

## Percepción social y hábitos de juego de la población vasca



#### Indice

Re	sumen Ejecutivo	1
1.	Introducción	5
2.	Percepción general sobre el juego de la población vasca	8
	2.1. Percepción general del juego y de algunos juegos concretos en Euskadi	
	2.2. El nivel de juego en Euskadi	13
	2.3. Valoraciones sobre el juego en Euskadi	19
3.	Valoración general de la actuación pública en materia de juego	23
4.	Hábitos de juego de la población vasca	27
	4.1. Frecuencia de juego, en general, y por tipo de juego	28
	4.2. El juego online	34
	4.3. Motivos para jugar a juegos de azar	37
	4.4. Primer contacto con el juego	41
	4.5. Asociación del hábito del juego con otros hábitos	43
	4.6. Situaciones problemáticas experimentadas por la población jugadora de Euskadi	44
	4.7. Establecimientos dedicados al juego cerca del domicilio	48
5.	La labor inspectora y el Registro de Autoprohibidos	49
	5.1. Actividad inspectora	50
	5.2. Expedientes sancionadores tramitados	50
	5.3. Registro de Interdicciones	53
Δn	exo A. Metodología	56

## Percepción social y hábitos de juego de la población vasca



#### Indice

## Índice de cuadros

Cuadro 2.1	Percepción general de la población vasca sobre el juego en Euskadi	9
Cuadro 2.2	Nivel de juego (frecuencia, gasto) en Euskadi, según la opinión de la población vasca	14
Cuadro 2.3	Población vasca que opina que en el futuro los problemas relacionados con el juego en Euskadi van a aumentar sustancialmente, van a aumentar de forma leve o moderada, o se van a mantener, según diversas variables de caracterización	22
Cuadro 3.1	Opinión de la población vasca sobre cuál debería ser la actuación de la Administración frente al juego	24
Cuadro 4.1	Frecuencia de juego de la población vasca en los últimos 12 meses	28
Cuadro 4.2	Porcentaje de población vasca que sí ha jugado* a los principales tipos de juego de Euskadi, por tipo de juego, y según diversas variables de caracterización	33
Cuadro 4.3	Otros motivos para jugar señalados por la población vasca	38
Cuadro 4.4	Motivos por los que juega la población vasca, según diversas variables de caracterización	40
Cuadro 4.5	Porcentaje de población vasca que tuvo su primer contacto con los juegos de azar antes de los 18 años, entre los 18 y los 24 años, y entre los 24 y los 35 años, según diversas variables de caracterización	42
Cuadro 4.6	Juego con el que la población vasca se inició en su primer contacto con los juegos de azar. Ránking de juegos por frecuencia de mención	42
Cuadro 4.7	Situaciones experimentadas por la población vasca jugadora en los últimos 12 meses	44
Cuadro 5.1	Actividad inspectora (Unidad de Juego y Espectáculos de la Ertzaintza), CAE. 2011-2018	50
Cuadro 5.2	Expedientes sancionadores en materia de Juego, según inicio o estado de la resolución. 2011-2018	51
Cuadro 5.3	Expedientes sancionadores en materia de Juego, por tipo de infracción. 2011-2018	51
Cuadro 5.4	Expedientes sancionadores en materia de Juego, por hecho constitutivo de infracción. 2011-2018	52
Cuadro 5.5	Personas registradas que se han autoexcluido del juego, por Territorio Histórico y género. 19/11/2019	54
Cuadro 5.6	Personas registradas que se han autoexcluido del juego, por Territorio Histórico y género, según tipo de Registro. 19/11/2019	54
Cuadro A.1	Muestra	57

## Percepción social y hábitos de juego de la población vasca



#### Indice

## <u>Índice de gráficos</u>

Gráfico 2.1	Población vasca con una percepción mala y muy mala sobre el juego en Euskadi, según distintas variables de caracterización
Gráfico 2.2	Percepción de la población vasca sobre algunos juegos concretos en Euskadi
Gráfico 2.3	Opinión de la población vasca sobre si la publicidad influye o no en la percepción del juego
Gráfico 2.4	Población vasca que opina que el nivel de juego (frecuencia, gasto) en Euskadi es alto y muy alto, según distintas variables de caracterización
Gráfico 2.5	Opinión de la población vasca sobre si en Euskadi las personas, en general, juegan más, menos o igual que hace años
Gráfico 2.6	Población vasca que opina que en Euskadi las personas, en general, juegan más que hace años, según distintas variables de caracterización15
Gráfico 2.7	Opinión de la población vasca sobre si en Euskadi las personas menores de edad, la población joven y la población adulta, juegan más, menos o igual que hace años
Gráfico 2.8	Opinión de la población vasca sobre si en Euskadi las personas juegan más, menos o igual que antes de manera presencial y en formato online
Gráfico 2.9	Grado de acuerdo de la población vasca con algunas afirmaciones predominantemente positivas sobre el juego
Gráfico 2.10	Grado de acuerdo de la población vasca con algunas afirmaciones predominantemente negativas sobre el juego
Gráfico 2.11	Opinión de la población vasca sobre si en el futuro van a aumentar los problemas relacionados con el juego en Euskadi
Gráfico 3.1	Ámbitos de actuación prioritarios en materia de juego, a futuro, de acuerdo a la opinión de la población vasca
Gráfico 4.1	Población vasca que en los últimos 12 meses ha jugado diariamente o una o varias veces a la semana, según distintas variables de caracterización29
Gráfico 4.2	Principales tipos de juego a los que ha jugado* la población vasca en los últimos 12 meses (%)
Gráfico 4.3	Frecuencia de juego de la población vasca en los últimos 12 meses, en Loterías y Apuestas del Estado, y en Juegos de la ONCE32
Gráfico 4.4	Población vasca que afirma jugar online, según distintas variables de caracterización
Gráfico 4.5	Modalidades de juego a las que se juega online, entre la población vasca que afirma jugar online
Gráfico 4.6	Principales motivos por los que juega la población vasca
Gráfico 4.7	Edad en la que la población vasca tuvo su primer contacto con los juegos de azar
Gráfico 4.8	Asociación del hábito del juego a algún otro hábito como el alcohol, el tabaco u otras sustancias adictivas, entre la población vasca que ha jugado alguna vez
Gráfico 4.9	Población vasca que asocia el hábito del juego a algún otro hábito como el alcohol, el tabaco u otras sustancias adictivas, según distintas variables de caracterización





## Indice

Gráfico 4.10	Población vasca jugadora que ha experimentado alguna vez, la mayor parte de las veces, o casi siempre, en los últimos 12 meses algunas situaciones propuestas, según diversas variables de caracterización (i)	45
Gráfico 4.11	Población vasca jugadora que ha experimentado alguna vez, la mayor parte de las veces, o casi siempre, en los últimos 12 meses algunas situaciones propuestas, según diversas variables de caracterización (ii)	46
Gráfico 4.12	Existencia de algún establecimiento dedicado al juego (salones de juego, locales de apuestas, bingos o casinos) cerca del domicilio de la población vasca	48
Gráfico 4.13	Población vasca que afirma que existe cerca de su domicilio algún establecimiento dedicado al juego (salones de juego, locales de apuestas, bingos o casinos), según distintas variables de caracterización	48
Gráfico 5.1	Registro de Interdictos de la CAE, por edad. 26/12/2018	55



Resumen Ejecutivo



#### **Resumen Ejecutivo**

#### PERCEPCIÓN GENERAL SOBRE EL JUEGO POR LA POBLACIÓN VASCA

- Dos tercios de la población vasca tienen una percepción mala o muy mala sobre el juego.
- La valoración media sobre el juego asciende a 2,9 (en una escala de 0 a 10).
- El Juego online, las Máquinas de Hostelería, los Locales de Apuestas y los Salones de Juego son, en este orden, los tipos de juego sobre los que la percepción general es más negativa.
- Los Juegos de la ONCE y los Juegos y de Loterías y Apuestas del Estado son los juegos que cuentan con la mejor percepción entre la población.
- Cerca de la mitad de la población vasca (51,4%) considera que la publicidad sí influye en la percepción del juego.
- Casi la mitad de la población vasca (47,4%) considera que el nivel de juego en Euskadi (frecuencia y gasto) es alto o muy alto.
- Algo más de dos tercios de la población vasca (69,5%) considera que la gente juega más que hace algunos años.
- Se percibe que son la población joven y la población menor de 18 años los colectivos principales entre los que ha aumentado el juego.
- La mayoría de la población vasca (84,7%) considera que se juega en formato online más que hace años.
- La mayoría de la población vasca (88,1%) no cree que el juego sea bueno para la sociedad.
- La gran mayoría de la población vasca considera que el juego puede tener graves consecuencias y generar adicción.
- El 70% de la población vasca opina que en el futuro van a aumentar los problemas relacionados con el juego.

# VALORACIÓN GENERAL DE LA ACTUACIÓN PÚBLICA EN MATERIA DE JUEGO

- Alrededor de la mitad de la población vasca opina que lo único que tiene que hacer la Administración Pública es controlar el juego.
- El ámbito de actuación prioritario según la población vasca son las actuaciones de prevención dirigidas a menores y jóvenes.



#### **Resumen Ejecutivo**

#### HÁBITOS DE JUEGO DE LA POBLACIÓN VASCA

- Dos tercios de la población vasca afirman haber jugado al menos una vez en los últimos 12 meses.
- El 16,8% de la población jugó diariamente o una o varias veces a la semana en el último año (19,3% los hombres, y 14,7% las mujeres).
- Las Loterías y Apuestas del Estado son con diferencia el juego más extendido entre la población de Euskadi, seguido de los juegos de la ONCE.
- El 14,9% de la población vasca afirma haber jugado a las Loterías o Apuestas del Estado diariamente o unas o varias veces a la semana (3,4% en lo que se refiere a los juegos de la ONCE).
- El 2% de la población vasca señala que ha jugado a juegos online en los últimos 12 meses (el 7% entre los menores de 35 años).
- Entre la población vasca que juega online, en torno a la mitad juega a apuestas deportivas.
- El principal motivo por el que juega la población vasca es para ganar dinero.
- El 20% de la población vasca señala que tuvo su primer contacto con los juegos de azar siendo menor de edad. La proporción es mayor entre los hombres que entre las mujeres, y también entre los colectivos más jóvenes que entre los de mayor edad.
- La mayor parte de la población vasca que ha jugado alguna vez (82,6%) no asocia el hábito del juego a otros hábitos como el alcohol, el tabaco u otras sustancias adictivas
- El 3,7% de la población vasca jugadora admite que al menos en alguna ocasión el juego le ha causado problemas económicos y/o sociales.
- El 59% de la población vasca afirma que existe algún establecimiento dedicado al juego cerca de su domicilio.



#### **Resumen Ejecutivo**

#### **ACTIVIDAD INSPECTORA Y EXPEDIENTES SANCIONADORES**

- La actividad inspectora total de la Dirección de Juego y Espectáculos en 2018 ascendió a 3.735 actuaciones. La mayor parte de ellas se centraron en las máquinas de hostelería (2.132 actuaciones, o 57,1% del total).
- El número total de inspecciones ha ido disminuyendo en los últimos años, principalmente como consecuencia de las mejoras tecnológicas introducidas, que han permitido reducir el número de visitas "in situ", y de las reorganizaciones internas de personal.
- En 2018 se tramitaron 49 expedientes sancionadores en la CAE. Casi la totalidad de los expedientes tramitados fueron debidos a infracciones graves o muy graves, sumando el 91,8% del total.
- De los 49 expedientes tramitados, 11 sancionan que se permita el juego a menores, mientras que otros 8 sancionan la presencia de menores. Por su parte, existen 11 expedientes vinculados al incumplimiento del horario cierre.

#### **REGISTRO DE AUTOPROHIBIDOS**

- En la CAE hay 1.146 personas que se han autoexcluido del juego (pueden estar inscritas en el Registro de Interdicciones del Gobierno Vasco, en el Registro de Interdicciones de la Dirección General de Ordenación del Juego, o en ambos a la vez).
- Hay 396 personas inscritas en el Registro de la CAE y 906 en el Registro Estatal. Entre todas ellas, hay 156 inscritas en ambos Registros.
- Entre estas 1.146 personas, 645 residen en Bizkaia, 295 en Gipuzkoa y 206 en Araba.
- Por género, la mayoría de las personas inscritas son hombres: hay 824 hombres, frente a 322 mujeres.



1. Introducción



#### Introducción

El presente documento se enmarca en el proyecto de Observatorio Vasco del Juego, puesto en marcha por la Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco, que cuenta para ello con la colaboración técnica de IKEI Research & Consultancy.

El Observatorio fue creado mediante el Decreto 147/2018, de 16 de octubre (BOPV de 23 de octubre de 2018) como servicio centralizado de información, estudio e investigación de la realidad del juego en la Comunidad Autónoma de Euskadi. Su finalidad es proporcionar a la Autoridad Reguladora del Juego en Euskadi una visión de conjunto del fenómeno a la hora de implementar sus políticas públicas.

La Comunidad Autónoma de Euskadi tiene competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, con excepción de las Apuestas Mutuas Deportivas Benéficas, de conformidad con el artículo 10.35 del Estatuto de Autonomía del País Vasco. La Autoridad Reguladora del Juego en la CAE tiene entre sus atribuciones elaborar las políticas públicas relativas al juego; promover la sensibilización en aras de un juego responsable y con garantías, y la investigación sobre la incidencia social del juego en relación con los comportamientos ciudadanos, las personas menores de edad y el control de las conductas adictivas; así como autorizar y controlar la organización de los juegos.

En ese contexto, la definición de las políticas públicas del juego y su evaluación requieren disponer de un conocimiento sistemático, y renovado permanentemente, de la realidad a la que se dirigen, atendiendo tanto a la oferta del juego como a su demanda social y las tendencias prospectivas que se manifiesten al respecto tanto en el ámbito propio de la Comunidad Autónoma como en otros ámbitos geográficos.

Con ese fin, el Observatorio está desarrollando un cuerpo o sistema de indicadores básicos que permita tener un diagnóstico actualizado del fenómeno del juego y cumpla una doble función: como servicio y apoyo a las Instituciones en su toma de decisiones políticas y administrativas; y como servicio a la comunidad y libre acceso a la información. Así mismo, el proyecto plantea la elaboración de un plan de acción enfocado fundamentalmente a definir e implementar medidas correctoras orientadas a evitar el uso inadecuado del juego y reducir los riesgos y daños causados por el mismo.

Concretamente, el presente documento tiene por objeto presentar la información recopilada acerca de la percepción social y los hábitos de juego en la CAE. De manera más específica, se presentan los resultados de la encuesta telefónica realizada durante el mes de julio de 2019 (en combinación con otras fuentes estadísticas relevantes) y dirigida a la población vasca de más de 18 años, así como datos sobre la labor inspectora y el Registro de Autoprohibidos del Gobierno Vasco.

Para ello, este documento se estructura en torno a cinco capítulos, incluyendo este capítulo introductorio. Así, los capítulos 2, 3 y 4 incluyen los resultados de la encuesta. En concreto, el capítulo 2 se refiere a la percepción general sobre el juego por parte de la población vasca; el capítulo 3 recoge la valoración general de la actuación pública; y a continuación, el capítulo 4 muestra los hábitos de juego en la CAE.

1.

#### Observatorio Vasco del Juego 2019

#### Percepción social y hábitos de juego de la población vasca



#### Introducción

El capítulo 5 muestra los datos recopilados en torno a la actividad inspectora de la Unidad de Juego y Espectáculos de la Ertzaintza y los expedientes sancionadores tramitados, así como sobre el Registro de Interdictos de la CAE y del Estado.

Finalmente, el Anexo describe la metodología de la encuesta realizada y otras fuentes de información utilizadas.



Percepción general sobre el juego de la población vasca



#### Percepción general sobre el juego de la población vasca

# 2.1. Percepción general del juego y de algunos juegos concretos en Euskadi

#### Dos tercios de la población vasca tienen una percepción mala o muy mala sobre el juego

El 66,8% de la población vasca tiene una percepción mala o muy mala sobre el juego en Euskadi. En concreto, el 47,6% tiene imagen mala, y el 19,2%, muy mala. Mientras, un cuarto de la población (25%) dice tener una percepción regular. Sólo el 4,7% manifiesta que tiene una percepción positiva sobre el juego.

Cuadro 2.1 Percepción general de la población vasca sobre el juego en Euskadi

	% vertical	Distribución
Muy buena	0,1%	Regular Muy
Buena	4,6%	25.0% mala 
Regular	25,0%	Виепа
Mala	47,6%	4.6%
Muy mala	19,2%	Ns/Nc 3.5%
Ns/Nc	3,5%	Mala L Muy 47.6% bueng
Total	100,0%	4/.6% buena 0.1%

Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

Al desagregar estos datos por distintas variables de caracterización, merece la pena resaltar que entre las personas menores de 35 años la percepción mala o muy mala está menos extendida que en el conjunto de la población (55,3%). Por el contrario, el porcentaje es considerablemente superior entre las personas sin estudios (86,9%), factor que puede estar a su vez vinculado a la variable edad (es decir, es probable que las personas sin estudios sean personas de más edad).

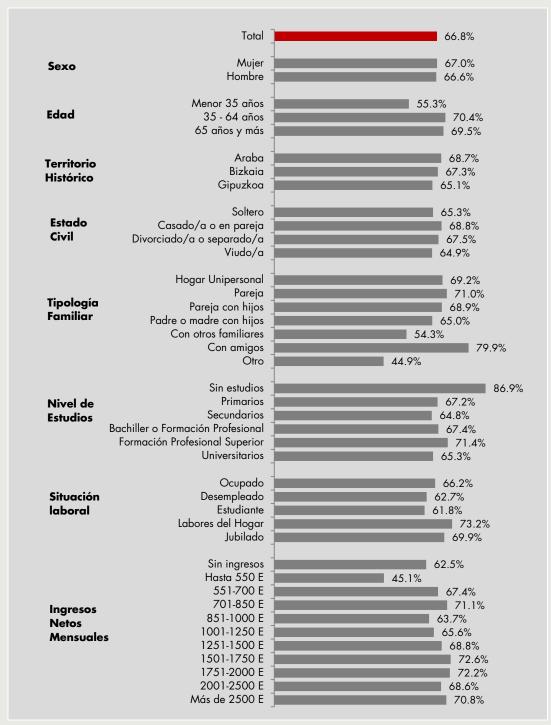
# La valoración media sobre el juego asciende a 2,9 (en una escala de 0 a 10)

La valoración media total que la población vasca hace sobre el juego, en una escala de 0 a 10 (donde 0 equivale a una percepción muy mala y 10 una percepción muy buena), es de 2,9 puntos.



#### Percepción general sobre el juego de la población vasca

Gráfico 2.1 Población vasca con una percepción mala y muy mala sobre el juego en Euskadi, según distintas variables de caracterización





#### Percepción general sobre el juego de la población vasca

El Juego online, las Máquinas de Hostelería, los Locales de Apuestas y los Salones de Juego son, en este orden, los tipos de juego sobre los que la percepción general es más negativa

El juego online es la tipología de juego que acapara el mayor porcentaje de personas con una imagen negativa, con un 84,4% de la población vasca que tiene una mala percepción del mismo. Otros tipos de juego con una tasa de percepción negativa en torno al 80% son las máquinas de hostelería (82,7%), los locales de apuestas (79%) y los salones de juego (78,3%).

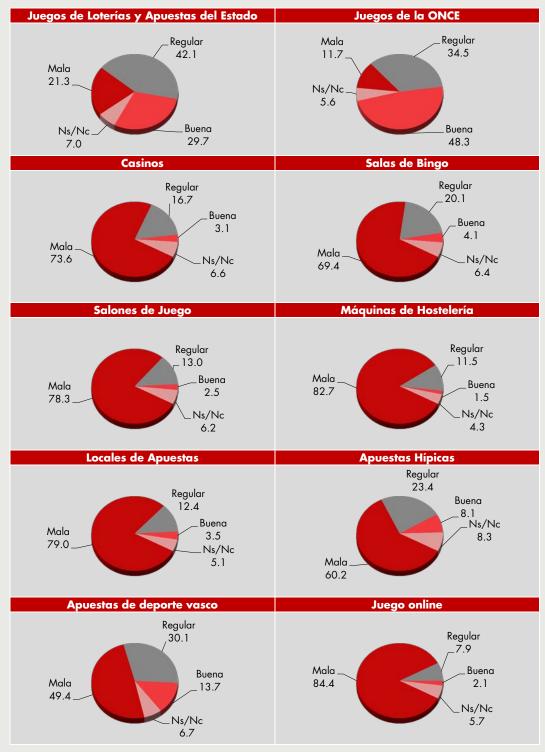
Los Juegos de la ONCE y los Juegos y de Loterías y Apuestas del Estado son los juegos que cuentan con la mejor percepción entre la población

Tanto los juegos de la ONCE como las Loterías y Apuestas del Estado destacan por su imagen buena o regular entre la población vasca. Es especialmente llamativo el caso de la ONCE, donde casi la mitad de la población vasca (48,3%) afirma tener una percepción positiva sobre este tipo de juego. Por su parte, el 29,7% de la población tiene una percepción buena de los Juegos de Loterías y Apuestas del Estado, y un 42,1% una percepción regular.



#### Percepción general sobre el juego de la población vasca

Gráfico 2.2 Percepción de la población vasca sobre algunos juegos concretos en Euskadi



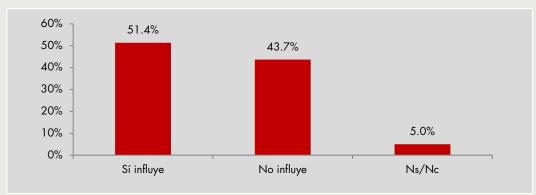


#### Percepción general sobre el juego de la población vasca

# Cerca de la mitad de la población vasca (51,4%) considera que la publicidad sí influye en la percepción del juego

Prevalecen las personas que otorgan a la publicidad cierta influencia sobre la imagen del juego (51,4% de la población vasca), frente al número de personas que opinan que no influye (43,7%).

Gráfico 2.3 Opinión de la población vasca sobre si la publicidad influye o no en la percepción del juego



Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

#### 2.2. El nivel de juego en Euskadi

# Casi la mitad de la población vasca (47,4%) considera que el nivel de juego en Euskadi (frecuencia y gasto) es alto o muy alto

El 37,2% de la población vasca opina que el nivel de juego (frecuencia, gasto) en Euskadi es alto y el 10,2% opina que es muy alto. Es decir, casi la mitad de la población vasca estima que el nivel de juego es alto o muy alto. Sólo el 3,3% considera que el nivel de juego es bajo o muy bajo. Asimismo, es importante señalar que un tercio de la población (35,7%) no ha sabido o no ha querido contestar a esta pregunta.

Desagregando estos datos según diversas variables de caracterización, cabe señalar que la opinión de que el nivel de juego en Euskadi es alto o muy alto está más extendida entre los hombres (54,2%) que entre las mujeres (41,7%). Por edades, está percepción se da más entre las personas más jóvenes (58,5% entre la población menor de 35 años, frente a 34,4% entre personas de 65 años y más).



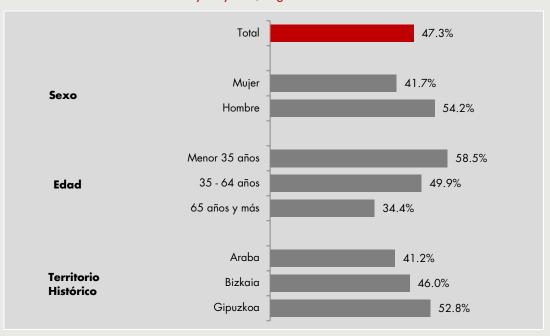
#### Percepción general sobre el juego de la población vasca

Cuadro 2.2 Nivel de juego (frecuencia, gasto) en Euskadi, según la opinión de la población vasca

	% vertical	Distribución
Muy bajo	0,5%	Nia /Nia
Вајо	2,8%	Ns/Nc 35.7
Media	13,7%	Alto
Alto	37,2%	37.2Media 13.7
Muy alto	10,2%	
Ns/Nc	35,7%	Muy Muy alto bajo 10.2
Total	100,0%	0.5 2.8

Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

Gráfico 2.4 Población vasca que opina que el nivel de juego (frecuencia, gasto) en Euskadi es alto y muy alto, según distintas variables de caracterización



Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

A partir de estos datos, es posible concluir que la valoración media total sobre el nivel de juego (entendida como frecuencia y gasto en el juego) en Euskadi entre la población vasca, asciende a 7,1 puntos, en una escala de 0 a 10 (donde 0 equivale a un nivel de juego muy bajo y 10 a un nivel de juego muy alto).

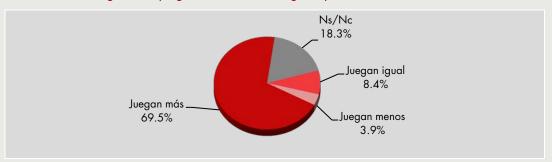


#### Percepción general sobre el juego de la población vasca

# Algo más de dos tercios de la población vasca (69,5%) considera que la gente juega más que hace años

Existe una clara percepción social de que el juego ha ido en aumento. La mayoría de la población vasca (69,5%) opina que en general las personas juegan más que hace años. Por el contrario, el 8,4% considera que se juega igual, y sólo el 3,9% que se juega menos.

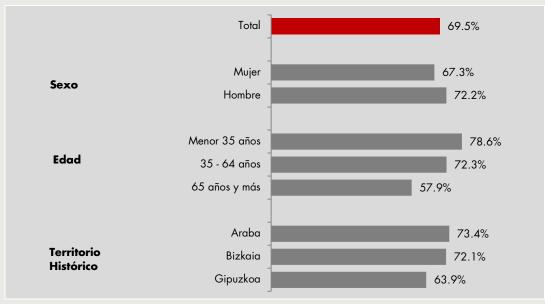
Gráfico 2.5 Opinión de la población vasca sobre si en Euskadi las personas, en general, juegan más, menos o igual que hace años



Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

El factor edad marca diferencias en estos resultados. Así, el 78,6% de las personas menores de 35 años considera que en Euskadi las personas juegan más que hace años, frente al 57,9% de la población de 65 años y más.

Gráfico 2.6 Población vasca que opina que en Euskadi las personas, en general, juegan más que hace años, según distintas variables de caracterización





#### Percepción general sobre el juego de la población vasca



# La percepción social es que la población joven y la población menor de 18 años son los colectivos principales entre los que ha aumentado el juego

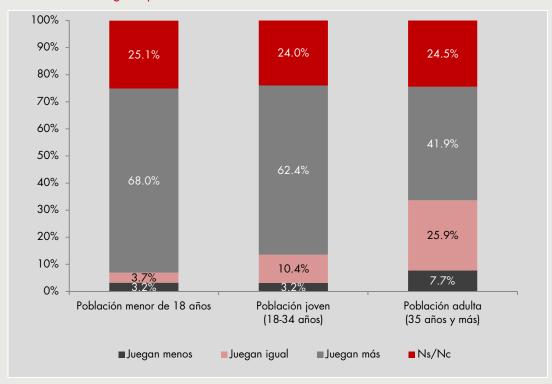
Más de dos tercios de la población (68%) opinan que la población menor de 18 años juega más que hace años. Asimismo, una proporción similar, aunque algo inferior (62,4%) considera que la población joven (personas de entre 18 y 34 años) juega más que antes. En el caso de la población adulta, son menos de la mitad las personas que creen que el juego ha aumentado entre ese colectivo (41,9%), mientras que el 25,9% afirma que siguen jugando igual que hace años.

En los tres casos, existe un porcentaje importante de población (cerca del 25%) no ha sabido o no ha querido contestar a esta pregunta.



#### Percepción general sobre el juego de la población vasca

Gráfico 2.7 Opinión de la población vasca sobre si en Euskadi las personas menores de edad, la población joven y la población adulta, juegan más, menos o igual que hace años



Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

Desagregando la opinión de la población vasca según su edad, se observa que es la población joven (menor de 35 años) la que en su gran mayoría opina que el juego se ha incrementado entre los menores de 18 años (el 80,9% lo cree así), mientras que entre las personas de más edad (65 años y más), son cerca de la mitad (51,1%) las que responden que las personas menores juegan más que hace años.

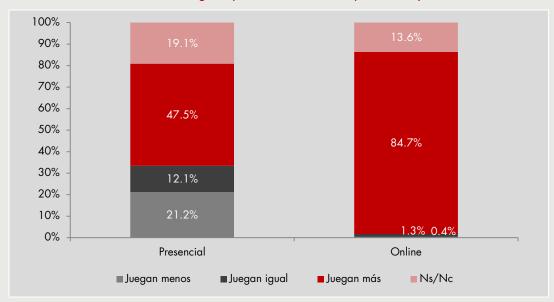


#### Percepción general sobre el juego de la población vasca

# La mayoría de la población vasca (84,7%) considera que se juega en formato online más que hace años

La mayoría de la población vasca (84,7%) manifiesta claramente que en la actualidad se juega más que antes en formato online. Sin embargo, en lo que se refiere al juego presencial, casi la mitad (47,5%) opina que se juega más, frente al 21,2% que dice que se juega menos, o el 12,1% que opina que se juega igual.

Gráfico 2.8 Opinión de la población vasca sobre si en Euskadi las personas juegan más, menos o igual que antes de manera presencial y en formato online



Presencial: Acudir físicamente a establecimientos especializados en juegos de azar o apuestas o utilizar terminales de apuestas en bares u otros establecimientos hosteleros.

Online: Acceder mediante un dispositivo personal (móvil, ordenador, Tablet, etc.) a páginas web o aplicaciones de juegos de azar o apuestas.

Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

Si se desagrega la información disponible según diversas variables de caracterización, se observan ciertas diferencias por edad en lo que se refiere a la evolución del juego online. Así, el 70,8% de las personas de más edad (65 años y más) consideran que el juego online ha aumentado en los últimos años, frente al 90% de las personas de entre 35 y 64 años, o el 91% de los menores de 35 años.



#### Percepción general sobre el juego de la población vasca

#### 2.3. Valoraciones sobre el juego en Euskadi

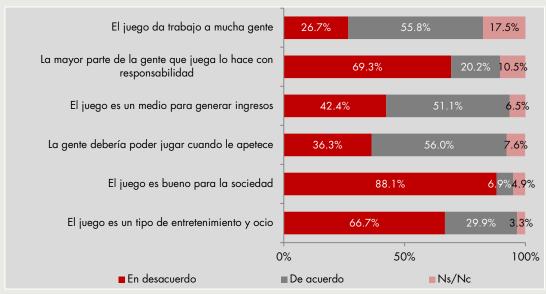
# La mayoría de la población vasca (88,1%) no cree que el juego sea bueno para la sociedad

En este apartado se analiza la opinión de la población vasca sobre algunas afirmaciones predominantemente positivas y otras predominantemente negativas sobre el juego.

Respecto a las afirmaciones de carácter positivo, algo más de la mitad de la población vasca está de acuerdo con que la gente debería poder jugar cuando le apetece (56%), que el juego da trabajo a mucha gente (55,8%) y que el juego es un medio para generar ingresos (51,1%). Teniendo en cuenta por diversas variables, y respecto a la idea de que el juego es bueno para generar ingresos, conviene destacar que hombres y mujeres tienen una visión ligeramente diferente: el 46,5% de las mujeres están de acuerdo con esta afirmación, frente al 56,6% de los hombres.

Por otro lado, es importante destacar que 88,1% de la población vasca no está de acuerdo con que el juego sea bueno para la sociedad. Asimismo, el 69,3% de la población vasca no cree que la mayor parte de la gente que juega lo haga con responsabilidad, mientras que el 66,7% no cree que el juego sea un tipo de entretenimiento y ocio. Respecto a esta última afirmación, es interesante destacar que hay ciertas diferencias en la opinión de la población por edades. En concreto, el 45,5% de la población menor de 35 años sí está de acuerdo con la afirmación, frente al 28,1% de las personas de 65 años y más, o el 23,9% de la población de entre 35 y 64 años.

Gráfico 2.9 Grado de acuerdo de la población vasca con algunas afirmaciones predominantemente positivas sobre el juego





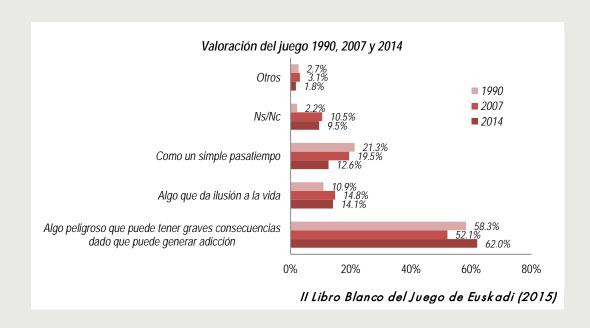
#### Percepción general sobre el juego de la población vasca

# La gran mayoría de la población vasca considera que el juego puede tener graves consecuencias y generar adicción

Respecto a las afirmaciones negativas, destaca el hecho de que el 96,8% de la población vasca está de acuerdo con que el juego puede tener graves consecuencias y generar adicción. Además, el 93,7% considera que el juego es peligroso para la vida familiar, y el 92,7% opina que hay demasiadas oportunidades para jugar a muchos tipos de juegos y en diversos establecimientos.

Gráfico 2.10 Grado de acuerdo de la población vasca con algunas afirmaciones predominantemente negativas sobre el juego







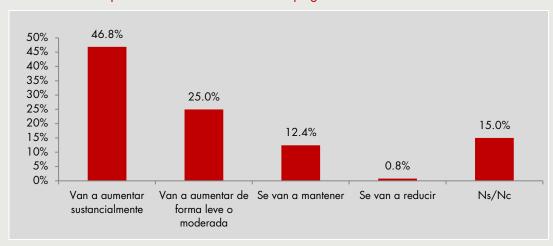
#### Percepción general sobre el juego de la población vasca

# El 70% de la población vasca opina que en el futuro van a aumentar los problemas relacionados con el juego

Casi la mitad de la población vasca (46,8%) considera que en el futuro van a aumentar de forma sustancial los problemas relacionados con el juego en Euskadi, mientras que un cuarto de la población (25%) cree que aumentarán de forma leve o moderada. Sólo el 0,8% opina que van a disminuir, mientras que el 12,4% cree que se van a mantener.

Si se analiza la opinión de la población en función de distintas variables de caracterización, se observan algunas pequeñas diferencias por edades. Así, parece que es el colectivo de entre 35 y 64 años el que considera en mayor parte que va a haber un aumento sustancial (55,8%), frente al 37,1% de las personas de 65 y más años. Una hipotética explicación tras este dato podría ser la preocupación de padres y madres con hijos e hijas en edad adolescente, con temor por su futuro.

Gráfico 2.11 Opinión de la población vasca sobre si en el futuro van a aumentar los problemas relacionados con el juego en Euskadi





#### Percepción general sobre el juego de la población vasca

Cuadro 2.3 Población vasca que opina que en el futuro los problemas relacionados con el juego en Euskadi van a aumentar sustancialmente, van a aumentar de forma leve o moderada, o se van a mantener, según diversas variables de caracterización

	Aumento sustancial	Aumento leve o moderado	Se mantendrá
Sexo			
Hombre	49,3%	25,9%	12,7%
Mujer	44,8%	24,2%	12,2%
Edad			
Menos de 35 años	40,0%	36,1%	13,4%
35-64 años	55,8%	20,7%	10,7%
65 años o más	37,1%	23,6%	14,6%
Territorio Histórico			
Araba	46,3%	26,9%	11,0%
Bizkaia	43,0%	28,4%	13,3%
Gipuzkoa	51,9%	19,4%	12,2%
Total	46,8%	25,0%	12,4%



3. Valoración general de la actuación pública en materia de juego



#### Valoración general de la actuación pública en materia de juego

# Alrededor de la mitad de la población vasca opina que lo único que tiene que hacer la Administración Pública es controlar el juego

Algo más de la mitad de la población vasca (52,9%) opina que la labor de la Administración frente al juego debería ser simplemente controlarlo. La segunda opción más mencionada por la población vasca es que la Administración debería gestionarlos y organizarlos todos, tal y como propone el 25% de la población. Sólo el 2,4% cree que no debería intervenir para nada, mientras que un 7% cree que el juego debería prohibirse.

Cuadro 3.1 Opinión de la población vasca sobre cuál debería ser la actuación de la Administración frente al juego

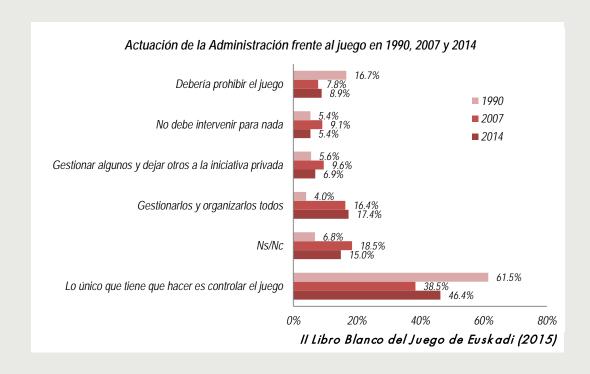
Situaciones	% respuestas*
Lo único que tiene que hacer es controlar el juego	52,9%
Debería gestionarlos y organizarlos todos	25,0%
Debería prohibir el juego	7,3%
Debería gestionar algunos y dejar otros a la iniciativa privada	4,8%
No debe intervenir para nada	2,4%
Ns/Nc	7,7%
Total	100,0%
Prohibir el juego	



Porcentaje de personas que están de acuerdo con esta afirmación



## Valoración general de la actuación pública en materia de juego



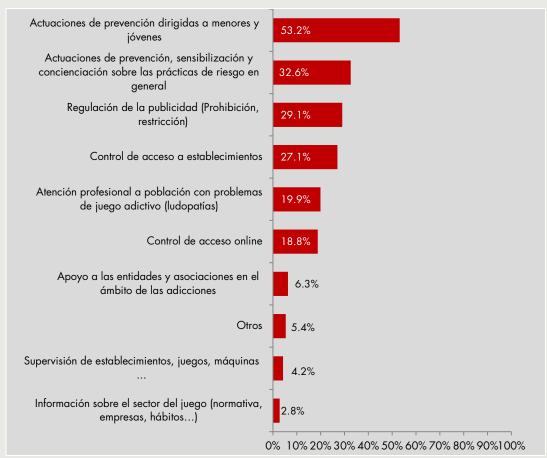


#### Valoración general de la actuación pública en materia de juego

# El ámbito de actuación prioritario según la población vasca son las actuaciones de prevención dirigidas a menores y jóvenes

Más de la mitad de la población vasca (53,2%) considera que las actuaciones de prevención dirigidas a menores y jóvenes son un ámbito de actuación prioritario en materia de juego. Otros ámbitos que cuentan con un importante apoyo por parte de la población vasca son las actuaciones de prevención, sensibilización y concienciación sobre las prácticas de riesgo en general (32,6%), la regulación de la publicidad (prohibición, restricción) (29,1%) y el control de acceso a establecimientos (27,1%).

Gráfico 3.1 Ámbitos de actuación prioritarios en materia de juego, a futuro, de acuerdo a la opinión de la población vasca



<sup>\*</sup>Pregunta de respuesta múltiple dirigida a toda la población encuestada. Se les propone seleccionar los dos ámbitos de acción prioritarios.



# 4. Hábitos de juego de la población vasca



#### Hábitos de juego de la población vasca

#### 4.1. Frecuencia de juego, en general, y por tipo de juego

Dos tercios de la población vasca afirma haber jugado al menos una vez en los últimos 12 meses

Cuadro 4.1 Frecuencia de juego de la población vasca en los últimos 12 meses

	% vertical	Distribución
Diariamente	0,4%	Una o varias
Una o varias veces a la semana	16,4%	veces al año No, nunca 32.7
Una o varias veces al mes	9,2%	_ Diariamente
Una o varias veces al año	41,3%	0.4
No, nunca	32,7%	Una o varias  veces al mes  veces a la
Total	100,0%	9.2 semana 16.4

Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

El 67,3% de la población vasca afirma haber jugado al menos una vez en los últimos 12 meses, mientras que el 32,7% restante no ha jugado en ningún caso. En concreto, el porcentaje de personas que afirma que ha jugado diariamente o una o varias veces a la semana es del 16,8%.

En 2017, un 60,2 % de la población de 15 a 64 años ha jugado juegos con dinero (63,5% en hombres y 56,9% en mujeres). Así, el 39,8% no ha jugado en los últimos 12 meses.

Encuesta EDADES sobre drogas y adicciones en España (2017)

#### El 16,8% de la población jugó diariamente o una o varias veces a la semana en el último año (19,3% los hombres, y 14,7% las mujeres)

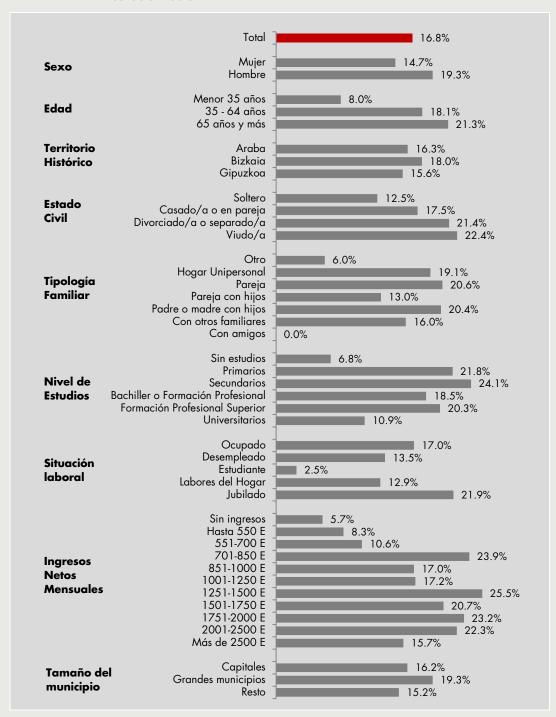
Entre las personas que dicen que han jugado diariamente o una o varias veces a la semana en los últimos 12 meses, se observan algunas diferencias según distintas variables. Así, el juego diario o semanal se da más entre los hombres (19,3%) que entre las mujeres (14,7%). Igualmente, se da más entre las personas de 65 años y más (21,3%) o entre las de 35 y 64 años (18,1%), que entre las personas menores de 35 años (8%). Es por tanto destacable que el ratio de juego aumenta con la edad.

Por otro lado, parece que el juego diario o una o varias veces a la semana es más habitual que la media entre las personas viudas (22,4%), las personas con estudios secundarios (24,1%) o las personas con ingresos entre 1.251 y 1.500 Euros (25,5%), entre otros.



#### Hábitos de juego de la población vasca

Gráfico 4.1 Población vasca que en los últimos 12 meses ha jugado diariamente o una o varias veces a la semana, según distintas variables de caracterización





#### Hábitos de juego de la población vasca

Las Loterías y Apuestas del Estado son con diferencia el juego más extendido entre la población de Euskadi, seguido de los juegos de la ONCE.

Casi dos tercios (61,7%) de la población vasca afirman haber jugado a Loterías y Apuestas del Estado. En segundo lugar se mencionan los juegos de la ONCE, a los que ha jugado el 21,2% de la población.

Las loterías y quinielas son, con diferencia, el tipo de juego más frecuente. El 68,7% de la población vasca confirma haber jugado al menos alguna vez en el último año. Se trata de un dato considerablemente mayor al de la edición del año 2012, cuando el porcentaje que afirmaba haber jugado durante el último año era del 53,3%.

Encuesta de Adicciones en la CAPV (2017)

Con cifras muy inferiores a las correspondientes a los dos principales juegos, aparecen, por orden, las máquinas de hostelería, las salas de bingo, los locales de apuestas o el juego online.

Gráfico 4.2 Principales tipos de juego a los que ha jugado\* la población vasca en los últimos 12 meses (%)



<sup>\*</sup>Diariamente, una o varias veces a la semana, una o varias veces al mes, o una o varias veces al año Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

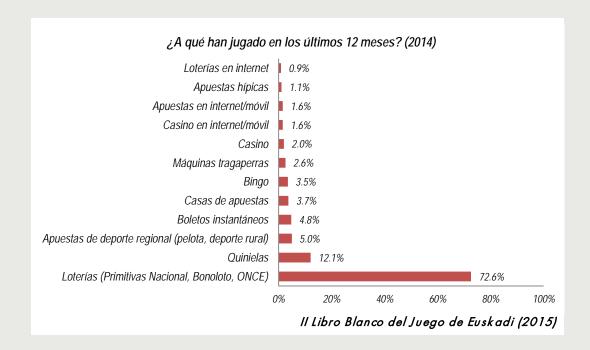
Desde un punto de vista de la evolución del juego en el tiempo, unos de los tipos de juego que más ha aumentado entre 2012 y 2017 son las apuestas deportivas (sin incluir la quiniela), dado que el porcentaje de jugadores (personas que han jugado al menos una vez en los últimos 12 meses) ha aumentado del 1,6% en 2012 al 7,3% en 2017.

Las máquinas tragaperras, los juegos de casino y el bingo, no experimentan cambios.

Encuesta de Adicciones en la CAPV (2017)



#### Hábitos de juego de la población vasca



El 14,9% de la población vasca afirma haber jugado a las Loterías o Apuestas del Estado diariamente o una o varias veces a la semana (3,4% en lo que se refiere a los juegos de la ONCE)

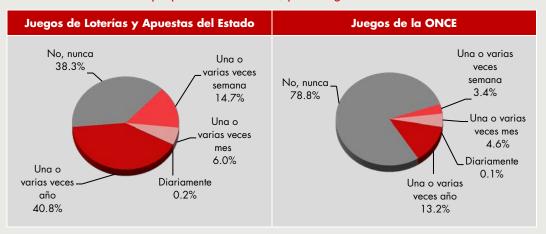
El 14,9% de la población vasca afirma haber jugado a las Loterías o Apuestas del Estado diariamente o unas o varias veces a la semana en el último año. El 6% dice haber jugado una o varias veces al mes, y el 40,8% señala que ha jugado una o varias veces al año.

Respecto a los Juegos de la ONCE, entre la población vasca, el 3,4% ha jugado diariamente o una o varias veces a la semana en los últimos 12 meses, el 4,6% una o varias veces al mes, y el 13,2%, una o varias veces al año.



# Hábitos de juego de la población vasca

Gráfico 4.3 Frecuencia de juego de la población vasca en los últimos 12 meses, en Loterías y Apuestas del Estado, y en Juegos de la ONCE



Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

Si se desagregan los datos disponibles según diversas variables de caracterización para la población, es posible resaltar algunas diferencias llamativas. Por sexo, los hombres son más dados que las mujeres a haber jugado en un mayor número de juegos (máquinas de hostelería, locales de apuestos, casinos, salones de juego), aunque en concreto la ONCE es un juego algo más extendido entre las mujeres. Por edad, las personas menores de 35 años juegan más que el resto de la población a las máquinas de hostelería, las salas de bingo, los locales de apuestas, los casinos y los salones de juego, mientras que juegan con mucha menos frecuencia que otras franjas de edad a Loterías y Apuestas del Estado o a la ONCE. Esta tendencia que se da entre las personas jóvenes, parece que se da también entre estudiantes y personas solteras.

Centrando el foco en las apuestas deportivas, los datos muestran que el 16,4% de las personas jóvenes menores de 35 años juega. Además, este tipo de juego está especialmente extendido entre los varones (13,8% vs. 0,9%). Otro aspecto importante es que la prevalencia de jugadores de riesgo es mayor que en el conjunto de la población.

Encuesta de Adicciones en la CAPV (2017)



# Hábitos de juego de la población vasca

Cuadro 4.2 Porcentaje de población vasca que sí ha jugado\* a los principales tipos de juego de Euskadi, por tipo de juego, y según diversas variables de caracterización

	Loterías Apuestas Estado	ONCE		Máquinas hostelería	Sala	s de bingo	Locales de Apuestas	Casinos	Salones de Juego
Sexo									
Hombre	61.9%	19	.3%	5.1%	1	2.5%	3.5%	3.2%	2.6%
Mujer	61.5%	22	.7%	1.4%	1	2.4%	1.0%	0.6%	1.0%
Edad									
Menos de 35 años	27.9%	6	.8%	11.5%		8.1%	7.4%	6.9%	7.2%
35-64 años	70.7%	24	.4%	0.4%		0.7%	0.7%	0.4%	0.2%
65 años o más	71.6%	26	.7%	0.8%		1.0%	0.3%	0.2%	0.0%
Situación Laboral									
Ocupado/a	65.8%	21	.1%	2.7%		2.9%	2.4%	1.4%	1.5%
Desempleado/a	52.0%	17	.9%	5.9%		1.0%	2.9%	0.0%	0.0%
Estudiante	13.4%	2	.6%	9.8%		8.1%	6.0%	9.4%	9.4%
Labores del hogar	66.4%	32	.3%	1.0%		1.0%	1.0%	1.0%	1.0%
Estado Civil									
Soltero/a	45.1%	12	.7%	7.6%		4.8%	3.8%	3.1%	3.5%
Casado/a o en pareja	70.5%	24	.8%	0.7%		1.6%	1.6%	1.2%	0.9%
Divorciado/a o separado/a	57.5%	24	.2%	1.8%		0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
Viudo/a	71.6%	29	.9%	1.1%	1	0.8%	0.0%	0.0%	0.0%
Total	61.7%	21	.2%	3.0%	ı	2.5%	2.1%	1.8%	1.7%

<sup>\*</sup>Diariamente, una o varias veces a la semana, una o varias veces al mes, o una o varias veces al año



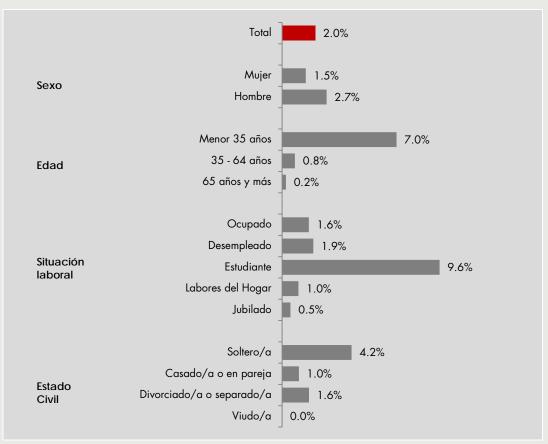
# Hábitos de juego de la población vasca

# 4.2. El juego online

# El 2% de la población vasca señala que ha jugado a juegos online en los últimos 12 meses (el 7% entre los menores de 35 años)

El 2% de la población vasca afirma haber jugado a juegos online en el último año. En este sentido, resulta interesante analizar detalladamente los resultados en función de distintas variables. Uno de los datos más llamativos es el de la edad: el 7% de las personas menores de 35 años ha jugado online, frente al 0,8% de las personas de entre 35 y 64 años, o el 0,2% de las personas de 65 años y más. Las cifras son también altas entre los/as estudiantes (9,6%) o las personas solteras (4,2%), entre otros. Por otro lado, en lo que se refiere al sexo, el 2,7% de los hombres han jugado a juegos online, frente al 1,5% de las mujeres.

Gráfico 4.4 Población vasca que afirma jugar online, según distintas variables de caracterización





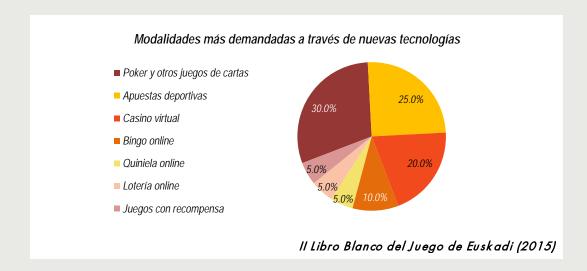
# Hábitos de juego de la población vasca

En 2017, contemplando el tramo temporal de los últimos 12 meses, se observa que el 3,5% de la población de entre 15 y 64 años ha jugado dinero online. Este dato supone un aumento de la prevalencia respecto al 2015, año en que el 2,7% de la población de 15 a 64 años reconoció haber jugado dinero online.

Encuesta EDADES sobre drogas y adicciones en España (2017)

Analizando las prevalencias por grupos de edad, en 2017 se observa que son las personas jóvenes de 15 a 34 años las que más juegan dinero online (un 5,1% de las de 15 a 24 años y un 5,8% de las de 25 a 34 años). Por sexo, son los hombres los que registran mayores porcentajes de juego con dinero online (5,8% de los hombres, frente a 1,2% de las mujeres).

Encuesta EDADES sobre drogas y adicciones en España (2017)



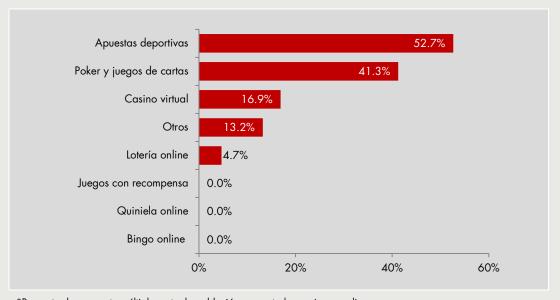


# Hábitos de juego de la población vasca

# Entre la población vasca que juega online, aproximadamente la mitad juega a apuestas deportivas

Respecto a las modalidades de juego online, entre la población vasca que juega online, algo más de la mitad (52,7%) juega a apuestas deportivas. Otro juego muy habitual también es el póker y los juegos de cartas, juego al que juega el 41,3% de la población vasca que juega online.

Gráfico 4.5 Modalidades de juego a las que se juega online, entre la población vasca que afirma jugar online



<sup>\*</sup>Pregunta de respuesta múltiple, entre la población encuestada que juega online Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

El juego más practicado entre las personas que juegan online es la apuesta deportiva (el 64,9% de las personas que juegan online).

Encuesta EDADES sobre drogas y adicciones en España (2017)



# Hábitos de juego de la población vasca

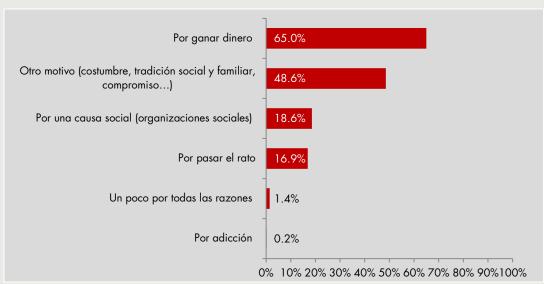
# 4.3. Motivos para jugar a juegos de azar

# El principal motivo por el que juega la población vasca es para ganar dinero

El principal motivo por el que juega la población vasca es para ganar dinero, motivo señalado por el 65% de la población que juega. El segundo motivo más mencionado es "otro motivo" (indicado por el 48,6% de la población vasca), que se refiere fundamentalmente a la idea del juego por costumbre o por tradición social y familiar, así como por compromiso. Este motivo está muy vinculado a las Loterías y Apuestas del Estado, y especialmente a la lotería de Navidad.

Otros motivos señalados son por una causa social (18,6%) o por pasar el rato (16,9%).

Gráfico 4.6 Principales motivos por los que juega la población vasca



<sup>\*</sup>Se pregunta por los 2 motivos más importantes (respuesta múltiple). Resultados calculados sobre las personas que sí iueaan.

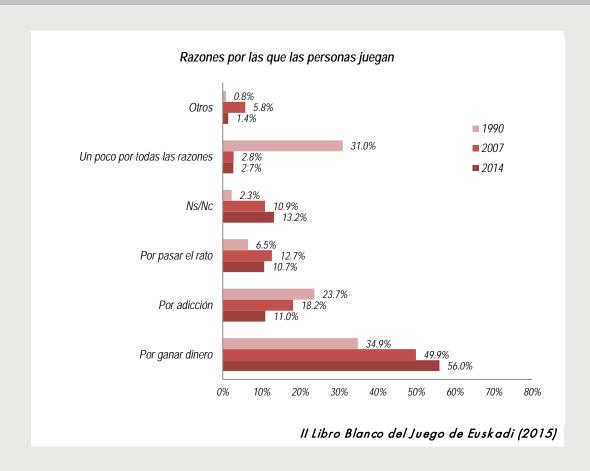
Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

La principal motivación que lleva a las personas a participar en juegos de azar es la de ganar dinero. No obstante, es reseñable destacar, como se ha comentado anteriormente, que el hecho de ser juegos aceptados socialmente hace que la motivación en que se basa la participación en este tipo de juegos incorpore también un elemento tradicional, llegando a convertirse en un hábito, e incluso, en una costumbre.

Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España (2015)



# Hábitos de juego de la población vasca



#### Cuadro 4.3 Otros motivos para jugar señalados por la población vasca

- Por costumbre o tradición (social, familiar)
- Por compromiso
- Para repartir el premio con la familia
- Por ilusión
- Por intercambiar el número de la lotería
- Por agotar el bote con la cuadrilla
- Para ver los partidos con más emoción
- Otros (conoce a la persona que lo vende, está enganchado/a a un número....)

Especificación de la respuesta "otro motivo" (respuesta espontánea)

Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

Si se detallan estos resultados de acuerdo a algunas variables de caracterización, se observa que las personas divorciadas o separadas señalan con más frecuencia su interés por ganar dinero (76,1%) frente a colectivos como las personas que se dedican a las labores del hogar (47,3%). Respecto a la respuesta "otro motivo", muy vinculada a la tradición o el compromiso, es especialmente baja entre menores de 35 años (18,9%), estudiantes (11,3%) e incluso solteros (36,3%).

Es interesante comentar que el juego por una causa social se señala con menor frecuencia que la media entre las personas jóvenes de menos de 35 años (6,7%), y especialmente entre los/as estudiantes (0%),

4.

# Observatorio Vasco del Juego 2019

# Percepción social y hábitos de juego de la población vasca



# Hábitos de juego de la población vasca

frente a las personas que se dedican a las labores del hogar (29,3%). Mientras, la motivación de jugar para pasar el rato se da especialmente entre personas menores de 35 años (55,2%), solteros/as (32,5%) y sobre todo estudiantes (85,3%).

Sólo el 0,2% de la población vasca señala que juega por adicción. En este caso, resulta destacable que este porcentaje es ligeramente superior entre personas menores de 35 años (el 1,3% de los/as jóvenes de menos de 35 años afirma jugar por adicción).



# Hábitos de juego de la población vasca

Cuadro 4.4 Motivos por los que juega la población vasca, según diversas variables de caracterización

	Ganar dinero	Otro Motivo	ı causa ocial	Pasai	el rato	Un poco por todas	Por adicción
Sexo							
Hombre	66,7%	45,2%	12,8%		24,4%	1,5%	0,4%
Mujer	63,4%	51,6%	23,8%		10,2%	1,4%	0,0%
Edad							
Menos de 35 años	64,6%	18,9%	6,7%		55,2%	3,4%	1,3%
35-64 años	67,6%	52,3%	22,1%		8,5%	0,9%	0,0%
65 años o más	61,0%	48,6%	18,5%		12,4%	1,4%	0,0%
Territorio Histórico							
Araba	65,6%	52,4%	20,6%		11,2%	0,3%	0,0%
Bizkaia	73,1%	57,7%	12,4%		12,0%	0,6%	0,4%
Gipuzkoa	53,0%	33,1%	26,1%		27,9%	3,3%	0,0%
Estado Civil							
Soltero/a	66,1%	36,3%	14,9%		32,5%	0,4%	0,0%
Casado/a o en pareja	64,0%	53,8%	19,6%		11,2%	1,6%	0,0%
Divorciado/a o separado/a	76,1%	49,0%	16,4%		7,4%	2,8%	0,0%
Viudo/a	57,8%	56,1%	23,9%		12,8%	2,6%	0,0%
Situación Laboral							
Ocupado/a	71,0%	46,3%	19,5%		12,9%	1,5%	0,0%
Desempleado/a	65,4%	52,0%	20,2%		16,7%	0,0%	0,0%
Estudiante	57,9%	11,3%	0,0%		85,3%	4,6%	0,0%
Labores del hogar	47,3%	55,0%	29,3%		4,2%	0,0%	0,0%
Jubilado/a	61,3%	56,0%	17,7%		13,2%	1,4%	0,0%
Total	65,0%	48,6%	18,6%		16,9%	1,4%	0,2%



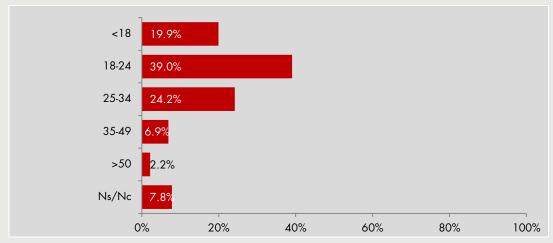
# Hábitos de juego de la població vasca

# 4.4. Primer contacto con el juego

# El 20% de la población vasca señala que tuvo su primer contacto con los juegos de azar siendo menor de edad

La mayoría de la población vasca (63,2%) tuvo su primer contacto con el juego entre los 18 y los 34 años: en concreto, el 39% entre los 18 y los 24 años, y el 24,2% entre los 25 y los 34 años. No obstante, hay que destacar que existe un porcentaje importante de personas (19,9%) que afirma que su primer contacto con el juego tuvo lugar antes de los 18 años. Además, los resultados revelan que el contacto con el juego antes de la mayoría de edad es más común entre los hombres (29,6%) que entre las mujeres (11,3%).

Gráfico 4.7 Edad en la que la población vasca tuvo su primer contacto con los juegos de azar



Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

Si se analiza el resultado según la edad de las personas, es interesante comprobar que el segmento más joven (18-35 años) es el que presenta una mayor proporción de contacto con el juego antes de la edad legal (48,6%), cifra que va disminuyendo en el segmento de 35-64 años (19,5%) y más todavía de 65 y más años (7,1%). Este resultado parece apuntar a una acentuación del problema del acceso al juego antes de tiempo entre las generaciones más jóvenes.



# Hábitos de juego de la població vasca

Cuadro 4.5 Porcentaje de población vasca que tuvo su primer contacto con los juegos de azar antes de los 18 años, entre los 18 y los 24 años, y entre los 24 y los 35 años, según diversas variables de caracterización

	<18	18 - 24	25 - 34
Sexo			
Hombre	29,6%	41,9%	28,9%
Mujer	11,3%	36,5%	18,8%
Edad			
Menos de 35 años	48,6%	39,3%	9,2%
35-64 años	19,5%	42,5%	24,4%
65 años o más	7,1%	33,4%	30,9%
Territorio Histórico			
Araba	18,9%	35,4%	27,7%
Bizkaia	16,0%	44,2%	23,6%
Gipuzkoa	26,2%	34,2%	22,6%
Total	19,9%	39,0%	24,2%

Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

Cuadro 4.6 Juego con el que la población vasca se inició en su primer contacto con los juegos de azar. Ránking de juegos por frecuencia de mención.

- 1. Loterías y Apuestas del Estado
- 2. Locales de apuestas
- 3. Salones de juego
- 4. Máquinas hostelería
- 5. ONCE
- 6. Bingo

- 7. Internet (online)
- 8. Apuestas hípicas
- 9. Casino
- 10. Otros
- 11. Apuestas deporte vasco
- 12. No recuerda

Pregunta abierta (respuesta espontánea)

Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

Respecto al juego concreto con el que la población vasca se inició en su primer contacto con el juego, destacan con gran diferencia sobre los demás las Loterías y Apuestas del Estado y los locales de apuestas. Se estima que en torno al 50% se habría iniciado con las Loterías y Apuestas del Estado, mientras que cerca de un tercio podrían haberse iniciado en locales de apuestas.

El primer contacto con los juegos de azar suele producirse a través de juegos arraigados en la sociedad como la lotería nacional, la primitiva o la Quiniela de fútbol. Destaca que las personas jugadoras con problemas cuya edad de iniciación fue relativamente temprana, tuvieron su primera experiencia con las máquinas de juego/tragaperras.

Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España (2015)



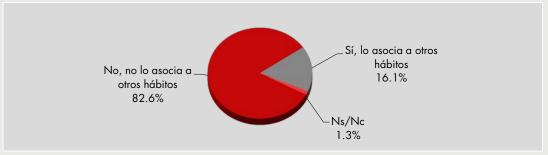
# Hábitos de juego de la població vasca

# 4.5. Asociación del hábito del juego con otros hábitos

La mayor parte de la población vasca que ha jugado alguna vez (82,6%) no asocia el hábito del juego a otros hábitos como el alcohol, el tabaco u otras sustancias adictivas

La mayor parte de la población vasca que ha jugado alguna vez (82,6%) no asocia el hábito del juego a otros hábitos como el alcohol, el tabaco u otras sustancias adictivas. En cambio, el 16,1% sí lo asocia a este tipo de hábitos.

Gráfico 4.8 Asociación del hábito del juego a algún otro hábito como el alcohol, el tabaco u otras sustancias adictivas, entre la población vasca que ha jugado alguna vez



Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

Gráfico 4.9 Población vasca que asocia el hábito del juego a algún otro hábito como el alcohol, el tabaco u otras sustancias adictivas, según distintas variables de caracterización





# Hábitos de juego de la població vasca

# 4.6. Situaciones problemáticas experimentadas por la población jugadora de Euskadi

El 3,7% de la población vasca jugadora afirma que al menos en alguna ocasión el juego le ha causado problemas económicos y/o sociales

Entre 2012 y 2017 la proporción de personas con juego activo se ha incrementado del 22,6% al 26,3%. Sin embargo, aunque cada vez juegan más personas, también ha aumentado el porcentaje de las que no presentan riesgo de adicción al juego: el 23,7 % en 2017 (frente al 19,8 % en 2012).

Encuesta de Adicciones en la CAPV (2017)

El 3,7% de la población vasca jugadora afirma que al menos en alguna ocasión el juego le ha causado problemas económicos y/o sociales (a uno/a mismo/a o al entorno). Por su parte, el 2,6% ha vuelto para intentar ganar el dinero perdido, mientras que el 1,3% se ha sentido culpable por sus hábitos de juego.

Cuadro 4.7 Situaciones experimentadas por la población vasca jugadora en los últimos 12 meses

Situaciones	Nunca	Alguna vez	La mayor parte de las veces	Casi siempre	Ns/nc	Se niega
Sus hábitos de juego le han causado problemas económicos y/o sociales a usted o a alguien de su entorno	95,8%	1,4%	0,8%	1,5%	0,2%	0,2%
Ha vuelto para intentar ganar el dinero que perdió	97,1%	2,3%	0,0%	0,3%	0,1%	0,2%
Se ha sentido culpable por sus hábitos de juego o por lo que le ocurre cuando juega	98,3%	1,2%	0,0%	0,1%	0,1%	0,2%
Ha jugado para escapar de sus problemas o cuando está deprimido o ansioso o mal consigo mismo	98,6%	0,7%	0,1%	0,3%	0,1%	0,2%
Alguna vez el juego le ha causado problemas de salud, como estrés o angustia	98,9%	0,6%	0,0%	0,1%	0,2%	0,2%
Ha necesitado jugar más dinero para conseguir la misma emoción	99,1%	0,6%	0,0%	0,0%	0,1%	0,2%
Ha jugado o apostado más dinero del que se podía permitir perder	99,3%	0,4%	0,0%	0,0%	0,1%	0,2%
Ha tomado dinero prestado o vendido algo para conseguir dinero para jugar	99,6%	0,0%	0,0%	0,1%	0,1%	0,2%

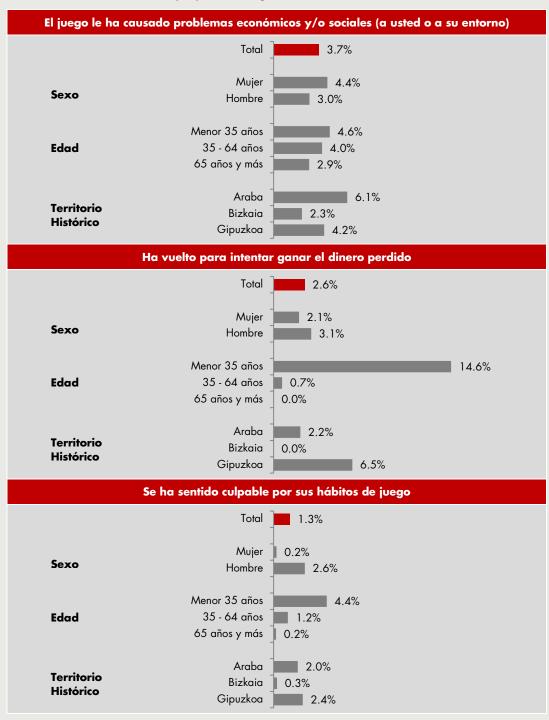
Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

Si se desagregan estos datos por algunas variables de caracterización, hay que decir que el colectivo de personas menores de 35 años presenta en general porcentajes por encima de la media, lo que significa que éste es un grupo especialmente afectado por las situaciones sugeridas.



# Hábitos de juego de la població vasca

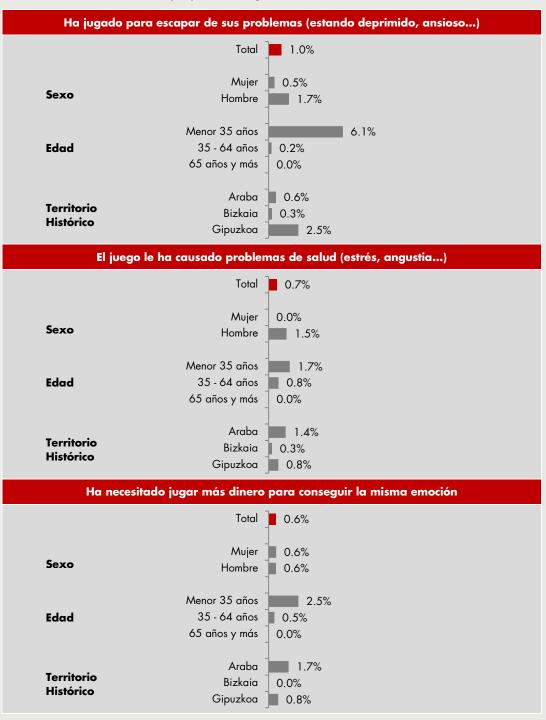
Gráfico 4.10 Población vasca jugadora que ha experimentado alguna vez, la mayor parte de las veces, o casi siempre, en los últimos 12 meses algunas situaciones propuestas, según diversas variables de caracterización (i)





# Hábitos de juego de la població vasca

Gráfico 4.11 Población vasca jugadora que ha experimentado alguna vez, la mayor parte de las veces, o casi siempre, en los últimos 12 meses algunas situaciones propuestas, según diversas variables de caracterización (ii)





### Hábitos de juego de la població vasca

La proporción de quienes tienen pautas de riesgo más o menos se mantiene en el tiempo: el 0,6% de la población en 2017, frente al 0,4% en 2012. Los datos de 2017 indican que el riesgo moderado afectaría a cerca de 7.200 personas (0,4% de la población), mientras que otras 3.300 (0,2%) podrían ser calificadas como jugadores/as excesivos/as.

Por distintas variables de caracterización, en 2017, la prevalencia de adicción al juego entre los hombres triplica a la de las mujeres (el 0,3% de los hombres y el 0,1% de las mujeres de la CAE se consideran jugadores/as excesivos/as). Con respecto a la edad, la adicción al juego predomina entre las personas jóvenes y de mediana edad (el 0,5% de las personas de 15 a 34 años practicarían el juego excesivo).

Encuesta de Adicciones en la CAPV (2017)

Los resultados muestran un índice de prevalencia del 0,3% para personas catalogadas como jugadores patológicos, del 0,6% en personas catalogadas como jugadores con problemas, y del 2,6% para jugadores con algún tipo de riesgo, si se trabaja con los resultados vinculados al juego en el último año; los valores correspondientes son 0,9%, 1%, y 4,4%, respectivamente con carácter general (más allá de los últimos 12 meses).

En general, y de acuerdo a los datos obtenidos, se puede determinar que las personas jugadoras con algún tipo de problemática relacionada con el juego se caracterizan, principalmente, por ser hombres con edad comprendida entre 25 y 34 o superior a 55. Mayoritariamente presentan una situación laboral estable, aunque cabría reseñar que a medida que se incrementa el nivel de patología aumenta el colectivo de personas desempleadas.

Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España (2015)



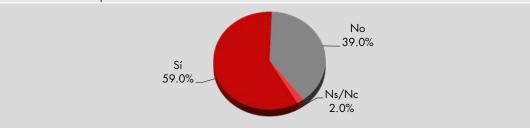
# Hábitos de juego de la població vasca

### 4.7. Establecimientos dedicados al juego cerca del domicilio

El 59% de la población vasca afirma que existe algún establecimiento dedicado al juego cerca de su domicilio

El 59% de la población vasca afirma que existe algún establecimiento dedicado al juego cerca de su domicilio. Por el contrario, el 39% de la población vasca señala que este tipo de establecimientos no se encuentran cerca de su domicilio.

Gráfico 4.12 Existencia de algún establecimiento dedicado al juego (salones de juego, locales de apuestas, bingos o casinos) cerca del domicilio de la población vasca



Fuente: Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

Si se tiene en cuenta el tamaño del municipio, se observa que el porcentaje de personas que afirma tener cerca de su domicilio este tipo de locales es mayor en capitales (65,5%) y grandes municipios (63,8%), mientras que es inferior en el resto de municipios (41,1%).

Gráfico 4.13 Población vasca que afirma que existe cerca de su domicilio algún establecimiento dedicado al juego (salones de juego, locales de apuestas, bingos o casinos), según distintas variables de caracterización





La labor inspectora y el Registro de Autoprohibidos



# La labor inspectora y el Registro de Autoprohibidos

# 5.1. Actividad inspectora

La Unidad de Juego y Espectáculos de la Ertzaintza es la responsable de la actividad inspectora en los diferentes establecimientos de juego de la CAE.

En los últimos años, el número total de inspecciones ha ido disminuyendo progresivamente, principalmente como consecuencia de las mejoras tecnológicas introducidas, que han permitido reducir el número de visitas "in situ", así como debido a reorganizaciones internas de personal. Sin embargo, es importante destacar la intención del Departamento de Seguridad del Gobierno Vasco de reforzar la actividad inspectora en este campo en los próximos años.

En concreto, la actividad inspectora total de la CAE en 2018 ascendió a 3.735 actuaciones. La mayor parte de ellas se centró en las máquinas de hostelería (2.132 actuaciones, o 57,1% del total). Mientras, otros subsectores destacados fueron la vigilancia y control de juego (637 actuaciones) o los salones de juego y recreativos (445 actuaciones).

Cuadro 5.1 Actividad inspectora (Unidad de Juego y Espectáculos de la Ertzaintza), CAE. 2011-2018

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Casinos	401	291	281	300	331	254	185	167
Bingos	638	474	485	460	531	401	358	308
Salones de Juego y recreativos	546	206	201	202	409	464	426	445
Locales de apuestas	53	72	76	60	52	36	33	46
Máquinas hostelería	4.208	3.361	3.376	3.253	2.646	2.773	2.318	2.132
Vigilancia y control de juego	209	410	544	463	408	426	656	637
TOTAL	6.055	5.432	5.507	5.215	4.377	4.354	3.976	3.735

Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos. Departamento de Seguridad. Gobierno Vasco.

# 5.2. Expedientes sancionadores tramitados

Respecto a los expedientes sancionadores tramitados, en 2018 se tramitaron 49 expedientes en la CAE. De todos estos expedientes, 40 corresponden a expedientes sancionadores iniciados ese mismo año (81,6% del total), mientras que el resto (9 expedientes) fueron iniciados el año anterior. Entre los 40 expedientes iniciados en 2018, 26 fueron resueltos en el año.

Por otro lado, la evolución observada a lo largo de los últimos años es bastante cambiante y no sigue una tendencia clara.



# La labor inspectora y el Registro de Autoprohibidos

Cuadro 5.2 Expedientes sancionadores en materia de Juego, según inicio o estado de la resolución. 2011-2018

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Expedientes iniciados en el año	6	1 <i>7</i>	24	29	18	5	56	40
- Expedientes resueltos en el año	2	9	13	18	6	5	43	26
<ul> <li>Expedientes pendientes de resolución en el año</li> </ul>	4	8	11	11	12	0	13	14
Expedientes iniciados en años anteriores	4	4	8	11	11	13	1	9
Total	10	21	32	40	29	18	57	49

Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos. Departamento de Seguridad. Gobierno Vasco.

De acuerdo al tipo de infracción, en 2018 casi la totalidad de los expedientes tramitados fueron debidos a infracciones graves o muy graves, sumando el 91,8% del total. Así, en 2018 32 expedientes sancionadores fueron de carácter grave, mientras que 13 se consideraron muy graves (4 expedientes graves más que en 2017).

Cuadro 5.3 Expedientes sancionadores en materia de Juego, por tipo de infracción. 2011-2018

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Muy graves	4	7	8	9	5	3	9	13
Graves	1	0	9	15	7	15	35	32
Leves	1	5	2	4	2	0	0	4
Sobreseídos	0	1	2	1	2	0	0	0
Pendientes de resolución	4	8	11	11	13	0	13	0
Total	10	21	32	40	29	18	57	49

Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos. Departamento de Seguridad. Gobierno Vasco.

Por último, se analizan los expedientes sancionadores en materia de juego desde la perspectiva del hecho constitutivo de infracción. En este sentido, una de los motivos más destacados es el permitir el juego a menores, hecho al que se refieren 11 de los expedientes. Además, hay otros 8 expedientes iniciados con motivo de la presencia de menores. Igualmente, se recoge la existencia de 4 expedientes sancionadores impuestos al menor directamente, por acceso y/o juego de menores, de acuerdo a la Ley 10/2015.

Por otro lado, existen 11 expedientes vinculados al incumplimiento del horario de cierre, hecho que acapara también un número considerable de expedientes. Otros hechos constitutivos de infracción en 2018 son, por ejemplo, las irregularidades en máquinas (4) o el incumplimiento de requisitos administrativos (3), entre otros.

Finalmente, cabe destacar que entre los años 2012-2015 se registró un aumento de la infracción muy grave por venta de boletos sin autorización, por parte de organizaciones de venta de lotería no autorizada, normalmente callejera.



# La labor inspectora y el Registro de Autoprohibidos

Cuadro 5.4 Expedientes sancionadores en materia de Juego, por hecho constitutivo de infracción. 2011-2018

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Juego ilegal*		12	11	13	10	3	2	2
Permitir juego a menores	1	3	7	12	11	9	13	11
Juego prohibido	8	2	1					1
Presencia de menores							7	8
Acceso y/o juego de menores según Ley 10/2015**								4
Control admisión	1	1	3			1		
Incumplimiento horario de cierre				2		4	23	11
Irregularidades en máquinas				2	1	1	5	4
Incumplimiento de requisitos de salones con hostelería							5	
Organizar combinación aleatoria sin presentar declaración responsable previa		1	4	5	1		1	2
Incumplimiento de medidas de seguridad en locales de juego							1	1
Separación de dependencias de juego y hostelería		2	6	5	5			
Sobrepasar el número de máquinas					1			
Transmisión de acciones								1
Puesta en funcionamiento sin presentación de documentación								1
Incumplimiento de requisitos administrativos								3
Irregularidades en juego de bingo				1				
Total	10	21	32	40	29	18	57	49

 $<sup>^{\</sup>star}$  2012-2015: aumento de la infracción muy grave por venta de boletos sin autorización

Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos. Departamento de Seguridad. Gobierno Vasco.

<sup>\*\*</sup> Sanciones al menor directamente, según Ley 10/2015, de 23 de diciembre, de espectáculos públicos y actividades recreativas.



### La labor inspectora y el Registro de Autoprohibidos

# 5.3. Registro de Interdicciones

El Departamento de Seguridad del Gobierno Vasco cuenta con un Registro de Interdicciones (o Registro de Autoprohibidos), que incluye a las personas que se han autoexcluido del juego. El Registro de Interdicciones de Acceso al Juego se establece con la finalidad de impedir el acceso de las personas que en él se inscriban a los locales de juego donde deban aplicarse sistemas de control de admisión o a los sitios web de juego regulados por el Gobierno Vasco. La prohibición se hace por tiempo indefinido, pero puede solicitarse su cancelación transcurridos 6 meses.

Por otro lado, la Dirección General de Ordenación del Juego, dependiente del Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, cuenta con un Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego (RGIAJ)<sup>1</sup>. Una misma persona puede estar inscrita al mismo tiempo en el Registro de Interdicciones del Gobierno Vasco y en el Registro General de Interdicciones Estatal.

Respecto al número concreto de personas inscritas en los Registros de Interdicciones, y según los últimos datos disponibles (noviembre 2019), en la CAE hay un total de 1.146 personas que se han autoexcluido del juego. Se trata de personas que pueden estar inscritas en el Registro de Interdicciones del Gobierno Vasco, en el Registro de Interdicciones de la Dirección General de Ordenación del Juego, o en ambos Registros a la vez.

Entre estas 1.146 personas, 645 residen en Bizkaia (56,3% del total de inscritos), 295 en Gipuzkoa (25,7%) y el resto, 206, en Araba (18%). Por género, y respecto al total, la mayoría de las personas inscritas son hombres; en concreto, hay 824 hombres (71,9% del total de inscritos), frente a 322 mujeres (28,1%).

Si se tiene en cuenta la proporción que estas cifras suponen sobre los totales de población de la CAE (por Territorio Histórico y por género), se observa que el peso de los hombres inscritos sobre el total de hombres supera el peso de las mujeres inscritas sobre el total de mujeres. En concreto, los datos reflejan que el 0,03% de las mujeres de la CAE se encuentran inscritas en algún Registro de Autoprohibidos, frente al 0,08% de los hombres.

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> El Departamento de Seguridad del Gobierno Vasco recomienda inscribirse en dicho registro para autoexcluirse del juego online, que en su mayor parte se regula a nivel estatal.



# La labor inspectora y el Registro de Autoprohibidos

Cuadro 5.5 Personas registradas que se han autoexcluido del juego, por Territorio Histórico y género. 19/11/2019.

		Total de personas registradas*	% s/población	
	Hombres	159	0,10	
Araba	Mujeres	47	0,03	
	Total	206	0,06	
	Hombres	452	0,08	
Bizkaia	Mujeres	193	0,03	
	Total	645	0,06	
	Hombres	213	0,06	
Gipuzkoa	Mujeres	82	0,02	
	Total	295	0,04	
	Hombres	824	0,08	
TOTAL	Mujeres	322	0,03	
	Total	1.146	0,05	

<sup>\*</sup> Personas que se han registrado en el Registro de la CAE, en el Registro Estatal, o en ambos registros.

Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos. Departamento de Seguridad. Gobierno Vasco

Si se distingue el número de personas inscritas por tipo de Registro (Autonómico o Estatal), se observa que hay un mayor número de personas inscritas en el Registro Estatal. Así, en el conjunto de la CAE, hay 906 personas inscritas en el Registro Estatal (696 hombres y 210 mujeres), y 396 en el Registro de la CAE (266 hombres y 130 mujeres).

Es importante aclarar que la suma de ambos Registros (906 y 396) asciende a 1.302, cifra superior al 1.146 de la tabla anterior. Esto es debido a que hay personas que se encuentran inscritas en ambos registros; en concreto, son 156 las personas que han dado su nombre en los dos registros.

Cuadro 5.6 Personas registradas que se han autoexcluido del juego, por Territorio Histórico y género, según tipo de Registro. 19/11/2019

		Registro de la CAE	Registro Estatal	
	Hombres	12	151	
Araba	Mujeres	9	39	
	Total	21	190	
Bizkaia	Hombres	196	377	
	Mujeres	83	124	
	Total	279	501	
	Hombres	58	168	
Gipuzkoa	Mujeres	38	47	
	Total	96	215	
	Hombres	266	696	
TOTAL	Mujeres	130	210	
	Total	396	906	

Nota: La diferencia entre 906+396=1.302 y 1.146 se refiere a personas inscritas en ambos registros

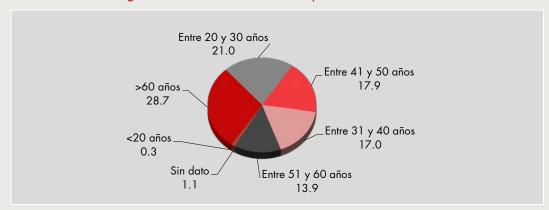
Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos. Departamento de Seguridad. Gobierno Vasco



# La labor inspectora y el Registro de Autoprohibidos

Finalmente, y respecto a la variable edad, los datos disponibles se refieren únicamente al Registro de la CAE en particular (datos a diciembre de 2018). De acuerdo a estos datos, se observa que apenas hay ninguna persona inscrita menor de 20 años, mientras que un porcentaje importante de personas inscritas tiene más de 60 años. El resto de los intervalos considerados tienen un peso similar, por lo que no se reflejan diferencias importantes por edad.

Gráfico 5.1 Registro de Interdictos de la CAE, por edad. 26/12/2018.



Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos. Departamento de Seguridad. Gobierno Vasco



Anexo A. Metodología





# Metodología

La metodología utilizada para la Encuesta sobre Percepción Social y los Hábitos de Juego en Euskadi se ha basado en la recogida de información de primera mano de la población vasca, a través de la realización de una encuesta telefónica dirigida a la población de más de 18 años. El proceso de encuestación se ha llevado a cabo durante el mes de julio de 2019.

Se han obtenido 1.214 encuestas efectivas, tamaño muestral que garantiza una adecuada representatividad de los resultados globales.

En el proceso de recogida de información se han controlado cuotas de edad, sexo, y territorio histórico de residencia, de cara a garantizar unos tamaños muestrales mínimos de los distintos segmentos poblacionales y una adecuada representatividad. No obstante, los resultados se han ponderado con el fin de corregir las pequeñas desviaciones en la muestra final.

La descripción de dicha muestra se recoge en la siguiente tabla:

Cuadro A.1 Muestra

	Sexo		Territorio Histórico de residencia					
	Frecuencia	Porcentaje		Frecuencia	Porcentaje			
Mujer	665	54,8	Araba	264	21 <i>,7</i>			
Hombre	549	45,2	Bizkaia	525	43,3			
Total	1.214	100,0	Gipuzkoa	425	35,0			
			Total	1.214	100,0			

Asimismo, y a lo largo del análisis de los resultados de la encuesta, los datos se complementan con algunos resultados extraídos de otras encuestas oficiales de referencia (en tales casos los resultados no son estrictamente comparables, por basarse en metodologías diferentes y referirse a colectivos distintos):

- La Encuesta sobre Adicciones en la CAPV, operación estadística promovida por el Departamento de Salud del Gobierno Vasco, que consiste en una encuesta domiciliaria (en persona) dirigida a conocer la incidencia de diversas adicciones, con y sin sustancia, entre la población vasca de 15 a 74 años. Los últimos datos disponibles corresponden a la edición de 2017.
- El Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España, elaborado en 2015, y coordinado por la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ), perteneciente al Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas. El estudio fue realizado mediante encuestas personales (cuestionario semiestructurado) a la población residente en España mayor de 18 años.

### Observatorio Vasco del Juego 2019



### Percepción social y hábitos de juego de la población vasca



# Metodología

- Encuesta EDADES sobre drogas y adicciones en España, operación estadística realizada por el Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (Ministerio de Sanidad y Consumo). Se trata de una encuesta a población general residente en hogares, con una edad comprendida entre 15y 64 años, realizada en el domicilio. Los últimos datos disponibles corresponden al año 2017.
- Encuesta realizada en el marco del II Libro Blanco del Juego de Euskadi (2015).
   Se trata de una encuesta realizada mediante la técnica de la entrevista telefónica, con 550 respuestas de individuos residentes en Euskadi (165 de Álava, 165 de Gipuzkoa y 220 de Bizkaia) con una edad igual o mayor a 16 años. El trabajo de campo se realizó en el año 2014.

Por otro lado, este informe sobre la Percepción Social y los Hábitos de Juego en Euskadi incluye un apartado sobre la labor inspectora y el Registro de Autoprohibidos del Gobierno Vasco, que se ha elaborado en base a los datos remitidos por la Dirección de Juego y Espectáculos del Departamento de Seguridad del Gobierno Vasco.