



PREVALENCIA, HÁBITOS Y PERFILES DE LAS PERSONAS JUGADORAS EN EUSKADI 2020



JOKOAREN
EUSKAL BEHATOKIA
OBSERVATORIO VASCO
DEL JUEGO





Índice

0. Introducción	6
1. Objetivos y metodología	9
1.1. Las herramientas de medida del juego patológico	10
2. Euskadi en el contexto estatal	14
3. Tipos y hábitos de juego en Euskadi.	19
3.1. Preferencia de juego	20
3.2. Tiempo dedicado a los juegos de azar	24
3.3. Gasto realizado en juegos de azar y percepción del gasto	25
3.4. Modalidad de juego	28
3.5. Compañía durante el juego	31
3.6. Motivaciones para jugar	34
3.7. Iniciación al juego	37
3.8. Socialización	40
4. Prevalencia y perfiles de personas jugadoras en la CAE	42
4.1. Población jugadora	43
4.2. Población con alguna problemática de juego	46
4.3. Relación entre población jugadora y población con alguna problemática de juego	53
4.4. Perfil sociodemográfico de la población con alguna problemática de juego	56
5. Problemáticas asociadas al juego.	61
5.1. Juego problemático declarado	62
5.2. Problemáticas asociadas al juego	64
6. Conclusiones	67
7. Ficha técnica	71
8. Anexos	73



Índice de cuadros

Cuadro 1.1.	Los 17 ítems que conforman el NODS y su agrupación en las 10 categorías identificadas por el DSM-IV	11
-------------	---	----

Índice de gráficos

Gráfico 2.1.	Gasto en juego presencial por CC.AA. en 2018 (en millones de euros) . .	16
Gráfico 2.2.	Cantidades jugadas en el juego presencial y GGR en Euskadi 2014-2018 (en millones de euros)	17
Gráfico 2.3.	Cantidades jugadas online por CC.AA. 2019 (en millones de euros) . .	17
Gráfico 2.4.	Apuestas online reguladas por Euskadi 2015-2019 (en millones de euros)	18
Gráfico 3.1.	Preferencia tipo de juego (en %)	21
Gráfico 3.2.	Preferencia tipo de juego por sexo (en %)	22
Gráfico 3.3.	Preferencia tipo de juego por edad (en %)	22
Gráfico 3.4.	Preferencia tipo de juego por situación laboral (en %)	23
Gráfico 3.5.	Tiempo semanal dedicado a juegos de azar (en %)	25
Gráfico 3.6.	Gasto mensual realizado en juegos de azar (en %)	26
Gráfico 3.7.	Gasto mensual realizado en juegos de azar según la edad (en %)	27
Gráfico 3.8.	Percepción sobre el gasto realizado en juegos de azar (en %)	28
Gráfico 3.9.	Modalidad de juego (en %)	29
Gráfico 3.10.	Modalidad de juego por sexo (en %)	29
Gráfico 3.11.	Modalidad de juego según la edad (en %)	30
Gráfico 3.12.	Compañía durante el juego (en %)	31
Gráfico 3.13.	Compañía durante el juego según edad (%)	32
Gráfico 3.14.	Compañía durante el juego según situación laboral (en %)	33
Gráfico 3.15.	Compañía durante el juego por nivel de estudios (en %)	33
Gráfico 3.16.	Motivo por el que juega (en %)	35
Gráfico 3.17.	Motivo por el que juega por sexo (en %)	35
Gráfico 3.18.	Motivo por el que juega según país de origen (en %)	36
Gráfico 3.19.	Edad a la que se inició el juego (en %)	37
Gráfico 3.20.	Edad a la que se inició en el juego por sexo (en %)	38
Gráfico 3.21.	Edad a la que se inició en el juego por edad actual (en %)	38
Gráfico 3.22.	Edad a la que se inició en el juego según situación laboral (en %)	39
Gráfico 4.1.	Población que, en el último año, ha jugado o apostado por lo menos una vez, por sexo (en %)	44



Gráfico 4.2.	Población que, en el último año, ha jugado o apostado por lo menos una vez, según el n.º de juegos a los que ha jugado (en %)	45
Gráfico 4.3.	Población que ha tenido alguna problemática vinculada con el juego en su vida, según el NODS (en %)	46
Gráfico 4.4.	Mujeres y hombres que han tenido alguna problemática vinculada con el juego en su vida, según el NODS (en %)	47
Gráfico 4.5.	Población que ha tenido alguna problemática vinculada con el juego en el último año, según el NODS (en %)	48
Gráfico 4.6.	Mujeres y hombres de la CAE que han tenido alguna problemática vinculada con el juego en el último año, según el NODS (en %)	49
Gráfico 4.7.	Población de la CAE que ha obtenido puntuación positiva en alguna de las diez categorías del NODS, con referencia al conjunto de la vida (en %)	52
Gráfico 4.8.	Población que tiene o ha tenido un juego problemático sobre el total de la población jugadora, por sexo (en %)	53
Gráfico 4.9.	Población que tiene o ha tenido un juego problemático sobre el total de la población que, en el último año, ha jugado a uno, dos o tres y más juegos (en %)	54
Gráfico 4.10.	Mujeres y hombres que tienen o ha tenido un juego problemático sobre el total de mujeres y hombres que, en el último año, han jugado a uno, dos o tres y más juegos (en %)	55
Gráfico 4.11.	Población que tiene o ha tenido un juego problemático sobre el total de la población que ha jugado a diferentes tipos de juego	56
Gráfico 5.1.	Población con problemática vincula al juego y problemática declarada por sexo (en %)	62
Gráfico 5.2.	Juego de azar problemático (en %)	63
Gráfico 5.3.	Juego de azar problemático por sexo (en %)	64
Gráfico 5.4.	Problemas de juego en el entorno familiar general/personal (en %) . . .	64
Gráfico 5.5.	Problemas psicológicos general/personal (en %)	65
Gráfico 5.6.	Necesidad de ayuda para controlar adicción general/personal (en %) .	66
Gráfico 5.7.	Otras adicciones (en %)	66

**Mapas**

Mapa 2.1.	GGR por CC.AA. en 2018	15
-----------	----------------------------------	----

Tablas

Tabla 4.1.	Estimación del n.º de jugadores/as de riesgo, con problemas y patológicos/as Euskadi	48
Tabla 4.2.	Estimación del n.º de jugadores/as patológicos/as, con problemas y de riesgo mediante el NODS en Euskadi. Datos referidos al conjunto de la vida y al último año	50
Tabla 4.3.	Población que ha contestado afirmativamente a alguno de los 17 ítems del NODS, con referencia al conjunto de la vida.	51
Tabla 4.4.	Características sociodemográficas de las personas que han sido jugadoras patológicas, problema y de riesgo alguna vez en la vida (% vertical, distribución)	59
Tablas Resumen (ANEXOS)	73



0.

Introducción



Introducción

Los juegos de azar han sido una temática no exenta de polémica o debate social, político o económico; si bien su presencia proviene de lejos en la historia. Esta presencia a lo largo del tiempo ha conocido una importante alteración del sector en el último siglo con la irrupción de una gama/modalidad de juegos desconocida hasta recientes fechas, incluso superando el tradicional carácter presencial del juego, así como el carácter más social/grupal del mismo. Así, la expansión de las nuevas tecnologías a esta misma realidad ha supuesto una gran revolución en todos los sentidos; incluido la regulación del mismo.

Más allá de estos cambios, no puede olvidarse que, en el caso español, la dictadura franquista prohibió el juego durante décadas, salvo aquellos de carácter público como la Lotería Nacional o la Quiniela de fútbol. Solo a finales de la década de los setenta del pasado siglo xx se dará inicio a la legalización del mismo. Desde aquel momento a hoy, la legislación ha procedido a su actualización a fin de dar respuesta efectiva a los cambios. Entre los últimos hitos en la reglamentación estatal se halla la aprobación de la Ley 13/2011 de Juegos de Azar; pendiente de debate político en la actualidad. Euskadi, por su parte, ha sido desde hace tiempo una comunidad pionera a la hora de regularizar el sector del juego en su territorio con la aprobación de la normativa en 1991 (Ley 4/1991 regularizadora del juego). Este extremo convierte a la Comunidad Autónoma de Euskadi (CAE) en un espacio de relación estrecha con el sector desde tiempo atrás. Sin embargo, la proyección de los juegos de azar trasciende los límites del marco y debate legal.

Por todo lo anterior, precisamente, el presente trabajo de carácter sociológico halla lugar en abordar otras facetas del sector en el espacio social. En este caso, el principal objetivo del análisis de resultados del estudio troncal encargado por la Consejería de Seguridad del Gobierno Vasco a través de la Dirección de Juego y Espectáculos¹ será el siguiente: «Prevalencia, hábitos y perfiles de las personas jugadoras de azar en Euskadi». Un estudio que, por su parte, entronca en los objetivos del pionero **Observatorio Vasco del Juego**², que aspira a convertirse en un referente a nivel autonómico y estatal.

Tras conocer la percepción de la sociedad vasca sobre el juego, parece prioritario explorar los tipos de personas jugadoras, es decir, sus perfiles. Por un lado, resulta necesario conocer las pautas y los hábitos de quienes juegan —a qué juegan, cómo, cada cuánto, gasto medio—; y, por otro lado, su perfil sociodemográfico. Asimismo, resulta fundamental establecer los tipos de persona jugadora en función de la intensidad o riesgo de sus conductas como forma de establecer la proporción real de juego problemático en la Comunidad Autónoma de Euskadi (CAE) y las posibles situaciones de vulnerabilidad o riesgo. Una última cuestión esta de gran transcendencia social en los últimos años.

¹ En la página web de la Dirección pueden encontrarse una amplia información sobre el juego. <https://www.euskadi.eus/gobierno-vasco/juego-espectaculos>

² <https://www.euskadi.eus/gobierno-vasco/observatorio-vasco-juego>



Introducción

En este sentido, existen herramientas consolidadas para la medición de las tipologías de persona jugadora. En concreto la desarrollada por el *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*³, cuyo objetivo final es la medición los problemas con el juego. De la aplicación de esta escala se han identificado los tipos de persona jugadora y no jugadora según su nivel de problemática sobre el juego: personas con patología, con problemas, en riesgo y sin riesgo (Esquema 1), de gran utilidad para radiografiar la realidad vasca. Esta misma metodología se aplicó en el Estado en 2015 en el «Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España» elaborado por la Dirección General de Ordenación del Juego⁴ dependiente del actual Ministerio de Consumo, así como otros territorios autonómicos.

La suma de esta percepción diagnóstica de carácter objetivo, la perspectiva subjetiva y las variables sociodemográficas aportarán una imagen real, ajustada y actualizada de este fenómeno en Euskadi.

Esquema 1. Perfiles establecidos en DSM



Fuente: Elaboración propia.

Resulta de especial relevancia la realización de esta investigación, en general, y la aplicación de esta escala/metodología en particular, si consideramos que lleva desde la década de los noventa del siglo xx aplicándose a nivel estatal (2015), autonómico —Andalucía, Galicia, Cataluña o Madrid— e, incluso, provincial. La Comunidad Autónoma de Euskadi, sin embargo, no dispone de esta información que puede ser una pieza de apoyo en el desarrollo y consolidación de las políticas públicas en la materia por parte de la Dirección de Juego y Espectáculos dependiente del Departamento de Seguridad de Gobierno vasco. Así, el presente informe se estructura en seis capítulos diferentes. Los dos primeros se corresponden con las explicaciones metodológicas y contextuales, para los siguientes tres capítulos (cap. 3, 4 y 5) presentarse los datos —y sus correspondientes explicaciones— extraídos de la investigación demoscópica, poniendo punto final a un breve apartado que recoge las principales conclusiones que pueden obtenerse de las 1.200 respuestas de la ciudadanía vasca.

³ American Psychiatric Association (2018): *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales* Madrid: Ed. Panamericana. Edición en la versión en castellano.

⁴ Para más información: <https://www.ordenacionjuego.es>



1.

Objetivos y metodología



Objetivos y metodología

1.1. Las herramientas de medida del juego patológico

El punto de partida de cualquier investigación, y especialmente en el ámbito de las Ciencias Sociales, debe ser la definición de los objetivos y la metodología de trabajo a través de la cual se procederá en el análisis de la temática. En este estudio la presencia de problemáticas vinculadas con el juego se ha detectado a partir de una herramienta estandarizada y directamente derivada del *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM, en adelante), herramienta que toma el nombre de NODS (*NORC DSM-IV Screen for Gambling Problems*).

La decisión de recurrir a esta herramienta no es casual; responde al hecho de que la práctica totalidad de las investigaciones que se realizan en ámbito de juego y las adicciones al mismo, tanto en ámbito estatal como internacional, recurre a esta misma herramienta de medida. Se trata de un elemento de fortaleza de este campo de estudios y que, como tal, debe ser subrayado, puesto que, por un lado, incrementa la validez y fiabilidad de los resultados obtenidos en cada estudio y, por otro, facilita también la comparabilidad entre todos ellos.

Sin embargo, existe un elemento de complejidad que es importante introducir: como se ha señalado, todas las investigaciones que se realizan recurren a un instrumento de medida derivado del DSM. Este último, resulta no ser estático, sino que muta y evoluciona con los años, para poder recoger los cambios que suceden en este ámbito.

Más en detalle, en una primera fase, el manual de referencia era el DSM-III. Este manual definía 9 criterios que indicaban la presencia de problemáticas vinculadas con el juego y establecía que, cuando una persona obtenía una puntuación positiva en 4 o más de ellos, podía considerarse que se trataba de un caso de juego patológico. En ese contexto, en ámbito estadístico se utilizaba una herramienta de medida que reflejaba fielmente esa definición: el SOGS.

En 1994, sin embargo, se publicó una nueva versión del DSM (DSM-IV), que introducía, entre otros elementos, cambios de envergadura en la definición de juego patológico: los indicadores de sospecha subieron de un total de 9 a 10 y, sobre todo, el punto de corte para el juego patológico subió de 4 a 5 criterios. Se introducía, en suma, una definición más restrictiva de esta patología. Como resultado, la herramienta estadística de detección hasta entonces utilizada —el SOGS— quedó en cierto modo obsoleta, porque arrojaba lo que podríamos denominar «falsos positivos» en relación con la nueva definición. Por ello, cinco años después, en 1999, se creó una nueva herramienta —el NODS—, que se adecuaba a las modificaciones introducidas en el DSM-IV. Desde entonces, esa es la herramienta que se ha venido utilizando en la gran mayoría de estudios que se han realizado y es también la que se ha utilizado aquí.

Importante es señalar que esta herramienta, pese a los elementos de fuerza arriba nombrados (principalmente, elevado grado de estandarización, uso generalizado y



Objetivos y metodología

validación a partir de un manual clínico referente a nivel mundial), presenta también algunas debilidades. Particularmente, se trata de un instrumento exigente y que remite a una definición restrictiva de la presencia de problemáticas vinculadas con el juego. Como tal, está, probablemente, infrarrepresentándolas. Se trata de un elemento que hay que tener en consideración cuando se analizan los datos que esta arroja.

Esta última herramienta se compone de 17 ítems, que reflejan diferentes comportamientos y actitudes problemáticas en relación con el juego. Estos 17 ítems se agrupan luego en 10 categorías (las 10 categorías que el DSM-IV utiliza para el diagnóstico del juego patológico). Como puede observarse el Cuadro 1.1, estas cubren un amplio abanico de cuestiones, en orden creciente de intensidad o gravedad.

Cuadro 1.1. Los 17 ítems que conforman el NODS y su agrupación en las 10 categorías identificados por el DSM-IV

Categorías	Ítems
1. Preocupación	1. ¿Ha tenido períodos de 2 o más semanas en los que pasase una gran cantidad de tiempo pensando en sus experiencias con el juego o planificando detalladamente futuros episodios de juego o de apuestas?
	2. ¿Ha tenido períodos de 2 o más semanas en las que pasase mucho tiempo pensando en cómo conseguir dinero para jugar?
2. Tolerancia	3. ¿Ha tenido períodos de 2 o más semanas en los que necesitaba jugar con cantidades de dinero cada vez mayores, o apuestas mayores que antes, para conseguir la misma excitación?
3. Síndrome de abstinencia	4. ¿Ha intentado alguna vez dejar, reducir o controlar su juego?
	5. ¿En una o más de estas ocasiones de intento de dejar, reducir o controlar su juego, ¿se sintió intranquilo o irritable?
4. Pérdida de control	6. ¿Alguna vez ha intentado dejar, reducir o controlar su conducta de juego sin poder conseguirlo?
	7. En el caso de que fuese así, ¿ha sucedido 3 o más veces?
5. Escape	8. ¿Ha jugado alguna vez como una forma de escapar de los problemas personales?
	9. ¿Ha jugado alguna vez para aliviar sentimientos desagradables como culpabilidad, ansiedad, indefensión o depresión?



Objetivos y metodología

Categorías	Ítems
6. Recuperación compulsiva de las pérdidas	10. Ha tenido alguna vez un período en el cual si perdía dinero en el juego volvía otro día para recuperarlo?
7. Mentir	11. ¿Ha mentado alguna vez a su familia, amigos o a otros sobre cuánto juega o cuánto dinero perdía en el juego?
	12. Si es así, ¿esto ha sucedido 3 o más veces?
8. Actos ilegales	13. ¿Ha extendido alguna vez un cheque sin fondos o cogido dinero que no era suyo de familiares u otra persona para gastar en el juego?
9. Arruinar relaciones significativas	14. ¿Le ha causado alguna vez el juego problemas graves o repetidos en su relación con algún familiar o amigo?
	15. ¿Le ha producido el juego algún problema con los estudios, como por ejemplo perder clases o días de escuela o suspender algún curso?
	16. ¿Le ha causado el juego la pérdida de un trabajo, tener problemas en el trabajo o no poder aprovechar una oportunidad profesional importante?
10. Mantenimiento financiero	17. ¿Ha necesitado alguna vez pedir dinero prestado a un familiar, o a otra persona, para poder salir de una situación económica desesperada causada en gran parte por el juego?

Fuente: Elaboración propia.

A partir de las respuestas a estos ítems, se crea luego una clasificación en 4 grupos, en función del número de categorías en las que se obtiene una puntuación positiva. Más en detalle:

- 0 categorías: Sin problemas de juego
- 1-2 categorías: Juego de riesgo
- 3-4 categorías: Juego problema
- 5 o más categorías: Juego patológico

En todos los casos, se pregunta tanto en relación al conjunto de la vida como respecto al último año, lo cual permite identificar tanto el número de personas que han tenido algún problema de juego a lo largo de su ciclo vital como aquellas que lo tienen actualmente o recientemente.

Ninguna de las categorías anteriores contempla *cuánto tiempo* dedica cada persona al juego de azar, ni el *dinero que en él se gasta* (sea en términos absolutos, sea en relación con los ingresos). Se trata de un elemento que es importante subrayar, puesto que



Objetivos y metodología

implica que una persona, si no obtiene puntuación positiva en ninguna categoría, será considerada automáticamente como «sin problemas de juego», al margen de cuánto tiempo o dinero gaste en él.

En términos más generales, un análisis detallado de estas categorías muestra claramente que se trata, como ya se ha apuntado, de una herramienta exigente y restrictiva, que está con toda probabilidad infrarrepresentando la presencia de problemáticas vinculadas con el juego. Este mismo elemento, por otra parte, también permite asegurar, sin margen de duda, que cada persona que, a partir de esta herramienta, resulta tener alguna problemática, efectivamente la tendrá. En otras palabras, cabe sospechar que puedan darse varios «falsos negativos», pero ningún «falso positivo»; lo que expresa la robustez de la herramienta por la que se ha optado.



2.

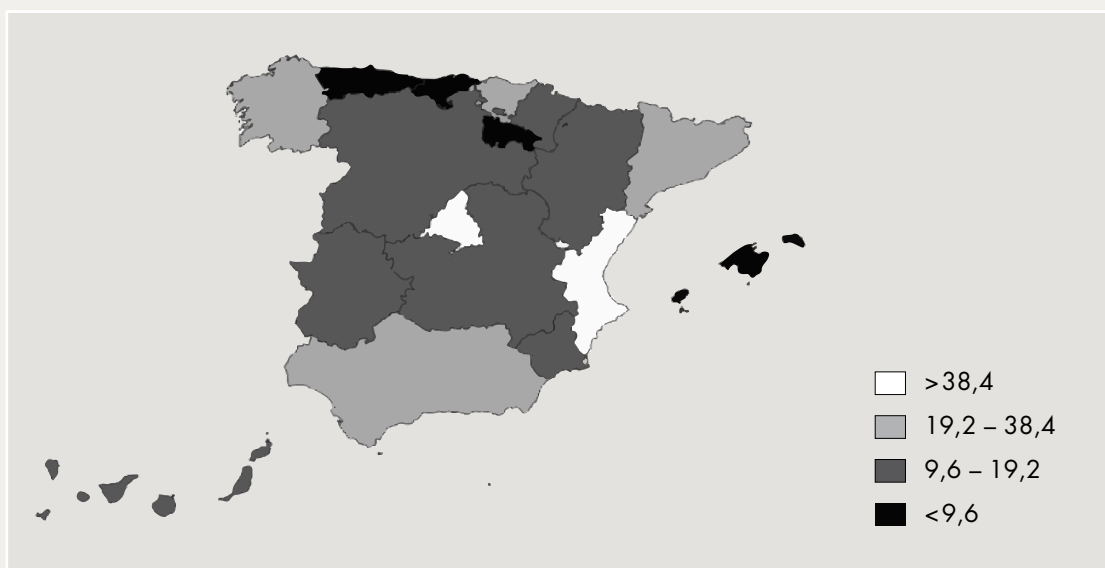
Euskadi en el contexto estatal



Euskadi en el contexto estatal

En este apartado, a modo de resumen, se presentan los datos más relevantes del sector de juego que permitan ubicar la Comunidad Autónoma del País Vasco en el contexto estatal. Estos mismos se refieren a cuestiones estadísticas de carácter público, siendo, a su vez elementos de comparación entre actores. Para ello, resultan de gran interés y utilidad las fuentes secundarias como la Dirección General de Ordenación de Juego (DGOJ) dependiente del Ministerio de Consumo, así como los recogidos otros actores como Consejo Empresarial del Juego (CEJUEGO)⁵ junto a la Universidad Carlos III.

Mapa 2.1. GGR por CC.AA. en 2018



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego (M.º Consumo).

La primera cuestión a abordar se corresponde con las cantidades jugadas por la ciudadanía de las Comunidades Autónomas en aquellos juegos presenciales. La medición de esta variable puede ser realizada desde diversas ópticas, lo que demuestra la amplitud y heterogeneidad del campo de estudio. El Mapa 2.1 presenta los datos de las Comunidades Autónomas a través del indicador *Gross Gaming Revenue* (GGR) y suele asociarse con el gasto real en juego por corresponderse con el saldo restante entre el gasto efectuado y los premios repartidos⁶.

En base a los datos disponibles se han establecido cuatro grupos territoriales. A la cabeza en el índice GGR se sitúan la Comunidad de Madrid (72,2) y la Comunidad Valenciana (68,7). En el caso de la primera se reconoce un gasto total en juego presencial superior a los 407 millones y en la segunda de 341. Tras estas dos, en tercer lugar,

⁵ Para más información: <http://www.cejuego.com>

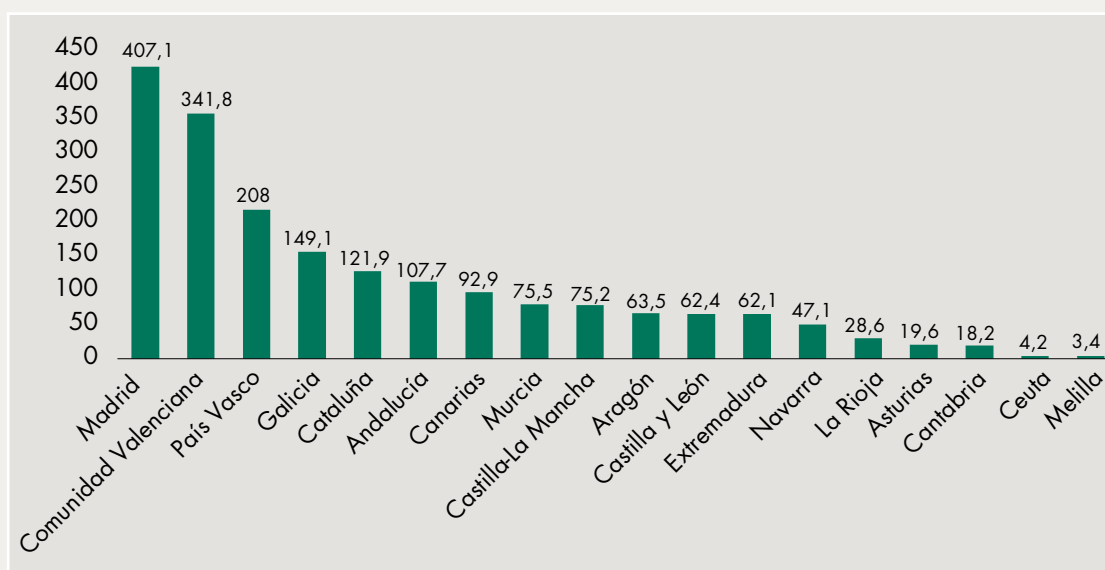
⁶ Para más información consultar el Glosario de términos en Gómez Yáñez, J. y Landa Fernández, C. (2020): *Anuario del juego en España 2020* Madrid: Instituto de Política y Gobernanza de la Universidad Carlos III/ CEJUEGO



Euskadi en el contexto estatal

aparece Euskadi si bien dentro del segundo grupo de gasto GGR. En este caso, Euskadi con 208 millones y un GGR de 34, se ubica a distancia del primer grupo y, a la vez, destaca a la cabeza del segundo con cierta diferencia respecto a Galicia como cuarta comunidad (149,1 Millones de euros). A la cola de esta clasificación se encuentran las dos ciudades autónomas, así como Cantabria, Asturias y La Rioja. El dato disonante se corresponde con las Islas Baleares por su estructura económica y demográfica, aunque como se puede apreciar en el Gráfico 2.1 no se dispone del dato en gasto absoluto⁷.

Gráfico 2.1. Gasto en juego presencial por CCAA en 2018 (en millones €)



* Islas Baleares no consta por no disponerse de datos para la fecha.

Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego (M.º Consumo).

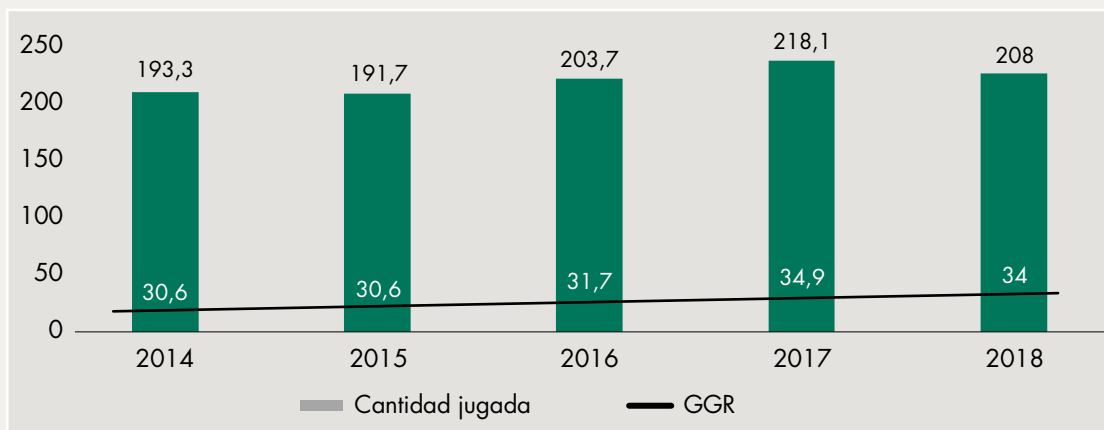
La diferencia entre territorios representada por el gráfico 2.1 es bastante significativa ya que entre las tres primeras comunidades suman el 51% del gasto realizado en 2018, siendo Euskadi el 11% del montante global. Mientras, los últimos cinco territorios (La Rioja, Principado de Asturias, Cantabria, Ceuta y Melilla) suman escasamente el 4%. En clave evolutiva, el Gráfico 2.2 muestra la evolución en el caso vasco a lo largo del periodo 2014-2018. En este tiempo se ha producido un crecimiento del 7,6% en las cantidades jugadas, pasando de 193 millones a los 208. Bien es cierto que 2018 —últimos datos contrastados disponibles— presenta cifras inferiores a 2017. Este último año se alcanza el máximo con más de 218 millones de euros jugados (12,8% más que en 2014).

⁷ Por este motivo, el dato debe ser tomado con la precaución estadística correspondiente.



Euskadi en el contexto estatal

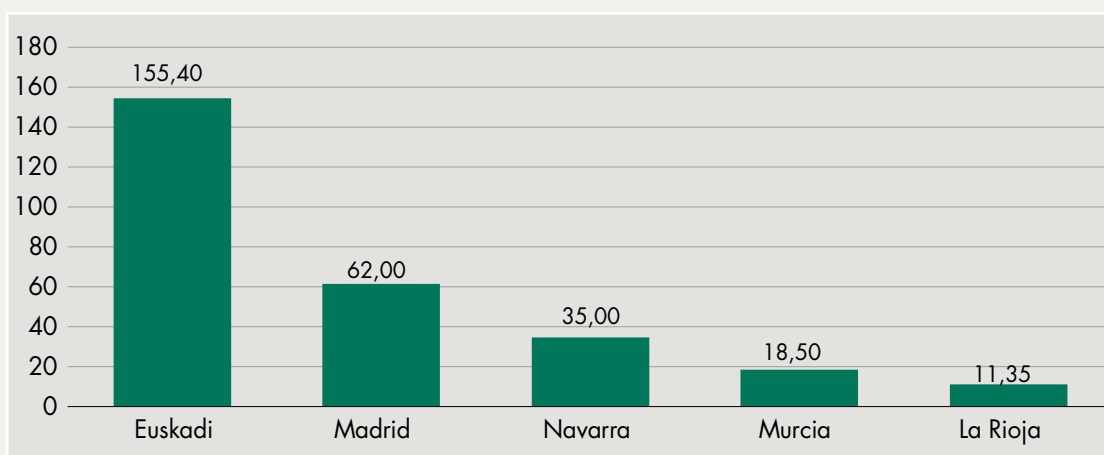
Gráfico 2.2. Cantidades jugadas en el juego presencial y GGR en Euskadi 2014-2018 (en millones de euros)



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego (M.º Consumo).

En la actualidad, para abordar la temática del juego en su totalidad no debe obviarse la trascendencia/proyección social y económica adquirida por el juego online en cualquiera de sus versiones. A este respecto, los datos disponibles sobre algunas Comunidades Autónomas muestran como el País Vasco se situaba en 2019 a la cabeza con un gasto de 155,4 millones de euros. En ese año las cantidades jugadas online en Euskadi duplicaban a las de Madrid (2,5 veces inferior). Este dato podría venir vinculado a la fuerte presencia de empresas del sector del juego/apuestas online en la CAE, surgidas en el territorio al amparo de la legislación pionera en la materia.

Gráfico 2.3. Cantidades jugadas online por CC.AA. 2019 (en millones de euros)



Fuente: Anuario del Juego en España 2020 (CEJUEGO).

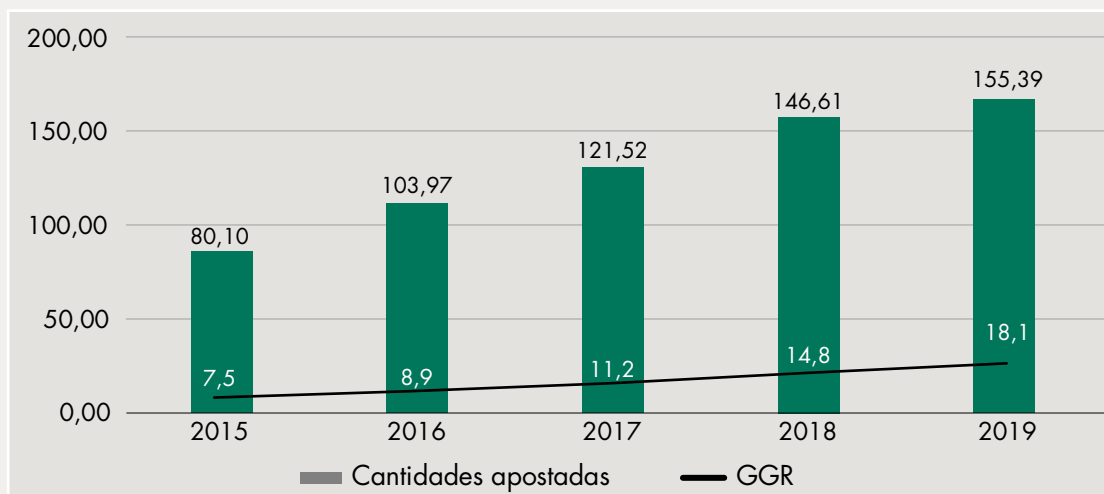
En clave evolutiva, el Gráfico 2.4. muestra que las cantidades apostadas en juego online en la CAE han aumentado de manera considerable en los últimos cinco años



Euskadi en el contexto estatal

analizados. En valores absolutos el gasto realizado prácticamente se ha duplicado en el último lustro (crecimiento del 93%), al pasarse de los 80 millones a los más de 155. En este caso, a diferencia del juego presencial, la tendencia ha sido constante; en la lógica de progresión mostrada en las nuevas alternativas de juego online. El GGR, por su parte, crece por encima del gasto absoluto ya que pasa del 7,5 al 18,1 (crecimiento del 241% en un lustro).

Gráfico 2.4. Apuestas online reguladas por Euskadi 2015-2019 (en millones de euros)



Fuente: Anuario del Juego en España (CEJUEGO).

Todos los datos previos permiten presentar Euskadi como una Comunidad donde el juego, tanto presencial como online, tiene una presencia destacable, sin que ello deba conllevar ninguna conclusión precipitada que lleve al estereotipo. Por ello, resulta aún más interesante abordar desde la óptica sociológica el tema intentando aproximarse al mayor número de cuestiones posibles; sin olvidar la dificultad que entraña estudiar la propia temática.



3.

Tipos y hábitos de juego en Euskadi



Tipos y hábitos de juego en Euskadi

Este tercer capítulo posee el carácter nuclear del presente informe por cuanto presenta la información básica para la realización de una primera radiografía general sobre las personas jugadoras, así como otras cuestiones periféricas, pero vinculadas a las mismas. Los hábitos de juego, en sentido amplio, será la línea vehicular de este tercer punto y, para ello, se analizarán diferentes variables que permitan identificar diversos aspectos relacionados con los mismos como: las preferencias, el tiempo dedicado, el gasto efectuado, la modalidad de preferencia (online o presencial), cómo se juega (en soledad o con otras personas), las motivaciones que impulsan la apuesta, así como la iniciación y el proceso socializador en esta materia. A fin de proceder a un análisis más detallado en este bloque, las variables serán cruzadas con aquellas otras de carácter sociodemográfico que permitan establecer una radiografía mucho más precisa y útil.

3.1. Preferencia de juego

El primer punto para abordar el tema se centra en qué juegos son los que mayor atracción generan en la ciudadanía vasca. Los datos del presente estudio muestran dos claros bloques diferenciados en cuanto a dicha preferencia. Tal y como se presenta en el gráfico 3.1 los más «populares» entre vascos y vascas se corresponden con aquellos consolidados a lo largo de tiempo, con una gran tradición y proyección social. **La Lotería Nacional (41,6%) y la Lotería primitiva (40,8%) —ambos juegos dependientes de la Sociedad Estatal de Lotería del Estado (SELAE)⁸— se sitúan a la cabeza. Tras estas, a una evidente distancia, se halla el Cupón ONCE (6,9%).** En un tercer bloque, el resto juegos no llega a superar el 3%, quedando a la cola de las modalidades por las que se preguntó los casinos (0,1%). En un principio, lo aquí reflejado encaja con el esquema imperante en la sociedad española en materia de juego, donde las apuestas de carácter público han dominado el espacio de las apuestas hasta la reciente regulación del sector en otros espacios.

Atendiendo a las diferencias por motivos sociodemográficos pueden encontrarse diferencias significativas. Las principales variables que serán utilizados se corresponden con aquellas consolidadas en todos los estudios de carácter sociológico como el sexo (Gráfico 3.2), la edad (Gráfico 3.3), la situación laboral (Gráfico 3.4) o los ingresos (Ver Tabla 3.1).

En cuanto al primero de ellos —el sexo— se observa una clara diferencia entre ambos grupos en la mayoría de los casos. Esta diferencia resulta especialmente significativa entre los juegos más populares entre la ciudadanía vasca. Las mujeres muestran una mayor tendencia hacia su participación en la Lotería Nacional (50,5%, frente al 32,4% de los hombres), mientras los hombres destacan en las Loterías Primitivas (47,6%, frente al 34,2% de las mujeres). En el Cupón de la ONCE también es un juego donde se

⁸ Para más información sobre la empresa pública consultar: <https://www.sela.es/es/web-corporativa/quienes-somos>



Tipos y hábitos de juego en Euskadi

encuentras más mujeres (9,4%), al igual que ocurre con las loterías instantáneas (1,5% de mujeres). En el resto los hombres son más, ya sea con mucha o poca diferencia.

Gráfico 3.1. Preferencia tipo de juego (en %)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.

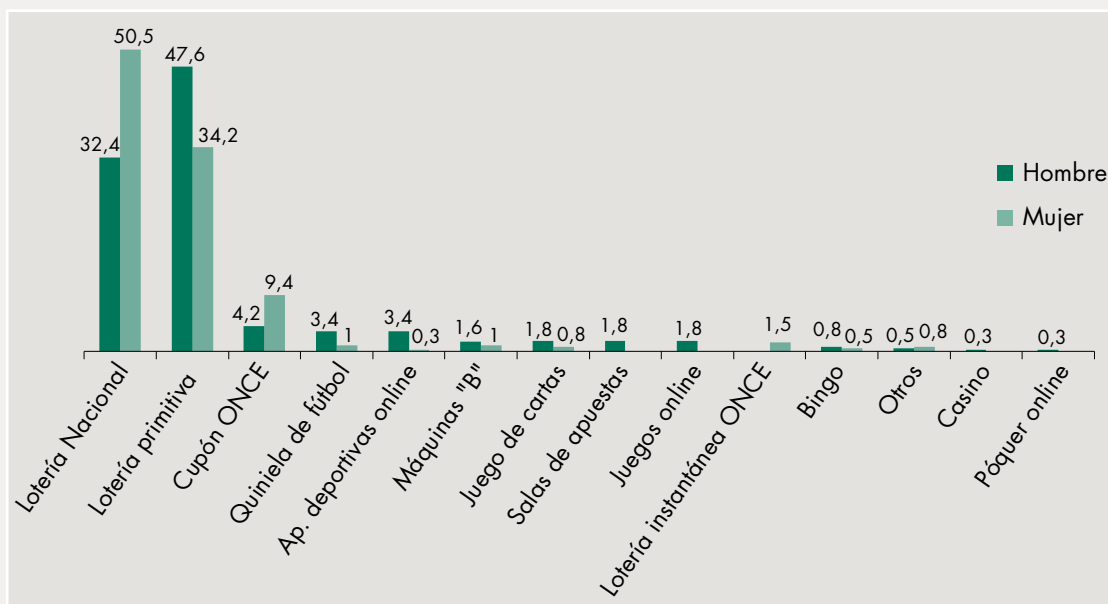
Del resto de modalidades merecen ser destacados los resultados de la Quiniela de fútbol y las apuestas deportivas online. En ambos casos, el componente «deportivo» de la apuesta genera una brecha significativa entre hombres y mujeres, haciendo que los hombres participen por encima de la media vasca. Si en el caso de la Quiniela el 3,4% de los hombres afirmaron haber jugado a esta, solo el 1% de las mujeres respondió afirmativamente. La brecha resulta aún más evidente en el caso de la apuesta deportiva online, donde las diferencias se multiplican por 11 (0,3% mujeres frente al 3,4% de hombres). Así, podría intuirse una reproducción de ciertos estereotipos de género tradicionales, como el vincular a hombres con el deporte y por tanto con los juegos de azar vinculados a los mismos.

La edad es otra de las características que marca diferencias en las preferencias de juego, tal y como se observará a lo largo del informe. Existe, en general, una importante diferencia entre las pautas de las personas más jóvenes y las más mayores. En este caso, se observa que, mientras las personas más mayores concentran sus preferencias alrededor de los tres juegos más populares (96,6% en total), los grupos de edad intermedios y más jóvenes diversifican sus preferencias. Las personas más jóvenes se concentran sobre todo en los Juegos online (19,2%) y, específicamente, el Póquer online (3,8%). Además, también se decantan por los juegos de cartas, el casino, las salas de apuesta y la lotería instantánea. Los grupos de mediana edad, con algo menos de variedad, prefieren las Apuestas deportivas, la Quiniela de fútbol, el Bingo y el Cupón de la ONCE respecto a los otros grupos.



Tipos y hábitos de juego en Euskadi

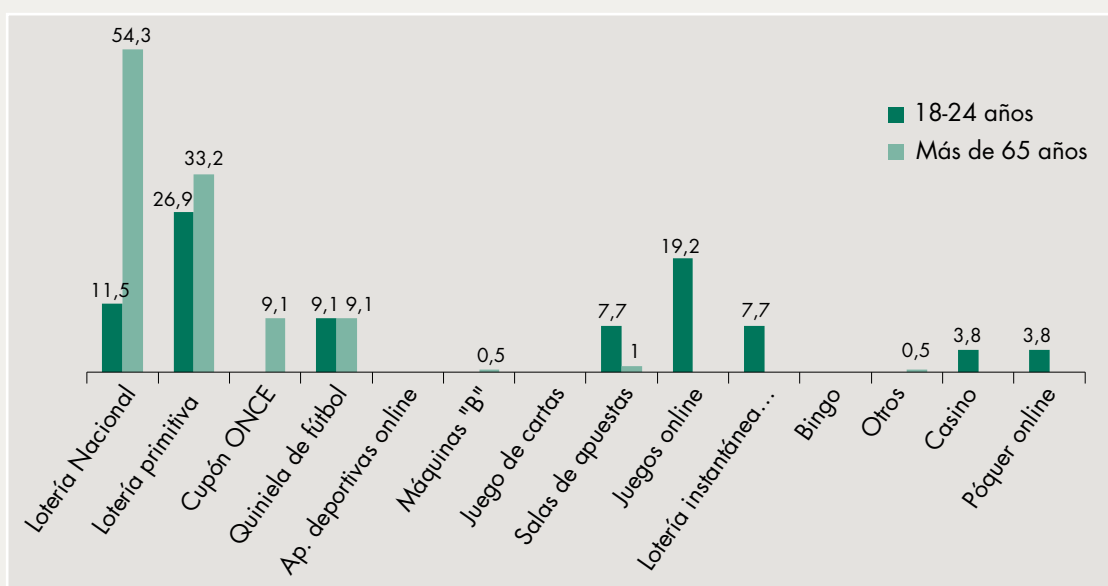
Gráfico 3.2. Preferencia tipo de juego por sexo (en %)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.

Esto viene a mostrar que los juegos de índole tradicional están perdiendo interés entre las nuevas generaciones, mientras que los tipos de juegos más actuales, en especial los de modalidad online, tienen cada vez mayor incidencia entre la juventud, siendo prácticamente nula su presencia entre la población total.

Gráfico 3.3. Preferencia tipo de juego por edad (%)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.

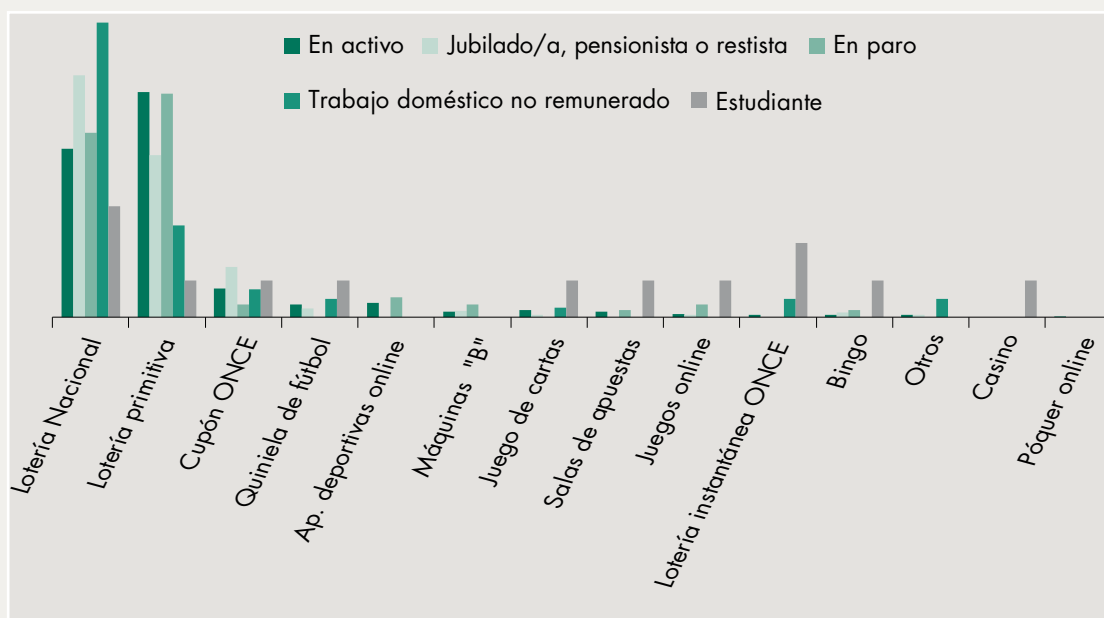


Tipos y hábitos de juego en Euskadi

En función de la situación laboral de las personas, también se han encontrado diferencias. Los tres juegos más populares siguen siendo los más comunes, aunque entre quienes están estudiando lo son notoriamente en menor medida. Quienes estudian se caracterizan frente a las otras categorías laborales por preferir los Juegos de Cartas, el Bingo, las Salas de apuestas, el Casino o los Juegos online, pero, sobre todo, por la Lotería instantánea. Con el 15,4% es el segundo juego más elegido entre estudiantes. El grupo de personas bajo la etiqueta trabajo doméstico no remunerado son quienes más juegan a la Lotería Nacional, con el 61,4% de los casos. Las personas que están en paro, además de jugar a los juegos más populares, son las que más juegan a las Máquinas «B» (2,7%) y a las Apuesta deportivas (4,1%). Las personas que están jubiladas concentran prácticamente sus preferencias en los tres juegos más populares, además son las que más juegan al Cupón de la ONCE, con más del 10% de los casos. Las personas activas es el grupo con mayor heterogeneidad en las preferencias.

Como se puede percibir, las preferencias de las personas estudiantes como de las personas jubiladas están condicionadas por el efecto edad, correspondiendo con los grupos de edad más jóvenes y más mayores. En el caso del trabajo doméstico no remunerado también se aprecia diferencias que podría venir motivadas por la mayor presencia de mujeres en este colectivo.

Gráfico 3.4. Preferencia tipo de juego por situación laboral (en %)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.

Respecto al nivel de ingresos, las personas sin ingresos tienen una mayor variedad de preferencias que aquellas que tienen algún ingreso. Las personas con menos de



Tipos y hábitos de juego en Euskadi

600€/mes son las que más juegan a Apuestas deportivas (20%), Quiniela de Fútbol (20%) y Cupón de la ONCE (20%), en contraposición, es el grupo en el que menos peso tiene la Lotería Primitiva (10%). Las Loterías primitivas tienen mayor preferencia en las personas con ingresos más altos, superando el 46% de los casos. En cambio, la Lotería Nacional tiene mayor popularidad entre las personas con ingresos medios, en torno al 45% de los casos.

Según el nivel de estudios, la preferencia por un juego u otro es significativa. Entre las personas con niveles de estudios primarios, las preferencias principales son los juegos populares, aunque destacan las Máquinas «B» con el 4,1% de los casos. Con estudios secundarios, además de los juegos populares, las Apuestas deportivas (3,8%) y las Quinielas de fútbol (3,8%) tienen peso respecto a otros grupos. Aquellas que tienen estudios universitarios, aparte de los juegos populares, son las que más se decantan por los Juegos de cartas (5,1).

Las personas de origen autóctono destacan porque tienen más heterogeneizadas sus preferencias sobre el juego que las personas de origen extranjero. Estas últimas destacan por una mayor preferencia respecto a la Lotería instantánea, los Juegos de cartas y, sobre todo, la Lotería Nacional (57,5%). Esto último se debe a un componente cultural, al existir este tipo de juego en todos los países.

Las preferencias de juego también cambian según el tamaño del municipio en el que viven las personas. Aquellas que viven en capitales destacan por una mayor variedad de opciones, por ser las únicas que juegan en Casino y por un mayor peso en Juegos online que otras categorías. Las personas que viven en municipios de más de 20.000 habitantes son las que más juegan a los juegos populares. Los municipios de entre 5.000 y 19.999 habitantes destacan por ser las que más juegan al Póquer online (0,5%) y en las Salones de juego (1,5%). Por último, en los municipios de menor tamaño poblacional se diferencian del resto por ser las que más juegan a Apuestas deportivas (6,9%), a la Quiniela de fútbol, a Juego de Cartas y Máquinas «B». Las diferencias pueden venir explicadas por la oferta y estrategias del sector del juego, más que por la propia demanda.

3.2. Tiempo dedicado a los juegos de azar

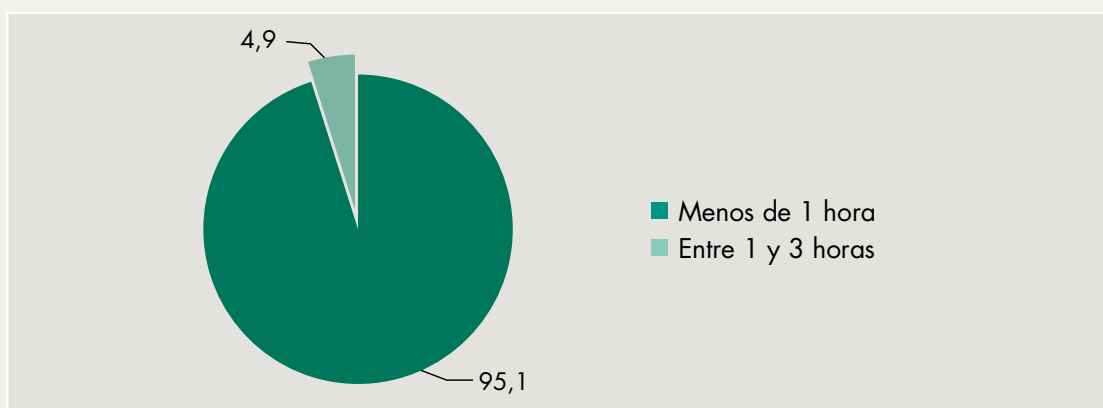
Otro de los aspectos en relación a los hábitos del juego es la dedicación, es decir, el número de horas semanales que emplean las personas jugadoras. **El 95,1% de las personas jugadoras invierte menos de una hora a la semana en juegos de azar y el resto lo hace entre 1 y 3 horas** (Gráfico 3.5), sin embargo, estos porcentajes varían dependiendo de tres variables: sexo, grupo de edad y situación laboral. No puede obviarse que, para este apartado, existe una fuerte dependencia respecto del tipo del juego por el que se opte; ya que no requiere lo mismo la Lotería Nacional o los sorteos que los juegos con un carácter más grupal o de apuesta. Por poner algunos ejemplos el 50% de quienes jugaron el último año al póquer online y el 73% quienes jugaron a cartas



Tipos y hábitos de juego en Euskadi

le dedicaron más de 1 hora semanal; frente a un 6% de aquellos que lo hicieron en la Lotería Nacional. No por ello, debe excluirse del análisis esta misma cuestión.

Gráfico 3.5. Tiempo semanal dedicado a juegos de azar (en %)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.

Prestando una atención más detallada a los datos, los hombres dedican más tiempo a los juegos de azar que las mujeres (el 7,8% y el 2,3% respectivamente juegan entre 1 y 3 horas semanales). Dependiendo del grupo de edad, son las personas más jóvenes quienes dedican más tiempo, con el 23,3% que dedica entre 1 y 3 horas. Por el contrario, las personas que menos juegan son las personas pertenecientes a los grupos de edad de 45 años en adelante, con menos del 4,7% de los casos. Por último, la situación laboral de las personas también marca diferencias, pues las personas en la categoría «trabajo doméstico no remunerado» dedican en su totalidad menos de una hora. En contraposición, están quienes estudian y las personas desempleadas, que juegan entre 1 y 3 horas a la semana, el 12,5% y el 13,6% respectivamente.

3.3. Gasto realizado en juegos de azar y percepción del gasto

A la hora de analizar los hábitos de juego hay que tener en cuenta el gasto mensual que realiza la sociedad vasca en el mismo (Gráfico 3.6). **De media, algo más de la mitad de las personas (55%) gasta menos de 10€ al mes cuando juega, cuatro de cada diez personas gastan de 10 a 50€ y el resto por encima de esa cifra.** El número de personas que reconocen invertir las cantidades superiores (cerca del 5%), a su vez, se reparten de manera desigual. El tramo superior definido —más de 300€ semanales— muestra un porcentaje escasamente significativo con un 0,2%. Realmente, un 1% de las personas que respondieron reconocieron haber dedicado más de 100,01€ al mes.

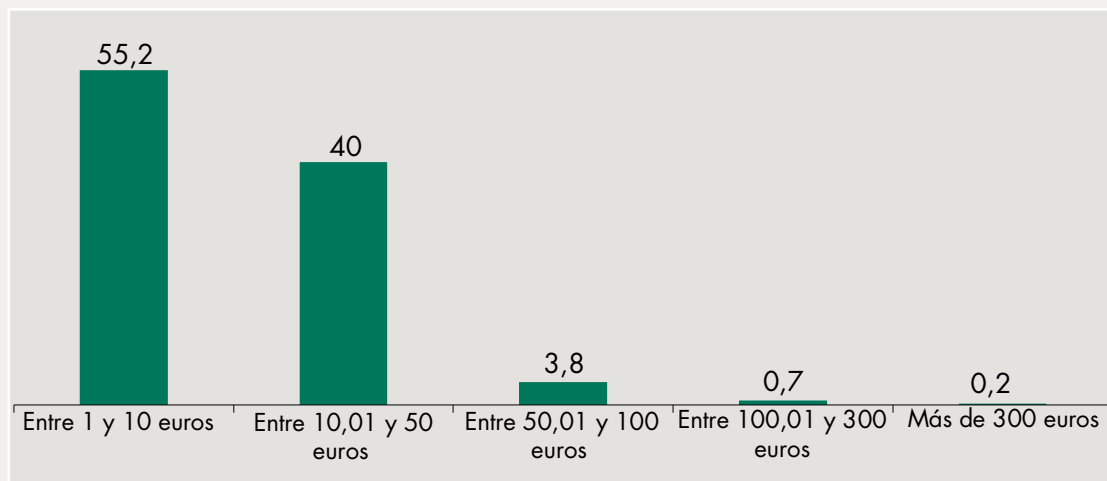
Pero dependiendo de los diferentes grupos poblacionales, se encuentran diferencias significativas en el gasto mensual en juegos de azar. El 64,6% de las mujeres gasta menos de 10€ frente al 44,4% de los hombres. Pero a medida que aumenta la cantidad



Tipos y hábitos de juego en Euskadi

de dinero gastado en juegos de azar, el porcentaje de hombres aumenta respecto al de mujeres, lo que nos indica que los hombres gastan mayor cantidad de dinero al mes en juegos de azar que las mujeres.

Gráfico 3.6. Gasto mensual realizado en juegos de azar (en %)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.

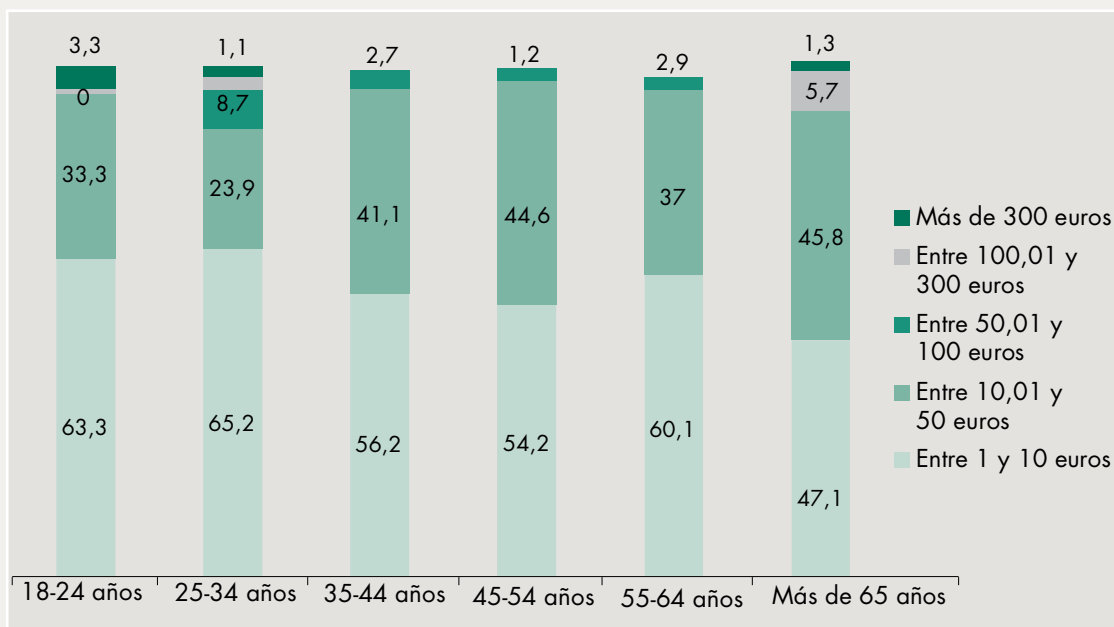
En cuanto a la edad, como muestra el Gráfico 3.7, el tramo superior de gasto —más de 300€— solo aparece reseñable entre la población juvenil de 25 a 34 años (1,1%). En el siguiente escalón de gasto, vuelve a ser la población más joven, en este caso tanto a la franja de edad 25-34 años (1,1%) se le suma la de 18-24 (3,3%). Precisamente, resulta significativo el porcentaje de personas tan jóvenes que reconocen dedicar entre 100 y 300 euros en juegos de azar. A los dos colectivos anteriores se le une las personas de más de 65 años, quienes también aparecen en este mismo escalón de gasto (1,3%). En contra de lo que sucede con los grupos de edad más jóvenes, quienes también destacan por tener porcentajes superiores en el gasto de 1 a 10 euros, las personas jubiladas destacan por reconocer desembolsos superiores a los 10 euros (con el 47,1% son quienes en menor medida juegan menos de 10 euros). Por tanto, las personas más jóvenes y las más mayores son las que más dinero se gastan, mientras que las personas en edades intermedias se sitúan en los tramos inferiores o intermedios (entre 1 y 50€).

Dependiendo de la situación económica también se encuentran diferencias significativas. Las personas con una situación económica buena son las que se gastan cantidades más bajas en juegos de azar, frente a las personas con una situación mala, 57,1% y 49% respectivamente. Por el contrario, las personas en una situación económica mala se gastan cantidades de dinero más altas que las personas en una situación buena o regular, el 12,2% se gasta más de 50,01€ frente al 5,4% y el 1,8%.



Tipos y hábitos de juego en Euskadi

Gráfico 3.7. Gasto mensual realizado en juegos de azar según la edad (en %)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.

El nivel de estudios también marca diferencias. De las personas que gastan menos de 10€ al mes, el grupo con mayor peso tiene estudios universitarios superiores (68,4%), y el grupo con menor peso tiene estudios primarios (46,2%). De las que se gastan entre 10,01 y 50€ mensuales, el 48,4% tienen estudios primarios y el 28,1% tienen estudios universitarios superiores. De las que gastan más de 50€ al mes, destacan por una mayor incidencia las personas con estudios universitarios medios (6,6%) y las que tienen estudios secundarios (5%). En términos generales, se aprecia que las personas con un nivel de estudios inferior gastan mayor cantidad de dinero en juegos de azar que las personas con niveles de estudios superiores.

Se ha podido comprobar que las personas que se gastan en juegos entre 1 y 10€ al mes lo emplean principalmente en los tres tipos de juegos más comunes, de mayor a menor porcentaje: Lotería Nacional, Lotería Primitiva y Cupón de la ONCE. Sucede lo mismo entre las personas que gastan entre 10,01 y 50€, aunque se invierte el orden: Loterías Primitivas, Lotería Nacional y Cupón de la ONCE. De las personas jugadoras que se gastan entre 50,01 y 100€ mensuales, ambas Loterías siguen siendo el principal juego en el que lo gastan, pero las Apuestas deportivas online y las Casas de Juego o Salas de Apuestas, superan cada una el 10% del gasto.

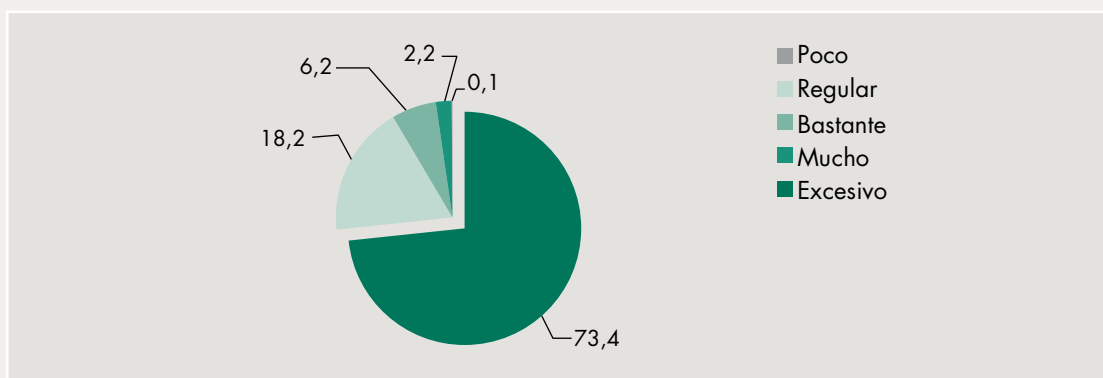
Por su parte, las personas que afirmaron haber gastado entre 100,01 y 300€ mensuales concentran su gasto entre los tres juegos más populares. Por último, solamente hay un caso que gaste más de 300€ mensuales, dedicándolo en Casas de Juegos o Salas de Apuestas.



Tipos y hábitos de juego en Euskadi

En relación a la **percepción del gasto que se hace en juegos de azar** (Gráfico 3.8), es decir la idea subjetiva que la persona entrevistada tiene respecto a su acción, **la mayoría consideraba que su gasto era poco (73%)**. El 27% restante, se reparte de manera desproporcionada entre las cuatro restantes categorías. De estas últimas, merece destacarse el 2,3% de las personas que optaron por responder que su gasto era mucho o excesivo (2,2% y 0,1% respectivamente).

Gráfico 3.8. Percepción sobre el gasto realizado en juegos de azar (en %)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.

Pero esto varía entre las personas más jóvenes, para quienes el gasto es percibido como poco, y para las más mayores quienes perciben el gasto en mayor medida como bastante y mucho. Entre las personas más jóvenes (18-24 años) no se percibe el gasto realizado en términos negativos, es decir, ningún joven respondió ni bastante, ni mucho, ni excesivo. Por el contrario, el 0,7% de las personas de mediana edad (35-44 años) calificaron su gasto como excesivo. Un esquema similar presenta la franja de 55 a 64 años, pues el 5,3% consideró haber invertido mucho en el juego; el porcentaje más elevado dentro de esta categoría. De manera resumida podría afirmarse que, a mayor edad, mayor percepción subjetiva de gasto elevado, salvo en el caso de las personas en edad de jubilación.

Además, dependiendo del tamaño del municipio donde viven, esta percepción también varía. Como se puede observar en la Tabla 3.4, donde constan las categorías estadísticamente significativas, a medida que el gasto se percibe como mayor, aumenta el porcentaje de los municipios más pequeños y viceversa.

3.4. Modalidad de juego

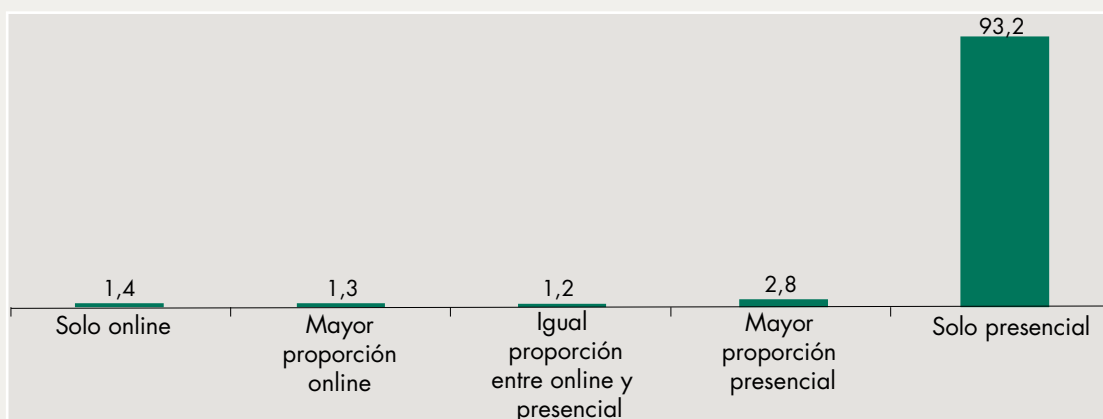
De la misma manera, es relevante conocer el modo en el que juegan las personas, es decir, si lo hacen online o presencialmente. Los datos nos indican que tan **solo el 1,4% de las personas encuestadas juega únicamente juegos online y el 93,2% lo hace únicamente de manera presencial, el resto de las personas encuestadas se divide entre**



Tipos y hábitos de juego en Euskadi

ambas modalidades (Gráfico 3.9). El porcentaje de juego online (tanto exclusivo, como predominante) no llega al 3%, pero se hallan diferencias estadísticamente significativas según el sexo, la edad, la situación laboral, los ingresos mensuales, el nivel de estudios y el tamaño de municipio. En otras palabras, no todas las personas jugadoras se comportan igual, siendo un punto esperable por lo que supone el juego online en cuanto a conocimientos y necesidades tecnológicas.

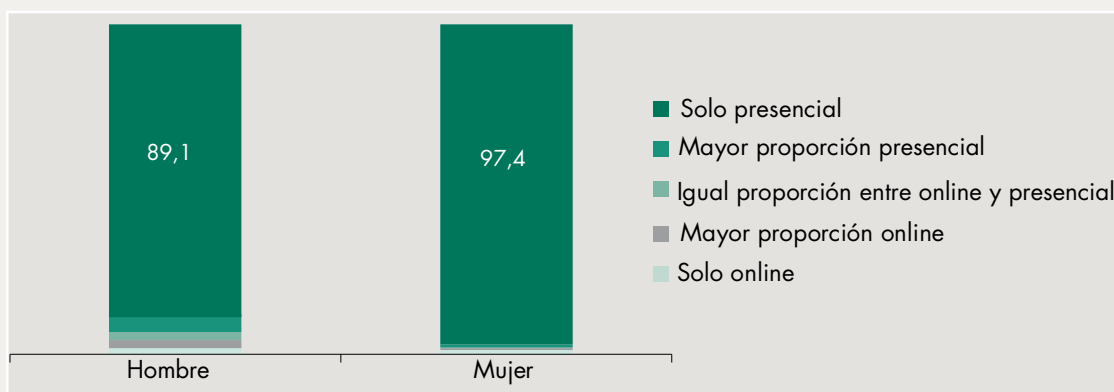
Gráfico 3.9. Modalidad de juego (en %)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.

La primera distinción se evidencia en la diferencia por sexos. Los hombres que juegan solo online, o en mayor proporción online, son cerca del 4% (1,7% y 2,2% respectivamente), mientras que entre las mujeres supone el 1,7% (1,2% y 0,5%, respectivamente). Precisamente, por este motivo las mujeres destacan en el espacio presencial. Con esto, si bien aún de manera minoritaria, se puede decir que el juego online es una modalidad con mayor presencia masculina.

Gráfico 3.10. Modalidad de juego por sexo (en %)



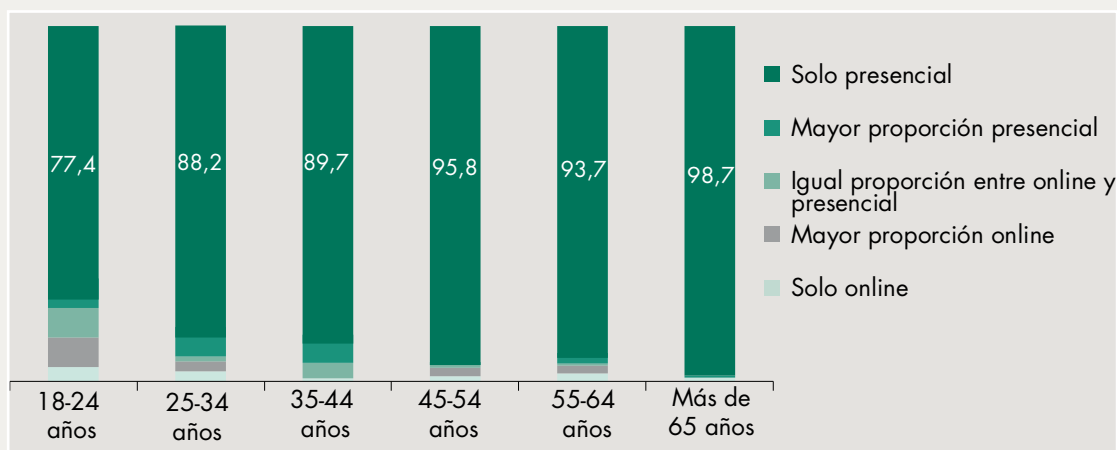
Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.



Tipos y hábitos de juego en Euskadi

Respecto a la edad de las personas (Gráfico 3.11), la variable que puede representar mejor las diferencias en este punto, corrobora la hipótesis y sensación generalizada. La edad se muestra como la variable más discriminante en este punto. En la modalidad online destacan las personas más jóvenes (9,7% de quienes tiene 18 a 24 años) frente al reducido 0,9% de las personas mayores de 65 años. Ambos colectivos muestran los datos más extremos, con lo que se confirma la importancia de contar con recursos y conocimientos en nuevas tecnologías a la hora de jugar online. Por otro lado, el porcentaje de personas que juegan presencialmente aumenta a medida que aumenta la edad, pasando del 83,9% entre las más jóvenes al 91,1% entre las más mayores. Este punto puede encontrar también vinculación con la tipología de juego «favorita» de acuerdo a los tramos edad; a más edad mayor presencia de juegos de carácter presencial como la Lotería o la Quiniela.

Gráfico 3.11. Modalidad de juego según la edad (en %)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.

Dentro de las diferentes categorías que hacen referencia a la situación laboral, el trabajo doméstico no remunerado juega únicamente en la modalidad presencial. A pesar de que todas las categorías juegan en mayor proporción presencialmente, son las y los estudiantes quienes destacan por un porcentaje más elevado en el juego online con el 6,7%.

Los ingresos mensuales de las personas encuestadas también marcan diferencias significativas entre una modalidad de juego u otra. Aunque la modalidad presencial o mayormente presencial sigue siendo la elegida, despiertan aquellas personas con ingresos inferiores a 600€, ya que en el 28,6% de los casos juegan mayormente online. Esto se debe a que en su mayoría son personas jóvenes.

La formación académica muestra que las personas con estudios universitarios son las que más juegan en la modalidad presencial o principalmente presencial, entre el 96% y el 100% de los casos. La modalidad online va aumentando a medida que disminuye el



Tipos y hábitos de juego en Euskadi

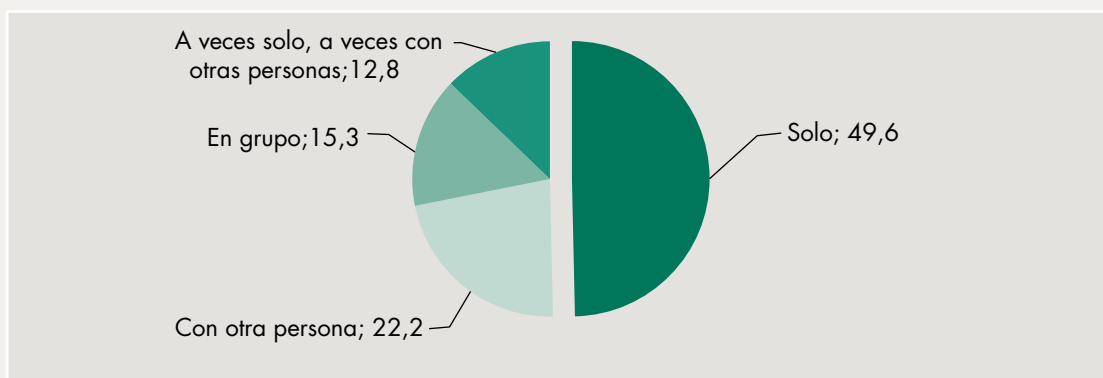
nivel de estudios, siendo las personas sin estudios o estudios primarios las que más juegan online o mayormente online, 6,7%. Estas afirmaciones deben tomarse con *precaución* por cuanto la población más joven, aquella que mayor propensión reconoce hacia el juego online, se encuentra en fase de estudio y, por ello, producen las diferencias. Resulta necesario poner en relación las diferentes variables sociodemográficas. El tamaño de municipio también es relevante ya que las personas que viven en municipios más pequeños son las que menos juegan únicamente presencialmente (87,5%), aumentando así el porcentaje de personas que juegan online en menor o mayor medida.

A pesar de la presencia de los juegos online en los medios de comunicación, y tras lo que se podría esperar dada la situación derivada de la pandemia, el juego presencial sigue teniendo mayor peso en el contexto vasco, especialmente entre las mujeres y las personas de mayor edad. Bien es cierto que, otros datos evidencian el progresivo crecimiento de los primeros, especialmente, en la primera década.

3.5. Compañía durante el juego

Las personas encuestadas, que afirman haber participado alguna vez en juegos de azar, reconocen que **la forma más habitual en la que suelen jugar es de manera individual, con casi la mitad de los casos (Gráfico 3.12). El 20% de las jugadoras y los jugadores realizan esta actividad en compañía de otra persona.** El resto se reparte entre el 15% que apuesta en grupo y un 13% que juega, a veces, solo y, a veces, con otras personas. Las respuestas recogidas en esta investigación parecen contradecir, en cierta manera, el extendido estereotipo de juego en *cuadrilla* por parte de la ciudadanía vasca; es decir, una participación en juegos de azar con un carácter social. Sin embargo, esta afirmación debe ser matizada a través de su correspondiente análisis mediante las variables socio-demográficas.

Gráfico 3.12. Compañía durante el juego (en %)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.

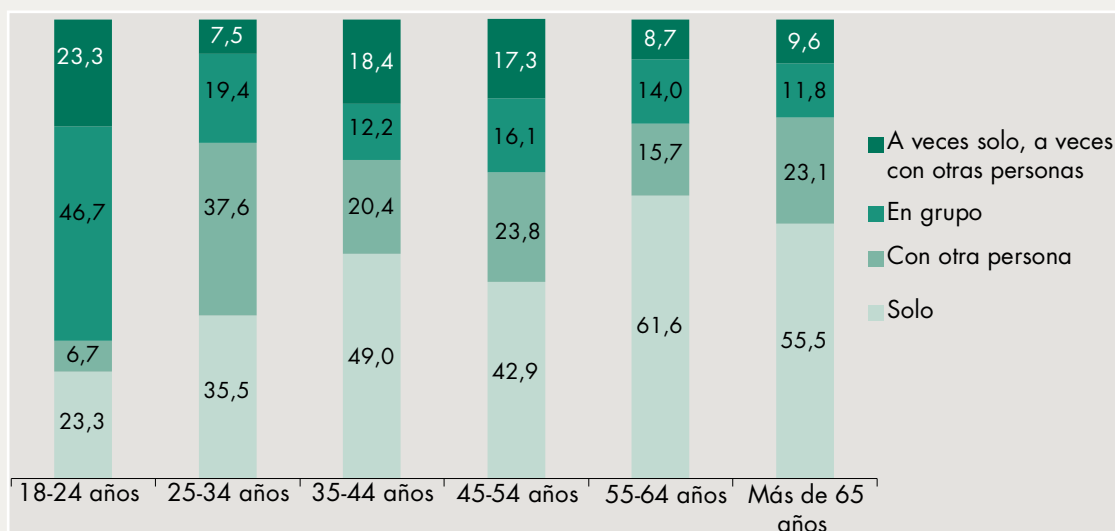


Tipos y hábitos de juego en Euskadi

A pesar de que hombres y mujeres juegan principalmente en soledad, los hombres lo hacen en mayor medida (55% y 44%, respectivamente). Las mujeres, por el contrario, juegan con otra persona en más ocasiones que los hombres, 25% y 19% correspondientemente, por lo que el componente social del juego resulta más significativo entre estas últimas.

Respecto al grupo de edad, el porcentaje de personas que juegan solas aumenta a medida que aumenta la edad. Quienes más juegan con otra persona son las personas de 25 a 34 años, que lo hacen más que en solitario, 37,6% y 35,5% respectivamente. En grupo, destacan las personas jóvenes de 18 a 24 años, ya que casi la mitad juega de esta manera.

Gráfico 3.13. Compañía durante el juego según edad (en %)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.

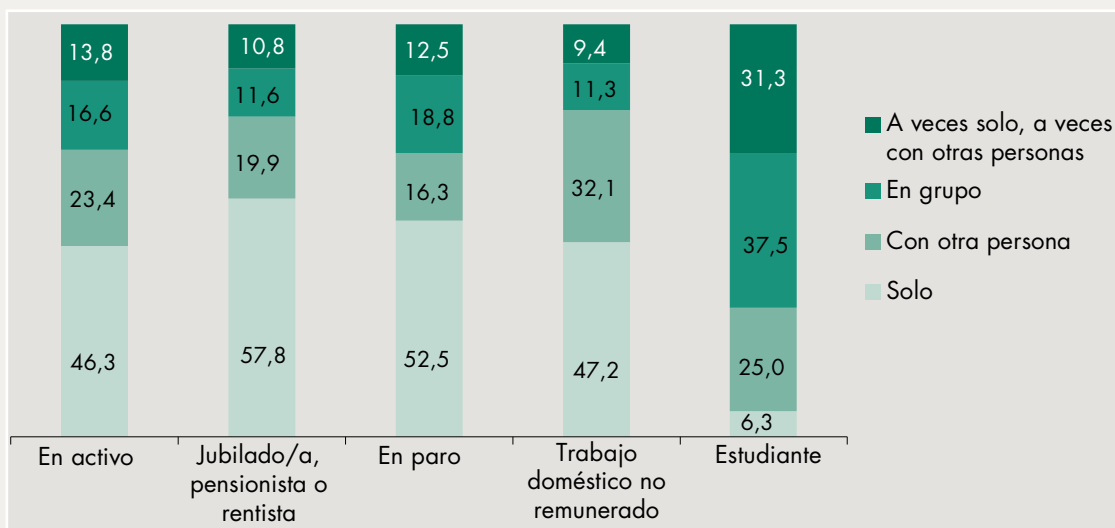
Respecto a la situación laboral, quienes más juegan en soledad son las personas jubiladas, con el 57,8% de los casos; por el contrario, quienes menos lo hacen son las y los estudiantes, con un 6,3% del total. El colectivo de personas trabajadoras domésticas no remuneradas, con una de cada tres personas, son quienes más juegan con otra persona. Las y los estudiantes con el 37% de los casos, son quienes más juegan en grupo y la manera más común la que juegan, seguida de a veces en soledad, a veces con otra persona, con el 31%.

Los ingresos sugieren que a medida que aumenta la cantidad percibida, aumenta el porcentaje de personas que juegan solas (el 60,6% de los casos para las personas que ganan más de 2.500€), mientras que las personas que no tienen ingresos o son inferiores a 600€ son las que más juegan en grupo, 24,1% y 38,5% respectivamente. Esta variable puede estar condicionada por la edad, siendo las personas que menos ingresos perciben las jóvenes.



Tipos y hábitos de juego en Euskadi

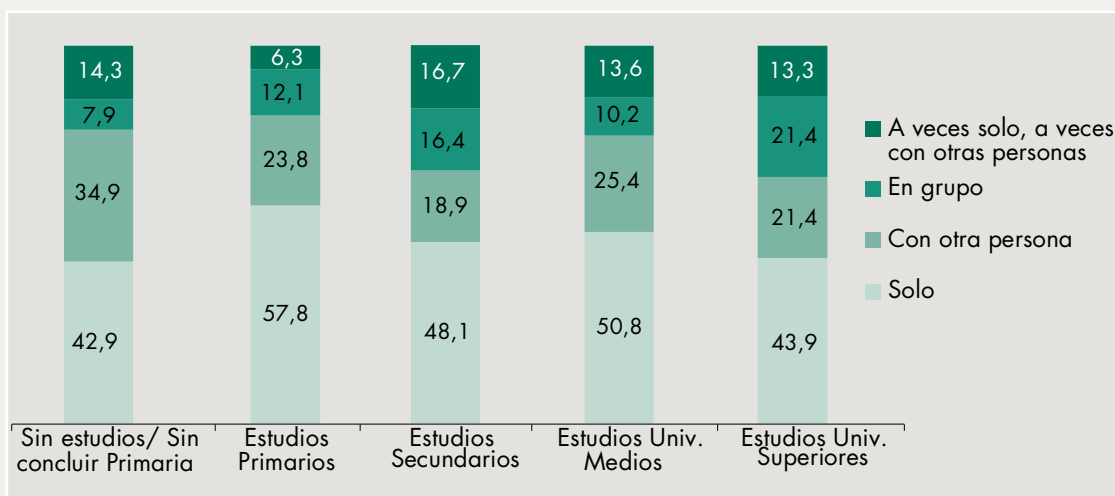
Gráfico 3.14. Compañía durante el juego según situación laboral (en %)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.

El nivel de estudios marca diferencias significativas en la compañía durante el juego, aunque en todos los casos la mayoría juega en soledad. Las personas que más juegan solas son las que tienen estudios primarios (57,8%), las que lo hacen con otra persona son las personas sin estudios (34,9%), las personas que más juegan en grupo tienen estudios universitarios superiores (21,4%) y las personas que más juegan a veces solas, a veces acompañadas son las que tienen estudios secundarios (16,7%).

Gráfico 3.15. Compañía durante el juego por nivel de estudios (en %)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.



Tipos y hábitos de juego en Euskadi

Por último, se encuentra el tamaño del municipio, una variable significativa para la presente cuestión, por cuanto las relaciones sociales y la socialización puede presentar rasgos diferentes entre ciudades y municipios de menor entidad poblacional. Esta variable nos indica que a medida que disminuye el tamaño del municipio aumentan las probabilidades de que una persona juegue sola hasta situarse en el 60% de los casos; o con otra persona. Por el contrario, vivir en capitales hace que las personas jueguen más en grupo (19%) o, a veces solas, a veces acompañadas (16,1%).

Por otra parte, hay que destacar que el tipo de juego varía según la compañía. Cuando se juega en soledad, los juegos más elegidos son los más populares, aunque aumenta el porcentaje de personas que juegan a la Lotería Primitiva y al Cupón de la ONCE. Lo más destacable de jugar con otra persona es que la Lotería Nacional aumenta hasta el 61,2% y al jugar en grupo, los Juegos de Cartas y las Casas de Juegos o Salas de apuestas son la 3.ª y 4.ª opción con el 5,9% y 5,1% respectivamente. Quienes juegan a veces solos, a veces con otras personas, la Quiniela de fútbol adquiere importancia situándose en tercera posición con el 4,8% de los casos.

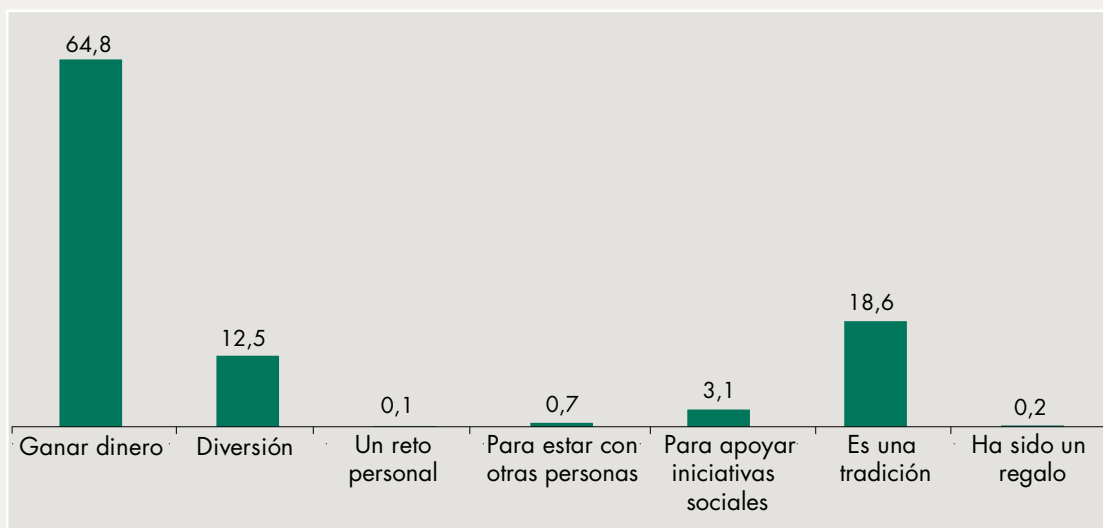
3.6. Motivaciones para jugar

Los juegos de azar o las apuestas resultan «atractivas» por los premios/beneficios que estos pueden tener, pero el paso del tiempo, ciertos organismos también han dado difusión a cierto carácter social de los juegos (apoyo a ONG's, proyectos de cooperación, etc.). Por ello, en el cuestionario se introdujo una cuestión sobre las motivaciones que llevan a las personas a invertir alguna cantidad económicas. Así, **el principal aliciente expresado por la ciudadanía consiste en el obtener beneficios económicos, es decir, ganar dinero con el 65,8% de los casos. Esta afirmación resulta evidente, no obstante, cabe destacar la consolidación y presencia social del juego que hace que la tradición sea la segunda motivación para jugar (18,6%),** llegando a convertirse en un hábito, e incluso, en una costumbre. La tercera de las opciones de respuesta más citadas fue el juego por diversión (12,5%) de gran interés para el posterior estudio, pues el «beneficio» se sitúa en un plano más psicológico/personal que material económico. Finalmente, ha de ser destacado que solo el 3,1% de la población vasca encuentra estímulo en el apoyo de la iniciativa social.



Tipos y hábitos de juego en Euskadi

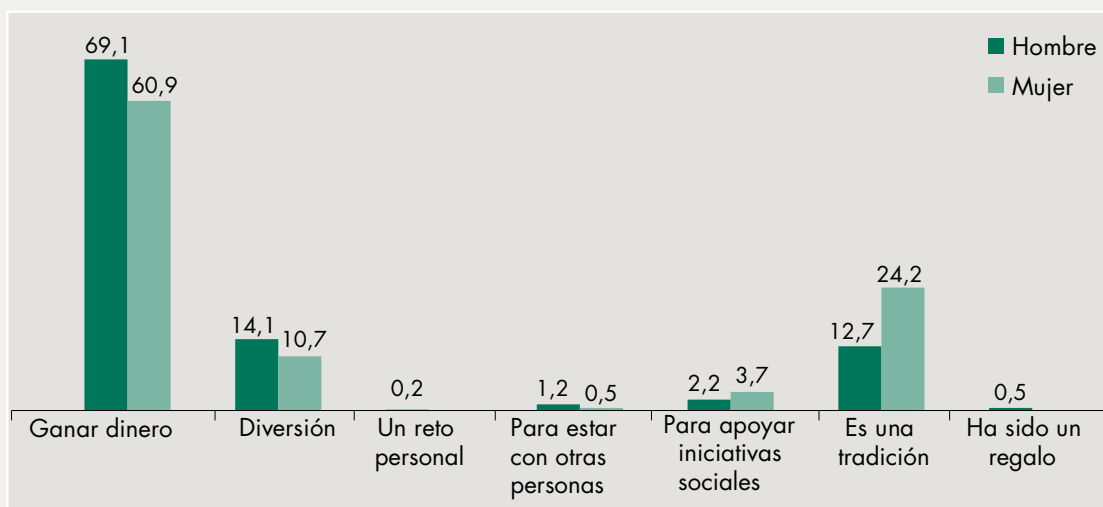
Gráfico 3.16. Motivo por el que juega (en %)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.

Pero estas motivaciones cambian dependiendo de las características sociodemográficas de las personas. En el caso del sexo, aunque ganar dinero sigue siendo la motivación principal de ambos grupos, lo es en mayor medida en los hombres (69,1%), como lo es jugar por diversión (14,1%). En cambio, para las mujeres la tradición (24,2%) y apoyar iniciativas sociales (3,7%) son motivaciones con mayor peso que para los hombres, lo que puede tener relación con la tipología de juegos preferida entre ellas.

Gráfico 3.17. Motivo por el que juego por sexo (en %)



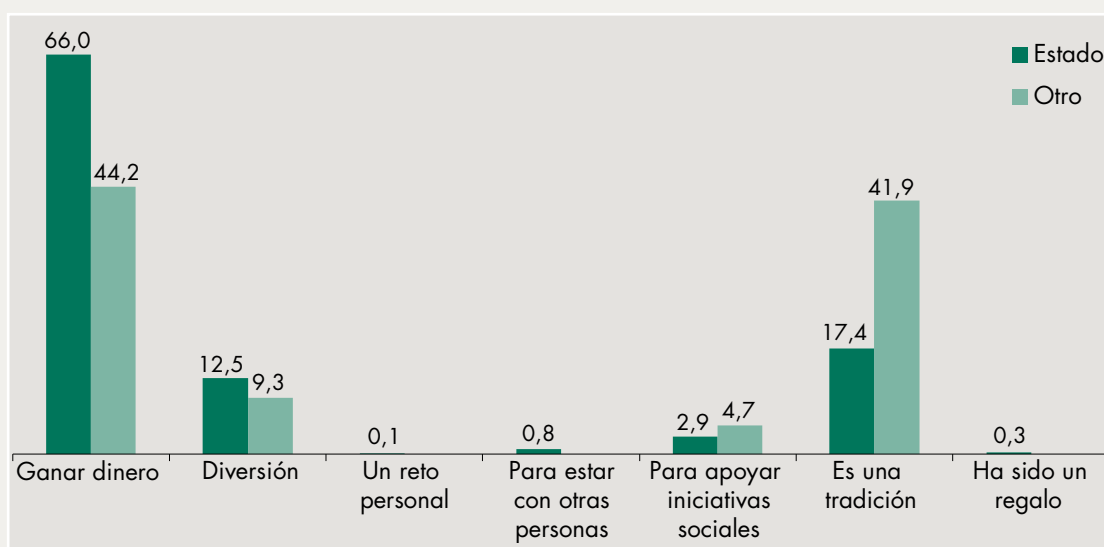
Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.



Tipos y hábitos de juego en Euskadi

Dependiendo del país de origen, las motivaciones para jugar cambian (Gráfico 3.18). Ganar dinero es la principal motivación para los dos grupos, pero para las personas nacidas en el Estado es más importante que para las nacidas en otro país, 66% frente a 44,2%. Jugar por diversión también es más frecuente entre personas nacidas en el Estado que fuera, 12,5% y 9,3%. En cambio, quienes han nacido en otro país juegan por tradición en mayor medida, 41,9% y 17,4% respectivamente. La motivación para apoyar iniciativas sociales tiene mayor peso entre las personas de origen extranjero que de origen estatal.

Gráfico 3.18. Motivo por el que juega según país de origen (en %)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.

La edad también marca diferencias significativas en cuanto a las motivaciones. Ganar dinero tiene más relevancia entre las personas de 35 a 44 años, el 71,2% de los casos, seguidas por el resto de personas de más edad. En cambio, la diversión es la principal motivación para las y los jóvenes de 18 a 24 años. La tradición es una motivación para las personas de 25 a 34 años y de 35 a 44 años. Apoyar a iniciativas sociales es importante para las personas de mayor edad (4,3%), lo que evidenciaría, a su vez, un cambio en la imagen hacia el juego con el paso del tiempo.

Según la situación laboral, unas motivaciones tienen mayor peso que otras. Ganar dinero es más importante para personas trabajadoras (67,5%) y pensionistas (66,5%) que para empleados/as de hogar y estudiantes. La diversión, en cambio, es una motivación para estudiantes (43,8%) y empleados/as de hogar (20,8%). Por tradición juegan el 30% de quienes trabajan en el hogar, el 21% de quienes están en paro, el 15% de las personas jubiladas y el 12,5% de las estudiantes.



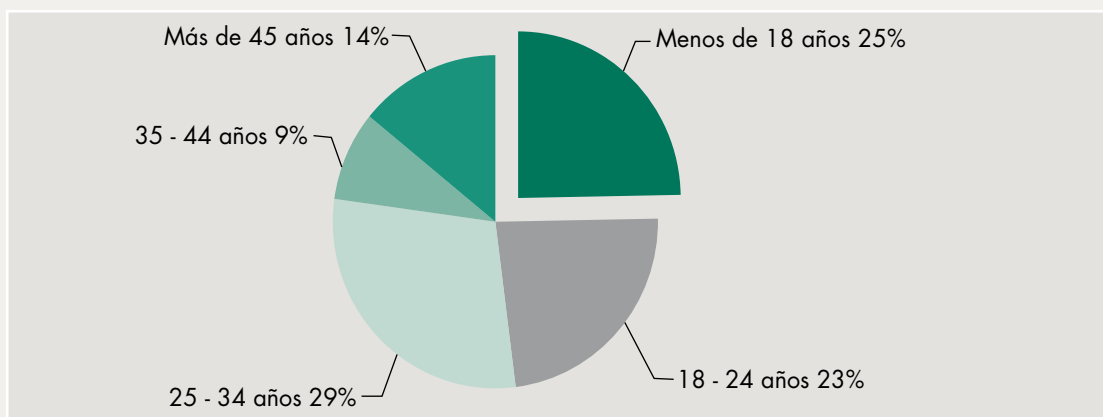
Tipos y hábitos de juego en Euskadi

Independientemente del tamaño del municipio, ganar dinero es el principal motivo para jugar. Pero en el caso de las personas encuestadas que viven en municipios de más de 20.000 habitantes es más relevante que para el resto, ya que es la motivación del 87% de quienes juegan. Jugar por diversión lo hacen en el 22,6% de las personas que viven en las capitales, el 12,5% de las que viven en municipios de menos de 5.000 habitantes, el 6,6% de las que viven en municipios de menor tamaño (5.000-20.000 habitantes) y el 3,9% de las que viven en localidades de más de 20.000. Jugar por tradición como motivación lo hace, en mayor medida, el 26,5% de las personas que viven en las capitales. Para apoyar a iniciativas sociales como motivación, con un peso ligeramente superior entre las personas que residen en municipios más pequeños que las que residen en las capitales vascas, así como otras urbes vascas de mayor tamaño.

3.7. Iniciación al juego

Otro de los aspectos de gran transcendencia para poder obtener una radiografía completa sobre el tema que se está tratando se halla en el momento en que las personas han vivido su primera experiencia directa en el juego, es decir, el primer momento en que toman la decisión de realizar algún tipo de apuesta. **En este sentido, los datos del presente estudio muestran cómo una cuarta parte de la población (24,7%) reconocían haberse iniciado antes de los 18 años, dato que cabe resaltar debido a que en la normativa actual está prohibido para menores de edad (Gráfico 3.19).** El 23,3% empezó con una edad comprendida entre los 18 y 24 años, el 29,2% entre los 25 y 34 años, el 8,7% entre 35 y 44 años y el 14,1% con más de 45 años. No obstante, estos mismos datos —como en anteriores ocasiones— deben ser matizados a través de las variables sociodemográficas más significativas.

Gráfico 3.19. Edad a la que se inició el juego (en %)



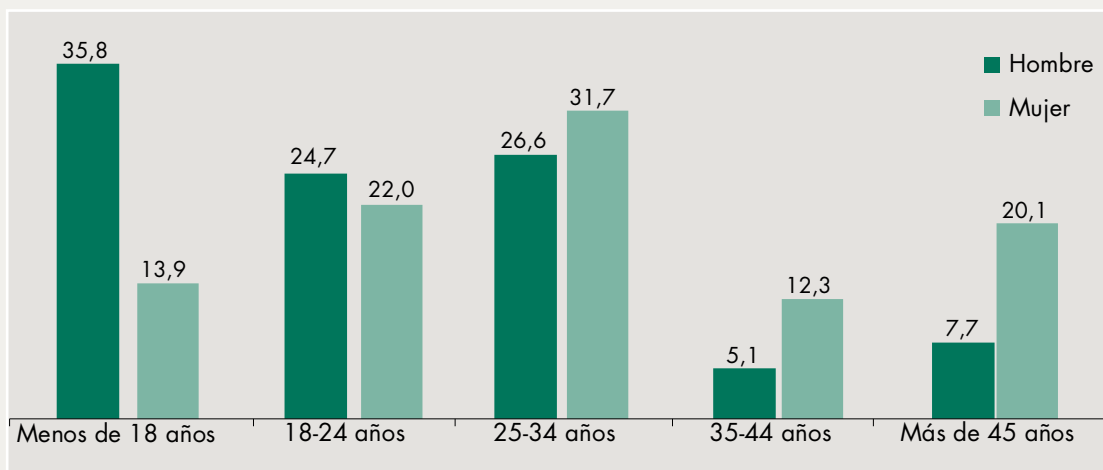
Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020



Tipos y hábitos de juego en Euskadi

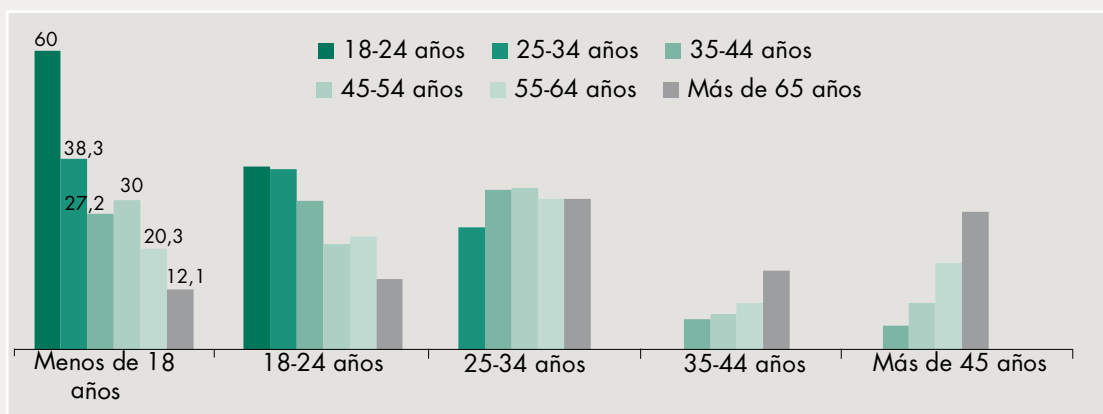
Sobre el sexo, se observa que los hombres se iniciaron en el juego antes que las mujeres. Destacando el alto porcentaje de hombres que comenzaron a jugar siendo menores de edad 35,8% frente a 13,9% de las mujeres y el porcentaje de mujeres que comenzaron más tarde de los 45 años, 20,1% frente al 7,7% de los hombres. En el caso de la edad, por su parte, se aprecia una dinámica en la que a medida que esta avanza disminuye el porcentaje de personas que se inician en el juego más temprano (Gráfico 3.21). Una explicación puede venir motivada por el largo periodo de prohibición del juego durante la dictadura franquista. Asimismo, en este punto hay que tener en cuenta que los datos pueden presentarse/ser limitados, debido a las personas de menor edad actual resulta imposible que respondan a franjas superiores.

Gráfico 3.20. Edad a la que se inició en el juego por sexo (en %)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020

Gráfico 3.21. Edad a la que se inició en el juego por edad actual (en %)



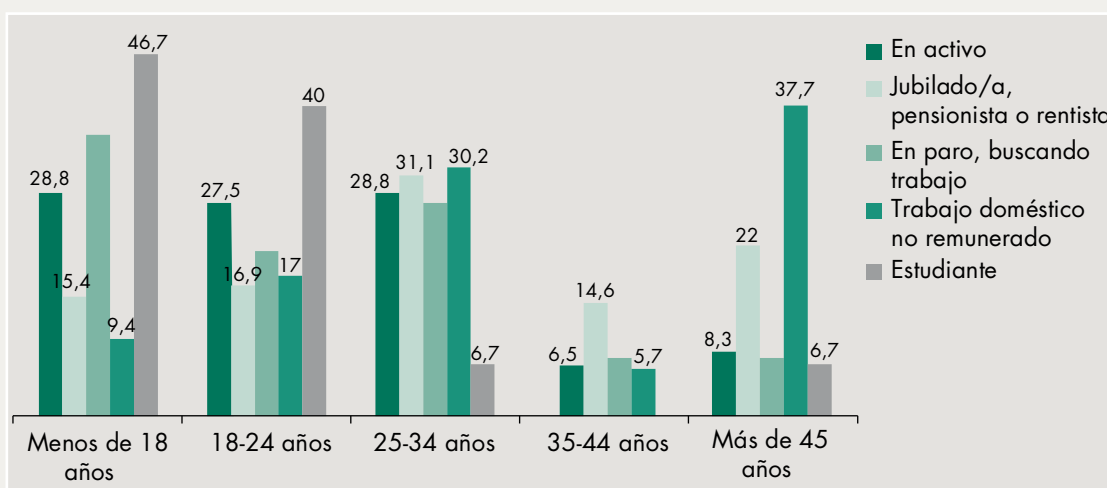
Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020



Tipos y hábitos de juego en Euskadi

La situación laboral de las personas jugadoras nos indica que los y las estudiantes son quienes, en mayor medida, 46,7%, se han iniciado en el juego siendo menores de edad, dato que, como se ha mencionado anteriormente, puede estar sesgado por la variable edad. Seguido, están las personas en paro, con el 36% de los casos y quienes trabajan con el 28%. Por el contrario, quienes más tarde se iniciaron en el juego son quienes se dedican al trabajo doméstico no remunerado y las personas jubiladas pensionistas, datos que probablemente también estén sesgados por la variable edad actual.

Gráfico 3.22. Edad a la que se inició en el juego según situación laboral (en %)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020

La población sin ingresos es la que, en mayor medida, se inicia en el juego siendo menor de edad, 46,4% de los casos. Este dato, puede estar sesgado por la edad y la situación de estudiante. De hecho, la situación económica de las personas también hace que varíe la edad en la iniciación al juego. Los datos sugieren que a peor situación económica más probable es que las personas se inicien antes en el juego, sobre todo, siendo menores de edad.

La variable nivel de estudios indica que las personas jugadoras con estudios primarios (24,4%) y secundarios (28,1%) se iniciaron en el juego siendo menores de edad en mayor medida que el resto de personas con otros niveles de estudio. En edades intermedias, 18 a 34 años, se iniciaron las personas con estudios universitarios (28%) en mayor porcentaje que el resto. Las personas que más tarde se iniciaron, con más de 45 años, son las personas sin estudios, con más del 46% de los casos.

En términos generales, las personas que viven en municipios de menos de 20.000 habitantes se iniciaron en el juego antes que las personas que viven en capitales o pueblos más grandes de 20.000 habitantes. Las personas que residen en capitales, en comparación con el resto, son las que se iniciaron con una edad más avanzada.



Tipos y hábitos de juego en Euskadi

Las personas jugadoras vascas, de forma mayoritaria, tuvieron su primera experiencia con la Lotería Nacional, 39,7%, con la Lotería primitiva, 21%, y la Quiniela de fútbol, 18,1%. Pero la primera experiencia varía según los colectivos. Las mujeres comenzaron con la Lotería Nacional (55,2%) y la Lotería primitiva (23,3%) en mayor medida que los hombres, que comenzaron principalmente con la Quiniela de fútbol (31%). A medida que aumenta la edad, aumenta el porcentaje de personas que comenzaron el juego con la Lotería Nacional, en cambio, con las Máquinas «B» pasa lo contrario, mientras que es muy frecuente que las personas jóvenes comenzaran el juego con ellas, las más mayores apenas se iniciaron en el juego con las mismas.

Las personas jubiladas (50,4%) y trabajadoras del hogar (67,4%) son las que se iniciaron, en mayor medida, con la lotería Nacional, en cambio, son las que menos lo hicieron con los Juegos de cartas, al contrario que quienes estudian.

Dependiendo del nivel de estudios, la Lotería Nacional sigue siendo el principal juego con el que se iniciaron en el juego, aunque más común entre quienes no tienen estudios (61,1%). Las personas que tienen estudios secundarios son las que más prefirieron comenzar con la Lotería Primitiva (26,3%). Las que tienen estudios universitarios destacan por ser prácticamente los únicos en haber comenzado con las Apuestas deportivas (2,4%).

Por otro lado, la iniciación al juego se hizo, en uno de cada tres casos, en soledad, en otro de cada tres casos con amistades o personas conocidas y, el resto, con familiares o con pareja. Pero se observan ligeras diferencias en función de distintas variables. En primer lugar, los hombres se iniciaron al juego acompañados de amistades (31,1%) o en soledad (32,5%) en mayor medida que las mujeres, que lo hicieron, sobre todo, con familiares. A medida que aumenta la edad, aumenta el porcentaje de personas que se iniciaron al juego en soledad, mientras que, al disminuir la edad, aumenta el porcentaje de los que lo hicieron con amistades.

El colectivo estudiantil destaca por el número significativo de personas que se iniciaron con amistades (68,8%), mientras que en muy pocos casos lo hicieron en soledad. Frente a estos, las personas bajo la etiqueta *trabajo doméstico no remunerado* destacan por haber comenzado a jugar con familiares y las personas jubiladas por hacerlo en soledad (6,3%). Finalmente, las personas procedentes de España, en comparación con las procedentes de otros países, se iniciaron, más, junto a familiares (28,1%) y amistades (31,9%) y, menos, en soledad (31,7%) o con pareja (8,7%).

3.8. Socialización

En términos sociológicos, se denomina socialización al «proceso mediante el cual el bebé indefenso se convierte en una persona con conciencia de sí misma y con inteligencia, capaz de manejar las formas culturales en las que nació. La socialización entre los jóvenes permite que se desarrolle el fenómeno más amplio de la reproducción social, el proceso por el cual las sociedades mantienen continuidad estructural a lo largo del



Tipos y hábitos de juego en Euskadi

tiempo» (Giddens, 2018:389). Este proceso se divide en fases y, concretamente, la primera y segunda fase se desarrollan en la infancia y la adolescencia, donde las cuestiones (hábitos, valores, capacidades) aprendidas durante estas fases formarán parte de manera profunda de la persona y, en consecuencia, son delicadas en lo que se refiere a las costumbres. Así, el análisis de este apartado se centrará en los hábitos de juego observados y adquiridos en las primeras fases del desarrollo, tomando en cuenta a la familia y amistades como agentes de socialización.

El 79% de las personas encuestadas afirma haber visto durante su infancia y/o juventud jugar a algún familiar, esto quiere decir que la sociedad vasca socializa en el juego, lo que acaba normalizándolo. A modo de resumen, los colectivos con tasas más significativas se corresponden con los hombres, las personas más jóvenes, las personas laboralmente activas, aquellas con una situación económica buena, quienes poseen estudios secundarios o superiores, las de origen autóctono y quienes residen en capitales. En comparación con el resto, estos colectivos han sido socializados en mayor medida en el juego que el resto. Además de la familia, el entorno también actúa como agente socializador. El 68,8% de las personas encuestadas afirma haber visto durante su infancia y/o juventud jugar a alguna amistad o persona próxima a la familia.

El 85% de las personas encuestadas vio jugar a sus familiares durante su infancia y/o adolescencia a la lotería, el 2% a máquinas, el 0,9% a bingos y el 12,1% a otro tipo de juegos. Las personas de más de 65 años son las que más vieron a sus familiares jugar a la lotería, mientras que las jóvenes son las que más vieron jugar a máquinas. Las personas de origen español, respecto a las originarias de otros países, vieron más jugar a la lotería, pero bastante menos al bingo. A medida que tamaño del municipio crece, aumentan las posibilidades de haber visto jugar a familiares a la Lotería. Por otro lado, el 72,9 % de las personas jugadoras vio jugar a sus familiares durante su infancia y/o adolescencia a la Lotería, siendo el resto de opciones minoritarias, lo que vuelve a apuntar a la consolidación y fuerte presencia de los juegos de azar de carácter público.

Este porcentaje tan alto de haber observado a algún familiar y/o amistad jugar a la lotería (Ver Tablas 3.11 y 3.12 en anexos) hace que sea actualmente el juego más elegido entre la población jugadora vasca. Además, haber vivido una socialización en el mismo hace que tenga un componente cultural y, por tanto, sea jugado por tradición.



4.

Prevalencia y perfiles de persona jugadora en la CAE



Prevalencia y perfiles de persona jugadora en la CAE

En el capítulo anterior se ha efectuado una panorámica general de los tipos y hábitos de juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco. En este vamos a acercarnos al fenómeno desde otra perspectiva y examinamos los perfiles de las personas jugadoras.

Para ello, en primer lugar intentamos cuantificar qué porcentaje de la población de Euskadi es jugadora; después de este acercamiento general, focalizamos la mirada en la población que no solamente es jugadora, sino que tiene problemáticas vinculadas con el juego; en tercer lugar, ponemos ambos elementos en relación e intentamos observar qué relación existe entre el juego globalmente considerado y el juego problemático; y, por último, examinamos en detalle las características sociodemográficas de la población con problemáticas de juego.

4.1. Población jugadora

Como se ha señalado, ante todo, queremos saber hasta qué punto está extendido el juego en la sociedad vasca. Un primer indicador que nos ayuda a contestar a esta pregunta es el **porcentaje de población que, en el último año, ha jugado o apostado por lo menos una vez**. Es cierto que se trata de un indicador muy generalista, puesto que sitúa en la misma categoría a personas que han jugado una única vez y a aquellas que lo hacen habitualmente, pero resulta útil para ofrecer una primera imagen de la extensión del juego en la sociedad. En este sentido, los datos que así se obtienen dibujan una imagen muy clara y muestran que **el juego está muy presente en la sociedad vasca**: el 70,5% de la población ha jugado o apostado por lo menos una vez en el último año, mientras que el 29,5% no ha jugado ni apostado a nada en ese mismo periodo.

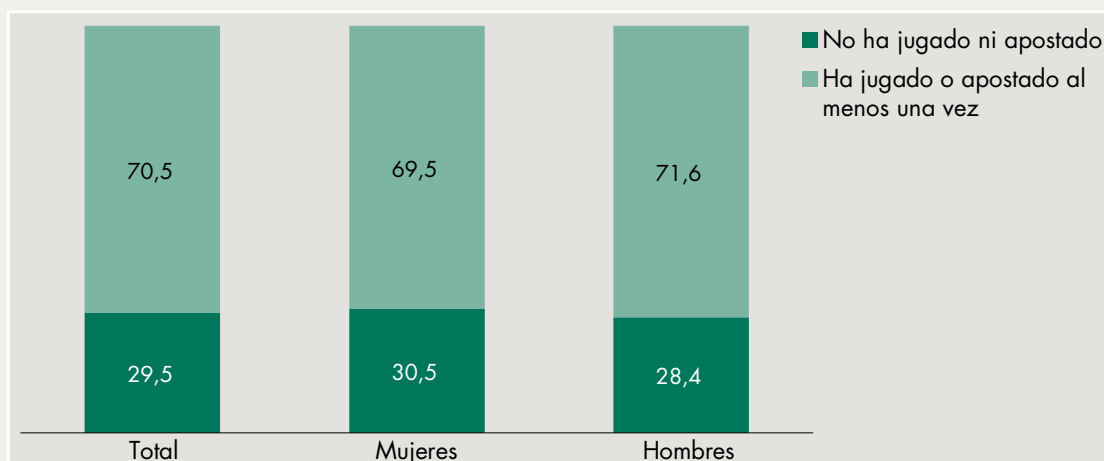
Es interesante observar que, si estos datos se analizan en función del sexo, apenas aparecen diferencias entre mujeres y hombres: entre ellas, ha jugado o apostado el 69,5% del total, frente al 71,6% entre ellos. Se trata de un resultado a destacar, puesto que matiza el estereotipo social que afirma que los hombres son jugadores en mucha mayor medida que las mujeres: a partir del análisis realizado, en efecto, podemos afirmar que es cierto que juegan más, pero las diferencias son mínimas.

Con un mayor nivel de detalle, y precisamente para hacer frente al carácter inespecífico del indicador arriba utilizado, se ha diferenciado entre personas que, en el último año, han jugado a un único juego, a dos juegos o a tres o más juegos. Puede observarse así que, aunque el grupo más numeroso es el primero (el 44,3% de la población que ha jugado lo ha hecho únicamente en una modalidad), también hay una importante proporción que ha jugado a dos juegos (35,7%) y a tres y más juegos (20,1%). Se trata de unos resultados que confirman que el juego tiene una presencia muy significativa en la sociedad vasca.



Prevalencia y perfiles de persona jugadora en la CAE

Gráfico 4.1. Población que, en el último año, ha jugado o apostado por lo menos una vez, por sexo (en %)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.

Si estos datos se desagregan en función del sexo, se observan diferencias significativas entre mujeres y hombres: el porcentaje de personas que han jugado a un único juego es significativamente más elevado entre ellas (48,2% del total frente al 40,2% entre ellos, una proporción el 20% más elevada), mientras que, en el otro extremo, la proporción de personas que han jugado a tres o más juegos es sensiblemente mayor entre ellos (23,5% del total frente al 16,8% en el caso de las mujeres, un porcentaje el 40% mayor).

Estos datos indican que, aunque apenas hay diferencias entre mujeres y hombres en lo que respecta al porcentaje de población jugadora (Gráfico 4.1), cuando se utiliza un indicador que permite captar, en parte, la intensidad del juego, los resultados cambian y aparecen diferencias significativas en función del sexo (Gráfico 4.2). La existencia de un estereotipo social que considera que los hombres son jugadores en mayor medida que las mujeres, entonces, está en realidad captando justamente esta realidad, una realidad que, como se aclara en detalle más adelante (ver apartado 4.4), remite a la existencia de una estructura de género y unas identidades de género que modulan los gustos, aficiones y comportamientos de mujeres y hombres, impulsando mayormente el acceso al juego entre ellos.

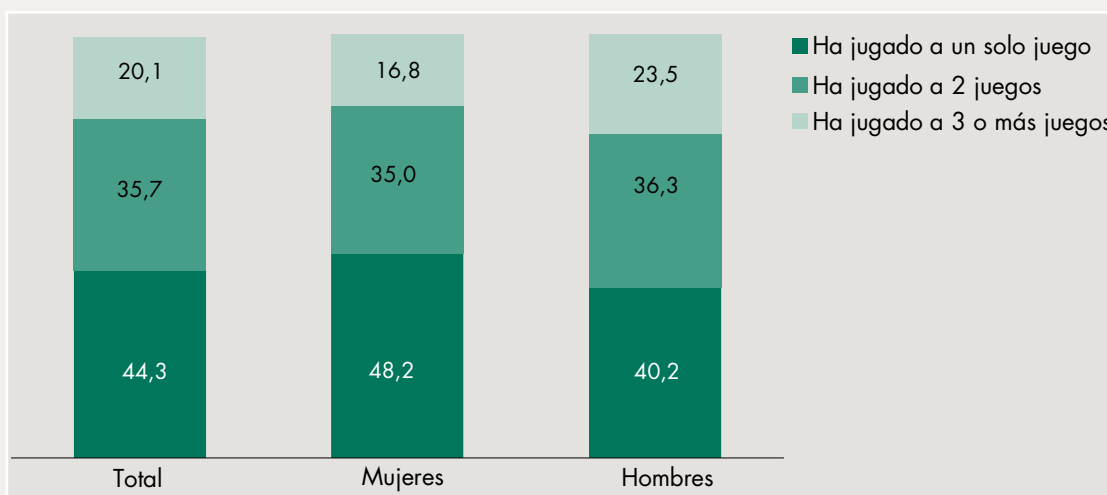
Paralelamente, cabe preguntarse si las preferencias de juego también varían en función del sexo y la intensidad de juego. En este sentido, a partir del análisis efectuado puede observarse que, entre quienes juegan únicamente a un juego, el favorito es la Lotería Nacional, y lo es tanto en el caso de los hombres como de las mujeres (lo escogen el 53,0% y 68,4% del total respectivamente), mientras que en segunda posición se encuentra la Lotería Primitiva, nuevamente tanto entre ellos como entre ellas (22,3% y 12,9% respectivamente). Entre quienes juegan a dos juegos o a tres y más juegos, por el contrario, los datos se invierten: el juego favorito es la Lotería Primitiva (escogida por el 63,1% de los hombres y el 43,0% de



Prevalencia y perfiles de persona jugadora en la CAE

las mujeres que juegan a dos juegos y por el 51,0% y 56,9% respectivamente de quienes juegan a tres o más juegos) y en segunda posición se encuentra la Lotería Nacional (juego favorito del 15,4% de los hombres y el 30,5% de las mujeres que juegan a dos juegos y por el 13,3% y 12,5% respectivamente de quienes juegan a tres o más juegos). En estos casos, en suma, aunque se identifican ciertas diferencias entre unas y otros (en términos generales, comparativamente, la Lotería Nacional tiene más aceptación entre ellas y la Primitiva entre ellos), la fotografía no cambia de forma sustancial en función del sexo.

Gráfico 4.2. Población que, en el último año, ha jugado o apostado por lo menos una vez, según el n.º de juegos a los que ha jugado (en %)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.

Si se observa qué juego se encuentra en tercera posición, por el contrario, tales diferencias aparecen con mayor claridad: en el caso de las mujeres, de hecho, en todos los casos hallamos el Cupón de la ONCE (escogido por el 4,3% de las que juegan a un solo juego, el 11,9% de las que juegan a dos juegos y el 12,5% de quienes juegan a tres o más juegos). En el caso de los hombres, por el contrario, el Cupón de la ONCE aparece en tercera posición únicamente entre quienes juegan a un solo juego (lo escoge el 3,0% del total), mientras que entre quienes juegan a dos juegos hallamos la quiniela de fútbol (juego favorito del 4,7% del total) y entre quienes juegan a tres o más juegos la quiniela y las apuestas deportivas online (ambas con un 6,1%). En este último caso, por otra parte, las diferencias encontradas remiten claramente a una estructura de género en la que, por un lado, tradicionalmente el deporte se ha definido y configurado como un espacio masculino y, por otro, la identidad femenina se ha constituido como «ser para otros y a través de los otros», lo cual puede ayudarnos a comprender por qué un juego vinculado con el deporte tiene más aceptación entre ellos y un juego relacionado con la ayuda a personas en dificultad la tiene entre ellas.



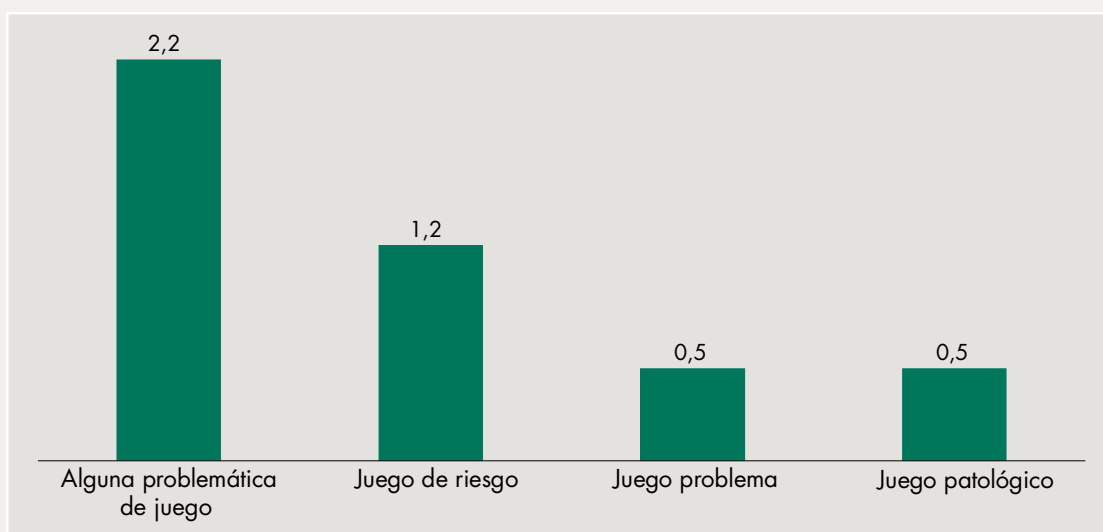
Prevalencia y perfiles de persona jugadora en la CAE

4.2. Población con alguna problemática de juego

En el apartado anterior hemos intentado cuantificar qué porcentaje de la población del País Vasco es jugadora; en este acercamos la mirada y focalizamos el análisis en las personas que no solamente juegan, sino que lo hacen de manera problemática. Tal como se ha explicado con detalle en la metodología, la presencia de tales problemáticas se ha detectado mediante el NODS (NORC DSM-IV Screen for Gambling Problems), una herramienta estandarizada y directamente derivada del *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*.

Antes de presentar los resultados así obtenidos, es importante recordar que el NODS es una herramienta de alta calidad, que, sin embargo, presenta también algunas debilidades, vinculadas principalmente con el hecho de que es **muy exigente y restrictiva** y, por ello, está seguramente **infrarrepresentando la presencia de problemáticas relacionadas con el juego**. Se trata de algo que es importante tener presente a la hora de interpretar los resultados que esta arroja.

Gráfico 4.3. Población que ha tenido alguna problemática vinculada con el juego en su vida, según el NODS (en %)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.

Dicho esto, a partir del análisis efectuado, se ha podido constatar que, en Euskadi, según el NODS, el 2,2% de la población tiene o ha tenido algún tipo de problemática vinculada con el juego en su vida. Más en detalle, el 1,2% (n=14) es o ha sido jugadora de riesgo, el 0,5% (n=6) jugadora con problema y el 0,5% (n=6) jugadora patológica. Se trata de cifras reducidas, que, sin embargo, como ya se ha señalado, pueden explicarse a partir del carácter altamente exigente y restrictivo del instrumento de detección utilizado. A esto, además, debe añadirse otro elemento que también puede

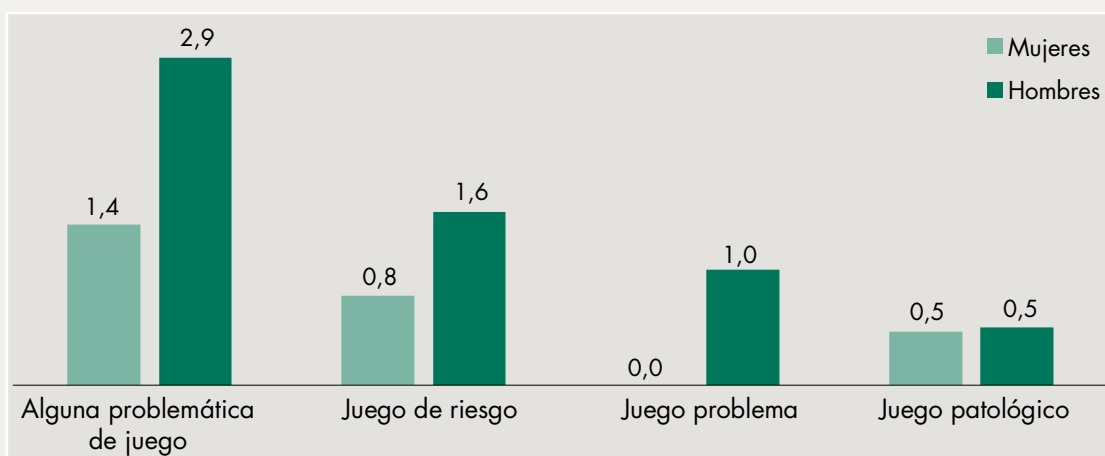


Prevalencia y perfiles de persona jugadora en la CAE

contribuir a la infra-detección: el hecho de que se trata de temas muy sensibles, en relación a los cuales cabe esperar cierta reticencia, por parte de quien los vivencia, a ponerlos en conocimiento de la persona que realiza la entrevista. El llamado efecto de deseabilidad social. Ambos elementos nos llevan a considerar que el porcentaje de personas realmente afectadas será, en realidad, mayor de lo que los datos pueden reflejar.

Si los resultados obtenidos se desagregan en función del sexo, puede observarse que, en el caso del juego de riesgo y del juego problemático, la prevalencia es mayor entre los hombres que entre las mujeres (1,6% frente al 0,8% en el primer caso y 1,0% frente al 0,0% en el segundo). Estos datos encuentran respaldo en la literatura específica y, además, como se verá más adelante (ver apartado 4.4), pueden fácilmente explicarse a partir de la estructura de género y su impacto en las identidades de mujeres y hombres. En lo que respecta al juego patológico, por el contrario, no se aprecian diferencias en función del sexo (la prevalencia se sitúa en el 0,5% en ambos casos). Se trata de un resultado que contradice la mayoría de la evidencia científica disponible y que, por lo tanto, debe tomarse con cautela, particularmente porque, en la muestra analizada, el número total de personas jugadoras patológicas identificadas es muy reducido ($n=6$).

Gráfico 4.4. Mujeres y hombres que han tenido alguna problemática vinculada con el juego en su vida, según el NODS (en %)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.

Se ha señalado más arriba que el porcentaje de personas con problemáticas de juego está siendo, probablemente, infrarrepresentando en este tipo de análisis. Este es un primer elemento que nos obliga a matizar cierta posible sensación de que las problemáticas vinculadas con el juego son algo residual en la CAE. Otro elemento que hay que considerar es que, incluso tomando los datos obtenidos como referencia exacta, si estos se extrapolan al conjunto de la población de Euskadi, puede observarse que, aunque el porcentaje es reducido, **el volumen de población afectada es importante**.



Prevalencia y perfiles de persona jugadora en la CAE

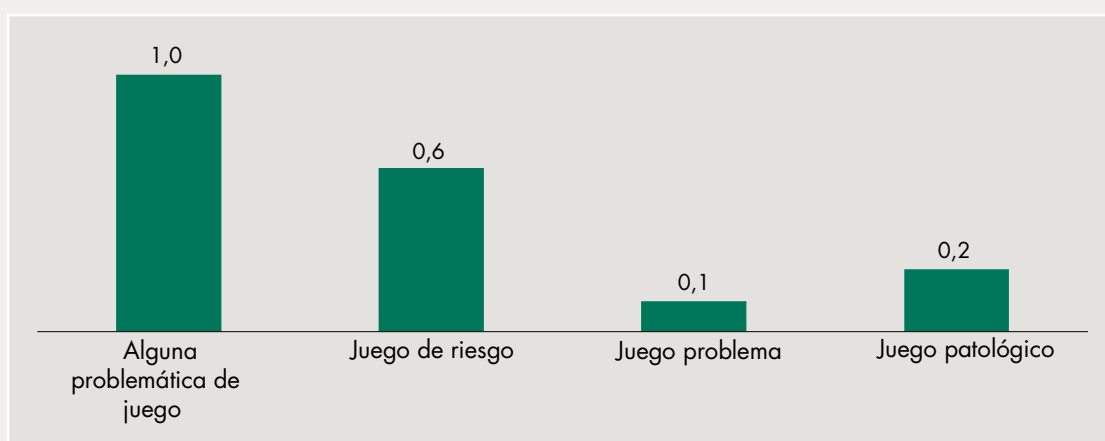
En este sentido, puede estimarse que casi 10.000 personas son o han sido jugadoras patológicas en algún momento de su vida, más de 8.000 son o han sido jugadoras problema y más de 21.000 son o han sido jugadoras de riesgo. Es decir, que, incluso a partir de una herramienta exigente y restrictiva como la que aquí se ha utilizado, se calcula que **más de 40.000 personas han tenido algún tipo de problemática vinculada con el juego a lo largo de su vida** (Tabla 4.1). Si además se considera que la presencia de problemáticas relacionadas con el juego no afecta de forma negativa únicamente a la persona que las tiene, sino que impacta, indirecta pero intensamente, también en su entorno familiar más cercano, entonces puede estimarse que el volumen de población afectada será en realidad mayor.

Tabla 4.1. Estimación del n.º de jugadores/as de riesgo, con problemas y patológicos/as Euskadi

	En la vida
Juego patológico	9.762
Juego problema	8.650
En riesgo	21.639
TOTAL	40.051

Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020 y Eustat. Estadística municipal de habitantes 2020.

Gráfico 4.5. Población que ha tenido alguna problemática vinculada con el juego en el último año, según el NODS (en %)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.

Si el análisis se limita al último año, la prevalencia de problemáticas vinculadas con el juego disminuye significativamente. Se trata de un resultado esperable, puesto



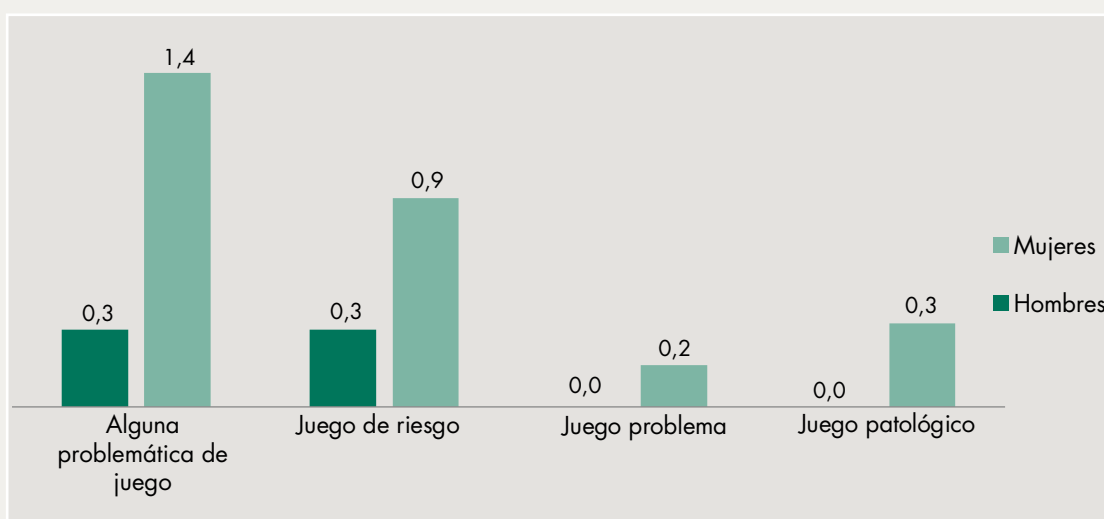
Prevalencia y perfiles de persona jugadora en la CAE

que se reduce el arco temporal de referencia. A esto, además, debe añadirse que, al tratarse, como ya se ha apuntado, de cuestiones muy sensibles y que pueden generar estigma, cuando la pregunta no se refiere al pasado sino al presente es particularmente complejo que quien las padece se atreva a reconocerlas frente a quien realiza la entrevista.

En cualquier caso, y con estas limitaciones, a partir del análisis efectuado se desprende que el 0,8% de la población ha tenido algún tipo de problemática vinculada con el juego en el último año. Más en detalle, el 0,6% (n=8) ha sido jugadora de riesgo, el 0,1% (n=1) jugadora problema, 0,2% (n=3) jugadora patológica.

La desagregación de los datos en función del sexo, puede observarse que, en todos los casos —y como cabía esperar por los resultados previos— la prevalencia es mayor entre los hombres: 0,9% frente al 0,3% en caso del juego de riesgo; 0,2% frente al 0,0% en caso del juego problema; y 0,3% frente al 0,0% en lo que respecta al juego patológico (Gráfico 4.6).

Gráfico 4.6. Mujeres y hombres de la CAE que han tenido alguna problemática vinculada con el juego en el último año, según el NODS (%)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.

Extrapolado al conjunto de la población, los resultados obtenidos permiten estimar que, en Euskadi, casi 5.000 personas han sido jugadoras patológicas en el último año, más de 2.000 jugadoras problema y más de 11.000 jugadoras de riesgo. Es decir, que se calcula que **más de 18.000 personas tienen, o han tenido muy recientemente, algún tipo de problemática vinculada con el juego en esta Comunidad.**



Prevalencia y perfiles de persona jugadora en la CAE

Tabla 4.2. Estimación del n.º de jugadores/as patológicos/as, con problemas y de riesgo mediante el NODS en Euskadi. Datos referidos al conjunto de la vida y al último año

	En el último año
Juego patológico	4.480
Juego problema	2.195
En riesgo	11.715
TOTAL	18.390

Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020 y Eustat. Estadística municipal de habitantes 2020.

Una vez presentada esta fotografía de carácter general, cabe analizar el número y porcentaje de respuestas afirmativas a cada uno de los 17 ítems contemplados en el NODS (Tabla 4.3). En este caso, se proporcionan únicamente datos referidos al conjunto de la vida, sea porque, como ya se ha señalado, el tema tratado dificulta especialmente que se puedan obtener respuestas sinceras cuando la pregunta se refiere específicamente a la actualidad; sea porque este último ha sido un año peculiar, fuertemente marcado por el Covid-19 y no es, por lo tanto, una referencia adecuada. El carácter reducido de la muestra, además, es también la razón de que, en este caso, no se presenten datos desagregados por sexo.

A partir del análisis realizado, se descubre así que, a lo largo de la vida, los ítems porcentualmente más relevantes son: «¿Ha intentado alguna vez dejar, reducir o controlar su juego?» (1,4%), «¿Ha tenido alguna vez un período en el cual si perdía dinero en el juego volvía otro día para recuperarlo?» (1,2%), «¿Ha tenido períodos de 2 o más semanas en los que necesitaba jugar con cantidades de dinero cada vez mayores, o apuestas mayores que antes, para conseguir la misma excitación?» (1,0%), «¿Ha tenido períodos de 2 o más semanas en los que pasase una gran cantidad de tiempo pensando en sus experiencias con el juego o planificando detalladamente futuros episodios de juego o de apuestas?» (1,0%), «¿Ha mentido alguna vez a su familia, amistades o a otras personas sobre cuánto juega o cuánto dinero perdía en el juego?» (0,9%), «En una o más de estas ocasiones de intento de dejar, reducir o controlar su juego, ¿se sintió intranquilo o irritable?» (0,8%), «¿Alguna vez ha intentado dejar, reducir o controlar su conducta de juego sin poder conseguirlo?» (0,8%), «¿Ha jugado alguna vez para aliviar sentimientos desagradables como culpabilidad, ansiedad, indefensión o depresión?» (0,8%), «¿Ha jugado alguna vez como una forma de escapar de los problemas personales?» (0,8) y «¿Ha tenido períodos de 2 o más semanas en los que pasase mucho tiempo pensando en cómo conseguir dinero para jugar?» (0,7%).

Por el contrario, los ítems numéricamente menos relevantes han sido: «¿Le ha causado alguna vez el juego problemas graves o repetidos en su relación con algún familiar o amistad?» (0,3%) y «¿Ha necesitado alguna vez pedir dinero prestado a un familiar, o



Prevalencia y perfiles de persona jugadora en la CAE

a otra persona, para poder salir de una situación económica desesperada causada en gran parte por el juego?» (0,2%). A estos deben añadirse, además, otros 3 ítems en los que no se ha registrado ninguna respuesta afirmativa. Se trata de: «¿Ha extendido alguna vez un cheque sin fondos o cogido dinero que no era suyo de familiares u otra persona para gastar en el juego?», «¿Le ha producido el juego algún problema con los estudios, como por ejemplo perder clases o días de escuela o suspender algún curso?» y «¿Le ha causado el juego la pérdida de un trabajo, tener problemas en el trabajo o no poder aprovechar una oportunidad profesional importante?».

Como puede observarse, la frecuencia con la que se da cada ítem es, en cierto modo, inversamente proporcional a su gravedad —los ítems que reflejan las situaciones más graves son también aquellos que tienen menor prevalencia—, un resultado correspondiente con lo esperado y que encuentra confirmación también en un estudio análogo realizado en Galicia en 2001 (Becoña, 2004), lo cual incrementa su fiabilidad.

Tabla 4.3. Población que ha contestado afirmativamente a alguno de los 17 ítems del NODS, con referencia al conjunto de la vida

	En la vida	
	N	%
1. ¿Ha tenido períodos de 2 o más semanas en los que pasase una gran cantidad de tiempo pensando en sus experiencias con el juego o planificando detalladamente futuros episodios de juego o de apuestas?	12	1,0
2. ¿Ha tenido períodos de 2 o más semanas en las que pasase mucho tiempo pensando en cómo conseguir dinero para jugar?	9	0,7
3. ¿Ha tenido períodos de 2 o más semanas en los que necesitaba jugar con cantidades de dinero cada vez mayores, o apuestas mayores que antes, para conseguir la misma excitación?	13	1,0
4. ¿Ha intentado alguna vez dejar, reducir o controlar su juego?	17	1,4
5. ¿En una o más de estas ocasiones de intento de dejar, reducir o controlar su juego, ¿se sintió intranquilo o irritable?	10	0,8
6. ¿Alguna vez ha intentado dejar, reducir o controlar su conducta de juego sin poder conseguirlo?	10	0,8
7. En el caso de que fuese así, ¿ha sucedido 3 o más veces?	7	0,6
8. ¿Ha jugado alguna vez como una forma de escapar de los problemas personales?	9	0,8
9. ¿Ha jugado alguna vez para aliviar sentimientos desagradables como culpabilidad, ansiedad, indefensión o depresión?	10	0,8
10. ¿Ha tenido alguna vez un período en el cual si perdía dinero en el juego volvía otro día para recuperarlo?	14	1,2



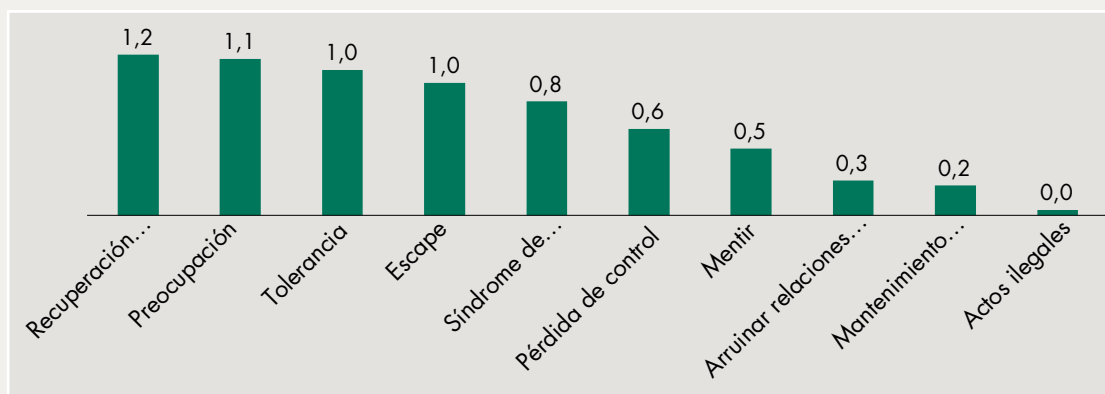
Prevalencia y perfiles de persona jugadora en la CAE

	En la vida	
	N	%
11. ¿Ha mentido alguna vez a su familia, amigos o a otros sobre cuánto juega o cuánto dinero perdía en el juego?	11	0,9
12. Si es así, ¿esto ha sucedido 3 o más veces?	6	0,5
13. ¿Ha extendido alguna vez un cheque sin fondos o cogido dinero que no era suyo de familiares u otra persona para gastar en el juego?	0	0,0
14. ¿Le ha causado alguna vez el juego problemas graves o repetidos en su relación con algún familiar o amigo?	3	0,3
15. ¿Le ha producido el juego algún problema con los estudios, como por ejemplo perder clases o días de escuela o suspender algún curso?	0	0,0
16. ¿Le ha causado el juego la pérdida de un trabajo, tener problemas en el trabajo o no poder aprovechar una oportunidad profesional importante?	0	0,0
17. ¿Ha necesitado alguna vez pedir dinero prestado a un familiar, o a otra persona, para poder salir de una situación económica desesperada causada en gran parte por el juego?	3	0,2

Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.

Tal como se detalla en la metodología, los 17 ítems del NODS se agrupan luego en 10 categorías. En lo que a estas respecta, se observa que, para el conjunto de la vida, los ítems porcentualmente más relevantes son: recuperación compulsiva de las pérdidas (1,2%), preocupación (1,1%), tolerancia (1,0%), escape (1,0%), síndrome de abstinencia (0,8%), pérdida de control (0,6%) y mentir (0,5%). Por el contrario, las categorías menos relevantes son: arruinar relaciones significativas (0,3%), mantenimiento financiero (0,2%) y actos ilegales (0,0%).

Gráfico 4.7. Población de la CAE que ha obtenido puntuación positiva en alguna de las diez categorías del NODS, con referencia al conjunto de la vida (%)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.



Prevalencia y perfiles de persona jugadora en la CAE

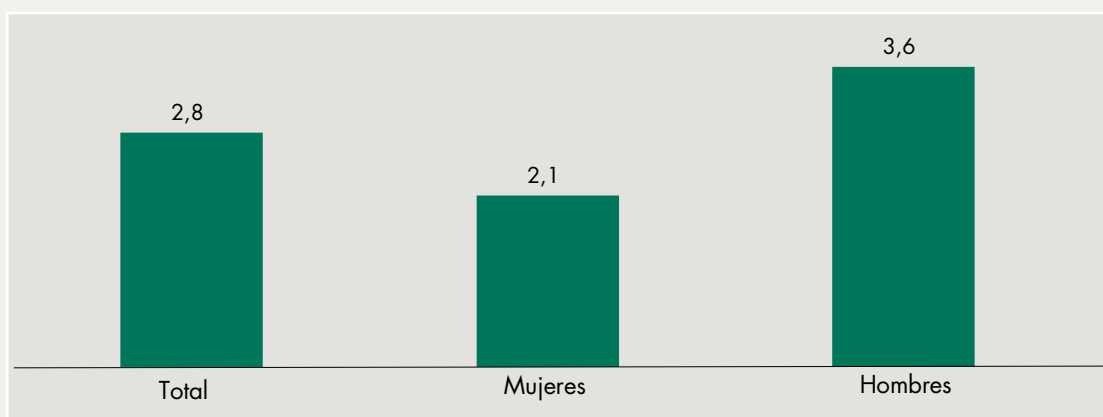
También en este caso, y como cabía esperar, se trata de resultados en gran parte similares a los que arroja el estudio realizado en Galicia en 2001 (Becoña, 2004), lo cual constituye un elemento de robustez de los mismos. El hecho de que se trate de resultados «lógicos», en los que los comportamientos más graves son también los menos frecuentes, contribuye a respaldar la fiabilidad de los datos encontrados.

4.3. Relación entre población jugadora y población con alguna problemática de juego

En los apartados anteriores se ha cuantificado, por un lado, el conjunto de población jugadora y, por otro, la población que no solamente juega, sino que tiene o ha tenido problemáticas de juego. En este ponemos ambos elementos en relación e intentamos examinar cuál es el vínculo entre los dos.

Para ello, ante todo cabe preguntarse cuál es la incidencia del juego problemático sobre el juego total. Como puede observarse en el gráfico que aparece a continuación, si consideramos jugadora a toda persona que, en el último año, ha jugado o apostado por lo menos una vez, observamos que únicamente un porcentaje muy reducido de ese total tiene alguna problemática de juego (2,8%). Se trata, de todas formas, de un porcentaje superior al detectado con respecto al conjunto de la población, cuando ese porcentaje no superaba el 2,2%.

Gráfico 4.8. Población que tiene o ha tenido un juego problemático sobre el total de la población jugadora, por sexo (en %)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.

Si estos datos se desagregan por sexo, como se puede ver en el gráfico anterior, se descubre que el porcentaje de personas que tienen o han tenido un juego problemático sobre el total de la población jugadora es superior en el caso de los hombres (3,6%) que de las mujeres (2,1%). Puesto que el porcentaje de población jugadora no cambia



Prevalencia y perfiles de persona jugadora en la CAE

significativamente en función del sexo (Gráfico 4.1), estos datos reflejan simplemente la mayor presencia de juego problemático entre los hombres.

Tal como se ha apuntado más arriba, identificar como jugadora a toda la población que, en el último año, ha jugado o apostado, aunque solo sea una vez, sitúa en una misma categoría realidades muy distintas. Por ello, es interesante examinar el porcentaje de personas que tienen o han tenido un juego problemático sobre el total de la población jugadora, en función del número de juegos a los que cada persona ha jugado. Se descubre así que este porcentaje es muy bajo tanto en el caso de personas que han jugado únicamente a un juego (0,8%) como en referencia a aquellas que han jugado a dos juegos (1,7%), pero que se incrementa de forma muy significativa entre aquellas que han jugado a tres o más juegos (donde alcanza el 8,3% del total).

Gráfico 4.9. Población que tiene o ha tenido un juego problemático sobre el total de la población que, en el último año, ha jugado a uno, dos o tres y más juegos (en %)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.

Se trata de unos resultados muy interesantes, que ponen de manifiesto la existencia de una **correlación entre el juego y el juego problemático, por lo menos cuando existe cierta intensidad de juego**. En ausencia de datos longitudinales, sin embargo, resulta imposible determinar la secuencia temporal de los hechos: es decir, que no se puede saber si el hecho de jugar a múltiples juegos es algo preexistente a la problemática y que ha contribuido a generarla o un simple reflejo de la misma.

Cuando estos datos se desagregan por sexo, una vez más se observa que, tanto en el caso de quienes han jugado a un único juego como en el de quienes han jugado a tres o más, el porcentaje de personas que tienen o han tenido un juego problemático sobre el total de la población jugadora es mayor entre los hombres (1,2% frente a 0,5% en un caso y 10,3% frente a 5,6% en el otro). La única excepción se encuentra entre quienes han jugado a dos juegos, donde la presencia de juego problemático resulta ser ligeramente superior entre las mujeres (2,0% frente a 1,3% entre los hombres). Este, de todas formas, es un dato que con toda probabilidad no refleja la realidad, sino que

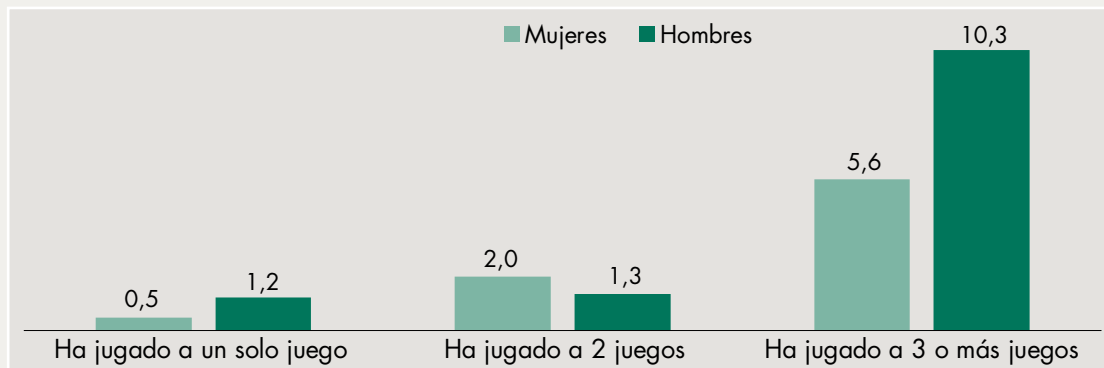


Prevalencia y perfiles de persona jugadora en la CAE

remite al margen de error existente en cualquier encuesta y al efecto del azar que se amplifica en el marco de una muestra muy reducida como esta.

En un mayor nivel de profundidad, lo que resulta realmente interesante de estos datos es la fotografía que dibujan en relación con quienes han jugado a tres o más juegos. En este caso, en efecto, puede observarse cómo, entre los hombres, el porcentaje de quienes tienen o han tenido un juego problemático llega prácticamente a duplicar el de las mujeres. Se trata de un dato importante: en la sociedad vasca, no solamente jugar a tres o más juegos es un comportamiento más común entre ellos que entre ellas, como hemos visto más arriba (Gráfico 4.2), sino que, en el caso de los varones, existe, además, una correlación mucho más estrecha entre este comportamiento y la presencia de problemáticas vinculadas con el juego. Se trata de un elemento de interés y que, probablemente, se explica a partir de una estructura de género determinada, que tiende a potenciar, en el caso de los hombres, la asunción de conductas de riesgo, algo que podría dificultar el mantenimiento del control cuando se juega con cierta intensidad. Se trata, de todas formas, de una hipótesis que deberá confirmarse en futuros estudios.

Gráfico 4.10. Mujeres y hombres que tienen o ha tenido un juego problemático sobre el total de mujeres y hombres que, en el último año, han jugado a uno, dos o tres y más juegos (en %)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.

Por último, se pone en relación la presencia de problemáticas de juego con el tipo de juego jugado. Los resultados así obtenidos deben interpretarse con cautela dada la muestra en ocasiones muy reducidas⁹; aun así, resultan particularmente interesantes. Más en detalle, a partir del análisis efectuado, aparece claramente cómo **la presencia de problemáticas de juego varía ampliamente en función del juego al que se juega**: alcanza los niveles máximos en el caso del póquer online, las salas de apuestas, las apuestas deportivas online, el casino, el bingo y las tragaperras. Por el contrario, se sitúa en niveles mínimos en el caso del cupón de la ONCE y las loterías; así como

⁹ Al no contarse con una muestra estadísticamente significativa no resuelta apropiado el análisis pormenorizado de los mismos.

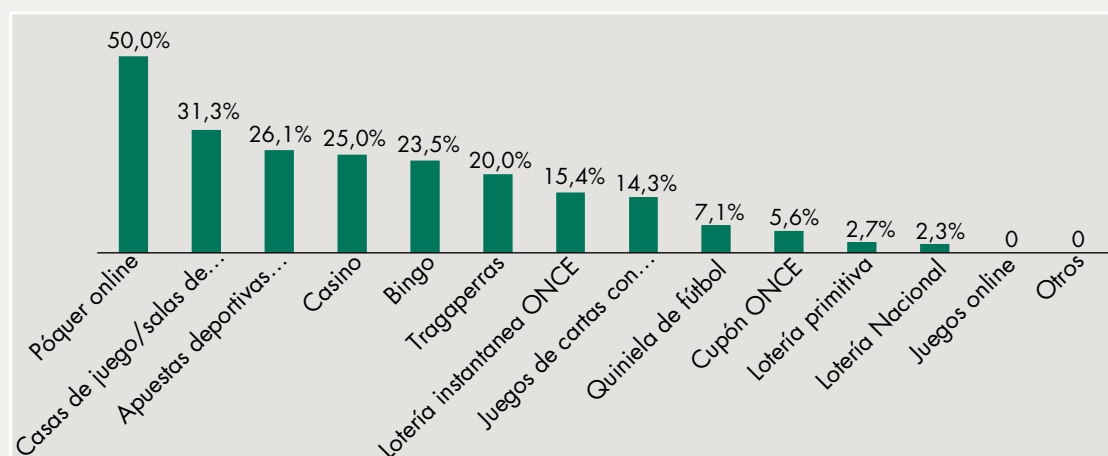


Prevalencia y perfiles de persona jugadora en la CAE

en «otros juegos online y «otros»¹⁰. Estos datos sugieren que, si bien ningún juego es automática y necesariamente problemático, existen, sin embargo, algunas modalidades que parecen tener una mayor capacidad de generar adicciones.

También en este caso, en ausencia de datos longitudinales, resulta imposible determinar con seguridad la secuencia temporal y causal de los hechos: es decir, que no puede afirmarse con seguridad que jugar al póquer online, o acudir a las salas de apuestas, a los casinos, etc., sea algo que precede la aparición de problemáticas de juego y que contribuye a generarlas, y no un efecto de las mismas. Aun así, la primera posibilidad parece sin duda la más probable.

Gráfico 4.11. Población que tiene o ha tenido un juego problemático sobre el total de la población que ha jugado a diferentes tipos de juego



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.

4.4. Perfil sociodemográfico de la población con alguna problemática de juego

Por último, se analiza el perfil de las personas que han tenido alguna problemática vinculada con el juego en sus vidas, atendiendo a variables sociodemográficas clave, como sexo, edad, nivel formativo, situación laboral y económica y clase social. Se trata de una información que puede resultar de utilidad a la hora de perfilar, diseñar e implementar políticas específicas.

En este caso, teniendo en cuenta el carácter muy reducido de la muestra, se hace referencia únicamente a los **datos para el conjunto de la vida**. Por la misma razón, el análisis se focaliza principalmente en el **conjunto de personas que han tenido algunas problemáticas de juego**, y solo en ocasiones puntuales se hace referencia, de forma

¹⁰ Como en ocasiones anteriores, los datos deben ser tomados con precaución producto de la escasa muestra de las categorías.



Prevalencia y perfiles de persona jugadora en la CAE

diferenciada, a las subcategorías de riesgo/problema¹¹ por un lado, y patología propiamente dicha, por otro.

Dicho esto, empezamos observando el efecto de la variable sexo, efecto que, en parte, ya se ha examinado a lo largo del capítulo pero que, por su relevancia, es importante retomar aquí con mayor detalle. En lo que a esta variable respecta, entonces, se observa que la presencia de problemáticas de juego es más elevada entre los hombres que entre las mujeres (2,9% del total, frente al 1,3% entre ellas). Este dato, que encuentra amplia confirmación en la literatura específica, puede comprenderse a partir de un análisis de la estructura e identidad de género. Más en detalle, por un lado, hay que considerar que, históricamente, los hombres han tenido un mayor acceso y control sobre el dinero, lo cual ha facilitado su libre acceso al juego y las apuestas y, con ello, también la posible emersión de problemáticas con ello relacionadas. Paralelamente, también hay que considerar —y seguramente este sea el elemento clave en el contexto contemporáneo— que la estructura de género tiende a potenciar, en el caso de los hombres, pero no de las mujeres, conductas vinculadas con la búsqueda del riesgo, la emoción, el peligro y la adrenalina. Esto impulsa, en el caso de los hombres, la asunción de comportamientos de riesgo de diverso tipo —desde un mayor consumo de alcohol y otras drogas hasta formas de conducir temerarias, deportes extremos, etc.—. En este marco, también puede impulsar su acceso al juego y favorecer, además, un juego más «desmedido» y menos controlado. Se trata de elementos que es importante tener en cuenta a la hora de diseñar políticas específicas. Paralelamente, sin embargo, también es importante que se tenga en cuenta que las problemáticas de juego no son patrimonio exclusivo de los hombres, sino que, aunque sea en menor medida, también afectan a las mujeres, y su realidad específica también debe contemplarse en el diseño de estas políticas.

Otra variable muy relevante es la edad: la presencia de problemáticas de juego se incrementa paulatinamente conforme disminuye la edad, llegando a ser, entre jóvenes de entre 18 y 24 años, 5 veces mayor que entre personas de 65 o más años (4,5% frente al 0,9%). Se trata de unos datos preocupantes, sea por lo que implican en el contexto actual, sea porque indican que, si la tendencia no cambia, con el paso de los años y las décadas, el volumen de población con problemáticas de juego en la CAE irá aumentando gradualmente. Cabe preguntarse por qué razón entre la juventud la presencia de problemáticas de juego es tan elevada. Como es habitual en ciencias sociales, con toda probabilidad la respuesta no remite a un único elemento, sino a una combinación de varios factores. Entre ellos, cabe señalar, ante todo, el tipo de juegos a los que mayoritariamente acceden jóvenes y mayores y, más concretamente, el hecho de que, como se ha señalado a lo largo de este informe, las personas jóvenes acceden en mayor proporción a juegos que pueden tener una mayor capacidad de generar dependencia. En

¹¹ La decisión de fundir en un único grupo las subcategorías de riesgo y problema remite, por un lado, al carácter muy reducido de la muestra antes señalado y, por otro, al hecho de que estos son quizás los grupos más relevantes en el marco de este análisis, puesto que son aquellos en los que más fácilmente puede llegar a incidirse mediante políticas específicas, mientras que en el caso del juego patológico tal vez esto sea más complejo y se requiera necesariamente de una intervención individualizada desde salud.



Prevalencia y perfiles de persona jugadora en la CAE

este sentido, a partir del análisis efectuado ha podido comprobarse que, entre personas mayores, únicamente el 1,5% del total nombra como su juego preferido alguno de los 6 que se asocian a mayores niveles de juego problemático¹². Entre la población joven, por el contrario, este porcentaje sube al 15,3% del total, una proporción 10 veces mayor. Este parece ser un elemento clave para explicar la mayor presencia de problemáticas de juego en esta franja etaria. Otro elemento a señalar remite al contexto social y económico en el que la población más joven ha crecido y se ha socializado: un contexto en el que la existencia de una fuerte presión al éxito individual (y más concretamente, en lo que nos ocupa, al éxito económico), coexiste con una creciente inseguridad justamente en la esfera laboral y económica, con creciente desregularización del mercado de trabajo y crisis económicas que se suceden. En este sentido, el juego puede experimentarse no como un pasatiempo lúdico, sino como una vía fácil para conseguir esa riqueza que socialmente se anhela, pero difícilmente se consigue, lo cual también puede contribuir a favorecer la aparición de problemáticas con ello vinculadas.

En lo que respecta al nivel educativo, se observa que el hecho de tener estudios superiores constituye un elemento protector frente a la aparición de problemáticas vinculadas con el juego (tiene algún problema de juego el 1,2% de la población con estudios universitarios frente al 2,4% y 2,7% de la población con estudio primario o secundarios respectivamente). Se trata de un dato importante y en relación al cual sería interesante profundizar mediante análisis de tipo cualitativo. En su ausencia, se avanza la hipótesis de que este efecto protector de los estudios puede remitir, por lo menos en parte, a la variable clase social.

Respecto a la situación laboral, se observa que la presencia de problemáticas de juego se incrementa, por un lado, entre estudiantes (3,4%) y, por otro, entre personas en paro (4,7%). Lo primero remite claramente al efecto de la variable edad, ampliamente analizado más arriba; lo segundo, por el contrario, es un dato novedoso sobre el cual puede ser útil detenerse brevemente y en relación al cual es posible avanzar alguna hipótesis explicativa, pendiente de corroboración en futuros estudios. En este sentido, para comprender por qué hallarse en paro se correlaciona con una mayor presencia de problemáticas de juego, hay que tener en cuenta que, como se ha señalado en el capítulo tercero, la principal razón que empuja a las personas a jugar o apostar es la esperanza de ganar dinero (esto es así para 7 de cada 10 personas jugadoras). Es fácil intuir cómo esta esperanza puede adquirir mayor fuerza en contextos económicos precarios —como, justamente, el desempleo—, facilitando la emersión de un juego compulsivo y, desde allí, de problemáticas con ello relacionadas.

Esta hipótesis encuentra confirmación si se analizan los datos referidos a la situación económica: únicamente a partir de esa consideración, en efecto, puede comprenderse por qué tener una situación económica que se percibe como buena o muy buena actúa

¹² La referencia se corresponde con los datos reflejados en el gráfico 4.11, en el que se mencionan el póquer online, las salas de apuestas, las apuestas deportivas online, el casino, el bingo y las máquinas «B» como los grupos que concentran más respuestas.



Prevalencia y perfiles de persona jugadora en la CAE

como elemento protector frente a la emersión de problemáticas de juego (estas, de hecho, afectan al 1,3% de las personas que se hallan en tales situaciones, frente al 3,2% en situaciones económicas que se perciben como regulares, malas o muy malas).

Un razonamiento análogo puede aplicarse también a la clase social, para explicar por qué la aparición de problemáticas de juego se incrementa conforme se baja en el escalafón social, alcanzando su punto máximo en contextos de clase media baja o baja (2,8% del total, frente al 1,7% en clases medias altas o altas).

Tabla 4.4. Características sociodemográficas de las personas que han sido jugadoras patológicas, problema y de riesgo alguna vez en la vida (% vertical, distribución)

		Riesgo o problema	Patológico	Alguna problemática
		(N=6)	(N=20)	(N=26)
Sexo	Hombre	2,4	0,5	2,9
	Mujer	0,8	0,5	1,3
Edad	18-24 años	4,5	0,0	4,5
	25-44	1,9	0,8	2,8
	45-64	1,6	0,5	2,1
	65 o más años	0,6	0,3	0,9
Nivel educativo	Primarios o inferiores	1,7	0,7	2,4
	Secundarios	1,8	0,9	2,7
	Universidad	1,2	0,0	1,2
Situación laboral	Activo/a	2,0	0,7	2,6
	Jubilado/a, pensionista	0,6	0,0	0,6
	En paro	2,8	1,9	4,7
	Trabajo doméstico no remunerado	0,0	0,0	0,0
	Estudiante	3,4	0,0	3,4
Situación económica percibida	Buena o muy buena	0,7	0,6	1,3
	Regular	2,9	0,2	3,2
	Mala o muy mala	1,6	1,6	3,2
Clase social percibida	Alta o media alta	1,7	0,0	1,7
	Media	1,2	0,7	1,9
	Media baja o baja	2,8	0,0	2,8
TOTAL		1,7	0,5	2,2

Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.



Prevalencia y perfiles de persona jugadora en la CAE

Por último, es importante señalar que, aunque en este apartado se ha intentado presentar un perfil sociodemográfico de las personas con problemáticas de juego y se han avanzado algunas hipótesis explicativas de los datos presentados, al tratarse de cuestiones que, como ya se ha señalado, pueden ser particularmente útiles para el diseño de políticas específicas, se recomienda que vuelva a profundizarse en ello en estudios futuros.



5.

Problemáticas asociadas al juego



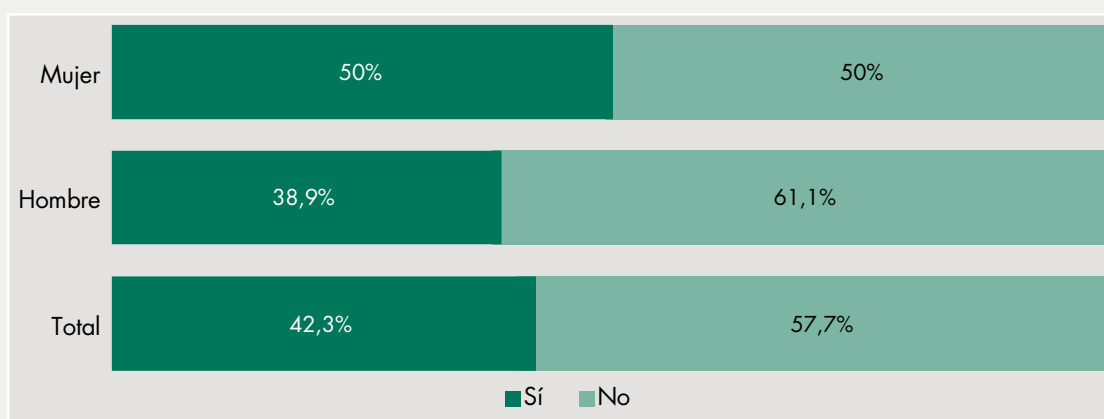
Problemáticas asociadas al juego

Tras repasar los hábitos de juego presentes en la población vasca y estimar los perfiles clasificados según la intensidad con la que se relacionan con el juego, este apartado se destinará a comprender en mayor medida el perfil de persona jugadora que tiene o ha tenido una relación de riesgo con el juego. Así, además de conocer el volumen del problema y el tipo de juego que generó el problema, se analizarán las cuestiones que rodean al juego problemático: otras adicciones o problemáticas asociadas; presencia de problemas en el entorno familiar; o tratamientos/recursos empleados para superar dichas adicciones.

5.1. Juego problemático declarado

Mencionábamos ya en el apartado anterior que, según las estimaciones realizadas en base a los NODS, el 2,2% de la población tiene o ha tenido algún tipo de problemática vinculada con el juego en su vida. Realizamos esta misma pregunta de manera directa y, descubrimos, que solo un 1% de la población afirma tener o haber tenido a lo largo de su vida una relación problemática con el juego, un porcentaje un 1,2% inferior al atribuido por la escala. Se trata de una pregunta muy afectada por el efecto de la deseabilidad social o la necesidad de dar una buena imagen ante una pregunta comprometida, por lo que no es de extrañar esta infrarrepresentación de la problemática en el juego. Resulta igualmente interesante el análisis que se observa en el siguiente gráfico 5.1, donde se contrasta a las personas que a través de la escala se han considerado «con problemas con el juego» con las personas que afirman o declaran tener problemas.

Gráfico 5.1. Población con problemática vinculada al juego y problemática declarada por sexo (en %)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.

Entre las personas que han puntuado en la escala como «población con problemas vinculados al juego», el 42,3% afirma tener o haber tenido problemas, mientras

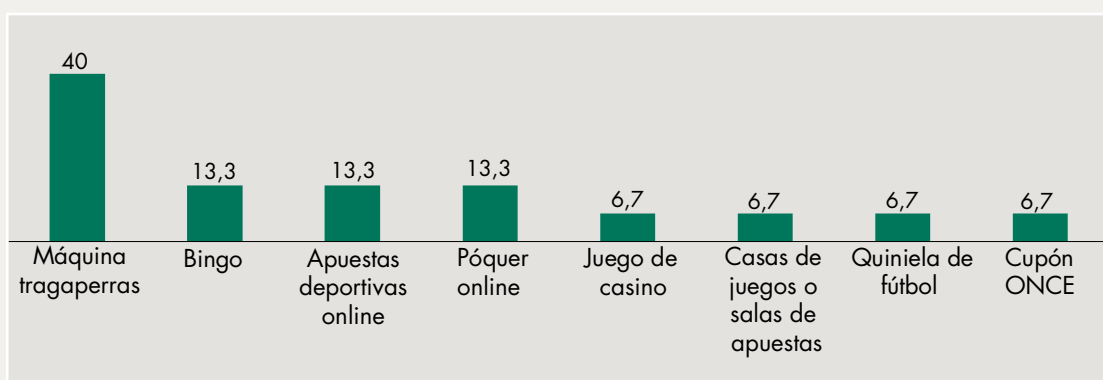


Problemáticas asociadas al juego

el 57,7% no cree tenerlos. Existen diferencias entre los puntos de vista de mujeres y hombres, las mujeres son conscientes en mayor medida de su problemática (50%) mientras que solo el 38,9% de los hombres reconoce su conducta como problemática.

Además de tratar de estimar la proporción de población vasca con problemáticas en relación al juego, el análisis realizado nos muestra específicamente qué juego o juegos generaron dicha problemática (Gráfico 5.2). Resulta un indicador interesante para el análisis de la adicción o, específicamente, qué juegos generan una mayor problemática. En este sentido, observamos que el 40% de la población que afirma tener problemas con el juego señala las máquinas tipo B como el juego con el que ha tenido problemas. El 13,3% señala el Bingo y el 26% destaca el juego online, ya sean las apuestas deportivas o el póquer. También aparecen, aunque en menor medida, los juegos de casino, las casas de apuestas o la quiniela.

Gráfico 5.2. Juego de azar problemático (en %)



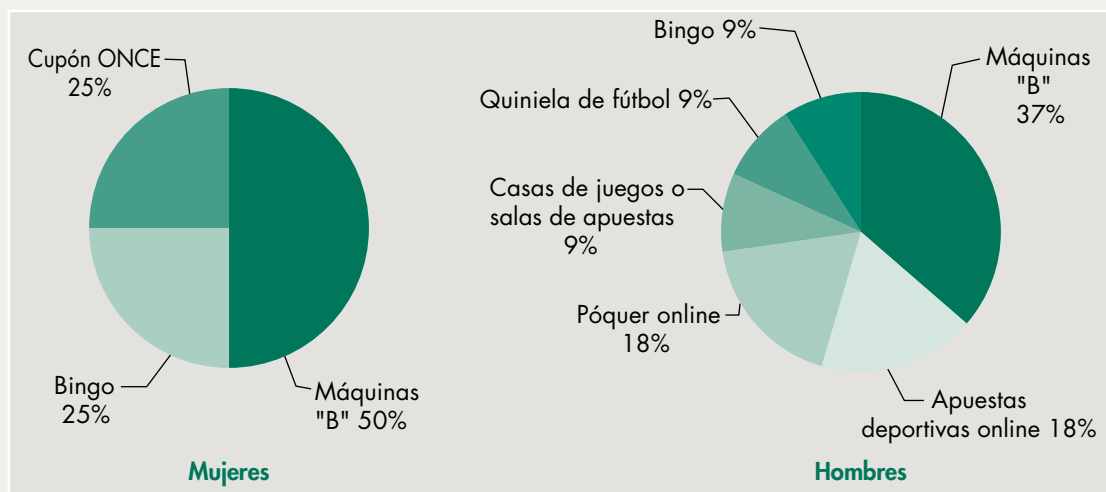
Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.

También en el tipo de juego encontramos diferencias significativas en el análisis por sexo. En concreto, entre las mujeres destacan las máquinas tipo «B» (50%) y el bingo y el cupón de la ONCE (25% en ambos casos) como los juegos problemáticos. Estos porcentajes se sitúan por encima de la media de la muestra poblacional. Mientras, los hombres, señalan una mayor gama de juegos de azar como problemáticos. En primer lugar vuelven a constar las máquinas de tipo «B» (37%), seguidas por las apuestas deportivas y el póquer online (18% en ambos casos). La significativa presencia del Cupón de la ONCE y del Bingo entre las respuestas de las mujeres contrasta con la ausencia del primero entre los hombres y la reducción al 9% del segundo; lo que vuelve a apuntar una manera diferenciada de entender el juego entre hombres y mujeres.



Problemáticas asociadas al juego

Gráfico 5.3. Juego de azar problemático por sexo (en %)

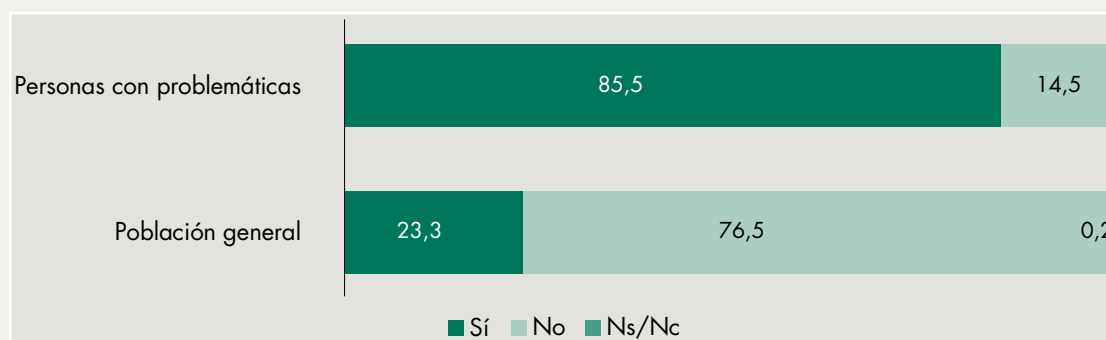


Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.

5.2. Problemáticas asociadas al juego

Es habitual en los discursos y análisis entorno al juego, vincular las adicciones sin sustancia con otras problemáticas como las psicológicas, otros consumos y/o adicciones (drogas legales e ilegales) o con problemas similares en el entorno familiar. Respecto a esta última cuestión, y como ya avanzamos en el tercer capítulo, **la familia** es un agente fundamental en el proceso de socialización. Las conductas observadas en las primeras fases de socialización en el ámbito familiar tienen una mayor probabilidad de naturalizarse y reproducirse en la madurez (o adolescencia). Así, se torna fundamental conocer los antecedentes familiares de la población general y, especialmente, los de aquellas personas que muestran conductas problemáticas o arriesgadas en torno al juego. En este sentido, preguntamos si «alguien de su entorno familiar ha tenido problemas con los juegos de azar» (Gráfico 5.4).

Gráfico 5.4. Problemas de juego en el entorno familiar general/personal (en %)



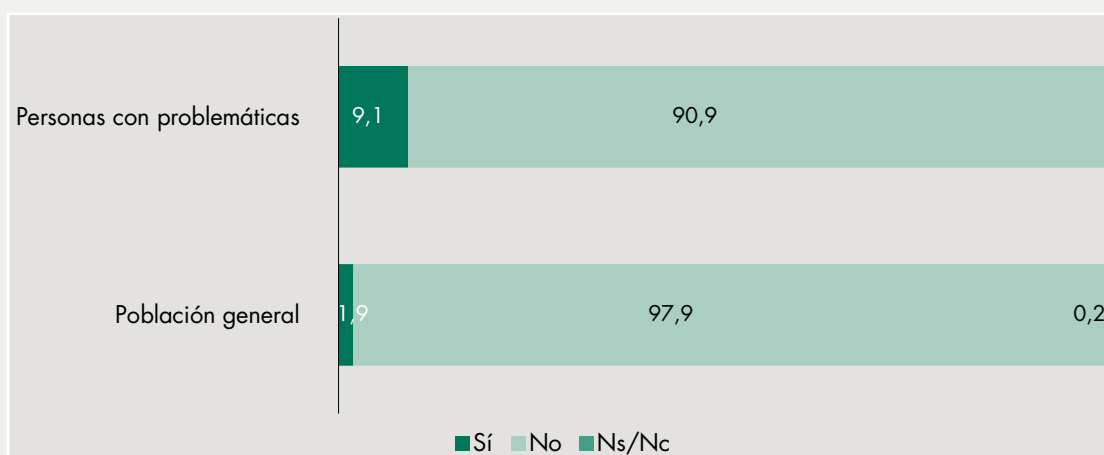
Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.



Problemáticas asociadas al juego

Los resultados muestran que, el 23,3% de la población afirma que alguien entre familia y allegados ha tenido problemas con el juego, un porcentaje muy por encima del 2,2% atribuido por la escala NODS que, ya decíamos, es muy restrictiva. Sin embargo, este 23% se eleva significativamente en el caso de la población categorizada como «con problemáticas vinculadas al juego» entre las que el 85,5% afirma tener familiares con problemas en este ámbito. Parece claro que existe una relación entre las conductas de riesgo con el juego en el entorno familiar y las personales. Además de la familia, la adicción sin sustancia suele vincularse a los **problemas psicológicos**. En este sentido, los datos muestran que el 1,9% de la población vasca «padece actualmente» problemas psicológicos, mientras que un porcentaje significativamente mayor de las personas con problemáticas de juego, los sufre un 10%.

Gráfico 5.5. Problemas psicológicos general/personal (en %)



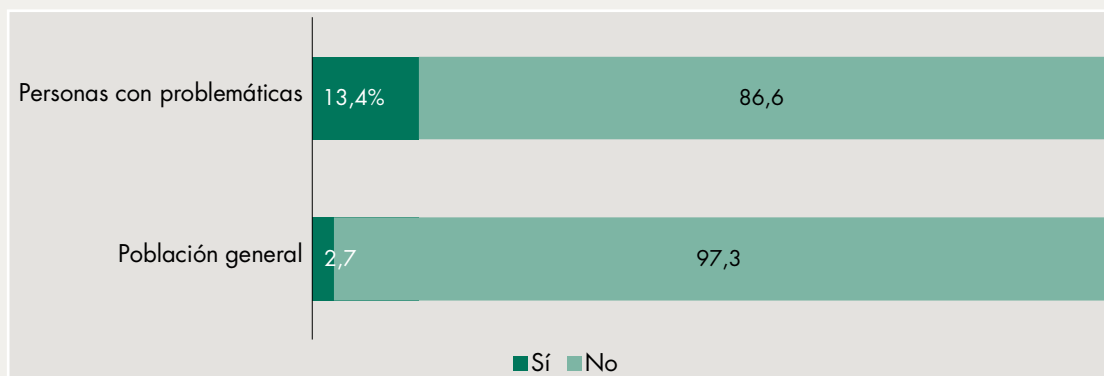
Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.

Por último, ponemos en relación las problemáticas de juegos con otras **adicciones**. Preguntamos a las personas encuestadas si «¿Ha recurrido a ayuda profesional para controlar alguna adicción?» (Gráfico 5.6). El 2,7% de la población vasca ha necesitado ayuda para controlar una adicción, mientras que el 13,4% de las personas con problemáticas asociadas al juego lo han requerido.



Problemáticas asociadas al juego

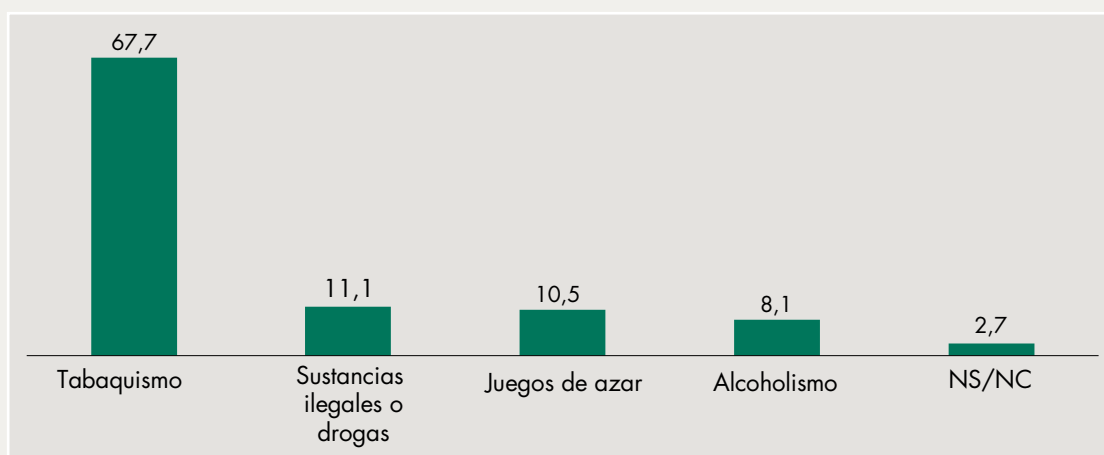
Gráfico 5.6. Necesidad de ayuda para controlar adicción general/personal (en %)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.

En relación a dichas adicciones (Gráfico 5.7), las más mencionadas son el tabaco (67,7%), drogas o sustancias ilegales (11,1%), el juego (10,5%) o el alcoholismo (8%).

Gráfico 5.7. Otras adicciones (en %)



Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020.

En conclusión, comprobamos la necesidad de aproximarnos de las actitudes más problemáticas hacia el juego de las dos formas: una más indirecta o atribuida (a través de la escala) y otra más directa. Esta segunda nos aporta información más detallada y nos muestra que son las máquinas tipo B, el Bingo y el juego online, las que generan han generado una mayor problemática. Otra cuestión que cabe destacar es la importancia del contexto familiar, ya que existe una fuerte asociación entre las conductas de riesgo con el juego en el entorno familiar y las personales. Una herencia envenenada fruto de la socialización que se convierte en un área de trabajo fundamental de cara a la intervención.



6.

Conclusiones



Conclusiones

A lo largo de las páginas anteriores se ha procedido a realizar un análisis de los datos extraídos del estudio de PREVALENCIA, HÁBITOS Y PERFILES DE LAS PERSONAS JUGADORAS EN EUSKADI realizado a 1.200 personas residentes en Euskadi y que es una primera radiografía sobre el juego en la CAE, más allá de la opinión pública sobre el mismo. Así este segundo informe se inserta en el recorrido iniciado en 2019 con el primer informe sobre la «Percepción social y los hábitos de juego de la sociedad vasca».

Desde hace varias décadas la Administración autonómica vasca ha mostrado un gran interés y atención hacia este tema, siendo pionera en múltiples cuestiones a nivel estatal. Precisamente, este documento se inserta en esa misma tendencia, en la que la creación del Observatorio Vasco del Juego representa un nuevo hito. El fin de este centro constituye, a través de sus investigaciones e informes, una fuente privilegiada de información, tanto estadística como demoscópica con la que ser una herramienta de gran utilidad para que los poderes públicos implementen las medidas políticas correspondientes y eficaces.

En el presente caso, como bien se apuntaba al inicio de este documento, el objetivo final del mismo ha consistido en radiografiar la relación de la ciudadanía vasca con el juego, abordando cuestiones tan diversas como la socialización del juego, los perfiles de las personas jugadoras o las problemáticas que se pueden generar; entre otros. Este tipo de información pretende arrojar algo más de luz sobre un tema cuya imagen social suele verse envuelta por fuertes debates y polémicas socio-políticas.

De las páginas anteriores hay ciertas ideas que merecen ser destacadas en esta última parte, como resumen de todo lo previamente descrito. Euskadi es, en términos estadísticos, una Comunidad donde la presencia del juego es evidente en su sentido más amplio. **La ciudadanía vasca juega y lo hace de manera significativa —poco más del 29% no ha jugado en el último año—** aunque haría falta un mayor número de estudios en otros territorios para poder proceder a una comparativa más certera. Sin embargo, tampoco se puede obviar la fuerte presencia de empresas del sector arraigadas en el territorio, junto con otros factores de carácter social o tradicional como las apuestas deportivas (pelota, regatas, etc.) que poseen un carácter tractor en ello. Atendiendo a los datos del estudio lo que se destaca es el liderazgo indiscutible de los juegos dependientes del organismo público Loterías y Apuestas del Estado. Más del 40% de la población vasca ha afirmado haber jugado a la Lotería Nacional o la Lotería Primitiva, a una gran distancia del tercer juego más mencionado (Cupón de la ONCE). No es un hecho que deba pasarse por alto, ya que demuestra una tendencia al juego más «tradicional», aunque la edad presente un fuerte carácter discriminatorio a la hora de privilegiar algunas alternativas respecto a otras. Precisamente, esto mismo es lo que ocurre con el juego online, en cualquier de sus opciones. Frente al reducido 1,4% de personas que reconocieron haber participado y apostado en algún juego vía internet, esta tasa se dispara entre la población más joven; especialmente por debajo de los 25 años. Todo ello apuntaría a una dependencia respecto a ciertos recursos/habilidades para elegir entre juegos de azar. Esta misma situación se ha podido percibir en otras situaciones más, que superan la clave económica como única razón para apostar o no.



Conclusiones

Junto a lo anteriormente dicho, de las respuestas de la ciudadanía vasca destaca el dato sobre el gasto realizado, ya que **la mayoría de las personas (75%) afirmaron haber gastado menos de 50€ mensuales**, si bien los hombres se sitúan por encima de esa cifra de manera más que destacable. En el caso del colectivo que invierte por encima de esa cantidad, por su parte, tiene lugar por la irrupción de otras alternativas como casinos o apuestas deportivas, es decir, aquellos que no son los principales y tradicionales. En este sentido parece que existe un esquema de juego/apuesta consolidado en la sociedad vasca por el gasto y la preferencia de juego.

No puede olvidarse asimismo cómo las respuestas han mostrado datos concordantes y disonantes, en cierta forma, con algunas de las ideas establecidas socialmente como la del juego en grupo y la apuesta exclusiva para obtener beneficio económico. Respecto al primero, en este informe se ha podido constatar como en líneas generales el juego suele realizarse de manera solitaria, lo que tendría cierta lógica sabiendo cuales son las principales preferencias y sus condicionamientos; como en el caso de la Lotería Nacional. No obstante, mujeres y población joven son dos de los grupos en los que menor porcentaje presenta el juego en solitario, lo que mostraría el carácter social/colectivo que proyecta el juego entre estos. La motivación por la apuesta, por otra parte, ha confirmado la idea extendida de que se juega para obtener réditos económicos. Una vez más, el segmento juvenil presenta algún rasgo distintivo. En este caso, el principal motivo sigue siendo el económico, al que se añade la diversión con lo que entronca claramente con el carácter más social que le dan las y los jóvenes.

La radiografía más general sobre el juego en Comunidad Autónoma del País Vasco no puede obviar otros dos temas de gran transcendencia: la edad de iniciación y el proceso de socialización en el juego. Una importante parte de la población vasca (70%) afirmó haber visto en el entorno familiar, en algún momento de su infancia, jugar o apostar. Esto supone que desde una edad temprana se produce un contacto estrecho con un espacio limitado —legalmente— a ciertos sectores en base a la edad, aportando así los recursos necesarios para poder comprender el funcionamiento del espacio. Posiblemente en esa afirmación halla explicación el hecho de que exista un porcentaje nada desdeñable de personas entrevistadas que afirmaron haber realizado algún tipo de apuesta antes de haber cumplido la mayoría de edad. Ese mismo inicio también presenta diferencias en base a las variables sociodemográficas, como el hecho de que sea una iniciación en solitario, salvo entre las mujeres (con familiares) y la juventud (con amistades); entre otros ejemplos. Este estudio no ha profundizado más en este frente, pues no era el objetivo, pero una vez percibido este dato en futuras investigaciones podrá adentrarse más.

A pesar de lo mencionado previamente, el punto de mayor atención se sitúa en la vertiente negativa que puede generar el juego, es decir, la dependencia o ludopatía. Como estudio preliminar, que necesitará de un monográfico específico sobre esta materia, los resultados son útiles para poder extraer unas primeras conclusiones generales. Entrando en materia, el porcentaje de personas que, a lo largo de su vida, ha tenido algún



Conclusiones

grado de problema con el juego se sitúa en el 2,2%, siendo el 0,5% quienes se sitúan en la categoría de juego patológico; la más severa dentro de la escala. Estos datos se reducen sensiblemente cuando la problemática se restringe al último año. Así el 1% tuvo algún tipo de problemática y el 0,2% desarrollo el juego patológico, en base a la herramienta metodológica consolidada para la medición de este tipo de situaciones. Siendo porcentajes reducidos, en comparación a la tasa de personas jugadoras en el último año (70%), en valores absolutos representan 18.000 vascas y vascos con algún grado de problemática en base a la escala NODS.

Sin embargo, el sexo y la edad de las personas entrevistadas presenten diferencias en este espacio. La cantidad de hombres con algún grado de problemática es 2,2 veces mayor que en las mujeres (2,9% frente al 1,3%). Con ello, se escenifica que el juego es un espacio más donde los roles de género parecen estar consolidados; como ha venido siendo demostrado a lo largo del resto de puntos de carácter más descriptivos. La segunda de las variables discriminantes, la edad, presente rasgos que merecen una mayor atención por parte de las autoridades políticas. En base a las respuestas del estudio, la franja de edad más joven (18-24 años) multiplica por cinco los casos problemáticos respecto a las personas en edad de jubilación (más de 65 años). Sin ser argumentos definitivos, la socialización y el acceso a una gama más amplia de juegos de azar pueden ser dos razones por las que se da esta misma situación. En cierta manera, ambas razones se interrelacionan ya que el colectivo juvenil ha tenido mayores oportunidades de ser socializado en el entorno familiar y de las amistades en el juego, ante la existencia de una mayor cantidad de alternativas; situación que no se daba escasas décadas antes. Esta afirmación se refuerza cuando el riesgo de caída en problemática de juego se multiplica por diez entre quienes jugaban regularmente a un juego (0,8%) frente quienes lo hacían en más de tres (8,3%). No por ello, la existencia de una mayor alternativa de juegos de azar es negativa, sino las posibles deficiencias en la socialización en esta esfera, así como los controles que las administraciones públicas podan desarrollar sobre algunos sectores. Precisamente, los resultados de la investigación diferenciaban entre alternativas de juegos que podrían derivar en situaciones de riesgo; entre las opciones más (Lotería y ONCE) y menos extendidas (juego online o casinos) en la sociedad vasca.

El presente informe supone un aporte más en la construcción del conocimiento sobre los juegos de azar en la sociedad vasca, esperando que sea también de herramienta a imitar por otros ejecutivos autonómicas con lo que crear un mapa detallado para la comparación. Sin duda alguna, el recorrido investigador aún es largo y necesario, pues las continuas transformaciones del sector hacen necesario seguir abordando su aproximación desde el mayor número de frentes posibles, y poniendo mayor atención sobre temáticas mucho más centradas. La construcción continua de este conocimiento mutuo permite derribar «mitos», «prejuicios» y clarificar los escenarios tanto para el sector empresarial, las administraciones públicas, como la opinión pública.



7.

Ficha técnica



Ficha técnica

Realización: El estudio «*Prevalencia, hábitos y perfiles de las personas jugadoras en Euskadi 2020*» ha sido realizado por el equipo del Departamento de Sociología y Trabajo Social de la UPV/EHU integrado por el profesor Jonatan García Rabadán, las profesoras Iraide Fernandez Aragón y Julia Shershneva, con la asistencia de las investigadoras Paola Damonti y Aidée Baranda Ortiz.

Trabajo de Campo: Entrevistas individuales realizadas a presenciamente mediante cuestionario estructurado entre los días 13 de octubre y el 29 de octubre de 2020 por la red de campo de CPS.

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

Tamaño muestral: 1.200 entrevistas en sendas muestras provinciales 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 provincial y con las mismas condiciones probabilísticas, los errores respectivos son $\pm 4,89\%$ para los datos de Álava-Araba, Bizkaia y Gipuzkoa.

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



8.

Anexos

Anexos

Tabla 3.1. Preferencias de juego (1)(2)

	Máquinas "B"	Bingo	Juego de cartas	Casino	Lotería primitiva	Ap. Deportivas	Póquer online	Salas de apuestas	Quiniela fútbol	Lotería Nacional	Lotería instantánea	Cupón ONCE	Juego online	Otros
TOTAL	1,3	0,6	1,3	0,1	40,8	1,8	0,1	0,9	2,2	41,6	0,8	6,8	0,9	0,6
SEXO														
Hombre	1,6	0,8	1,8	0,3	47,6	3,4	0,3	1,8	3,4	32,4	0,0	4,2	1,8	0,5
Mujer	1,0	0,5	0,8	—	34,2	0,3	0,0	0,0	1,0	50,5	1,5	9,4	0,0	0,8
GRUPOS EDAD														
18-24	—	—	7,7	3,8	26,9	—	3,8	7,7	11,5	11,5	7,7	—	19,2	—
25-34	5,7	—	4,5	—	25	6,8	—	4,5	—	40,9	3,4	6,8	2,3	—
35-44	1,5	2,2	—	—	57,4	2,2	—	—	2,9	30,9	0,7	2,2	—	—
45-54	—	—	—	—	47,7	1,9	—	—	3,9	41,3	—	5,2	—	—
55-64	1,3	1,3	—	—	42	1,3	—	—	1,3	40,1	—	10,2	0,6	1,9
>65	0,5	—	1	—	33,2	—	—	—	1,4	54,3	—	9,1	—	0,5
SITUACIÓN LABORAL														
En activo (3)	1,2	0,5	1,5	—	46,9	2,9	0,2	1,2	2,7	35,2	0,5	5,9	0,7	0,5
Jubilado/a, pensionista o rentista	1,3	0,9	0,4	—	33,8	—	—	—	1,8	50,4	—	10,5	0,4	0,4
En paro	2,7	1,4	—	—	46,6	4,1	—	1,4	—	38,4	—	2,7	2,7	—
Trabajo doméstico no remunerado	—	—	1,9	—	19,2	—	—	—	3,8	61,5	3,8	5,8	—	3,8
Estudiante	—	7,7	7,7	7,7	7,7	—	—	7,7	7,7	23,1	15,4	7,7	7,7	—
INGRESOS MENSUALES														
Sin Ingresos	8	4	4	4	20	4	—	4	4	28	8	8	4	—
Menos de 600€	—	—	—	—	10	20	—	—	20	30	—	20	—	—
De 601€ a 1.000€	2,8	—	—	—	38,9	—	—	—	1,4	43,1	1,4	9,7	0,7	2,1
De 1.001€ a 1.300€	0,5	—	0,5	—	41,5	1,1	—	—	3,3	48,1	—	4,9	—	—
De 1.301€ a 1.800€	0,7	—	1,3	—	51,3	4,6	—	0,7	1,3	31,6	—	7,2	1,3	—
De 1.801 € a 2.500€	—	3,7	1,2	—	46,3	1,2	—	—	2,4	41,5	—	3,7	—	—
Más de 2.500€	—	—	6,9	—	51,7	—	—	6,9	—	24,1	—	10,3	—	—
NIVEL DE ESTUDIOS														
Sin estudios/Sin concluir Primaria	3,2	—	1,6	—	29	1,6	—	—	—	59,7	—	3,2	1,6	—
Estudios Primarios	0,9	0,9	0,9	—	42,2	—	—	0,5	0,5	42,2	—	9	0,9	1,9
Estudios Secundarios	1,7	0,7	0,3	0,3	43,3	3,8	0,3	1,7	3,8	36,3	1	5,5	1	—
Estudios Univ. Medios	1,8	—	1,8	—	35,7	—	—	—	3,6	50	—	7,1	—	—
Estudios Univ. Superiores	—	1,3	3,3	—	41,3	1,3	—	—	2,7	39,3	1,3	8	1,3	—
ORIGEN														
Estado	1,2	0,7	1,1	0,1	41,9	1,9	0,1	1	2,3	40,8	0,3	7	1	0,5
Otro	—	—	5	—	22,5	—	—	—	—	57,5	10	5	—	—
TAMAÑO MUNICIPIO														
Capitales	0,8	1,5	1,5	0,4	38,5	1,5	—	1,2	2,7	42,3	1,5	4,6	1,9	1,5
>20.000 hab.	1,8	—	1,3	—	44,7	0,9	—	0,4	1,3	43	—	6,6	—	—
5.001 – 20.000 hab.	1	0,5	—	—	40	1,5	0,5	1,5	2	41,5	1	9,5	1	—
<5.000 hab	2,3	1,1	3,4	—	37,9	6,9	—	—	3,4	35,6	—	8	—	1,1

(1) La suma del 100% se corresponde por línea

(2) Solo se han añadido aquellas variables con significación del 95% ($p=0.05$) en la prueba Chi-Cuadrado

(3) En activo incluye a personas trabajadoras por cuenta propia o ajena

Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020



Anexos

Tabla 3.2. Tiempo dedicado a juegos de azar (1)(2)

	Menos de 1 hora	Entre 1 y 3 horas
TOTAL	95,1	4,9
SEXO		
Hombre	92,2	7,8
Mujer	97,7	2,3
GRUPOS EDAD		
18-24	76,7	23,3
25-34	91,5	8,5
35-44	91,7	8,3
45-54	98,8	1,2
55-64	95,3	4,7
>65	98,2	1,8
SITUACIÓN LABORAL		
En activo (3)	95,4	4,6
Jubilado/a, pensionista o rentista	96,8	3,2
En paro	86,4	13,6
Trabajo doméstico no remunerado	100	-
Estudiante	87,5	12,5

(1) La suma del 100% se corresponde por línea

(2) Solo se han añadido aquellas variables con significación del 95% ($p=0.05$) en la prueba Chi-Cuadrado

(3) En activo incluye a personas trabajadoras por cuenta propia o ajena

Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020



Anexos

Tabla 3.3. Gasto al mes realizado en juegos de azar (1)(2)

	Entre 1 y 10 euros	Entre 10,01 y 50 euros	Entre 50,01 y 100 euros	Entre 100,01 y 300 euros	Más de 300 euros
TOTAL	55,2	40,0	3,8	0,7	0,2
SEXO					
Hombre	45,4	47,3	6,1	0,7	0,5
Mujer	64,7	32,9	1,6	0,7	—
GRUPOS EDAD					
18-24	63,3	33,3	0,0	3,3	—
25-34	65,2	23,9	8,7	1,1	1,1
35-44	56,2	41,1	2,7	—	—
45-54	54,2	44,6	1,2	—	—
55-64	60,1	37,0	2,9	—	—
>65	47,1	45,8	5,7	1,3	—
SITUACIÓN ECONÓMICA (3)					
Buena	57,1	37,5	4,8	0,6	—
Regular	53,7	44,5	1,8	—	—
Mala	49,0	38,8	6,1	4,1	2,0
NIVEL DE ESTUDIOS					
Sin estudios/ Sin concluir Primaria	62,3	34,4	3,3	—	—
Estudios Primarios	46,2	48,4	3,6	1,3	—
Estudios Secundarios	52,1	42,9	4,4	0,6	—
Estudios Univ. Medios	57,4	36,1	6,6	—	—
Estudios Univ. Superiores	68,4	28,1	2,9	0,6	—

(1) La suma del 100% se corresponde por línea

(2) Solo se han añadido aquellas variables con significación del 95% ($p=0.05$) en la prueba Chi-Cuadrado

(3) Hace referencia a la situación económica percibida por cada persona

Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020



Anexos

Tabla 3.4. Percepción del gasto realizado en juegos de azar (1)(2)

	Poco	Regular	Bastante	Mucho	Excesivo
TOTAL	73,4	18,2	6,2	2,2	0,1
GRUPOS EDAD					
18-24	80	20	—	—	—
25-34	77,4	18,3	2,2	2,2	—
35-44	70,3	21,4	6,2	1,4	0,7
45-54	73,4	13,6	10,7	2,4	—
55-64	74,3	13,5	7	5,3	—
>65	72,1	22,7	4,8	0,4	—
TAMAÑO MUNICIPIO					
Capitales	76,4	15,5	3,9	4,2	—
>20.000 hab.	79,3	18,5	0,9	1,3	—
5.001 – 20.000 hab.	71,2	18,9	9,4	—	0,5
<5.000 hab	53,9	24,7	19,1	2,2	—

(1) La suma del 100% se corresponde por línea

(2) Solo se han añadido aquellas variables con significación del 95% ($p=0.05$) en la prueba Chi-Cuadrado

Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020

Tabla 3.5. Modalidad de juego (1)(2)

	Solo online	Mayor proporción online	Igual proporción entre online y presencial	Mayor proporción presencial	Solo presencial
TOTAL	1,4	1,3	1,2	2,8	93,2
SEXO					
Hombre	1,7	2,2	2,2	4,8	89,1
Mujer	1,2	0,5	0,2	0,7	97,4
GRUPOS EDAD					
18-24	3,2	6,5	6,5	6,5	77,4
25-34	2,2	2,2	1,1	6,5	88,2
35-44	0,7		3,4	6,2	89,7
45-54	1,2	1,8	0,6	0,6	95,8
55-64	1,7	1,7	0,6	2,3	93,7
>65	0,9	—	—	0,4	98,7



Anexos

	Solo online	Mayor proporción online	Igual proporción entre online y presencial	Mayor proporción presencial	Solo presencial
SITUACIÓN LABORAL					
En activo (3)	1,4	1,8	2,0	5,0	89,8
Jubilado/a, pensionista o rentista	2,0	—	—	0,8	97,2
En paro	—	3,7	1,2	—	95,1
Trabajo doméstico no remunerado	—	—	—	—	100
Estudiante	6,3	—	—	—	93,8
INGRESOS MENSUALES					
Sin Ingresos	3,4	—	—	3,4	93,1
Menos de 600€	—	28,6	—	—	71,4
De 601€ a 1.000€	2,0	—	—	—	98,0
De 1.001€ a 1.300€	0,5	—	—	2,6	96,9
De 1.301€ a 1.800€	—	1,2	4,3	6,2	88,2
De 1.801 € a 2.500€	2,3	1,1	1,1	—	95,4
Más de 2.500€	8,8	—	—	5,9	85,3
NIVEL DE ESTUDIOS					
Sin estudios/Sin concluir Primaria	4,7	1,6	—	—	93,8
Estudios Primarios	0,9	0,4	0,4	0,9	97,3
Estudios Secundarios	0,9	1,9	1,9	5,4	89,9
Estudios Univ. Medios	—	—	—	—	100
Estudios Univ. Superiores	2,3	—	1,7	2,9	93,1
TAMAÑO MUNICIPIO					
Capitales	1,3	0,6	1,9	1,6	94,5
>20.000 hab.	1,3	1,3	0,4	3,5	93,4
5.001 – 20.000 hab.	1,9	—	0,5	3,3	94,4
<5.000 hab	—	5,7	3,4	3,4	87,5

(1) La suma del 100% se corresponde por línea

(2) Solo se han añadido aquellas variables con significación del 95% ($p=0.05$) en la prueba Chi-Cuadrado

(3) Hace referencia a la situación económica percibida por cada persona

Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020



Anexos

Tabla 3.6. Compañía durante el juego (1)(2)

	Solo	Con otra persona	En grupo	A veces solo, a veces con otras personas
TOTAL	49,6	22,2	15,3	12,8
SEXO				
Hombre	55,0	19,0	15,6	10,5
Mujer	44,4	25,3	15,1	15,1
GRUPOS EDAD				
18-24	23,3	6,7	46,7	23,3
25-34	35,5	37,6	19,4	7,5
35-44	49,0	20,4	12,2	18,4
45-54	42,9	23,8	16,1	17,3
55-64	61,6	15,7	14,0	8,7
>65	55,5	23,1	11,8	9,6
SITUACIÓN LABORAL				
En activo (2)	46,3	23,4	16,6	13,8
Jubilado/a, pensionista o rentista	57,8	19,9	11,6	10,8
En paro	52,5	16,3	18,8	12,5
Trabajo doméstico no remunerado	47,2	32,1	11,3	9,4
Estudiante	6,3	25,0	37,5	31,3
INGRESOS MENSUALES				
Sin Ingresos	44,8	20,7	24,1	10,3
Menos de 600€	38,5	15,4	38,5	7,7
De 601€ a 1.000€	58,0	21,3	10,7	10,0
De 1.001€ a 1.300€	46,6	28,8	12,0	12,6
De 1.301€ a 1.800€	49,1	27,0	10,1	13,8
De 1.801 € a 2.500€	37,9	25,3	21,8	14,9
Más de 2.500€	60,6	6,1	15,2	18,2



Anexos

	Solo	Con otra persona	En grupo	A veces solo, a veces con otras personas
NIVEL DE ESTUDIOS				
Sin estudios/Sin concluir Primaria	42,9	34,9	7,9	14,3
Estudios Primarios	57,8	23,8	12,1	6,3
Estudios Secundarios	48,1	18,9	16,4	16,7
Estudios Univ. Medios	50,8	25,4	10,2	13,6
Estudios Univ. Superiores	43,9	21,4	21,4	13,3
TAMAÑO MUNICIPIO				
Capitales	45,0	19,9	19,0	16,1
>20.000 hab.	48,9	28,4	10,9	11,8
5.001 – 20.000 hab.	52,8	18,9	16,0	12,3
<5.000 hab	59,6	22,5	12,4	5,6

(1) La suma del 100% se corresponde por línea

(2) Solo se han añadido aquellas variables con significación del 95% ($p=0.05$) en la prueba Chi-Cuadrado

(3) En activo incluye a personas trabajadoras por cuenta propia o ajena

Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020

Anexos

Tabla 3.7. Motivo por el que juega(1)(2)

	Ganar dinero	Diversión	Un reto personal	Para estar con otras personas	Para apoyar iniciativas sociales	Es una tradición	Ha sido un regalo
TOTAL	64,8	12,5	0,1	0,7	3,1	18,6	0,2
SEXO							
Hombre	69,1	14,1	0,2	1,2	2,2	12,7	0,5
Mujer	60,9	10,7	—	0,5	3,7	24,2	—
GRUPOS EDAD							
18-24	50,0	50,0	—	—	—	—	—
25-34	57,4	12,8	—	2,1	—	27,7	—
35-44	71,2	7,5	—	—	—	21,2	—
45-54	68,0	11,2	—	1,8	1,8	17,2	—
55-64	67,4	7,6	0,6	—	7,0	17,4	—
>65	61,9	14,7	—	0,9	4,3	17,7	0,4
SITUACIÓN LABORAL							
En activo (3)	67,5	10,5	—	0,9	2,0	18,9	0,2
Jubilado/a, pensionista o rentista	66,8	11,5	—	0,8	5,1	15,4	0,4
En paro	60,5	14,8	1,2	—	2,5	21,0	—
Trabajo doméstico no remunerado	45,3	20,8	—	—	3,8	30,2	—
Estudiante	43,8	43,8	—	—	—	12,5	—
ORIGEN							
Estado	66,0	12,5	0,1	0,8	2,9	17,4	0,3
Otro	44,2	9,3	—	—	4,7	41,9	—
TAMAÑO MUNICIPIO							
Capitales	48,7	22,6	—	0,6	1,0	26,5	0,6
>20.000 hab.	87,0	3,9	—	—	2,2	7,0	—
5.001 – 20.000 hab.	63,2	6,6	—	0,9	6,1	23,1	—
<5.000 hab	68,2	12,5	1,1	2,3	4,5	11,4	—

(1) La suma del 100% se corresponde por línea

(2) Solo se han añadido aquellas variables con significación del 95% ($p=0.05$) en la prueba Chi-Cuadrado

(3) En activo incluye a personas trabajadoras por cuenta propia o ajena

Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020



Anexos

Tabla 3.8. Edad a la que comenzó a jugar (1)(2)

	Menos de 18 años	18-24 años	25-34 años	35-44 años	Más de 45 años
TOTAL	24,7	23,3	29,2	8,7	14,1
SEXO					
Hombre	35,8	24,7	26,6	5,1	7,7
Mujer	13,9	22,0	31,7	12,3	20,1
GRUPOS EDAD					
18-24	60,0	36,7	–	–	–
25-34	38,3	36,2	24,5	–	–
35-44	27,2	29,9	32,0	6,1	4,8
45-54	30,0	21,2	32,4	7,1	9,4
55-64	20,3	22,7	30,2	9,3	17,4
>65	12,1	14,2	30,2	15,9	27,6
SITUACIÓN LABORAL					
En activo (3)	28,8	27,5	28,8	6,5	8,3
Jubilado/a, pensionista o rentista	15,4	16,9	31,1	14,6	22
En paro	36,3	21,3	27,5	7,5	7,5
Trabajo doméstico no remunerado	9,4	17	30,2	5,7	37,7
Estudiante	46,7	40	6,7	–	6,7
INGRESOS MENSUALES					
Sin Ingresos	46,4	14,3	32,1	–	7,1
Menos de 600€	14,3	42,9	21,4	7,1	14,3
De 601€ a 1.000€	17,3	14	24,7	14	30
De 1.001€ a 1.300€	26	21,9	36,5	7,3	8,3
De 1.301€ a 1.800€	31,3	30	29,4	3,1	6,3
De 1.801 € a 2.500€	29,2	30,3	18	9	13,5
Más de 2.500€	33,3	15,2	36,4	3	12,1



Anexos

	Menos de 18 años	18-24 años	25-34 años	35-44 años	Más de 45 años
SITUACIÓN ECONÓMICA (4)					
Buena	25,3	26,5	26,9	8,2	13,1
Regular	20,1	19,7	34,9	8,7	16,6
Mala	45,8	8,3	22,9	16,7	6,3
NIVEL DE ESTUDIOS					
Sin estudios/Sin concluir Primaria	17,7	8,1	16,1	11,3	46,8
Estudios Primarios	24,4	18,7	30,2	11,6	15,1
Estudios Secundarios	28,1	27,1	27,4	6	11,4
Estudios Univ. Medios	20	28,3	33,3	8,3	10
Estudios Univ. Superiores	23,6	26,4	33,3	8,6	8
TAMAÑO MUNICIPIO					
Capitales	23,6	20,4	28,4	12,1	15,3
>20.000 hab.	23,5	22,2	32,2	5,2	17
5.001 – 20.000 hab.	29,1	24,9	25,8	8,9	11,3
<5.000 hab	21,1	32,2	32,2	5,6	8,9

(1) La suma del 100% se corresponde por línea

(2) Solo se han añadido aquellas variables con significación del 95% ($p=0.05$) en la prueba Chi-Cuadrado

(3) En activo incluye a personas trabajadoras por cuenta propia o ajena

(4) Hace referencia a la situación económica percibida por cada persona

Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020

Anexos

Tabla 3.9. Juego con el que tuvo la primera experiencia(1)(2)

	Máquinas "B"	Bingo	Juego de cartas	Casino	Lotería primitiva	Ap. Deportivas	Póquer online	Salas de apuestas	Quiniela fútbol	Lotería Nacional	Lotería instantánea	Cupón ONCE	Juego online	Otros
TOTAL	4,8	3,5	4,3	0,4	21	0,6	0,1	1	18,1	39,7	1	3,1	0,4	1,5
SEXO														
Hombre	8,8	2	5,8	0,8	18,4	1,3	0,3	2	31	24,9	—	2	0,8	2
Mujer	0,8	4,8	2,5	—	23,3	—	—	—	5,6	55,2	1,8	4,1	—	1
GRUPOS EDAD														
18-24	20,7	3,4	10,3	6,9	10,3	3,4	—	6,9	13,8	17,2	6,9	—	—	—
25-34	7,4	8,5	4,3	1,1	14,9	3,2	1,1	5,3	7,4	33,0	5,3	3,2	2,1	1,1
35-44	8,7	2,2	5,1	—	31,2	—	—	—	17,4	31,2	0,7	2,9	—	—
45-54	1,9	4,4	3,8	—	27,8	—	—	0,6	17,7	38,6	—	1,9	—	2,5
55-64	2,5	3,1	3,8	—	18,8	—	—	—	24,4	38,8	—	5	0,6	3,1
>65	2,9	1	3,3	—	14,8	—	—	—	20,1	54,5	—	2,9	—	0,5
SITUACIÓN LABORAL														
En activo (3)	5,7	4	4,5	0,5	23	0,7	—	1,7	16,9	34,4	1,4	3,1	0,5	2,6
Jubilado/a, pensionista o rentista	2,1	1,3	3,4	—	16,1	—	—	—	22,9	50,4	—	3,0	0,4	0,4
En paro	11,7	6,5	2,6	—	29,9	1,3	1,3	—	20,8	23,4	—	2,6	—	—
Trabajo doméstico no remunerado	—	4,3	4,3	—	15,2	—	—	—	4,3	67,4	—	4,3	—	—
Estudiante	—	6,3	18,8	6,3	12,5	6,3	—	6,3	6,3	18,8	12,5	6,3	—	—
INGRESOS MENSUALES														
Sin Ingresos	—	22,2	3,7	3,7	3,7	7,4	—	3,7	11,1	37	—	7,4	—	—
Menos de 600€	8,3	—	—	—	8,3	—	—	—	50	16,7	—	16,7	—	—
De 601€ a 1.000€	4,5	4,5	4,5	—	19,5	—	—	—	9,8	51,1	0,8	3	0,8	1,5
De 1.001€ a 1.300€	2,2	2,2	3,2	—	23,2	1,1	—	1,1	20,5	37,3	1,6	4,9	—	1,6
De 1.301€ a 1.800€	8,6	3,9	5,9	—	27	—	—	0,7	17,1	30,3	1,3	1,3	—	3,3
De 1.801 € a 2.500€	3,8	0,0	7,7	—	12,8	—	—	—	25,6	47,4	—	1,3	—	—
Más de 2.500€	10,0	6,7	6,7	—	23,3	—	—	6,7	20	23,3	—	3,3	—	—
SITUACIÓN ECONÓMICA(4)														
Buena	3,2	2,8	4	0,2	22,5	0,2	—	1,3	16,8	42,3	0,8	3,6	0,4	1,5
Regular	5,9	3,7	4,1	0,7	18,5	0,7	—	0,7	19,6	39,5	1,5	2,2	0,4	1,8
Mala	17,4	8,7	6,5	—	19,6	2,2	2,2	—	19,6	19,6	—	4,3	—	—
NIVEL DE ESTUDIOS														
Sin estudios/Sin concluir Primaria	5,6	—	5,6	—	13	—	—	—	9,3	61,1	—	3,7	1,9	—
Estudios Primarios	6,7	3,8	4,8	0,5	19,5	—	0,5	0,5	18,1	39,5	1	4,3	—	1
Estudios Secundarios	5,6	4,9	3	0,7	26,3	0,7	—	2	19,1	32,2	1,3	2,6	—	1,6
Estudios Univ. Medios	—	5,5	5,5	—	14,5	1,8	—	—	12,7	52,7	—	1,8	—	3,6
Estudios Univ. Superiores	2,5	0,6	4,9	—	16,6	0,6	—	0,6	22,7	42,3	1,2	3,1	1,2	1,8
TAMAÑO MUNICIPIO														
Capitales	7,8	1,4	2,7	0,7	17	0,3	—	1,7	16	43,2	1,4	4,1	0,7	2
>20.000 hab.	1,9	5,7	4,3	0,5	33	1	0,5	—	14,4	34,9	1,4	1,9	—	0,5
5.001 – 20.000 hab.	3,5	3,5	5,9	—	16,3	1	—	1,5	24,3	37,6	0,5	3,5	0,5	1,5
<5.000 hab	4,5	3,4	4,5	—	14,8	—	—	1,1	21,6	45,5	—	2,3	—	2,3

(1) La suma del 100% se corresponde por línea

(2) Solo se han añadido aquellas variables con significación del 95%(p=0.05) en la prueba Chi-Cuadrado

(3) En activo incluye a personas trabajadoras por cuenta propia o ajena

(4) Hace referencia a la situación económica percibida por cada persona

Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020



Anexos

Tabla 3.10. Compañía durante la primera experiencia(1)(2)

	Estaba solo	Con familiares	Con pareja	Con amigos/as o conocidos/as
TOTAL	32,5	27,2	9,3	31,1
SEXO				
Hombre	35,9	20,7	2,5	40,9
Mujer	29,3	33,8	15,5	21,3
GRUPOS EDAD				
18-24	13,8	27,6	—	58,6
25-34	28	21,5	9,7	40,9
35-44	29,1	22,7	10,6	37,6
45-54	31,2	31,8	8,3	28,7
55-64	41,5	22,6	8,5	27,4
>65	33,8	33,3	10	22,9
SITUACIÓN LABORAL				
En activo (3)	32,9	25,1	7,8	34,3
Jubilado/a, pensionista o rentista	35,3	30,2	9,4	25,1
En paro	31,2	27,3	7,8	33,8
Trabajo doméstico no remunerado	26,7	33,3	24,4	15,6
Estudiante	6,3	25	—	68,8
INGRESOS MENSUALES				
Sin Ingresos	29,6	25,9	3,7	40,7
Menos de 600€	30,8	23,1	7,7	38,5
De 601€ a 1.000€	46,7	21,9	11,7	19,7
De 1.001€ a 1.300€	28,6	31,9	11,5	28
De 1.301€ a 1.800€	26,8	26,1	10,5	36,6
De 1.801 € a 2.500€	26,3	26,3	7,5	40
Más de 2.500€	31,3	21,9	9,4	37,5



Anexos

	Estaba solo	Con familiares	Con pareja	Con amigos/as o conocidos/as
NIVEL DE ESTUDIOS				
Sin estudios/Sin concluir Primaria	31,5	27,8	16,7	24,1
Estudios Primarios	34	26,5	13	26,5
Estudios Secundarios	34,9	24,3	7,9	32,9
Estudios Univ. Medios	24,6	42,1	5,3	28,1
Estudios Univ. Superiores	28,7	28	5,5	37,8
ORIGEN				
Estado	31,7	28,1	8,3	31,9
Otro	48,8	14	23,3	14
TAMAÑO MUNICIPIO				
Capitales	34,8	25,4	7,7	32,1
>20.000 hab.	28,4	26	16,8	28,8
5.001 – 20.000 hab.	31,2	30,7	5,4	32,7
<5.000 hab	37,2	27,9	5,8	29,1

(1) La suma del 100% se corresponde por línea

(2) Solo se han añadido aquellas variables con significación del 95%(p=0.05) en la prueba Chi-Cuadrado

(3) En activo incluye a personas trabajadoras por cuenta propia o ajena

Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020



Anexos

Tabla 3.11. Recuerdo de juego de familiares durante la infancia y/o juventud(1)(2)

	Sí	No
TOTAL	79	21
SEXO		
Hombre	81,9	18,1
Mujer	76,2	23,8
GRUPOS EDAD		
18-24	83,3	16,7
25-34	87	13
35-44	79	21
45-54	82,9	17,1
55-64	80	20
>65	71,7	28,3
SITUACIÓN LABORAL		
En activo (3)	83,6	16,4
Jubilado/a, pensionista o rentista	74,2	25,8
En paro	79	21
Trabajo doméstico no remunerado	64,7	35,3
Estudiante	75	25
INGRESOS MENSUALES		
Sin Ingresos	64,3	35,7
Menos de 600€	100	
De 601€ a 1.000€	63,8	36,2
De 1.001€ a 1.300€	84	16
De 1.301€ a 1.800€	88,1	11,9
De 1.801 € a 2.500€	81,6	18,4
Más de 2.500€	81,8	18,2
SITUACIÓN ECONÓMICA (4)		
Buena	82,4	17,6
Regular	73,1	26,9
Mala	75,5	24,5



Anexos

	Sí	No
NIVEL DE ESTUDIOS		
Sin estudios/Sin concluir Primaria	63,5	36,5
Estudios Primarios	71,5	28,5
Estudios Secundarios	86,7	13,3
Estudios Univ. Medios	75	25
Estudios Univ. Superiores	82,4	17,6
ORIGEN		
Estado	80,9	19,1
Otro	42,9	57,1
TAMAÑO MUNICIPIO		
Capitales	74,3	25,7
>20.000 hab.	65,2	34,8
5.001 – 20.000 hab.	63,8	36,2
<5.000 hab	72,4	27,6

(1) La suma del 100% se corresponde por línea

(2) Solo se han añadido aquellas variables con significación del 95%(p=0.05) en la prueba Chi-Cuadrado

(3) En activo incluye a personas trabajadoras por cuenta propia o ajena

(4) Hace referencia a la situación económica percibida por cada persona

Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020



Anexos

Tabla 3.12. Recuerdo de juego de amistad o persona próxima a la familia durante la infancia y/o juventud (1)(2)

	Sí	No
TOTAL	68,8	31,2
SEXO		
Hombre	77,7	22,3
Mujer	60	40
SITUACIÓN LABORAL		
En activo (3)	71,1	28,9
Jubilado/a, pensionista o rentista	64,6	35,4
En paro	75,6	24,4
Trabajo doméstico no remunerado	51	49
Estudiante	100	
INGRESOS MENSUALES		
Sin Ingresos	78,6	21,4
Menos de 600€	92,9	7,1
De 601€ a 1.000€	57,2	42,8
De 1.001€ a 1.300€	70,6	29,4
De 1.301€ a 1.800€	77,4	22,6
De 1.801 € a 2.500€	52,3	47,7
Más de 2.500€	90,6	9,4
NIVEL DE ESTUDIOS		
Sin estudios/Sin concluir Primaria	45,9	54,1
Estudios Primarios	68,8	31,2
Estudios Secundarios	72,7	27,3
Estudios Univ. Medios	72,1	27,9
Estudios Univ. Superiores	68,8	31,2
ORIGEN		
Estado	69,8	30,2
Otro	50	50

(1) La suma del 100% se corresponde por línea

(2) Solo se han añadido aquellas variables con significación del 95%(p=0.05) en la prueba Chi-Cuadrado

(3) En activo incluye a personas trabajadoras por cuenta propia o ajena

Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020



Anexos

Tabla 3.13. tipo de juego más frecuente en la familia (1)(2)

	Lotería	Máquinas	Bingos	Otros
TOTAL	85	2	0,9	12,1
GRUPOS EDAD				
18-24	88	8	—	4
25-34	85,2	1,2	2,5	11,1
35-44	84,1	6,2	—	9,7
45-54	84,3	0,7	0,7	14,3
55-64	78,5	1,5	1,5	18,5
>65	90,9	—	0,6	8,5
SITUACIÓN LABORAL				
En activo (3)	85,1	2,2	—	12,7
Jubilado/a, pensionista o rentista	89,8	—	0,5	9,6
En paro	79,4	6,3	3,2	11,1
Trabajo doméstico no remunerado	69,7	—	6,1	24,2
Estudiante	84,6	—	—	15,4
INGRESOS MENSUALES				
Sin Ingresos	63,2	10,5	10,5	15,8
Menos de 600€	78,6	7,1	—	14,3
De 601€ a 1.000€	86,3	—	2,1	11,6
De 1.001€ a 1.300€	89,2	1,9	—	8,9
De 1.301€ a 1.800€	87,1	1,4	0,7	10,8
De 1.801 € a 2.500€	85,9	2,8	—	11,3
Más de 2.500€	68	—	—	32
SITUACIÓN ECONÓMICA (4)				
Buena	85,9	1,2	0,2	12,6
Regular	87,4	1,9	1	9,7
Mala	68,4	5,3	5,3	21,1
ORIGEN				
Estado	85,9	1,9	0,2	12,1
Otro	61,1	—	22,2	16,7
TAMAÑO MUNICIPIO				
Capitales	90,8	2,4	0,8	6
>20.000 hab.	81,3	1,7	0,6	16,5
5.001 – 20.000 hab.	83,6	—	1,2	15,2
<5.000 hab	77,6	4,5	—	17,9

(1) La suma del 100% se corresponde por línea

(2) Solo se han añadido aquellas variables con significación del 95%(p=0.05) en la prueba Chi-Cuadrado

(3) En activo incluye a personas trabajadoras por cuenta propia o ajena

(4) Hace referencia a la situación económica percibida por cada persona

Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020



Anexos

Tabla 3.14. Tipo de juego más frecuente en amistades o personas próximas a la familia(1)(2)

	Lotería	Máquinas	Casinos	Bingos	Otros
TOTAL	72,9	9	0,2	1,4	16,4
SEXO					
Hombre	61,3	13,5	0,3	0,6	24,2
Mujer	87,7	3,3	—	2,5	6,6
GRUPOS EDAD					
18-24	34,8	17,4	—	4,3	43,5
25-34	58,6	18,6	—	4,3	18,6
35-44	71,6	20,6	1	—	6,9
45-54	80,5	5,3	—	—	14,2
55-64	76,2	3,8	—	1	19
>65	78,7	1,4	—	2,1	17,7
SITUACIÓN LABORAL					
En activo (3)	75,4	11	0,3	0,7	12,6
Jubilado/a, pensionista o rentista	76,9	1,9	—	1,9	19,2
En paro	58,9	19,6	—	1,8	19,6
Trabajo doméstico no remunerado	76	—	—	8	16
Estudiante	33,3	13,3	—	6,7	46,7
INGRESOS MENSUALES					
Sin Ingresos	45,5	18,2	—	9,1	27,3
Menos de 600€	75	8,3	—	—	16,7
De 601€ a 1.000€	76,8	3,7	—	—	19,5
De 1.001€ a 1.300€	81,3	3,1	—	0,8	14,8
De 1.301€ a 1.800€	77,3	13,4	—	—	9,2
De 1.801 € a 2.500€	77,8	6,7	2,2	—	13,3
Más de 2.500€	50	14,3	—	7,1	28,6
SITUACIÓN ECONÓMICA (4)					
Buena	77,6	8,1	0,3	0,6	13,4
Regular	71,9	7,9	—	2,8	17,4
Mala	45,7	22,9	—	2,9	28,6
TAMAÑO MUNICIPIO					
Capitales	76,2	11,9	0,5	—	11,4
>20.000 hab.	80	4	—	1,3	14,7
5.001 – 20.000 hab.	66,7	9,1	—	3	21,2
<5.000 hab	59,7	11,3	—	1,6	27,4

(1) La suma del 100% se corresponde por línea

(2) En activo incluye a personas trabajadoras por cuenta propia o ajena

(3) Solo se han añadido aquellas variables con significación del 95%(p=0.05) en la prueba Chi-Cuadrado

(4) Hace referencia a la situación económica percibida por cada persona

Fuente: Elaboración propia. Estudio Observatorio Vasco del Juego 2020