería ha supuesto un cambio en el mapa visto hasta ahora. Aunque los sorteos de la SELAE —junto a los del grupo ONCE— sigan siendo los que copan los primeros puestos, la intensidad ha cambiado. Para la práctica totalidad de la ciudadanía vasca su contacto con el azar ha sido a través de los sorteos extraordinario de la lotería. Como consecuencia los patrones y hábitos del juego se ven condicionados. La inversión económica y en tiempo, así como la frecuencia son bajas, en línea con lo que requiere la apuesta de loterías, quinielas-primitivas o sorteos de la ONCE. La prevalencia del resto de opciones difiere mucho entre sí, pero empieza a destacar aquellos juegos que se hallan en la modalidad online. El juego por internet ha ido ganando posiciones, especialmente en el colectivo joven.

Al igual que se verá en otras muchas facetas que abarca el estudio los hombres, las personas más jóvenes y aquellas con estudios primarios o secundarios tienden a participar con mayor frecuencia en juegos presenciales. A medida que aumenta la edad o el nivel educativo, y en situaciones como el retiro o la jubilación, la frecuencia de juego disminuye. Con ello, no solo se constata un perfil de persona jugadora presente en el imaginario social, sino que constata que las variables sexo, edad y nivel educativo son las que mejor vienen a explicar las diferencias.

Los motivos principales para jugar varían significativamente entre los formatos presencial y online, siendo el entretenimiento más relevante en el online y el dinero y la tradición en el presencial.

Finalmente, este bloque temático incluyó una referencia sobre las criptomonedas. Los datos expresan que son conocidas, pero no se consideran como una alternativa para apostar, invertir... La población vasca que posee «acciones» en alguna de



## Conclusiones

las criptomonedas existentes es minoritario. Al igual que con otros temas, en las criptomonedas se ha constatado el factor generacional como elemento diferenciador en el uso de estas.

### B) Socialización en el juego en Euskadi

El segundo de los puntos de la presente investigación abordaba un tema escasamente abordado cuando se habla del ámbito de los juegos de azar. Al igual que en el punto anterior, son dos los principales subtemas en los que se adentraba este ámbito.

La primera referencia en materia de socialización se refiere a la edad de inicio en los juegos de azar. Desde una perspectiva global la edad media se sitúa en los 22,8 años; lo que supone que está dentro de lo establecido por las actuales normativas vigentes. Sin embargo, con los datos obtenidos de esta investigación se constata que todavía una de cada cinco personas (20%) apostó siendo menor de edad. Los datos sugieren que la iniciación en el juego durante la minoría de edad es más frecuente entre los hombres, la juventud, el colectivo estudiante y quienes tienen estudios secundarios o superiores. Asimismo, se ha detectado un factor diferenciador fundamentado en la modalidad de juego online. En particular, esta se caracteriza por una fuerte presencia de jóvenes de entre 18 y 24 años, aunque los datos en este ámbito son limitados y podrían no ser representativos en todas las categorías analizadas. El juego presencial, por su parte, presenta una distribución más amplia en términos de edad y situación laboral, aunque igualmente predomina en los hombres y jóvenes.

La segunda referencia añadida al punto anterior se refería a la normalización del juego, desde una perspectiva histórica. Los datos vistos en las páginas anteriores explicaban cómo una mayoría significativa afirmaba recordar, como en su infancia/juventud, había visto a familiares o amistades apostar. De esta forma, la imagen de normalización del juego se consolida en el imaginario social, como parte de esa construcción de la identidad cultural.

Así, desde la doble perspectiva, la información del presente estudio confirma la idea de que los juegos de azar están culturalmente arraigados en la sociedad vasca y no solo por su prevalencia, también por haberse consolidado en el imaginario desde la etapa vital más temprana a través del proceso de socialización primaria.

### C) Problemática en el juego en Euskadi

El tercero de los bloques sobre los que versa el actual informe se refiere a la problemática en el juego. Este tema tiene un fuerte impacto y proyección social y político. Por todo ello, las administraciones públicas han ido haciendo múltiples esfuerzos por gestionar el sector del azar.



## Conclusiones

Se ha de recordar que, en esta ocasión, se ha empleado el índice DSM-V y, por lo tanto, no se puede proceder a una comparación respecto 2020. A pesar de esto son varias las conclusiones que se pueden extraer del empleo de esta nueva metodología. En primer lugar, en base a las respuestas dadas el 1,5% de la población vasca se encontraría en alguno de los estadios de la escala, es decir, 28.000 personas si se extrapola a valores absolutos. No obstante, solo el 0,1% de la población se hallaría en el estadio más grave de los recogidos por el DSM-V. Mientras, el 0,7% serían quienes estuvieren en un estadio previo a alguna de las problemáticas reales. En segundo lugar, se produce cierta coincidencia entre los datos que recoge el DSM-V y el porcentaje de personas que declaran algún tipo de problema o dependencia respecto del juego en este estudio. El número de personas que reconocen abiertamente algún tipo sufrir o haber sufrido algún tipo de dependencia se sitúa en el 1,4%. Esta última afirmación cobra un sentido mayor al ser la propia persona entrevistada la que verbaliza la situación directamente, con lo que ello supone en cuanto a efectos o estigmas sociales.

Como complemento a todo lo anterior, resulta destacable las diferencias que se producen en base a los cruces con las variables sociodemográficas. Como se ha ido comprobando a lo largo del informe el sexo, la edad, el nivel de estudios y la situación laboral se muestran como variables que marcan diferencias. En este punto, tanto en los resultados del DSM-V, como en la problemática de juego declarada, los hombres y el colectivo juvenil son los dos colectivos que tener en consideración por el impacto de la problemática en los dos grupos. Junto a lo anterior, no puede obviarse que el crecimiento de la modalidad online empieza a convertirse en ámbito de especial atención en esta materia, en relación también con las criptomonedas.