

Estudio Sociológico sobre el **Juego** y sus **Patologías** y **Conductas Adictivas** en la Comunidad Autónoma de Euskadi



EUSKO JAURLARITZA

HERRIZAINGO SAILA
Joko eta Ikuskizun Zuzendaritza



GOBIERNO VASCO

DEPARTAMENTO DE INTERIOR
Dirección de Juego y Espectáculos

Edita:
Dirección de Juego y Espectáculos del Departamento de
Interior del Gobierno Vasco.

Coordinación editorial y diseño:
MBN Comunicación.

2009



Es imposible visualizar la auténtica realidad del Juego en la Comunidad Autónoma Vasca si no somos capaces de reconocer y aceptar, con todas sus consecuencias, los problemas derivados de su práctica.

El “Estudio sociológico sobre el Juego y sus patologías y conductas adictivas en la Comunidad Autónoma de Euskadi”, representa algo más que una información muy valiosa para desarrollar las políticas más adecuadas en esta materia. Y es que sus páginas muestran la radiografía exacta de una sociedad y de un sector que mantienen muchas veces intereses contrapuestos, pero que están obligados a convivir en las mejores condiciones posibles.

Como Administración implicada, somos conscientes de que el Juego puede generar grandes satisfacciones, pero también graves ludopatías en algunas personas. Y eso nos preocupa.

A tenor de los datos que se dan a conocer en este volumen, estamos convencidos de que ha llegado el momento de avanzar.

Avanzar compaginando los legítimos intereses de los profesionales, con los indiscutibles derechos de los afectados por este tipo de enfermedad.

Avanzar a través del desarrollo del Juego Responsable, no sólo como concepto general, sino como práctica habitual e imprescindible.

Juego Responsable que, desde la necesaria pedagogía, servirá para prevenir ludopatías, pero también para prestigiar a un sector cada vez más sensible con esta problemática. Juego Responsable que, en definitiva, nos convertirá en una sociedad más libre y madura.

Animo desde aquí a todos los agentes implicados a dar un paso más en este empeño. Porque, con esta apuesta de futuro, ganamos todos.

Rodolfo Ares Taboada
Consejero de Interior

Índice

1	Introducción, enmarque del estudio	4
1.1	Enmarque del juego, apuntes para una reflexión sobre la ludopatía	5
1.1.1	Definición del juego	5
1.1.2	Tipo de juegos	6
1.1.3	Tipología de jugadores	6
1.2	El juego patológico: ludopatía	7
1.2.1	Definición	7
1.2.2	Características del juego compulsivo	8
1.2.3	Factores que otorgan al juego una mayor capacidad de adicción	9
1.2.4	Factores que predisponen al juego patológico	9
1.2.5	Factores mantenedores	9
1.2.6	Dependencia de alcohol y otras drogas	10
1.2.7	Fases del desarrollo del juego patológico	10
1.2.8	Efectos de la ludopatía	10
1.2.9	Prevalencia del juego patológico	10
1.2.10	Características de los/as jugadores/as patológicos/as	11
1.3	Otros ámbitos de juego	12
1.4	En resumen	12
1.5	El juego privado en Euskadi	13
1.5.1	Sectores de juego de la C.A. de Euskadi, objeto del estudio	13
1.5.1.1	Casinos	13
1.5.1.2	Bingos	13
1.5.1.3	Máquinas recreativas y de azar	13
1.5.2	Situación del juego en la C.A. de Euskadi	14
2	Objetivos	22

3 Metodología	24
3.1 Ámbito geográfico del estudio	25
3.2 Técnicas de Investigación	25
3.2.1 Análisis de fuentes indirectas y documentación sobre el ámbito del estudio	25
3.2.2 Fuentes directas de información	25
4 Resultados del trabajo de campo realizado en los tres territorios de la C.A. de Euskadi	26
4.1 Establecimiento de hostelería	27
4.1.1 Observación directa	27
4.1.2 Entrevistas a responsable de Hostelería	30
4.1.3 Resumen	34
4.2 Salones de juego	35
4.2.1 Observación directa	35
4.2.2. Entrevistas a responsable de Hostelería	38
4.2.3 Resumen	41
4.3 Bingos	42
4.3.1 Observación directa y datos de las entrevistas a responsables	42
4.3.2 Las características de los bingos	45
4.3.3 Resumen	46
4.4 Casinos de la C.A. de Euskadi	46
4.4.1 Observación directa y datos obtenidos en las entrevistas con responsables de casinos	46
4.4.2 Resumen	53
5 La ludopatía en la C.A. de Euskadi	54
5.1 Características de la persona ludópata en Euskadi	55
5.2 La rehabilitación de la ludopatía	56
6 Conclusiones del grupo de discusión con personas que sufren de juego problemático	60
7 El juego en internet	62
8 Una nueva modalidad de juego, las apuestas deportivas en la C.A.E.	64
9 El juego reponsable	68
10 Conclusiones y recomendaciones	72
10.1 Desde la oferta	73
10.2 Desde la demanda	74
10.3 Desde la administración	75
10.4 Cuadro resumen, datos mas importantes del estudio por establecimiento	77

Introducción

Enmarque del estudio

El presente informe es resultado del estudio realizado por la Dirección del Juego y Espectáculos del Departamento de Interior del Gobierno Vasco sobre la realidad del juego privado en Euskadi durante los meses de diciembre de 2007 a marzo de 2008. Para elaborar el mismo se ha tenido en cuenta a todas las partes implicadas, desde los Casinos, Bingos y los tipos específicos de Máquinas Recreativas con premio (tipos B y C), así como una aproximación a la nueva modalidad de las apuestas deportivas y del juego en Internet, hasta las asociaciones de rehabilitación de ludopatía y consumo en general.

La Dirección del Juego y Espectáculos como agente institucional responsable de “*Autorizar la instalación, apertura, modificación y funcionamiento, renovación y, en su caso, caducidad de casinos, bingos, salones recreativos y de juego, así como cuantas modalidades de juego estén previstas por la normativa en vigor en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma*” se ha planteado disponer de información y criterios objetivos para desarrollar su función reguladora en este ámbito.

Así, el artículo 10.35 del Estatuto de Autonomía atribuye a la Comunidad Autónoma de Euskadi competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas. En ejercicio de la referida competencia se aprobó la Ley 4/1991, y se dictaron entre 1997 y 2004 los reglamentos destinados a la regulación de las máquinas recreativas, salones recreativos y salones de juego, bingos y casinos.

La citada Ley 4/1991 reguladora del Juego en Euskadi señala que “*El sector del juego se considera como una parte del entramado económico vasco, permitiendo a la Administración facultades de intervención en orden a la planificación y control del juego, basándose el diseño establecido en el equilibrio de la oferta de las diversas actividades de juego, poniendo límites al desarrollo incontrolado de cada subsector pero respetando la realidad social que supone la preferencia de sus usuarios.*” Así mismo, “*se establece un ámbito normativo sin pretensión de incitar al juego*”, y se marca como criterio; “*No fomentar su hábito, (...), así como reducir sus efectos negativos.*”

1.1 Enmarque del juego, apuntes para una reflexión sobre la ludopatía

El juego es una actividad propia de los animales superiores, que sirve básicamente para desarrollar destrezas y estrategias propias de cada especie (caza para la subsistencia, agresividad para la defensa, determinación de estatus en el grupo,...). En el caso del ser humano tiene además una dimensión lúdica, que se mantiene a lo largo de la vida.

Este hecho lo convierte en una actividad singular, que incluso según la antropología, sirve para distinguirnos de otras especies superiores.

Cuando el juego incluye una apuesta, que implica ganar o perder, y existe una dimensión objetiva de aleatoriedad, se habla de “*juego de azar con apuesta*”. La práctica en los juegos de azar pueden ser considerada desde múltiples vertientes, habiendo sido abordada desde diferentes disciplinas científicas atraídas por su notoriedad al considerarse exclusiva de la especie humana.

Aunque es necesaria la “*racionalidad*” para poder ejercer esta práctica, a veces puede llegar a parecer todo lo contrario, pudiéndose definir como “*irracional*” en las formas de jugar.

El juego de azar puede ser entendido como un reto a la suerte mediante el cual una persona proyecta sus esperanzas de cambiar mágicamente el futuro a su favor o al menos experimentar el placer del triunfo (Bombín, 1992).

1.1.1 Definición del juego

Un juego es una actividad recreativa que involucra a una o más personas. Este puede ser definido por:

- A) un objetivo que las personas jugadoras tratan de alcanzar.
- B) un conjunto de reglas que dicen lo que las personas jugadoras pueden o no pueden hacer. La función principal de un juego es la de entretenir y divertir pero puede también representar un papel educativo.

Los juegos implican generalmente el estímulo mental o físico, y a veces ambos. Muchos juegos ayudan a desarrollar las habilidades prácticas y psicológicas.

De forma general, según Roger Caillois existen 4 tipos de juegos:

AGON: son los juegos de competencia donde las partes antagonistas se encuentran en condiciones de relativa igualdad y cada cual busca demostrar su superioridad (deportes, juegos de salón, etc.).

ALEA: juegos basados en una decisión que no depende de quien juega. No se trata de vencer a la parte contraria sino de imponerse al destino. La voluntad renuncia y se abandona al destino (juegos de azar).

MIMICRY: Todo juego supone la aceptación temporal, si no de una ilusión cuando menos de un universo cerrado, convencional y, en ciertos aspectos, ficticio. Aquí no predominan las reglas sino la simulación de una segunda realidad. La persona implicada escapa del mundo haciéndose otro. Estos juegos se complementan con la mímica y el disfraz.

ILINX: juegos que se basan en buscar el vértigo y consisten en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso. En cualquier caso, se trata de alcanzar una especie de espasmo, de trance o de aturdi-

miento que provoca la aniquilación de la realidad con una brusquedad soberana. El movimiento rápido de rotación o caída provoca un estado orgánico de confusión y de desconcierto.

Desde el ámbito empresarial (en cuanto negocio) del juego se buscan fórmulas que combinen el “Alea” y el “Ilinx”.

1.1.2 Tipos de juegos

Los juegos pueden clasificarse de muy diferentes formas.

A. En función de la intervención del sujeto (¹):

Juegos de azar: El resultado sólo depende de la suerte o de la casualidad. No existe posibilidad de control sobre el resultado por parte de quien juega. Éste solo realiza la acción y el resultado es imprevisible e independiente de la conducta personal (loterías, máquinas recreativas con premio, bingo...).

Juegos de técnica: Son juegos en los que el éxito depende de la destreza de quien juega. Requieren un aprendizaje y un entrenamiento que permite ir alcanzando niveles más altos de ejecución (damas, ajedrez, videojuegos, ...).

Juegos combinados de técnica y azar: Un ejemplo claro es el juego de cartas, que depende del azar a la hora de hacer el reparto y de cierta habilidad posterior para jugar. (parchís, oca, quinielas, carreras animales, ...).

Juegos de competición: Juegos organizados como diversión en los que las personas compiten partiendo de una igualdad de posibilidades, por ejemplo, las competiciones deportivas.

B. En función de la presencia de incentivos económicos (²):

Juego (play): Juego como pasatiempo o entretenimiento en sí mismo.

Juego con apuestas (gambling): Juego con posibilidad de arriesgar y obtener o perder alguna ganancia. Facilita la aparición de conductas problemáticas, es decir, del juego patológico o ludopatía.

Por otra parte, entre los **juegos de azar** (³) se distingue:

A. En función de la gestión:

Juegos de gestión pública:

- > Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado (Lotería Nacional, Primitiva, Quiniela, Bonoloto).
- > ONCE.

Juegos de gestión privada:

- > Casinos.
- > Bingos.

> Máquinas recreativas con premio.

> Apuestas deportivas.

B. En función de la participación:

Juego activo: Es aquel juego que requiere unos conocimientos, actividad o pericia-real o imaginaria-por parte de quien apuesta. Se incluyen aquellos juegos que favorecen la creencia de poseer un sistema. Esto lo hace más adictivo (cartas, dados, quinielas, primitiva, bonoloto, casino...).

Juego pasivo: Es aquel juego que solo depende de la suerte, como las loterías. En el caso de las máquinas recreativas con premio o el bingo, aunque se incluirían en esta clasificación, la ingente cantidad de cogniciones mágicas sobre sistemas o supersticiones los convierte en híbridos altamente adictivos.

C. En función del rango temporal:

Juego discontinuo: Las series juego-resultado están espaciadas.

Juego continuo: Las series juego-resultado son continuas. Generan grandes problemas y son la mayor fuente de pérdida de control.

D. En función de la licitud:

Juegos legales.

Juegos ilegales.

E. En función del potencial adictivo:

Muy adictivos.

Poco adictivos.

En este estudio se abordarán los juegos de azar, legales y continuos de gestión privada

1.1.3 Tipología de jugadores

No sólo existen distintos tipos de juegos, sino también de jugadores/as, en torno a los cuales se han definido multitud de clasificaciones, que veremos a continuación (⁴)(⁵). Aún así, hay que

(¹) Asajer; Estudio sobre la prevalencia de la adicción al juego en Alava, 2001.

(²) Asajer; Estudio sobre la prevalencia de la adicción al juego en Alava, 2001.

(³) Villoria C. Modelo de componentes motivacionales del juego de azar con apuesta, 2005, Universidad Complutense de Madrid.

(⁴) Asajer; Estudio sobre la prevalencia de la adicción al juego en Alava, 2001.

(⁵) Fernández-Alba Luengo, A. Tratamiento psicológico del juego patológico en jugadores de máquinas recreativas con premio, Universidad Complutense de Madrid, 1999.

señalar que es difícil clasificar a cada persona jugadora en una sola categoría, constituyendo en realidad un continuum progresivo. En un extremo, se sitúan los/as jugadores/as lúdicos/as, sociales u ocasionales y, en el otro, quienes tienen problemas por su conducta hacia el juego, es decir, los/as jugadores/as patológicos/as.

Clasificación de **Bergler** (1957):

- Jugador/a clásico.
- El hombre pasivo-femenino.
- Pseudosuperior defensivo.
- Jugador/a motivado por la culpa inconsciente.
- Jugador/a impasible.
- Mujer Jugadora.

Clasificación de **Morán** (1970):

- Jugador/a patológico asociado a un trastorno psicológico primario.
- Jugador/a psicopático, como parte de su conducta generalizada.
- Jugador/a neurótico, como respuesta a una situación o problema emocional.
- Jugador/a impulsivo con bajo control.
- Jugador/a subcultural.

Clasificación de **Kusyszyn** (1972):

- Jugador/a social.
- Jugador/a trámposo/a.
- Jugador/a adicto/a afortunado/a.
- Jugador/a profesional.
- Jugador/a compulsivo/a (perdedor/a).

Clasificación de **Abt y colaboradores** (1985):

- No jugadores/as:
 - > Anti-jugadores/as.
 - > No jugadores/as.
 - > Pseudojugadores/as.
- Jugadores/as:
 - > Jugadores/as ocasionales/as.
 - > Jugadores/as por entretenimiento.
 - > Jugadores/as serios/as.
 - > Jugadores/as profesionales.

Clasificación de **Jugadores Anónimos** (González, 1989; Mmody, 1990):

- Jugador/a serio.
- Jugador/a dependiente.
- Jugador/a compulsivo.

Clasificación de **Custer y Milt** (1987):

- Jugadores/as de tiempo libre:
 - > Jugador/a social serio/a.
 - > Jugador/a de alivio y escape.
- Jugadores/as profesionales o criminales.
- Jugadores/as compulsivos/as.

Clasificación de **González** (1989):

- Jugador/a social.

- Jugador/a patológico/a.
- Jugador/a profesional.

Clasificación de **Labrador y Becoña** (1994). Ésta es la **más utilizada**:

- **Jugador/a social:** Juega por entretenimiento o satisfacción. Tienen un control total sobre su conducta y participa en juegos permitidos por las leyes o en juegos populares, admitidos socialmente.
- **Jugador/a problema:** Juega diaria o frecuentemente, con un gasto habitual de dinero que en ocasiones le genera problemas. Tiene menos control sobre sus impulsos y puede convertirse en breve en jugador/a patológico/a.
- **Jugador/a patológico/a:** Se caracteriza por una dependencia emocional y una pérdida de control respecto al juego. Presenta conductas de juego descontrolado que responden a: frecuencia de juego y/o inversión en tiempo y dinero muy altas; apuesta de una cantidad de dinero superior a la prevista; pensamientos recurrentes y deseo compulsivo de jugar; necesidad de recuperar el dinero; fracaso reiterado; optimismo irracional y pensamiento supersticioso.
- **Jugador/a profesional:** Es quien vive del juego. Participa en juegos donde es importante la habilidad y no arriesga en el puro azar ni de forma emocional.

La tipología a abordar, ya que no es posible la diferenciación (por la metodología utilizada; observación) entre el jugador problema y patológico, estará basada en la de Labrador y Becoña y será la siguiente:

- Jugador/a social.
- Jugador/a problemático/a y patológico/a.
- Jugador/a profesional.

1.2 El juego patológico: ludopatía

1.2.1 Definición

La OMS define la ludopatía como un trastorno caracterizado por la presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juego de apuestas, los cuales dominan la vida del/la enfermo/a en perjuicio de sus valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares; (...) esta conducta persiste y a menudo se incrementa a pesar de sus consecuencias sociales adversas tales como pérdida de la fortuna personal, deterioro de las relaciones familiares y situaciones personales críticas (OMS, 1992).

El juego patológico adquiere una gran notoriedad a partir de 1980 cuando la APA (American Psychiatric Association) lo reconoce como una enfermedad psiquiátrica nosológicamente independiente. A partir de entonces comienzan a realizarse diversos estudios, centrados en su consideración de "adicción sin sustancia", a través de los cuales se ha contribuido a establecer

la importancia de la ansiedad y la depresión en el campo de las adicciones. Así mismo, estos estudios han aportado datos de interés sobre el mecanismo de la abstinencia, reafirmando su origen en la interrupción puramente conductual que daría lugar a un deseo persistente en consumar la conducta de juego⁽⁶⁾.

Según el DSM-IV (grupo en el que se incluye la ludopatía), el diagnóstico de la ludopatía se establece cuando se cumplen al menos cuatro de las siguientes condiciones:

1. Frecuente y creciente preocupación por el juego.
2. Jugar con frecuencia mayor cantidad de dinero del pensado de antemano.
3. Necesidad de incrementar las apuestas.
4. Intranquilidad e irritabilidad en caso de no poder jugar.
5. Pérdidas repetidas de dinero.
6. Esfuerzos infructuosos por abandonar.
7. Aumento del juego ante dificultades psicológicas o sociales.
8. Sacrificio de otras obligaciones para poder jugar.
9. Persistencia a pesar de la imposibilidad de pagar las deudas.

Desde otras fuentes se agrega⁽⁷⁾:

10. Uso del juego como estrategia para escapar de otros problemas.
11. Intento constante de recuperar el dinero perdido.
12. Ocultar el grado de adicción o implicación en el juego.
13. Cometer actos ilegales.
14. Arriesgar o perder relaciones interpersonales, trabajo u oportunidades educativas y/o profesionales.
15. Confianza en que los demás le proporcionen dinero para aliviar las pérdidas.

El juego patológico como trastorno en el control de impulsos

La impulsividad es la tendencia a responder de forma impetuosa que conlleva la realización de conductas aunque las consecuencias sean negativas. Implica por tanto un déficit en el funcionamiento de los procesos de inhibición cerebral⁽⁸⁾. Tanto la APA como la OMS consideran el juego patológico como un **trastorno del control de los impulsos**. En este grupo, denominado DSM-IV, se incluyen otras afecciones como la piromanía, la kleptomanía y la tricotilomanía y comparten las siguientes características:

1. Dificultad para resistir el impulso.
2. Antes de cometer el acto, sensación de malestar emocional.
3. Durante la realización, placer, gratificación o liberación.
4. Despues de realizar el acto, sentimientos negativos.

El juego patológico como trastorno obsesivo-compulsivo⁽⁹⁾

Desde algunas corrientes se considera que la ludopatía pertenece al espectro obsesivo-compulsivo, conformado por trastornos que implican un pobre control de los impulsos. Se da un deseo intenso de realizar alguna conducta determinada acompañado de sentimientos de malestar y activación psicofisiológica, que desaparecen una vez llevada a cabo la conducta. Además los/las pacientes tienen pensamientos repetitivos que no pueden apartar de su mente, lo cual les hace apostar contra su voluntad.

El juego patológico como conducta adictiva⁽¹⁰⁾

Existe un deseo intenso de satisfacer la necesidad, pérdida de control, abstinencia, tolerancia, preocupación con el consumo de la sustancia y persistencia en la conducta a pesar de las consecuencias adversas (OMS, 1993). Otros datos que sustentan esta hipótesis son la alta comorbilidad hallada entre este trastorno y otros trastornos adictivos, especialmente la adicción al alcohol.

La ludopatía como “adicción sin sustancia” ha contribuido a establecer la importancia de la ansiedad y la depresión en el campo de las adicciones. En este sentido, el juego patológico aporta datos interesantes sobre el síndrome de abstinencia en las adicciones sin sustancia.

El Juego patológico como trastorno afectivo⁽¹¹⁾

Se da una elevada incidencia de cuadros depresivos a lo largo de la vida observada en personas que sufren de juego patológico, hasta 75% en algunos estudios. Además, se da una alta comorbilidad de juego patológico con alcoholismo, trastorno que también se ha puesto en relación con la patología afectiva, así como intentos de suicidio. Aún así, todos estos trastornos suelen ser consecuencias negativas de la adicción al juego.

1.2.2 Características del juego compulsivo (Bergler, 1957)

- El juego es una experiencia típica, crónica y repetitiva.
- El juego acapara y absorbe como una esponja todos los demás intereses de la persona.
- Quien juega es patológicamente optimista respecto a su triunfo y no aprende con la experiencia de las pérdidas.
- La persona es incapaz de retirarse cuando está ganando.
- Quien juega, apuesta y arriesga más de lo que tiene y puede permitirse.
- Busca experimentar una emoción que carece de explicación lógica ya que está compuesta por más dolor que placer.

(6) C.Villoria López, Ansiedad y depresión en el juego patológico, Universidad Complutense de Madrid.

(7) De la Cruz, Y. Ludopatías: el juego convertido en adicción y enfermedad, 2001.

(8) Blanco, Moreyra, Saiz, Ibáñez *Tratamiento del juego patológico: eficacia e implicaciones conceptuales*.

(9) Blanco, Moreyra, Saiz, Ibáñez *Tratamiento del juego patológico: eficacia e implicaciones conceptuales*.

(10) Blanco, Moreyra, Saiz, Ibáñez *Tratamiento del juego patológico: eficacia e implicaciones conceptuales*.

(11) Blanco, Moreyra, Saiz, Ibáñez *Tratamiento del juego patológico: eficacia e implicaciones conceptuales*.

1.2.3 Factores que otorgan al juego una mayor capacidad de adicción (12)

- El juego debe ser fácilmente accesible. Cuanto más disponible, más dañino.
- El juego debe estar aceptado socialmente.
- La apuesta debe ser de coste reducido.
- El hecho de jugar no debe dar a entender que la persona sea jugador/a.
- Se debe poder jugar en un entorno que produzca bienestar o donde se pueda pasar desapercibido.
- Si en el entorno se puede beber alcohol, lo hará más adictivo.
- Debe estar presente la suerte.
- Si el premio es grande, mejor, aún cuando esto no es determinante.
- La recepción del premio debe ser inmediata.
- La recepción del premio debe hacerse notar (ruidos, algarabía...).
- Debe favorecer la creencia de que no sólo interviene la suerte.
- Debe requerir una cierta pericia.
- Debe permitir crear una relación espacial y personal entre quien juega y el juego en sí.

Por tanto, **los juegos más adictivos** son, sin duda, las **máquinas recreativas con premio** ya que recogen gran parte de las características señaladas anteriormente. Además, debido a que se ubican en establecimientos hosteleros, bares, y cafeterías son de muy fácil acceso. En el año 2006, en la C.A.E. había 11.772 máquinas B en las cuales se jugaron 545.05 millones de euros en un año. No es extraño, por tanto, que la mayoría de quienes piden ayuda estén enganchados a estas máquinas, (seguidas del bingo y los casinos) y que además son las personas que peor evolucionan en su recuperación, más aun si su trabajo se desarrolla en la calle. Estas máquinas se consolidan como la actividad de juego diario predominante para el 50% de quienes sufren juego patológico y para un 43%, en su gasto de juego mensual máximo (13).

De todas formas, habrá que prestar atención a los efectos de nuevas modalidades de juego como las loterías instantáneas, que recogen también muchas de las características arriba citadas.

1.2.4 Factores que predisponen al juego patológico (14)

- Dimensiones de personalidad. No hay evidencia empírica ni teórica que permita hablar de una personalidad específica, pero sí de factores, entre ellos:

> Búsqueda de sensaciones.

> Locus de control externo: pensamiento supersticioso. > Baja autoestima, sentimiento de inferioridad, falta de responsabilidad (15).

■ Variables biológicas:

- > Déficit de noradrenalina.
- > Problemas de diferenciación hemisférica.
- > Aumento en la síntesis y liberación de serotonina u opiáceos.

■ Factores socio ambientales: oferta y disponibilidad de los juegos, difusión en los medios (16):

- > Disponibilidad y acceso al juego.
- > Grupos de iguales y limitación de alternativas para pasar el tiempo libre, (salones recreativos). Incentivan el aprendizaje vicario.
- > Influencia de valores sociales que asocian la felicidad al consumo.
- > Difusión de los diferentes juegos en una cultura. Las actitudes y costumbres, así como las leyes y regulaciones culturales.

■ Factores familiares:

- > Antecedentes de madres/padres jugadores/as o alcohólicos/as.
- > Disciplina familiar inadecuada.
- > Exposición al juego durante la adolescencia.
- > Gran importancia al dinero/lo material.
- > Falta de hincapié en el ahorro/planificación.
- > En el caso de las mujeres, tener un marido con dependencia alcohólica.

■ Factores de aprendizaje:

- > Condicionamiento operante.
- > Condicionamiento clásico.
- > Aprendizaje vicario.

1.2.5 Factores mantenedores del juego patológico

■ Refuerzos positivos: ilusión de éxito, dinero, poder, emoción. Reforzamiento intermitente y de razón variable.

■ Refuerzos negativos: la persona realiza una conducta para librarse de sensaciones o emociones desagradables.

■ Estímulos: sonidos, luces, música, que el jugador asocia con sensaciones agradables.

■ Alteraciones cognitivas: Llevan al jugador a establecer una serie de creencias irrationales acerca del juego. Los sesgos cognitivos más importantes son:

- > La ilusión de control.
- > Atribuciones diferenciales en función del resultado.
- > Sesgo confirmatorio.

(12) Asajer, Estudio sobre la prevalencia de la adicción al juego en Alava, 2001.

(13) Fernández-Alba Luengo, A. *Tratamiento psicológico del juego patológico en jugadores de máquinas recreativas con premio*, Universidad Complutense de Madrid, 1999.

(14) Asajer, Estudio sobre la prevalencia de la adicción al juego en Alava, 2001.

(15) De la Cruz, Y. *Ludopatías: el juego convertido en adicción y enfermedad*, 2001.

(16) Ángela López Jiménez *Los juegos de azar: Juego social y ludopatía*, Universidad de Zaragoza.

1.2.6 Dependencia de alcohol y otras drogas

Consumo de alcohol y otras drogas

La mayoría de los estudios afirman que la tasa de prevalencia del consumo de alcohol u otras drogas entre jugadores/as patológicos/as es del 15%, tanto en hombres como en mujeres (17). Además, casi la totalidad de los/as jugadores con problemas de alcohol tienen depresión. Por último, hay que destacar que estas sustancias hacen que disminuya el control que la persona tiene sobre sus propias conductas.

Incidencia del juego patológico en personas adictas al alcohol/otras drogas

Existe una alta incidencia del juego en personas con problemas de adicción al alcohol y otras drogas. Los datos sobre prevalencia oscilan entre un 7% y un 20% de jugadores patológicos entre personas con problemas de alcohol y drogas (Estudios de Lesieur; Blume y Zoppa –1986–, Lesieur y Rosenthal –1991–).

1.2.7 Fases del desarrollo del juego patológico (18)

Para Custer (1984) el juego suele comenzar en la adolescencia, transcurriendo un promedio de cinco años desde las primeras apuestas hasta la pérdida total de control. Todo ello se desarrolla en tres fases:

- 1. Fase de ganancias:** La persona juega poco, hay ganancias, lo cual aumenta su optimismo y autoestima.
- 2. Fase de pérdidas:** Dado el optimismo de la fase anterior el/la jugador/a cada vez arriesga más, lo que incrementa las pérdidas. El factor más importante de cara a convertirse en jugador patológico es su susceptibilidad a obtener dinero de cualquier forma. Ya no juega para ganar dinero, sino para recuperar lo perdido.
- 3. Fase de desesperación:** El/La jugador/a sólo vive para jugar. Se despreocupa de sus obligaciones, abandona el

trabajo, se incrementa el nerviosismo y se siente física y psicológicamente agotado/a y desesperado/a. Todo ello origina en el/la jugador/a un estado de pánico a causa de las deudas, problemas de depresión o ideas de suicidio.

Los autores Lesieur y Rosenthal (1991) añaden una fase más:

- 4. Fase de desesperanza o abandono:** Los/as jugadores/as asumen que nunca podrán dejar de jugar y aún sabiendo que no van a ganar juegan hasta quedar agotados/as.

De acuerdo con Lesieur (1984) se puede caracterizar una espiral de deterioro típica en el comportamiento de los/as jugadores/as que acaban convirtiéndose en patológicos. Esta espiral consiste en querer conseguir más dinero para apostar más, obligado cada vez por la necesidad de recuperar más cantidad, lo cual le conduce a la ruina económica y personal.

1.2.8 Efectos de la ludopatía (19)

- Problemas psicológicos:** depresión y ansiedad.
- Problemas físicos:** mareos, dolores de cabeza, insomnio,...
- Problemas familiares:** aislamiento, mentiras, venta de objetos,...
- Problemas escolares:** absentismo, bajo rendimiento.
- Problemas sociales:** falta de relaciones sociales, evitan el contacto con amistades.
- Consumo de drogas.**
- Problemas legales:** robos.

1.2.9 Prevalencia del juego patológico

En Europa, los datos son muy dispares y no existe una encuesta fiable, aunque la mayoría de las investigaciones (Rosenrance, 1988) consideran que la tasa se halla entre 1-2% de la población.

AUTOR	AÑO	COMUNIDAD	MUESTRA	INSTRUMENTO	J.PATOLÓGICO	J.PROBLEMA
Cayuela	1990	Catalunya	1230	SOGS (*)		2.5%
EAJA	1990	Catalunya			2.34%	
Becoña	1991	Galicia	1615 >18 años 1028 <16 años	Entrevista clínica. Cuestionario propio.SOGS (*)	1.73% 1.36%	1.60% 2.04%
	1993	Galicia				
Legarda	1992	Sevilla	598	SOGS (*)	1.67%	5.18%
Irurita	1994	Andalucía	4977 <18 años	Cuestionario propio	1.80%	4.40%
Becoña Fuentes	1995	Galicia	1028	SOGS (*)	1.36%	2.04%
JARCA	1996	Algeciras	419	SOGS (*)	1.91%	3.82%
López	1999	Aragón			2.6%	6.6%

(*) Cuestionario de juego patológico "South Oaks Gambling Screen" desarrollado por Lesieur y Blume en 1987.

(17) Asajer, Estudio sobre la prevalencia de la adicción al juego en Alava, 2001.

(18) Asajer, Estudio sobre la prevalencia de la adicción al juego en Alava, 2001 y Moreno Oliver, Saiz Ruiz, López Ibor-Aliño, Aspectos clínicos y evolutivos de la ludopatía y Fernández-Alba Luengo, A. Tratamiento psicológico del juego patológico en jugadores de máquinas recreativas con premio, Universidad Complutense de Madrid, 1999.

(19) Ángela López Jiménez Los juegos de azar. Juego social y ludopatía, Universidad de Zaragoza.

En el **Estado español**, en un estudio realizado por De Miguel sobre las máquinas recreativas con premio (1988), se afirma que un 8% de las personas que juegan a las máquinas son adictas a este tipo de juego, aunque la muestra no es muy fiable.

En la siguiente tabla se recogen los datos sobre la prevalencia obtenidos en estudios realizados en diversas comunidades autónomas (20).

La extrapolación provisional de los anteriores estudios revisados para el resto del Estado, indicaría que la prevalencia de jugadores patológicos se sitúa entre el 1-2% y el de los jugadores problemáticos se encuentra entre el 2-6,6%.

1.2.10 Características de los/as jugadores/as patológicos/as (21) (22)

Al parecer, no se puede establecer una tipología de la persona jugadora, aunque sí podemos recoger las distintas conclusiones de los estudios realizados, que establecen diferencias entre diversas variables.

Sexo

La media está en torno a 2 hombres por cada mujer. En el caso de la población adolescente, esta proporción pasa a ser de 4 hombres por cada mujer entre los patológicos y 3 por cada mujer entre los problema. Según las asociaciones de ayuda a las personas con ludopatía sitas en la C.A.E., un 88% de las personas que acuden a terapia son hombres, aunque en algunos casos esta cifra se eleva hasta un 92%.

Hay que destacar que la proporción de varones que acude a tratamiento es diez veces mayor que la de las mujeres. Así, existen más jugadoras patológicas ocultas entre las mujeres, porque, además de sentirse más estigmatizadas socialmente, les resulta más fácil ocultarlo. Entre las mujeres, el bingo es uno de los juegos que más patología genera junto con las máquinas. Además, a diferencia de los hombres, las mujeres acuden solas o acompañadas de una hija o una amiga íntima. En parte del tratamiento se hace necesario el acompañamiento, bien para acudir las primeras veces a la terapia, bien para el control de dinero. Esta labor, en el caso de los hombres, es realizada por alguna mujer de su entorno inmediato (su pareja, su madre...), mientras que cuando son ellas quienes sufren el problema, los hombres no cumplen este papel de acicate, por lo que los fracasos suelen presentar una tasa más alta entre las mujeres.

Otro elemento diferencial entre las mujeres y los hombres es que estas padecen frecuentemente depresiones derivadas o al menos relacionadas con su dependencia al juego, mientras que los hombres viven sus problemas de adicción de una forma

más naturalizada. Este mayor nivel de estados depresivos está relacionado con la mayor estigmatización social que sufren las mujeres, una visión familiar del problema más negativa y en general, un mayor sentimiento de vergüenza.

Edad

Entre 30-40% de las personas con problemas de juego tienen entre 18-30 años, aunque de quienes acuden a tratamiento solo un 18% tiene esta edad. La edad media de quienes solicitan ayuda está entre los 30-50 años. Así lo confirman también las asociaciones de ludopatía, aunque afirman también que cada vez las personas que acuden a terapia son más jóvenes, quizás porque ahora se es más consciente del problema.

Clase social

La clase más alta acude más al casino, mientras que la media-baja juega más a las máquinas recreativas con premio. El bingo es más propio de la clase media.

Según las asociaciones, la mayoría de quienes solicitan ayuda profesional pertenecen a un nivel socioeconómico bajo o medio-bajo.

Estado civil

Las personas solteras, separadas, divorciadas y viudas tienen más tendencia hacia el juego patológico, mientras que el tener una pareja estable actúa como limitador y como acicate. De hecho, según las asociaciones, la mayoría de las personas que inician un tratamiento están casadas.

Ocupación

El 76% de las personas que padecen juego patológico estaba empleado a tiempo completo y un 19% en paro. Según las asociaciones, el 90% de las personas que acuden a tratamiento son ocupadas.

Factores socio-familiares

Los problemas familiares y el déficit de relaciones sociales, así como el consumo de alcohol y la depresión, la inestabilidad familiar y laboral o vivir solo/a son factores que propician el juego patológico.

Tipos de juego

La mayoría de las personas que acuden a rehabilitación juegan de forma más frecuente a las máquinas recreativas con premio, seguidas del bingo y el casino. Las loterías apenas generan ludopatía. Además, la evolución de los jugadores de máquinas recreativas con premio suele ser menos favorable, sobre todo si la persona desarrolla su trabajo en la calle y maneja dinero que no es suyo. (23) Estos datos coinciden plenamente con los

(20) Asajer, Estudio sobre la prevalencia de la adicción al juego en Alava, 2001.

(21) Asajer, Estudio sobre la prevalencia de la adicción al juego en Alava, 2001 y Fernández-Alba Luengo, A. *Tratamiento psicológico del juego patológico en jugadores de máquinas recreativas con premio*, Universidad Complutense de Madrid, 1999.

(22) Moreno Oliver, Saiz Ruiz, López Ibor-Aliño, Aspectos clínicos y evolutivos de la ludopatía.

(23) Moreno Oliver, Saiz Ruiz, López Ibor-Aliño, Aspectos clínicos y evolutivos de la ludopatía.

de las asociaciones de la C.A.E., cuyos pacientes están en más de un 90% de los casos enganchados/as a las máquinas tipo B, aunque el juego en estas va acompañado normalmente de otros tipos de juego (bingo, cartas,...).

Otros consumos

El consumo de alcohol es habitual, aunque no el de otras drogas. Además, cuando presenta abuso o dependencia alcohólica asociados, la dificultad para abandonar el juego es mayor (24).

1.3 Otros ámbitos del juego

Juventud

Hay que destacar que, según algunos estudios (25), la tasa de prevalencia del juego patológico en la infancia y adolescencia es superior a la de la edad adulta. Además en los últimos tiempos se ha observado un incremento de los menores de 18 años entre estas personas.

La adolescencia es un periodo crítico de cara a un futuro juego responsable ya que la mayoría de las personas con problemas de juego comienzan a jugar antes de los 20 años. Además, en opinión de algunos expertos, la adicción a los videojuegos se considera una forma de ludopatía, tan grave y autodestructiva como la adicción a las máquinas de premio (26). En el Estado español, los diferentes estudios realizados en torno al juego patológico revelan que la incidencia del mismo en edades inferiores a los 18 años es muy elevada, ya que entre un 1.6% y un 2.86% de las personas jóvenes analizadas eran potenciales jugadoras patológicas, llegando la tasa de jugadores de riesgo a un 5.3% (27).

Las personas jóvenes se “enganchan” sobre todo a las máquinas recreativas y a los videojuegos aunque, según algunos estudios (28), en jóvenes de entre 11-16 años se pueden considerar jugadores patológicos de máquinas recreativas tipo B entre el 1.6%-2.2%.

Entre los factores de riesgo, se señalan, ser varón, comenzar a jugar hacia los 8 años, tener primeras experiencias positivas, considerar que interviene la habilidad o tener padres con problemas de juego. Además, se establece una tipología específica para los jugadores jóvenes: *El rey de la sala, los aprendices, el sa-cude-máquinas, el alquila-máquinas, los buscadores de acción y el genio del escape* (Ver Fernández-Alba Luengo, opus citatus).

1.4 En resumen

La ludopatía se puede definir como aquel trastorno caracterizado por la presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juego de apuestas, los cuales dominan la vida del/la enfermo/a en perjuicio de sus valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares.

La **clasificación** de las personas jugadoras a utilizar en este estudio será la siguiente:

- **Jugador/a social:** Juega por entretenimiento o satisfacción.
- **Jugador/a problema y patológico:** Juega diaria o frecuentemente, con un gasto habitual de dinero que en ocasiones le genera problemas. Presenta conductas de juego.
- **Jugador/a profesional:** Es quien vive del juego.

Factores que otorgan al juego una mayor capacidad de adicción:

Accesibilidad, juego aceptado socialmente, apuesta de coste reducido, entorno que produzca bienestar o donde se pueda pasar desapercibido, si se puede beber alcohol, lo hará más adictivo, la recepción del premio debe ser inmediata y hacerse notar, debe requerir una cierta pericia, debe permitir crear una relación espacial y personal entre quien juega y el juego en sí.

Los Juegos más adictivos son, sin duda, **las máquinas recreativas con premio**, ya que recogen gran parte de las características arriba señaladas.

En cuanto a la **tasa de prevalencia de la ludopatía**, en **Europa**, la mayoría de las investigaciones consideran que la tasa se halla entre 1-2% de la población. En el **Estado español**, el **juego patológico** también se sitúa entre el 1 y el 2%.

Según este estudio, en la C.A. de Euskadi obtendríamos una tasa de prevalencia de jugadores problemáticos de un 2,5% (29), la misma cifra que la obtenida por el estudio realizado en Catalunya durante 1990 por Cayuela,R (30), pero muy por debajo de las cifras de los estudios de Legarda (1992) para Sevilla, Irurita (1994) para el conjunto de Andalucía y López (1999) para Aragón, con el 5,18% en Sevilla, el 4,40% en Andalucía y el 6,6% en Aragón.

(24) Moreno Oliver, Saiz Ruiz, López Ibor-Alíño, Aspectos clínicos y evolutivos de la ludopatía.

(25) Fernández-Alba Luengo, A. *Tratamiento psicológico del juego patológico en jugadores de máquinas recreativas con premio*, Universidad Complutense de Madrid, 1999

(26) Ángela López Jiménez Los juegos de azar.Juego social y ludopatía, Universidad de Zaragoza

(27) Castro Rodríguez J. Estudio de la proporción de jugadores patológicos en un grupo de menores, mediante el South Oaks Gambling Screen. EL problema de los falsos positivos, Acajure

(28) Fernández-Alba Luengo, A. *Tratamiento psicológico del juego patológico en jugadores de máquinas recreativas con premio*, Universidad Complutense de Madrid, 1999

(29) En función de los datos obtenidos con la información proporcionada por el personal de los locales de hostelería, los salones de juego, casinos y los bingos.

(30) Cayuela, R. (1990, Agosto). Characteristics and situation of gambling addiction in Spain: Epidemiological and clinical aspects. Informe presentado al Eight International Conference on Risk and Gambling, Londres.

Las **características** de las personas que juegan son las siguientes:

Sexo

La media está en torno a 2 hombres por cada mujer. Las mujeres jugadoras sufren de un estigma social fuerte y falta de apoyo del entorno, lo que les lleva a ocultar el problema.

Edad

Entre el 30-40% de las personas con problemas de juego tienen entre 18-30 años. La edad media de quienes solicitan ayuda está entre los 30-50 años.

Clase social

La clase más alta acude más al casino, mientras que la media-baja juega más a las máquinas recreativas con premio. El bingo es más propio de la clase media.

Estado civil

Las personas solteras, separadas, divorciadas y viudas tienen más tendencia hacia el juego patológico, se evidencia una correlación entre el factor "soledad" y ludopatía.

Ocupación

El 76% de las personas que padecen juego patológico estaba empleado a tiempo completo y un 19% en paro. Según las asociaciones, el 90% de las personas que acuden a tratamiento son ocupadas.

Factores socio-familiares

Los problemas familiares y el déficit de relaciones sociales, así como el consumo de alcohol y la depresión, la inestabilidad familiar y laboral o vivir solo/a son factores que propician el juego patológico.

Tipos de juego

La mayoría de las personas que acuden a rehabilitación juegan de forma más frecuente a las máquinas recreativas con premio, seguidas del bingo y el casino. La mayoría de ellas está enganchada a varios tipos de juego a la vez.

1.5 El juego privado en Euskadi

Con el fin de facilitar la interpretación de los datos de este informe, se describe brevemente el sector, contribuyendo así a que cualquier persona tenga la oportunidad de conocer con precisión algunos aspectos del juego privado en la C.A. de Euskadi.

1.5.1 Sectores de juego de la C.A de Euskadi objeto del estudio

El juego privado se estudia desde tres sectores: casinos, bingos y máquinas recreativas en función de sus diferentes ubicaciones (salones, hostelería,...).

1.5.1.1 Casinos

Características específicas:

- Su variedad formal: ruleta francesa, ruleta americana, blackjack, punto y banca, poker, etc.
- El tecnicismo y la solemnidad de su mecánica y desarrollo, que exige de quien juega un determinado nivel de conocimientos previos indispensables.
- El ornato y confort utilizado en sus instalaciones.
- Oferta añadida de servicios: hostelería, espectáculos, ...

Composición de la oferta:

- En 2008 existen en Euskadi 2 casinos: "Gran Casino Nervión" en Bilbao y "Casino Kursaal" en Donostia-San Sebastián. El Casino de Bilbao tiene previsto una nueva ubicación, para el 2010, en la capital vizcaína con el fin de incrementar y mejorar su oferta de ocio (no sólo juego).

1.5.1.2 Bingos

Características específicas:

- El carácter inmediato de la percepción del premio, que supone un 62% del importe de los cartones jugados.
- El importante nivel de reaplicación del premio que autoalimenta la mecánica propia del juego.
- El componente de azar puro que lo define, sin intervención alguna de la habilidad de quien juega.
- Su marcada función de relación social y de cobertura de ocio para quien participa.

Composición de la oferta:

- En 2008 existen en la C.A.E. 19 salas de bingo: 3 en Araba, 11 en Bizkaia y 5 en Gipuzkoa.

1.5.1.3 Máquinas Recreativas y de Azar

Características específicas:

Según el nuevo Reglamento de Máquinas de Juego, máquinas auxiliares y otros sistemas e instalaciones de Juego de la C.A.E., estas máquinas se clasifican en los siguientes grupos:

Máquinas tipo "A" o recreativas (**no objeto de esta investigación**), que a su vez se clasifican en los siguientes subtipos:

- **A."M"** o multifunción. Son aquellas que disponen de un soporte solidario, una pantalla de video o de un soporte físico o análogo compuesto de un mecanismo y mandos de juego, que permita cambiar su juego mediante la sustitución de un programa, el cambio de una placa electrónica o de un soporte informático.
- **A."R"** o recreativas de redención. Son aquéllas que dependiendo de la habilidad de la persona usuaria ofrecen la posibilidad de obtener, además de un tiempo de uso o de juego, ticket, fichas o elementos similares que podrán ser acumulables y canjeables por bienes de un valor preestablecido y conocido por la persona usuaria, cuyo coste dinamario no supere el precio de las partidas mínimas necesarias para su obtención.
- **A."V"** o recreativas de realidad virtual, simulación y análogas, siempre y cuando la persona usuaria participe activamente en el desarrollo de los juegos.

A."SI" o sistemas de juego instalados en locales públicos de uso recreativo previamente autorizados que concedan a la persona usuaria, a cambio de un precio, un tiempo de uso o de juego y, bien de forma principal o accesoria, participar en cualquier modalidad de juego.

Máquinas tipo "B" o recreativas con premio en metálico, que a su vez se clasifican en los siguientes tipos:

I B."Multipuesto". Son aquéllas que con un único programa y conformando un único mueble, conceden la posibilidad de participación de más de una persona, de forma independiente, conjunta o simultánea, y otorgan el premio correspondiente a una única máquina.

I B."C" o máquinas compartidas. Son aquellas que con un único programa y conformando un único mueble, conceden la posibilidad de competir entre sí a dos personas jugadoras de manera conjunta y simultánea y otorgan el premio correspondiente a una única máquina.

I B."S" o recreativas con premio especiales para salas de juego, las cuales podrán conceder premios superiores a las máquinas de tipo «B» y sólo podrán instalarse en salones de juego, salas de bingo y casinos. En estas máquinas deberá constar de forma expresa en la parte frontal, pantalla de video o soporte físico análogo la expresión "máquina especial para sala de juego".

I B."G" o recreativas con premio especiales para salas de bingo, que sólo podrán incorporar electrónicamente juegos similares a los practicados mediante tarjetas físicas o virtuales para el juego de bingo, y podrán conceder premios superiores a las máquinas de tipo «B», en proporción a lo apostado por el conjunto de personas usuarias o de acuerdo con el programa de premios previamente establecido. En estas máquinas el juego se desarrollará mediante la utilización de pantallas controladas por señal de video o similar; sin que puedan, en ningún caso, expedir cartones o soportes físicos del juego desarrollado informáticamente y sin intervención del personal de la sala.

Máquinas tipo "C" o de azar. Son aquellas que a cambio de una determinada apuesta conceden a la persona usuaria un tiempo de uso y, eventualmente, un premio que dependerá siempre del azar. La instalación de este tipo de máquina sólo está autorizada en casinos de juego.

Los datos referidos a Máquinas tipo "C" se incluyen y desglosan en el sector Casinos, dado que sólo pueden ser instaladas en este tipo de establecimientos, y las de tipo "A" no permiten premios en metálico, por lo que los datos en el sector Máquinas están referidos de forma exclusiva a máquinas de tipo "B".

Composición de la oferta:

El número de máquinas de tipo "B" distribuidas y operativas en la C.A.E. en el 2008 asciende a 11.644 y el número de tipo "C" es de 80.

I.5.2 Situación del juego en la C.A. de Euskadi

Los datos más relevantes ofrecidos en las últimas **Memorias sobre el juego en Euskadi** publicados (2006-2007) son los siguientes:

El subsector de los operadores de máquinas tipo B cuenta con 392 empresas con una media de 29,7 máquinas por empresa operadora.

En cuanto a las máquinas tipo C sólo existen dos empresas con un parque de 80 máquinas (los dos Casinos con presencia en la C.A.E., los únicos que pueden instalar este tipo de máquinas).

AUTORIZACIONES EN MATERIA DE JUEGO

MÁQUINAS DE JUEGO	ALTAS		BAJAS	
	2006	2007	2006	2007
Permisos máquinas A	23	14	455	512
Permisos máquinas B	(*)		286	227 temporal
Pruebas comerciales	6		2	
Transmisión de permisos B (nº permisos)	370		413	
Prototipos	2		—	
Transmisión de permisos A (nº permisos)	208		113	
Empresas operadoras A	7	6	10	18
Empresas operadoras B	10	10	13	20
Transmisión de acciones o participaciones	9		6	

(*) Autorizaciones contingentadas según Decreto 176/2003 de 22 de julio, por el que se planifica la oferta de máquinas tipo B en Euskadi.

	2006	2007
Permisos máquinas C	3	—
Diligenciado de libros	34	361
Carnets profesionales (altas/bajas/renovaciones)	88/19/82	84/80/40
Publicidad	6	5
Pruebas comerciales	6	2
Interconexión de máquinas	4	1
Transmisión de acciones	4	4
Torneos	5	11
Mesas de enseñanza	2	5
Otras autorizaciones	8	5
SALONES		
Autorización de Salones A	—	—
Renovación Salones A	8	4
Renovación empresas Salones A	7	3
Autorización Salones B	6	7
Renovación Salones B	25	38
Renovación empresas Salones B	15	11
Sistemas interconectados en Salones B	9	17
FABRICANTES		
Comercializadoras	1	3
Otros fabricantes	1	1

Fuente: Memorias del Juego Gobierno Vasco. 2006 y 2007.

ACTIVIDADES DE JUEGO CUYO CONTROL CORRESPONDE A LA D.J.E.

	ARABA		BIZKAIA		GIPUZKOA		TOTAL	
	2006	2007	2006	2007	2006	2007	2006	2007
EMPRESAS OPERADORAS	140	138	365	376	204	199	709	713
De máquinas A	67	66	177	166	92	87	336	319
De máquinas B	73	72	188	209	112	111	373	392
De máquinas C	—	—	—	—	—	—	2	2
De máquinas auxiliares	—	—	—	—	—	—	—	—
MÁQUINAS DE JUEGO	2.639	2.525	10.936	10.582	5.583	5.458	19.158	18.565
Máquinas A	1.083	996	3.990	3.726	2.168	2.066	7.241	6.788
Máquinas B	1.544	1.529	6.876	6.783	3.359	3.332	11.779	11.644
Máquinas C	—	—	38	38	42	42	80	80
Máquinas auxiliares	12	0	32	35	14	18	58	53
BINGOS	3	3	12	11	6	5	21	19
Aforo	1.210	1.110	4.031	3.431	1.706	1.706	6.947	6.247
Carnets Profesionales	N/D	30	N/D	543	N/D	41	N/D	614
SALONES DE JUEGO	13	12	50	54	37	39	100	105
Nº máquinas B	192	204	770	759	538	537	1.500	1.500
SALONES RECREATIVOS	5	4	11	10	12	12	28	26
Nº máquinas A	87	70	228	217	224	227	539	514
CIBERLOCALES	19	19	52	52	11	11	82	82
CASINOS	—	—	—	—	—	—	2	2
Aforo	—	—	450	450	525	525	975	975
Carnés profesionales	—	—	215	215	64	64	279	279
Ingresos Juego (datos 2007)	—	—	6.892.553		3.432.615,25		10.325.168,25	
Ingresos Máquinas (datos 2007)	—	—	4.110.762,49		5.687.205,80		9.797.968,29	
Número de visitantes (datos 2007)	—	—	57.318		35.403		92.721	
APUESTAS HÍPICAS	—	—	—	—	—	—	—	—
Nº carreras	—	—	—	—	85	79	85	79
Nº locales apuestas	—	—	4	5	7	9	11	14
RIFAS	1	1	2 (*)	2 (*)	2 (*)	2 (*)	3	4 (*)
COMBINACIONES ALEATORIAS	22	15	31	42	13	21	66	78

(*) Una de las rifas se realizó en los Territorios Históricos de Bizkaia y Gipuzkoa simultáneamente.

Fuente: Memorias del Juego Gobierno Vasco. 2006 y 2007.

EXPEDIENTES SANCIONADORES Y RECURSOS TRAMITADOS EN MATERIA DE JUEGO

	2006	2007
Máquinas A	1	3
Máquinas B	2	6
Máquinas C	0	0
Máquinas auxiliares	0	0
Sistemas interconectados	0	1
Salones de juegos (horarios, exceso de hostelería...)	3	3
Bingos	4	0
Casino	0	1
Rifas, combinaciones aleatorias	0	7
Juego ilegal	2	1
Juego de menores	1	1
Prohibición entrada a casinos	15	26
Prohibición entrada a bingos	1	3

ACTIVIDAD INSPECTORA (Inspecciones realizadas)

ACTIVIDADES DE JUEGO

	4.608	4.677
Máquinas en hostelería	4.608	4.677
Salas de Bingo	476	484
Salones de juego y recreativos	581	657
Salas de Casino	756	885
Apuestas hípicas	3	10
Combinaciones aleatorias	108	75
Juego ilegal	1 (*)	12 (**)
Juegos varios	—	53 (***)
TOTAL	6.533	6.853

(*) Boletos ilegales.

(**) Combinaciones aleatorias sin autorización y un acta de apuestas ilegales.

(***) Apuestas en frontones.

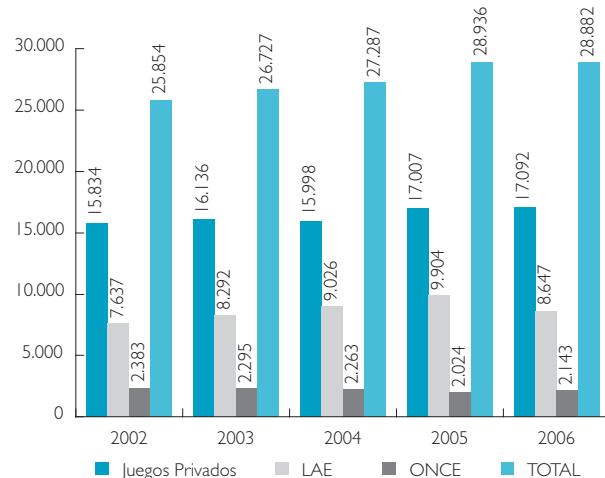
Fuente: Memorias del Juego Gobierno Vasco. 2006 y 2007.

Si ponemos en relación el número de inspecciones realizadas en hostelería, salas de bingo, salones de juego y casinos con el número de expedientes sancionadores, se evidencia la absoluta normalidad con que se está desarrollando la actividad en nuestra Comunidad Autónoma, aunque durante el 2007 se han incrementado los expedientes sancionadores y las inspecciones realizadas.

Dos expedientes por máquinas B durante el 2006 y seis durante el 2007, tres a salones (relacionados con horarios y cuestiones de hostelería) tanto el 2006 como el 2007 y cuatro bingos en el 2006 y ningún expediente durante el 2007, son un número ínfimo de expedientes para el desarrollo de la actividad.

El gasto en juego en España mantiene un pequeño incremento constante desde el año 2002, siendo el ámbito del juego privado el que trae de este crecimiento frente a los otros tipos de juegos (LAE y ONCE) que se mantienen estables.

CANTIDADES JUGADAS EN ESPAÑA "EVOLUCIÓN 2002-2006" (millones euros)



La importancia del juego de azar y recreativo para la demanda del mercado se revela por su participación en el consumo privado. Los ingresos en este sector como porcentaje del gasto en ocio revelan la propensión al juego de azar y recreativo en el Estado español (31). Así, en el 2003, el peso específico del gasto en juegos de azar y recreativo en los siguientes indicadores económicos fue de:

PIB:

- Europa: 0.5
- Estado español: 0.6

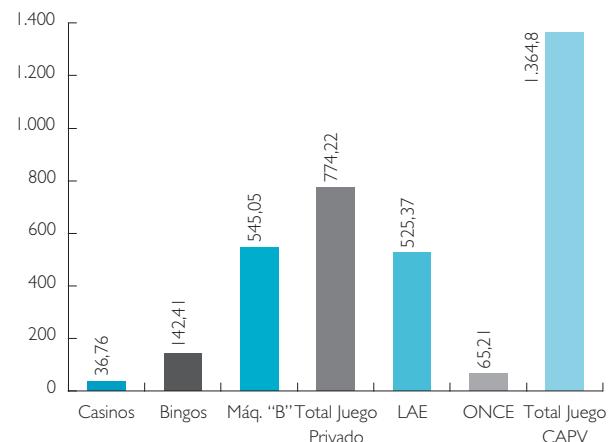
Consumo privado:

- Europa: 0.9
- Estado español: 1.1

Gasto en ocio:

- Europa: 9.2
- Estado español: 9.9

GASTO EN JUEGO EN LA CAPV 2006 (millones euros)



(31) El mercado del juego de azar y recreativo en el Estado español y Europa. (Fuente: Hans Günther Vieweg).

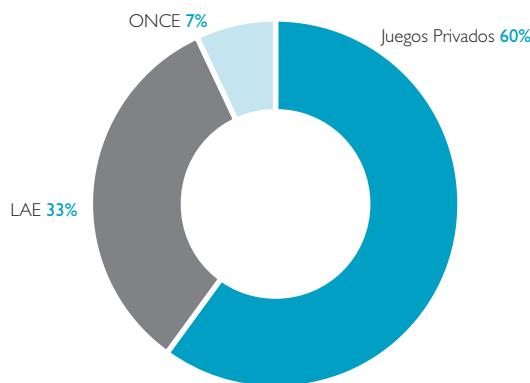
	Juegos de gestión privada (millones euros)				Loterías y Apuestas del Estado	ONCE	TOTAL
	Casinos	Bingos	Máq.'B'	TOTAL			
C.A.E.	86,76	142,41	545,05	774,22	525,37	65,21	1.364,80
ESTADO	2.459,62	3.694,18	10.938,60	17.092,40	9.646,56	2.142,69	28.881,65

Fuente: Elaboración propia en función de los datos del Informe Anual del Juego en España 2006. Ministerio del Interior.

Según los datos del INFORME ANUAL DEL JUEGO EN ESPAÑA 2006 –Ministerio del Interior– anteriormente citado, las principales cifras del juego en la C.A.E. y su evolución en los últimos años son las siguientes:

En el juego público, destaca el gasto en Lotería Nacional (18.9%), mientras que el gasto en juego privado se reparte fundamentalmente entre Máquinas B (37.9%) y Bingos (12.8%).

CANTIDADES JUGADAS EN 2006



Fuente: Informe Anual del Juego en España 2006. Ministerio del Interior.

CANTIDADES JUGADAS EN LA CAE 2006

(millones de euros)

Loterías y Apuestas del Estado	
Lotería Nacional	302,28
Lotería Primitiva	124,60
Bono Loto	29,83
Casinos	86,76
Bingos	142,41
Máquinas B	545,05
Total	525,37
Total	774,22
ONCE	65,21
TOTAL GENERAL	1.364,80

Fuente: Informe Anual del Juego en España 2006. Ministerio del Interior.

En la C.A. Euskadi, destaca el gasto en juego privado, sobre todo en máquinas B. En cuanto al juego público, la Lotería Nacional destaca sobre el resto, seguida de la Primitiva.

VARIACIÓN CANTIDADES (millones) JUGADAS 1995-2006 EN EL ESTADO

JUEGOS	1995	1997	1999	2002	2004	2006	Var.% 02/06
Casino	157.032	183.883	229.813	1.854	2.067	2.460	32,69
Bingo	622.360	610.967	629.018	3.716	3.854	3.694	-0,59
Máquinas B	1.076.542	1.249.966	1.591.604	10.368	10.076	10.939	5,51
Total juego privado	1.855.934	2.044.816	2.450.435	15.938	15.997	17.093	7,25
Lotería Nacional	552.831	587.488	659.248	4.397	49.992	5.453	24
Lotería Primitiva	209.414	275.998	306.415	2.246	2.357	2.202	-1,96
Bono Loto	41.215	54.303	66.806	537	592	600	11,83
Quiniela	62.001	83.084	80.531	457	534	480	5,09
Otros (*)					552	912	
Total LAE	865.461	1.000.873	1.113.000	7.637	9.027	9.647	26,32
ONCE	385.554	374.360	380.922	2.383	2.263	2.142	-10,12
TOTAL GENERAL	3.106.949	3.420.049	3.944.357	25.958	27.287	28.882	11,26

(*) Entre 1995 y 1999 cantidades en pesetas. Entre 2002 y 2006 cantidades en euros (millones).

(*) Incluye cantidad jugada en el canal Internet.

Fuente: Informe Anual del Juego en España 2006. Ministerio del Interior.

Respecto a la evolución en los últimos años, podemos observar tendencias diferenciadas. Los casinos experimentan un aumento de las cantidades jugadas, destacando sobre el resto. Las cantidades jugadas en máquinas B prácticamente se mantienen con ligeros aumentos y el único que presenta un balance negativo es el Bingo.

En cuanto a la C.A.E., cada persona jugó en 2006 un total de 640,75 euros. La mayor cantidad de dinero jugado por habitante se da en las máquinas B, representando más del doble de las cantidades jugadas en casinos y bingos.

La Lotería Nacional tiene también un peso importante ya que en ella se juega más de la mitad de las cantidades jugadas en apuestas de ámbito público.

CANTIDADES JUGADAS POR HABITANTE (año 2006) EN LA C.A.E.

Loterías y Apuestas del Estado	
Juegos de gestión privada	
Lotería Nacional	141,92
Lotería Primitiva	58,50
Bono Loto	14,00
Casinos	40,73
Bingos	66,86
Máquinas B	255,89
Total	363,48
TOTAL GENERAL	30,62
	640,75

Fuente: Informe Anual del Juego en España 2006. Ministerio del Interior.

VARIACIÓN CANTIDADES JUGADAS POR HABITANTE 2000-2006 EN LA C.A. EUSKADI

JUEGOS	2000 (*)	2001	2002	2003	2004	2005	2006	%Var.total	%Var.media
Casino	28,32	31,97	32,3	33,19	37,35	41,58	40,73	43,82	7,30
Bingo	70,03	67,26	68,83	71,73	70,08	69,71	66,86	-4,53	-0,75
Máquinas B	242,91	239,64	236,38	255,58	256,19	266,42	255,89	5,34	0,90
Total juego privado	341,27	338,87	337,51	360,5	363,62	377,71	363,48	6,51	1,08
Lotería Nacional	120,13	127,63	128,11	136,95	138,05	140,09	141,92	18,14	3,02
Lotería Primitiva	51,83	62,19	64,1	67,03	65,12	60,8	58,5	12,87	2,14
Bono Loto	11,29	13,44	13,86	15,27	14,46	14,36	14	24,00	4,00
Quiniela	10,96	10,33	11,73	12,77	12,64	11,47	10,23	-6,7	-1,11
Otros (*)					14	18,47	22	57,14	9,5
Total LAE	194,21	213,59	217,8	232,02	244,27	245,19	246,65	27,00	4,5
ONCE	37,91	38,33	38,51	36,73	35,24	29,74	30,62	-19,23	-3,21
TOTAL GENERAL	1.108,8	1.143,3	1.149,1	1.221,8	1.251	1.275,5	1.250,9	12,82	2,14

(*) Las cifras del año 2000 se han convertido de pesetas a euros para facilitar la comparación.

Fuente: Informes Anuales del Juego en España 20000-2006. Ministerio del Interior.

En la C.A. Euskadi, la variación es, en general, de crecimiento estable. Los casinos y las máquinas B mantienen a lo largo de estos años un incremento de las cantidades jugadas, siendo las máquinas recreativas con premio las que mejor evolucionan a partir del año 2002. El Bingo sufre un pequeño retroceso sostenido, sobre todo a partir del año 2003. La Lotería Nacional aumenta las cantidades jugadas de forma importante, mientras que la Primitiva desde el 2003 retrocede, al igual que la ONCE, que en el año 2005 se reduce drásticamente las cantidades jugadas por habitante. El año 2006 las cantidades jugadas descienden a cifras similares a las del año 2004, salvo en la Lotería Nacional que mantiene su incremento sostenido. Es necesario sin embargo, analizar el gasto real por habitante y no sólo las cantidades jugadas, lo cual nos indicará el peso específico del gasto en juego por habitante.

En cuanto al gasto real, las proporciones se mantienen con respecto a las cantidades jugadas, es decir, las máquinas B en el ámbito privado y la Lotería Nacional en el público son los dos juegos en los que las personas gastan más dinero.

La evolución del gasto real nos ofrece una fotografía mucho más positiva del sector. Así, en cuanto al juego privado, todos los ámbitos experimentan un saldo positivo, destacando los casinos. Lo mismo podríamos decir del juego público, exceptuando una leve pérdida en la Lotería Primitiva. La ONCE es el único ámbito donde las pérdidas son más notables.

**CANTIDADES DE GASTO REAL (*) EN EL AÑO 2006
DISTRIBUIDAS POR JUEGOS (MILLONES)
EN LA C.A. EUSKADI**

Loterías y Apuestas del Estado			
Juegos de gestión privada			
Casinos	19,49	Quiniela	9,81
Bingos	54,19	Otros	21,09
Máquinas B	136,26	Total	191,07
Total	209,94	ONCE	33,91
TOTAL GENERAL			434,93

(*) Gasto calculado para cada juego aplicado a los importes jugados, tras la ponderación con diversos factores (% de premio, entradas, propinas...).

Fuente: Informe Anual del Juego en España 2006. Ministerio del Interior.

El gasto medio real por habitante se situaría por tanto en 204 euros al año. Si tenemos en cuenta que la cantidad media jugada por habitante es de 640,75, podemos afirmar que **un 68,13% del dinero invertido en juego es devuelto en forma de premios**.

CANTIDADES DE GASTO MEDIO REAL POR HABITANTE 2006 EN LA C.A.E.

Loterías y Apuestas del Estado	
Juegos de gestión privada	
Lotería Nacional	42,57
Lotería Primitiva	26,32
Bono Loto	6,30
Casinos	9,15
Bingos	25,44
Máquinas B	63,97
Total	89,71
Total	98,57
TOTAL GENERAL	15,92
	204,19

Cantidad jugada por habitante 2006 640,75 euros

Gasto medio real por habitante 2006 204,19 euros

El gasto real por habitante se reparte de la siguiente forma: en primer lugar, en juego privado, donde destacan las máquinas B, que representan cerca de un 80% del gasto real en este tipo de juego. En segundo lugar, en juego público, destacando la Lotería Nacional que abarca casi la mitad del gasto en este tipo de juegos.

VARIACIÓN DEL GASTO REAL POR HABITANTE 2000-2006 EN LA C.A.E.

JUEGOS	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	%Var. total	%Var. media
Casino	6,47	7,38	7,6	7,48	8,52	9,36	9,15	41,42	6,9
Bingo	21,01	20,65	23,93	24,98	24,39	24,18	25,44	21,08	3,51
Máquinas B	60,73	59,91	59,1	63,9	64,05	66,6	63,97	5,33	0,89
Total juego privado	88,21	87,94	90,63	96,36	96,96	100,14	98,56	11,73	1,95
Lotería Nacional	36,04	38,29	38,43	41,08	41,42	42,03	42,57	18,12	3,02
Lotería Primitiva	23,32	27,99	28,84	30,16	29,3	27,36	26,32	12,86	2,14
Bono Loto	5,08	6,05	6,24	6,87	6,51	6,46	6,3	24,01	4,001
Quiniela	4,93	5,28	5,75	4,65	5,69	5,16	4,61	-6,5	-1,083
Otros (*)					6,66	8,31	9,9	48,65	8,11
Total LAE	69,37	77,61	79,26	82,76	89,58	89,32	89,7	29,31	4,88
ONCE	19,71	19,93	20,03	19,1	18,33	15,47	15,92	-19,23	-3,21
TOTAL GENERAL	177,29	185,48	189,92	198,22	204,87	204,93	204,19	15,17	2,53

Fuente: Informes Anuales del Juego en España 2000-2006. Ministerio del Interior y elaboración propia.

La evolución del gasto medio real por habitante se incrementa ligeramente en todos los ámbitos, aunque la tendencia es bastante estable. La evolución del Bingo es la más irregular de los juegos privados, mientras que las máquinas B y los casinos incrementan sus cantidades de forma continua, exceptuando este último año en el que ambos han sufrido un descenso.

En el juego público, se produce un retroceso en la Lotería Primitiva y muy considerable en la Quiniela, mientras que el resto evoluciona favorablemente.

En resumen, en el año 2006 la cantidad de dinero jugada en la C.A. Euskadi ascendió a 28.882 millones de euros, que una vez descontado el dinero otorgado en premios, da lugar a un gasto efectivo de 9.327 millones de euros. La cantidad jugada por habitante se sitúa en 645,99 euros, por tanto, el gasto por habitante al año se situaría en los 204 euros, siendo la evolución del sector en general bastante estable.

SITUACIÓN EN EL 2006 DE CASINOS, BINGOS Y SALONES

CASINOS

Nº casinos	2
Ingresos por juego	11,20 (millones)
Variación s/2005	-0,80
Nº máquinas C	79
var./2005	9
Recaudación	8,99 (millones)
Media/máquina	113,79
Visitantes	94.652
Var./2005	4.515
% sobre 2005	5
Gasto medio en juego	118,32
Variación/2005	-21,81
Desviación s/media (%)	30,40
Ingresos totales casinos	22,08 (millones)
Gasto medio total	233,27
Gasto medio mesas-juego	118,3251%
Gasto medio máquinas C	94,98 41%
Gasto medio resto	19,97 9%

BINGOS

Nº bingos	20
Variación	-1
Importe cartones	142,41 (millones)
Variación % s/2005	-3,63
Ingresos gestores	21,36 (millones)
Índice densidad	0,94
Ingreso medio (millones)	1,06
Desviación s/media Estado	-5,3

MÁQUINAS B

En explotación (31/12/2005)	12.256
Variación en 2006	-484
Situación a 31/12/2006	11.772
Nº Salones máquinas B	99

Resulta evidente la importancia económica del Juego Privado en nuestra comunidad autónoma, muy por encima de los otros tipos de juego de azar que se ofertan a la población. Pero también es reseñable la directa relación del Juego Privado con la situación de la ludopatía en Euskadi.

Con este enmarque de la actividad del juego, su incidencia en la generación de actitudes ludópatas y su situación económica/empresarial en la Comunidad Autónoma Euskadi se ha pretendido centrar el objeto de estudio.

El juego es actualmente una actividad económica (desde el momento que existe demanda se estructura su oferta) que no se puede afrontar únicamente desde la visión de una de las partes implicadas.

En nuestro entorno, tres son los agentes implicados en esta actividad, los empresarios del juego (la oferta), los jugadores (la demanda) y la Administración pública como árbitro/agente regulador:

Si en toda actividad económica se repite el mismo esquema, en el caso que nos ocupa el rol de la Administración adquiere especial relevancia. Su función reguladora viene condicionada por aspectos históricos, culturales, sociales,..., ya que no se puede obviar que el juego, en su vertiente privada, ha sido legalizado hace poco más de treinta años, arrastra un estigma social que aún perdura y su uso descontrolado genera serios problemas personales y sociales.

Objetivos

2 OBJETIVOS

El fin último de este estudio es servir como base para impulsar el juego responsable en Euskadi y reducir sus posibles efectos negativos.

Para elaborar el mismo, los autores han llevado a cabo las siguientes acciones:

- **Identificación de las tipologías sociodemográficas de los usuarios de las diferentes modalidades de juego y ubicación del mismo** (casinos, salas de bingo, salones recreativos, hostelería) teniendo presente las franjas horarias, los diferentes ámbitos espaciales; territorios, áreas metropolitanas y ciudades, poblaciones medias y pequeñas, rural y urbano, ...
- **Ánalisis de los factores, elementos y componentes que inciden sobre la demanda potencial y efectiva y provocan el impulso al juego de una manera patológica** (precio apuesta, velocidad de juego, accesibilidad,...).
- **Determinación de aquellos aspectos que, desde la regulación y sin afectar a los legítimos intereses de los agentes implicados, inciden en una mayor protección de la población potencialmente jugadora.**
- **Estudio de las reacciones de las personas ante distintos tipos de juegos**, más específicamente los relacionados con las máquinas de juego, los bingos y los juegos de casino.
- Contraposición de las tipologías establecidas, según los criterios anteriormente comentados, con la nueva modalidad de las apuestas competencia del Gobierno Vasco, al tratarse este de un juego con resultado o premio más diferido.

- **Monitoreo / Observación directa** (y entrevista con los responsables) **de las casas de apuestas**.
- **Ánalisis de los lugares o tipo de locales para la instalación de los elementos de juego**, desde el punto de vista de su potencial adicción, contraponiendo los establecimientos específicos de juego con los que no tienen ese carácter (establecimientos de hostelería).
- **Testeo a los responsables de los locales** que serán objeto de estudio (salones, hostelería,...) de la valoración que realizan de la implantación de las nuevas casas de apuestas y su predisposición ante la eventual oferta de instalar terminales en sus establecimientos.
- **Ánalisis de la socialización del juego** (más publicidad, más relevancia social,...) por si pudiera suponer un uso más racional por parte de las personas usuarias, reduciendo los riesgos de "bunkerización" y aislamiento.
- **Ánalisis de las repercusiones del juego patológico de los juegos que se desarrollan a través de Internet.**
- **Identificación de las posibles lagunas en la Ley de Juego** y reglamentos de desarrollo, desde el punto de vista del presente estudio.

Metodología

3



3 METODOLOGÍA

El proceso metodológico para la realización de este estudio ha seguido las pautas señaladas en el proyecto inicial. Todo el planteamiento se ha contemplado como un proceso que se configura en varias **fases y etapas** y al que se ha aplicado el ciclo conocido como **PDCA**: Planificación – Ejecución – Evaluación – Mejora.

3.1 Ámbito geográfico del estudio

El ámbito geográfico del estudio es la C.A.E., incidiendo equilibradamente sobre la realidad de los tres Territorios Históricos.

3.2 Técnicas de investigación

3.2.1 Análisis de fuentes indirectas y documentación sobre el ámbito del estudio

Junto con el rastreo, depuración y análisis de todo informe, documento y fuente de datos relacionado con el objeto de este estudio (desde el punto de vista sociológico, psicológico, económico) se ha procedido al análisis de las normativas legales de la C.A.E. y otras autonomías con competencias en este ámbito. Identificando posibles lagunas en la Ley y el reglamento del juego ante una realidad en permanente cambio.

3.2.2 Fuente directas de información

a) Técnicas Cuantitativas en locales y establecimientos

Sobre el universo de **locales con máquinas** se ha realizado una muestra de **351 locales**. Así mismo, se ha realizado el monitoreo de los locales/establecimientos por medio de **Observación directa** de los sistemas de organización en cada establecimiento de las máquinas, grado de utilización de las mismas, características de las personas usuarias (tipologías/perfiles), formas de jugar, tramos horarios de utilización.

La representatividad de esta muestra conlleva un margen de error de $\pm 5\%$, a un nivel de confianza del 95% ($p=50, q=50$). Suficiente para los objetivos del estudio.

Utilizando la técnica del cuestionario semiestructurado y la observación directa se ha estado en los siguientes tipos de establecimiento:

- 18 bingo.
- 4 casinos (dos de fuera de la C.A.E.).
- 20 salones de juego.

b) Técnicas Cualitativas a través de entrevistas individuales en profundidad y grupo de discusión.

El trabajo de campo cualitativo (intensivo) ha tenido por objetivo captar información e interpretar las diferentes situaciones mediante el análisis de los discursos obtenidos durante la realización de entrevistas semiestructuradas abiertas de acuerdo a cada tipología seleccionada. Se partía de la premisa de que las opiniones y actitudes positivas/negativas ante el juego que, aunque en diferentes grados de consistencia, están generalizadas en la mayoría de la sociedad. No sólo se ha tratado de contrastar tanto los consensos y disensos de los discursos de los diferentes agentes involucrados en este ámbito, sino de analizar las relaciones entre las prácticas habituales con respecto a las opiniones que existen con respecto al juego.

Por medio del trabajo cualitativo también se ha procurado interpretar las razones por las cuales las personas en su situación personal (y desde su percepción particular del juego) entran en procesos de ludopatía o se estimula el juego compulsivo, y los posibles conflictos de intereses subyacentes.

El número de entrevistas en profundidad realizadas han sido 20, distribuidas por los diferentes tipos y categorías:

- 1 fabricante/desarrollador.
- 9 operadores y/o responsables de empresas del sector.
- 4 expertos en ludopatía (profesores universitarios de la facultad de psicología, un técnico del Dpto. Sanidad del Gobierno Vasco).
- 3 prescriptores/as de las asociaciones de rehabilitación de ludopatía
- 1 prescriptor de organismos de consumidores.
- 1 responsable de asociaciones de hostelería.
- 1 responsable de homologación de máquinas de LABEIN.

Entre las técnicas cualitativas utilizadas, también se organizó un **Grupo de discusión** conformado por personas que han sufrido/sufren ludopatía (por medio de una asociación encargada de su rehabilitación). Por medio de esta técnica se ha pretendido analizar los factores, elementos y componentes que inciden sobre la demanda potencial y efectiva y provocan el impulso al juego de una manera patológica, así como, los posibles efectos de los locales integrales de juego (bingo, máquinas...) sobre la incidencia en la ludopatía. Como complemento de las técnicas utilizadas citadas se ha procedido al **estudio de las características de las cinco máquinas con mayor éxito/recaudación y una muestra de otras máquinas con menor capacidad de atracción**.

Finalmente, se ha realizado el **análisis de las mejores prácticas del sector**, incidiendo en la búsqueda de las prácticas más protectoras, desde el punto de vista normativo, para con las personas usuarias y la identificación de prácticas responsables que permitan plantear los aspectos positivos y uso en su justa medida.

4

Resultados del trabajo de campo

realizados en los tres territorios
de la C.A. de Euskadi

Resu

RESULTADOS DEL TRABAJO DE CAMPO REALIZADO EN LOS TRES TERRITORIOS DE LA C.A. DE EUSKADI

4.1 Establecimientos de hostelería

Según el personal de hostelería entrevistado en los 351 locales observados, un total de 4.441 las personas que juegan de forma más o menos habitual a las máquinas de tipo B. Cada establecimiento, por tanto, recibiría una media de 12,65 personas al día que juegan en este tipo de máquinas. Trasladando estos datos al conjunto de la población residente en la C.A.E., podríamos estar hablando de un total de 148.916 personas jugadoras (casi el 9% de la población mayor de 18 años de la C.A.E.).

La mayoría de las personas entrevistadas afirman tener la máquina en su local por el beneficio económico que conlleva, de hecho, según los datos aportados, se da una media de 983,6 euros de beneficios al mes por máquina, cantidad que habría que repartir entre la empresa hostelera y la operadora de máquinas.

El porcentaje de quienes puede considerarse que tienen algún problema con el juego asciende al 28,4% de quienes usan de este tipo de máquinas. El porcentaje de jugadores problemáticos en las áreas metropolitanas (capitales y proximidades) es once puntos más elevado que la media.

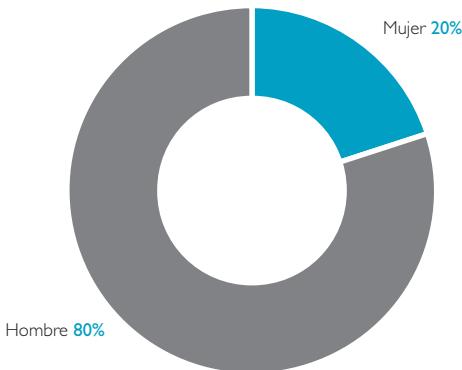
HABITAT	Personas jugadoras (%)	Personas con juego problemático (%)
Metropolitano	28,9	39,1
Urbano	64,8	24,7
Rural	6,3	17,6
TOTAL	100	Media 28,4

Aunque no ha sido objetivo de este estudio obtener datos sobre la prevalencia de la ludopatía ni del juego “problema” en la C.A.E., podemos estimar en 42.292 las personas con práctica de juego problemático en las máquinas tipo B instaladas en establecimientos de hostelería. Esta cifra alcanza al 2,4% de la población mayor de 18 años de la Comunidad Autónoma Vasca.

4.1.1 Observación directa

Los datos obtenidos del trabajo de campo desarrollado por medio de la observación directa ofrecen los siguientes resultados.

El 80% de estas personas son hombres, entre 41 y 65 años, con buen aspecto o normal. En cuanto a la actividad que desarrollan, la mayor parte de las mujeres se les califica de amas de casa, los hombres tienen actividad manual, trabajo en oficina o comercial y pensionistas.



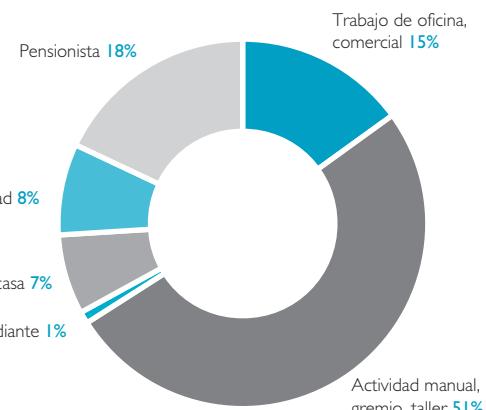
Base: 324 personas, observación directa.

Edad	Mujeres (%)	Hombres (%)
18-25 años	3,1	5,0
26-40 años	39,1	24,6
41-50 años	35,9	27,3
51-65 años	16,5	28,6
Más de 66 años	6,4	14,5
TOTAL	100	100

Base: 324 personas, observación directa.

Aspecto	Mujeres (%)	Hombres (%)
Muy buen aspecto	4,7	7,3
Buen aspecto	62,5	51,9
Aspecto regular	28,1	37,7
Mal aspecto	4,7	2,3
Muy mal aspecto	—	0,8
TOTAL	100	100

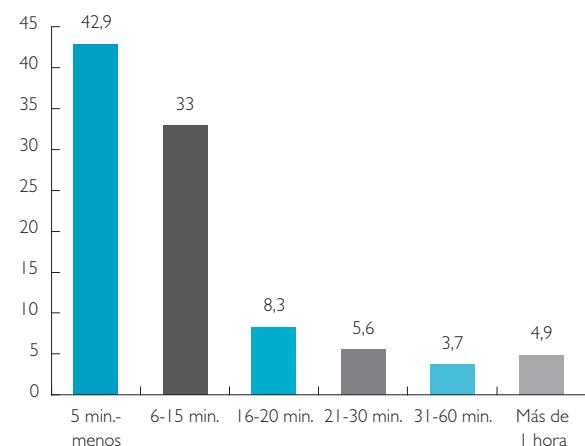
Base: 324 personas, observación directa.



Base: 324 personas, observación directa.

Actividad	Mujeres (%)	Hombres (%)
Trabajo de oficina, comercial	21,9	13,1
Actividad manual, gremios, taller	23,4	56,9
Estudiante	—	1,2
Ama de casa	34,4	—
Paro, sin actividad	12,5	6,9
Pensionista	7,8	19,6
Otros no clasificables	—	2,3
TOTAL	100	100

Base: 324 personas, observación directa.



Base: 324 personas, observación directa.

Sexo	Tiempo (%)								Total
	5 min menos	6 a 15 min	16 a 20 min	21 a 30 min	31 a 60 min	Más de 1 hora	No Datos		
Mujer	43,7	26,6	12,5	6,3	3,1	7,8	—	100	
Hombre	42,7	34,6	7,3	5,4	3,8	4,2	2	100	
TOTAL	42,9	33,0	8,3	5,6	3,7	4,9	2	100	

Base: 324 personas, observación directa.

Edad	Tiempo (%)								Total
	5 min o menos	6 a 15 min	16 a 20 min	21 a 30 min	31 a 60 min	Más de 1 hora	No Datos		
18-25 años	66,7	20,0	—	—	6,7	6,7	—	100	
26-40 años	41,6	27,0	10,1	7,9	6,7	4,5	2,2	100	
41-50 años	39,4	36,2	9,6	5,3	3,2	6,4	—	100	
51-65 años	40,5	35,7	9,5	4,8	2,4	4,8	2,4	100	
Más de 65	50,0	38,1	2,4	4,8	—	2,4	2,4	100	
TOTAL	42,9	33,0	8,3	5,6	3,7	4,9	1,5	100	

Base: 324 personas, observación directa.

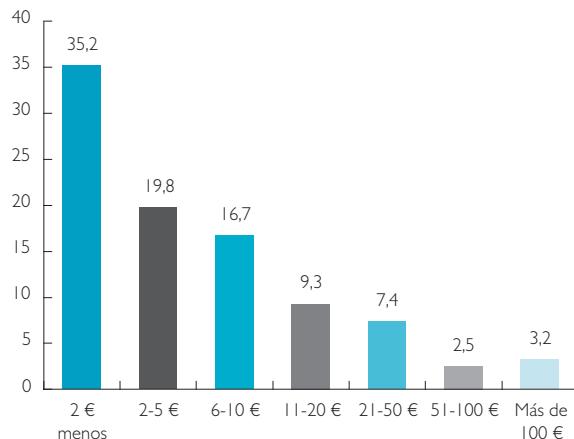
Sexo	Gasto (%)								Total
	- 2 euros	2-5 euros	6-10 euros	11-20 euros	21-50 euros	51-100 euros	+101 euros	No Datos	
Mujer	32,8	14,1	10,9	7,8	14,1	3,1	4,7	12,5	100
Hombre	35,8	21,2	18,1	9,6	5,8	2,3	3,1	4,2	100
TOTAL	35,2	19,8	16,7	9,3	7,4	2,5	3,2	6,1	100

Base: 324 personas, observación directa.

Edad	Gasto (%)								Total
	- 2 euros	2-5 euros	6-10 euros	11-20 euros	21-50 euros	51-100 euros	+101 euros	No Datos	
18-25 años	33,3	26,7	6,7	6,7	—	—	—	26,7	100
26-40 años	23,6	22,5	13,5	12,4	9,0	6,7	1,1	1,2	100
41-50 años	33,0	18,1	19,1	11,7	8,5	2,1	6,4	1,0	100
51-65 años	40,5	16,7	19,0	7,1	9,5	—	3,6	3,4	100
Más de 65	54,8	21,4	16,7	2,4	—	—	2,4	2,4	100
TOTAL	35,2	19,8	16,7	9,3	7,4	2,5	3,2	5,9	100

Base: 324 personas, observación directa.

El 71,7% de los casos las cantidades jugadas no superan los 10 euros. No obstante en un 3,2% esa cuantía supera los 100 euros, dándose el mayor porcentaje entre las personas de 41 y 65 años. Aunque el porcentaje de mujeres jugadoras es sensiblemente menor que el de hombres, el 4,7% de ellas juegan más de 100 euros.



Base: 324 personas, observación directa.

La frecuencia de juego es alta. La mayoría juega varios días a la semana y casi el 25% de las personas entrevistadas afirman utilizar las máquinas diariamente. La mayor parte, el 71,7%, invierte menos de 10 euros pero juega casi a diario.

Frecuencia	%
Todos los días	22,6
Una o más veces a la semana	34,2
Varias veces al mes	30,3
Una vez al mes o menos	9,0
NS/NC	3,9
TOTAL	100

Base: 156 personas por medio de la entrevista.

Las razones expuestas para seleccionar la máquina donde se encontraban jugando son las siguientes:

Razones para elegir la máquina (%) (respuesta múltiple)	
Porque es la única que hay	59,7
Por el premio	11,0
Por la apariencia	6,5
Porque es sencilla	14,3
Porque me resulta familiar	33,1
Por otras razones	15,6

Base: 156 personas por medio de la entrevista.

En este sentido, se ha comprobado que más que seleccionar la máquina, se elige el local hostelero. En este sentido la mayoría se acomoda a la máquina que se encuentra instalada en su local habitual.

Las personas entrevistadas declaran que el gasto habitual por acto de juego es el siguiente:

Cantidades gastadas	Declarado (%)	Observado (%)
Menos de 2 euros	28,2	35,2
Entre 2 y 5 euros	21,8	19,8
Entre 6 y 10 euros	25,6	16,7
Entre 11 y 20 euros	14,1	9,3
Entre 21 y 50 euros	3,8	7,4
Entre 51 y 100 euros	1,3	2,5
Más de 100 euros	—	3,2
NS/NC	5,2	—
Imposible precisar	—	5,9
TOTAL	100	100

Base: 156 personas por medio de la entrevista y 324 personas, observación directa.

Algo más del 70% de las personas que utilizan máquinas tipo B dedica menos de 10 euros en cada acto de juego, porcentaje que se confirma por ambas fuentes de información. Las discrepancias entre lo declarado y lo observado se concretan a partir del gasto mayor de 50 euros que, según lo observado, el porcentaje de personas que invierten más de esa cantidad se incrementa significativamente.

Más del 50% de quien juega se retira de la máquina con la cantidad del premio inferior a 20 euros, casi un 10% entre 21 y 50 euros y el 5,8% cuando el premio supera los 50 euros. Casi un tercio no contesta a esta cuestión o no puede posicionarse pues depende de cómo le vaya en el juego.

Premio con el que se retira (%)	
Menos de 5 euros	20,5
Entre 6 y 10 euros	12,2
Entre 11 y 20 euros	21,8
Entre 21 y 50 euros	9,6
Entre 51 y 100 euros	4,5
Más de 101 euros	1,3
NS/NC	30,1
TOTAL	100

Base: 156 personas por medio de la entrevista.

El 54,5% de las personas entrevistadas desconocen el concepto de "juego responsable". Tras su explicación, el 72,4% opina que se debe fomentar, frente al 9% que declara su oposición sin exponer razones. Un 18,6% no opina sobre esta cuestión.

El comportamiento de quién juega responde a los siguientes parámetros:

Qué hace cuando entra (%)	
Acude primero a la barra y luego a la máquina	80,1
Acude primero a la máquina y luego a la barra	4,1
Acude solo a la máquina	6,0
Acude donde otras personas y luego a la máquina	5,2
NS/NC	4,5
TOTAL	100

Qué hace durante el juego (%)

Echa el dinero que saca de su cartera	59,6
Echa el dinero de las vueltas de la consumición	40,4
TOTAL	100

Cómo juega I (%)

Apuesta sencilla	60,2
Apuesta doble	30,6
Combina ambos tipos de apuesta	9,2
TOTAL	100

Cómo juega II (%)

Acumulando bonos	36,3
Acumulando premio	31,8
Cobrando premio	27,3
NS/NC	4,6
TOTAL	100

Después de jugar (%)

Sale del local directamente	52,1
Toma una consumición y sale del local	37,0
Toma una consumición y continúa jugando	9,1
NS/NC	1,9
TOTAL	100

Base: 324 personas, observación directa.

La mayoría de las personas juegan utilizando las vueltas de la consumición, aunque no solo invierten estas sino que también el dinero de la cartera. Por tanto, podríamos decir que muchas veces la consumición puede resultar una excusa para jugar; quedando la primera en un segundo plano.

Más de un tercio acumula bonos, así como los premios que pueda obtener; lo que indica una práctica de juego habitual y al que dedican algún tiempo.

4.1.2 Entrevistas a responsables de hostelería

De las entrevistas a responsables de los establecimientos de hostelería se ha obtenido la información que se presenta a continuación. Las características de los establecimientos que componen la muestra es la siguiente:

	n	%
Bar	210	59,8
Cafetería	84	23,9
Degustación	14	4
Restaurante	43	12,3
TOTAL	351	100

La práctica del juego es fundamentalmente individual, aunque en un 24% se juega esporádicamente en cuadrilla y un 17,1% en pareja.

	En cuadrilla (%)	En pareja (%)
Habitualmente	2,6	5,1
Esporádicamente	23,9	17,1
Nunca	73,5	77,8

Base: 351 entrevistas a responsables de establecimientos de hostelería.

Hay que destacar que casi un tercio de los hosteleros (68,7%) han tenido o tienen problemas con las personas que juegan. Los más habituales son:

Tipo de problema	n
Horario de cierre	24
Queja de máquina trucada, no dar premio	14
Agresividad	11
Prestar dinero, no tener cambios	12
Fallos en la máquina	4

Base: 351 entrevistas a responsables de establecimientos de hostelería.

El juego por parte de menores en las máquinas de hostelería es prácticamente inexistente, aunque se producen casos aislados en los que hay personas que se encuentran acompañadas de menores y, esporádicamente, menores de edad que intentan jugar pero son disuadidos por el personal de los establecimientos.

	Personas acompañadas de menores (%)	Menores intentando jugar (%)
Habitualmente	3,7	1,2
Esporádicamente	13,1	12,9
Nunca	83,2	85,9
TOTAL	100	100

Base: 351 entrevistas a responsables de establecimientos de hostelería.

El comportamiento de los jugadores, según la percepción del personal de hostelería es:

Tipo de juego (respuesta múltiple) n°

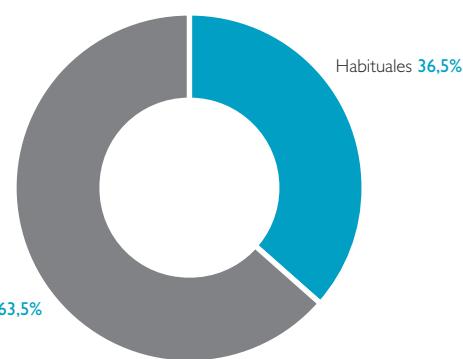
Utilizan Monedas	92,3
Utilizan Billetes	50,4
Juegan apuesta Sencilla	49,3
Juegan apuesta Doble	41,9
Juegan Acumulando bonos	42,2
Juegan Cobrando premio	43,3
Juegan Acumulando premio	35,9

Base: 351 entrevistas a responsables de establecimientos de hostelería.

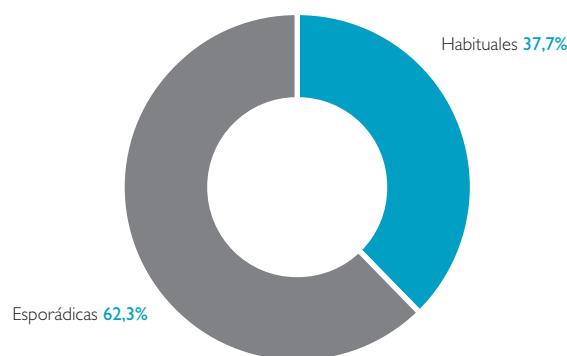
Aunque la mayor parte de quienes juegan no lo hacen compulsivamente y solo dedican unas monedas, se puede deducir que un 40% aproximadamente lo hace de forma habitual ya que está familiarizado con la mecánica del juego en este tipo de máquinas y arriesga lo que pudiera ir ganando en busca de mayores premios.

Cuando más se juega es entre semana, a media mañana y durante la tarde, aunque los hombres también lo hacen durante la noche.

Frecuencia juego en hombres



Frecuencia juego en mujeres



Sexo	Entre semana		Fines de semana	
	n	%	n	%
Mujeres	869	20,6	655	16,7
Hombres	3.358	79,4	3.263	83,3
TOTAL	4.227	100	3.918	100

Base: 351 entrevistas a responsables de establecimientos de hostelería.

Según los datos facilitados por el personal de hostelería, las características en función del tiempo de juego, serían las siguientes:

Tiempo	Sexo (%)			Edad (%)			
	Mujeres	Hombres	18-25	26-40	41-50	51-65	Más de 66
- 5 min.	23,3	19,3	43,4	23,9	16,7	22,8	36,8
6-15 min.	26,2	21,4	27,1	24,6	21,3	21,8	24,4
16-20 min.	19,9	18,2	11,4	20,2	20,2	19,3	15,5
21-30 min.	12,8	15,6	6,6	13,3	16,6	15,0	10,6
31-60 min.	7,7	12,8	6,6	9,4	13,6	11,5	6,9
+ 1 hora	10,0	12,8	4,9	8,7	11,7	9,6	5,8
TOTAL	100						

Base: 351 entrevistas a responsables de establecimientos de hostelería.

Tiempo	Actividad (%)					
	Trabajo de oficina, comercial	Actividad manual, gremios, taller	Estudiante	Ama de casa	Paro, sin actividad	Pensionista
- 5 min.	23,5	17,7	62,1	22,6	35,5	34,0
6-15 min.	23,3	22,0	21,3	27,2	25,1	28,3
16-20 min.	18,1	21,8	5,2	18,0	14,5	15,9
21-30 min.	13,2	14,8	6,3	12,7	6,9	8,2
31-60 min.	10,6	12,0	5,2	8,1	7,6	5,7
+ 1 hora	11,3	11,7	0,0	11,4	10,4	7,8
TOTAL	100	100	100	100	100	100

Base: 351 entrevistas a responsables de establecimientos de hostelería.

En base a estos datos, quienes presentan mayor probabilidad de tener problemas con el juego son los hombres de entre 41 y 65 años con trabajo (actividad manual, gremios o talleres

y trabajo de oficina y comerciales) que juegan más de 30 minutos. Perfil que se confirma si tenemos en cuenta la cantidad jugada:

Importe	Sexo (%)			Edad (%)			
	Mujeres	Hombres	18-25	26-40	41-50	51-65	Más de 66
- 2 euros	19,2	15,0	36,6	17,0	13,8	16,9	30,1
2-5 euros	17,8	14,5	25,1	17,0	13,6	16,2	19,1
6-10 euros	19,6	17,5	19,5	18,3	17,9	18,9	17,1
11-20 euros	19,0	17,9	9,2	18,5	18,4	18,2	14,0
21-50 euros	11,9	14,9	4,9	13,3	15,6	14,0	8,5
51-100 euros	6,9	12,0	2,4	8,7	12,0	9,3	6,7
+100 euros	5,6	8,3	2,4	7,2	8,8	6,4	4,6
TOTAL	100	100	100	100	100	100	100

Base: 351 entrevistas a responsables de establecimientos de hostelería.

Importe	Actividad (%)					
	Trabajo de oficina, comercial	Actividad manual, gremios, taller	Estudiante	Ama de casa	Paro, sin actividad	Pensionista
- 2 euros	19,4	13,4	35,2	21,1	31,4	31,1
2-5 euros	17,6	14,4	1,1	16,7	19,6	19,8
6-10 euros	16,8	17,7	12,0	17,4	15,5	16,7
11-20 euros	16,1	18,8	6,0	18,5	9,5	11,9
21-50 euros	13,2	14,9	6,0	11,8	8,0	8,3
51-100 euros	9,3	11,7	38,7	7,0	9,0	7,7
+100 euros	7,7	9,0	1,1	7,4	6,9	4,5
TOTAL	100	100	100	100	100	100

Base: 351 entrevistas a responsables de establecimientos de hostelería.

En opinión del personal de hostelería, los meses en los que más se juega son: diciembre, junio, julio y agosto.

Meses	Se juega más	Se juega menos
Enero	3,1	33,3
Febrero	4	28,8
Marzo	9,4	13,1
Abril	11,4	8
Mayo	12,5	6,3
Junio	21,4	4,3
Julio	26,5	5,4
Agosto	18,8	11,4
Septiembre	10	12,3
Octubre	6,6	12,3
Noviembre	8,3	11,7
Diciembre	30,2	3,7

Aunque el 95,4% de los establecimientos no tienen la máquina en propiedad, éstas son instaladas por el beneficio económico que suponen.

Propietario/a de la máquina	n	%
Sí	13	3
No	335	95,4
NC	3	1,6
TOTAL	351	100

Razones para poner máquinas de juego	n	%
Por el beneficio económico	240	68,4
Porque entraba en el contrato	20	5,7
Por costumbre, moda, la tiene todo el mundo	18	5,1
Por dar servicio a la clientela, atraer clientes	16	4,6
No contesta	57	16,2
TOTAL	351	100

El 15,4% ha considerado la posibilidad de quitar la máquina, ya sea por la caída de la recaudación o por cuestionarse la actividad del juego en su establecimiento.

Han pensado en quitar las máquinas	n	%
Sí	54	15,4
No	290	82,6
NS/NC	7	2
TOTAL	351	100

Por qué ha pensado en quitarlas	n	%
Ha bajado el beneficio económico	12	22,2
El juego es problemático, no debería estar en los bares	11	20,4
NS/NC	31	57,4
TOTAL	54	100

No existe mucha innovación en este ámbito por lo que no se produce una renovación frecuente de las máquinas. Es la empresa operadora quién las suele cambiar una vez cada dos años o más.

La empresa operadora le ha cambiado la máquina	n	%
Sí	267	76,1
No	78	22,2
NC	6	1,7
TOTAL	351	100

Cada cuánto tiempo	n	%
Más de una vez cada año	12	4,5
Una vez cada año	31	11,6
Una vez cada dos años	72	27
Una vez cada más de dos años	137	51,3
Sin datos	15	5,6
TOTAL	267	100

En general, la ubicación de las máquinas en los establecimientos chequeados está en un lugar muy visible. Los motivos aducidos por los que se encuentra ahí son por que es donde menos molesta, donde entraña o donde está la instalación eléctrica.

Ubicación de la máquina	n	%
Muy a la vista	118	33,6
Bastante a la vista	153	43,6
Discreta	68	19,4
Muy discreta	12	3,4
TOTAL	351	100

Criterios para situar la máquina	n
Donde entra-menos molesta-instalación eléctrica	210
Donde la pueda controlar desde la barra	21
Donde la persona que juega esté discreta	38
Donde se vea	17
Otros criterios	65
TOTAL	351

Los tipos de máquinas más frecuentes en los establecimientos de la muestra son las siguientes:

Nº Registro	Tipo máquina	EMPRESA	%
mb 178	Gnomos	R. Franco	30
mb 251	CIRSA Vikingos	UNIDESPA	23
mb 117	Santa Fe Euro	R. Franco	8,9
mb 260	Europea Infierno	Europea I. E. S.A.	7,5
mb 033	CIRSA Corsarios	UNIDESPA	6,6
mb 270	Lejano Oeste Rodillos	Costa Calida S.L.	6,6
mb 236	Escuela de Magia	Costa Calida S.L.	6,1
mb 257	La Diligencia	R. Franco	5,2
mb 242	Lejano Oeste Video	Costa Calida S.L.	3,3
Otras			2,8
TOTAL			100

Máquinas de apuestas deportivas

En el sector de hostelería no se está muy informado sobre la nueva modalidad de las apuestas deportivas. Así, el 59% de los hosteleros no conoce la posibilidad de instalar máquinas de apuestas deportivas y muestra cautela ante las mismas.

Conoce la posibilidad de instalar máquinas de apuestas	n	%
Sí	130	37,0
No	207	59,0
NS/NC	14	4,0
TOTAL	351	100,0

Instalaría en su bar	n	%
Sí	142	40,5
No	99	28,2
NS/NC	110	31,3
TOTAL	351	100

Opinión sobre las máquinas de apuestas	n	%
Favorable	56	16,0
Desfavorable	22	6,3
NS/NC	273	77,7
TOTAL	351	100

Opiniones favorables

Por el beneficio económico	21
Otro tipo de juego, más positivo	5
Por que incitará al juego, que ya crea demasiados problemas	15
Bar no es un lugar apropiado	5

4.1.3 Resumen

Según el personal de hostelería entrevistado en los 351 locales observados, asciende a un total de 4.441 las personas que juegan de forma más o menos habitual a las máquinas de tipo B. Cada establecimiento, por tanto, recibiría una media de 12,65 personas al día que juegan en este tipo de máquinas. Trasladando estos datos al conjunto de la población residente en la C.A.E., podríamos estar hablando de un total de 148.916 personas jugadoras (casi el 9% de la población mayor de 18 años de la C.A.E.).

La mayoría de las personas entrevistadas afirman tener la máquina en su local por el beneficio económico que conlleva, de hecho, según los datos aportados, se da una media de 983,6 euros de beneficios al mes por máquina, cantidad que habría que repartir entre la empresa hostelería y la operadora de máquinas.

Sin embargo, la mayoría de las personas entrevistadas afirman que el beneficio ha descendido fuertemente en los últimos años. Independientemente de cuestiones económicas estructurales, las escasas novedades planteadas desde el sector puede ser una de las razones. De hecho, las máquinas no se cambian de forma habitual y la mayoría de los locales tiene uno de los cuatro modelos más exitosos, si bien es verdad que las diferencias entre estos son mínimas. En este sentido, es importante destacar un elemento que irá apareciendo a lo largo de todo el estudio como es el necesario cambio de la legislación para poder introducir innovaciones en el sector. Por otra parte, la innovación que suponen las máquinas de apuestas, no se conoce lo suficiente como para dar una opinión clara al respecto, pero la valoración general se da en función del beneficio económico que puedan reportar.

Las personas entrevistadas son en general conscientes de los problemas que el juego puede generar. De hecho, afirman que una media de un 28,4% del total de personas que acuden a jugar a sus locales tienen o pueden tener problemas con el juego. Si extrapolamos este dato al conjunto de la C.A.E., podemos afirmar que un 2,4% de la población mayor de 18 años (42.292 personas) presenta problemas con el juego. Además, más de un tercio de las personas entrevistadas afirma tener o haber tenido problemas con personas que estaban jugando. Es por esta razón que, cuando se puede elegir la ubicación de la máquina en el local, se priman dos opciones: el hecho de poder controlarla desde la barra y la discreción.

El perfil de la persona jugadora extraído tanto de las entrevistas como de las observaciones directas, presenta las siguientes características:

Características generales:

- > Hombre, entre 40 y 50 años, aunque también hay una importante presencia de personas más jóvenes.
- > Buen aspecto en general, con trabajo en actividades manuales o en oficinas.
- > En general, juega menos de 15 minutos cada vez que lo hace y gasta menos de 10 euros.
- > Las características de las personas que más tiempo juegan y más gastan y por tanto, más problemas podrían tener con el juego son: hombres, de entre 41 y 65 años, con trabajos relacionados con gremios, actividades manuales, etc.

Diferencias en función del sexo:

- > Hay menos mujeres que juegan en establecimientos hosteleros.
- > Son más jóvenes que los hombres, lo cual podría venir explicado, no tanto por el juego en sí, sino por el tipo de establecimiento, es decir, las mujeres mayores en general no frecuentan los bares de la misma forma que los hombres y además, la mujer necesita más discreción a la hora de jugar, puesto que esta actividad está más estigmatizada entre las mujeres.
- > La mayoría son amas de casa y empleadas.
- > Aunque no hay grandes diferencias de tiempo respecto a los hombres si las hay en cuanto a gasto, ya que invierten más dinero.
- > Además, las mujeres presentan porcentajes mayores que los hombres entre quienes juegan más de una hora.
- > En este punto, se dan contradicciones entre los datos obtenidos a través de entrevista y los obtenidos a través de observación. El personal de hostelería afirma que las mujeres juegan menos tiempo y dinero, si bien es verdad que no presentan amplias diferencias.
- > Por tanto, podemos afirmar que hay menos mujeres jugadoras pero entre ellas, hay menos jugadoras de tipo social, es decir, el bar no se usa como centro social, de encuentro y relación y la máquina no es un elemento situado dentro de ese ámbito de relaciones, que se utiliza de vez en cuando.

Diferencias en función de la edad:

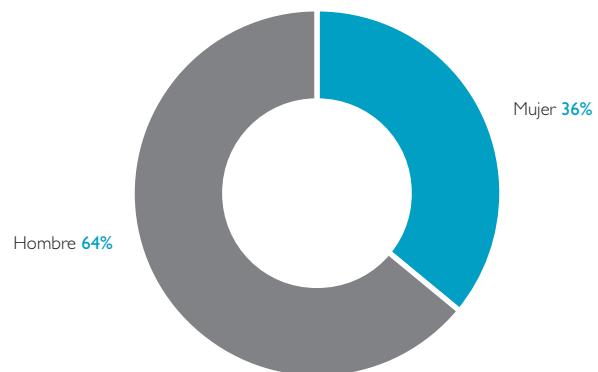
- > Las personas más jóvenes y más mayores en general, juegan menos tiempo que las personas situadas en cohortes de edad intermedios.
- > La mayoría gasta poco dinero cada vez que juega, pero las personas de mediana edad gastan más que el resto.

Por último respecto al tipo de juego, o los hábitos de juego que presentan las personas jugadoras, estas serían las características principales:

- > En general, no se juega todos los días, pero sí muy frecuentemente.
- > Las personas jugadoras eligen el bar en el que lo van a hacer y no la máquina.
- > Entran al bar, toman una consumición y juegan con las monedas de las vueltas en un principio pero cuando éste se termina, gran parte saca dinero de su cartera, en este caso no solo monedas sino también billetes. Muchas veces, la consumición no es más que una excusa para jugar a la máquina, quedando la primera en un segundo plano.

- La mayoría de estas personas conocen la máquina, la cual además es elegida porque resulta familiar y sencilla. También conocen la mecánica del juego (acumulación de bonos, de premio,...).
- Se juega poco en cuadrilla o en pareja, siendo fundamentalmente una actividad individual.
- La mayoría de las personas que juegan no son habituales de un solo bar, sino clientela esporádica.
- En general, y como es lógico, la gente juega más en las épocas en las que dispone de más dinero, es decir, a fin de mes y cuando recibe las pagas extras.
- La mitad conoce el concepto de juego responsable y a la mayoría le parece importante fomentarlo por los problemas que puede acarrear el juego.

El 64% de estas personas son hombres, entre 26 y 40 años, con buen aspecto o normal. En cuanto a la actividad que desarrollan, la mayor parte (58%) tienen actividad manual, el 22% trabajo en oficina o comercial.



Base: 110 personas, observación directa.

Tras realizar observaciones y entrevistas en 20 salones de juego situados en los tres territorios de la C.A.E., se estima que el **número de personas que juegan** en estos establecimientos es de 830, con una media por establecimiento de **38 personas jugadoras a diario**. Extrapolando estos datos al conjunto de la C.A.E. (105 salones por 38 personas jugadoras de media), obtenemos un total de **3.990 personas al día**.

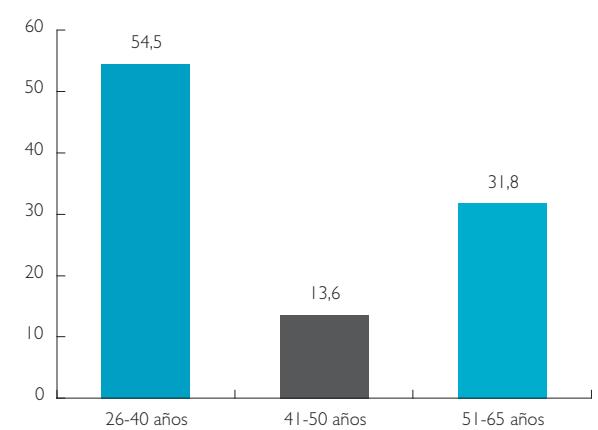
La recaudación **media** al mes para un salón de juego se cifra en **22.500 euros**, desde un mínimo de 2.000 euros/mes a un máximo de 50.000 euros, **según lo declarado por el personal de los salones**.

Según los datos facilitados por los establecimientos y corroborado por medio de la observación directa, el **porcentaje de personas con problemas de juego** asciende al **27,5%** de quienes juegan en salones. El porcentaje de personas con problemas en las áreas metropolitanas (capitales y proximidades) es once puntos más elevado que la media.

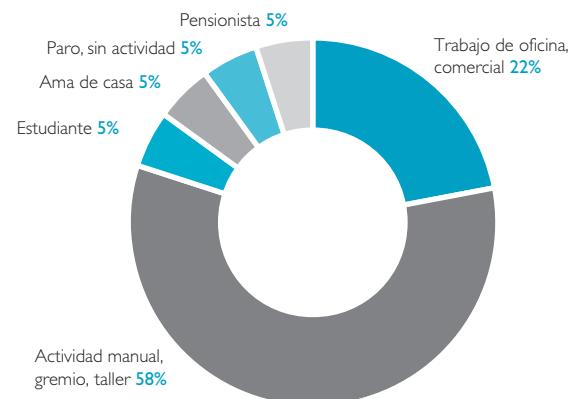
HABITAT	Personas jugadoras (%)	Personas con juego problemático (%)
Metropolitano	28,3	29,8
Urbano	71,7	26,5
Rural	0,0	0,0
TOTAL	100	Media 27,5

En cuanto a la **prevalencia de la ludopatía** en la C.A.E., podemos estimar en **1.097** las personas con práctica de juego problemático **en los Salones de Juego**. Esta cifra alcanza al **0,062% de la población mayor de 18 años** de la Comunidad Autónoma.

Base: 110 personas, observación directa.



Base: 110 personas, observación directa.



Base: 110 personas, observación directa.

Las personas que juegan en los salones dedican, en general, más de 30 minutos. La mayor parte de las mujeres (53,3%) y las personas de entre 26 y 40 años de edad dedican más de una hora al juego. El 83,3% de las personas mayores de 65 años juegan menos de 30 minutos.

4.2.1 Observación directa

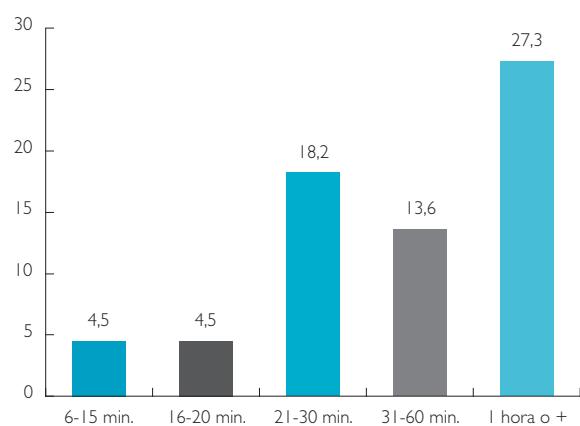
Los datos obtenidos del trabajo de campo desarrollado por medio de la observación directa en los salones de juego ofrecen los siguientes resultados.

Sexo	Tiempo (%)								Total
	5 min menos	6 a 15 min	16 a 20 min	21 a 30 min	31 a 60 min	Más de 1 hora	No Datos		
Mujer	—	13,3	13,3	—	20,0	53,3	—	100	
Hombre	4,2	2,1	16,7	18,8	20,8	37,5	4,2	100	
TOTAL	3,2	4,8	15,9	14,3	20,6	41,3	3,2	100	

Base: 110 personas, observación directa.

Edad	Tiempo (%)								Total
	5 min o menos	6 a 15 min	16 a 20 min	21 a 30 min	31 a 60 min	Más de 1 hora	No Datos		
18-25 años	—	—	33,3	—	33,3	33,3	—	100	
26-40 años	3,3	—	6,7	13,3	30,0	46,7	3,3	100	
41-50 años	—	16,7	33,3	—	8,3	41,7	—	100	
51-65 años	8,3	—	8,3	25,0	16,7	41,7	8,3	100	
Más de 65	—	16,7	33,3	33,3	—	16,7	—	100	
TOTAL	3,2	4,8	15,9	14,3	20,6	41,3	3,2	100	

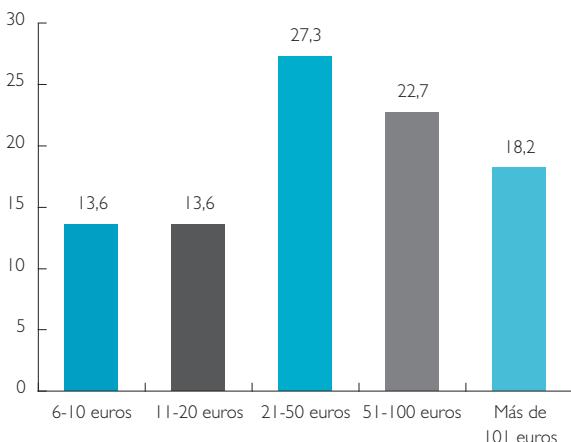
Base: 110 personas, observación directa.



Base: 110 personas, observación directa.

La cantidades gastadas superan los 20 euros en el 71,4% de los casos. Además, se ha comprobado que un 23,8% de ellos la cuantía jugada es superior a los 100 euros.

Por otra parte, aunque el porcentaje de mujeres jugadoras es sensiblemente menor que el de hombres, un significativo 20% de ellas juegan más de 100 de euros.



Base: 110 personas, observación directa.

Edad	Gasto (%)								Total
	- 2 euros	2-5 euros	6-10 euros	11-20 euros	21-50 euros	51-100 euros	+101 euros	No Datos	
18-25 años	—	—	33,3	33,3	—	—	33,3	—	100
26-40 años	3,3	—	—	3,3	33,3	33,3	26,6	3,3	100
41-50 años	—	—	33,3	16,7	—	16,7	33,3	—	100
51-65 años	8,3	—	8,3	16,7	16,7	33,3	16,7	8,3	100
Más de 65	—	16,7	—	50,0	16,7	16,7	—	—	100
TOTAL	1,2	1,5	9,5	14,3	20,6	27,0	23,8	2,1	100

Base: 110 personas, observación directa.

Sexo	Gasto (%)								
	-2 euros	2-5 euros	6-10 euros	11-20 euros	21-50 euros	51-100 euros	+101 euros	No Datos	Total
Mujer	2,5	6,7	6,7	13,3	26,7	20,0	20,0	3,1	100
Hombre	1,1	—	10,4	16,7	22,9	29,1	16,7	2,1	100
TOTAL	1,2	1,5	9,5	14,3	20,6	27,0	23,8	2,1	100

Base: 110 personas, observación directa.

La frecuencia de juego es alta. La mayoría lo hace varios días a la semana y la mitad de las personas entrevistadas afirma utilizar los salones diariamente.

Frecuencia	%
Todos los días	50
Una o más veces a la semana	21,4
Varias veces al mes	28,6
Una vez al mes o menos	—
TOTAL	100

Base: 29 personas por medio de la entrevista.

Las razones expuestas por las personas entrevistadas para seleccionar la máquina donde se encontraban jugando son las siguientes:

Razones para elegir la máquina (%) (respuesta múltiple)	
Por el premio	13,8
Por la apariencia	17,2
Porque es sencilla	6,9
Porque me resulta familiar	13,8
Por otras razones	3,4
NC	44,9

Base: 29 personas por medio de la entrevista.

Las personas entrevistadas declaran que el gasto habitual por acto de juego es el siguiente:

Cantidades gastadas	Declarado (%)	Observado (%)
Menos de 2 euros	7,1	1,2
Entre 2 y 5 euros	21,4	1,5
Entre 6 y 10 euros	14,3	9,5
Entre 11 y 20 euros	7,2	14,3
Entre 21 y 50 euros	28,6	20,6
Entre 51 y 100 euros	21,4	27
Más de 100 euros	—	23,8
NS/NC	—	—
Imposible precisar	—	2,1
TOTAL	100	100

Base: 29 personas por medio de la entrevista y 110 personas, observación directa.

Como hemos indicado anteriormente, el 71,4% de las personas que juegan en salones dedica más de 20 euros en cada

acto de juego. De nuevo las discrepancias entre lo declarado y lo observado se concretan a partir del gasto mayor de 50 euros. Según lo observado, el porcentaje de personas que invierten más de esa cantidad se incrementa significativamente (30 puntos).

El 35,7% se retira de la máquina con la cantidad del premio superior a 50 euros, casi un 15% entre 21 y 50 euros.

Premio con el que se retira (%)
Menos de 5 euros
Entre 6 y 10 euros
Entre 11 y 20 euros
Entre 21 y 50 euros
Entre 51 y 100 euros
Más de 101 euros
NS/NC
TOTAL

Base: 29 personas por medio de la entrevista.

Respecto al conocimiento sobre el concepto “juego responsable”, el 78,6% de las personas entrevistadas asegura saber que es. El 64,3% opina que se debe fomentar, frente al 7,1% que declara su oposición. Un 28,6% no opina sobre esta cuestión.

Comentarios sobre el fomento del juego responsable (%)
Cada persona hace con su dinero lo que quiere
Deberían quitar las máquinas
El juego implica riesgo, puede causar problemas
Le da igual
Le molesta el comentario del encuestador
TOTAL

El **comportamiento** de las personas observadas responde a los siguientes parámetros:

Qué hace cuando entra (%)
Acude primero a la barra y luego a la máquina
Acude primero a la máquina y luego a la barra
Acude solo a la máquina
Acude donde otras personas y luego a la máquina
NS/NC
TOTAL

Qué hace durante el juego (%)	
Echa el dinero que saca de su cartera	73,3
Echa el dinero de las vueltas de la consumición	26,7
TOTAL	100

Cómo juega I (%)	
Apuesta sencilla	36,7
Apuesta doble	60

Cómo juega II (%) (respuesta múltiple)	
Acumulando bonos	73,3
Acumulando premio	43,3
Cobrando premio	73,3

Después de jugar (%)	
Sale del local directamente	70,0
Toma una consumición y sale del local	23,3
Toma una consumición y continúa jugando	6,7
TOTAL	100

Base: 110 personas, observación directa.

Aunque en la mayor parte de los salones existe servicio de hostelería (servicio complementario), la clientela de los salones de juego es fundamentalmente jugadora y se comporta como tal; se acerca directamente a las máquinas, acumula bonos y una vez ha finalizado sale directamente del local.

4.2.2 Entrevistas responsables de salones de juego

De las entrevistas al personal de los salones de juego que han compuesto la muestra se ha obtenido la información que se presenta a continuación.

Las características de los establecimientos que componen la muestra es la siguiente:

	n	%
Servicio de barra	15	68,2
No hostelería	7	31,8
TOTAL	22	100

La práctica del juego en los salones es para la mayor parte individual, aunque en un 27,3% se juega esporádicamente en cuadrilla y se juega mucho en pareja.

Hora apertura	n	%	Hora cierre	n	%
6-8 AM (32)	4	18,2	19-21 PM	2	9,1
8-10 AM (33)	13	59,1	21-23 PM	6	27,3
10-12 AM	4	18,2	23-1 PM	13	59,1
12-14 PM	1	4,5	1 PM en adelante	1	4,5

Juego individual o en grupo		
	En cuadrilla (%)	En pareja (%)
Habitualmente	9,1	31,8
Esporádicamente	27,3	22,7
Nunca	63,6	45,5
TOTAL	100	100

Base: 22 entrevistas a responsables de salones de juego.

Más del 80% de los salones han tenido o tienen problemas con las personas que juegan.

Problemas con jugadores/as (%)	
Sí	81,8
No	18,2
TOTAL	100

Base: 22 entrevistas a responsables de salones de juego.

Los problemas más habituales son:

Tipo de problema (%)	
Horario de cierre	27,3
Queja de Máquina trucada, no dar premio	40,9

Base: 22 entrevistas a responsables de salones de juego.

El intento de juego en los salones por parte de los menores es muy importante. Además, se producen excesivos casos en los que personas jugadoras pretenden acceder acompañadas de menores y un alto porcentaje de menores que intenta jugar aunque son disuadidos por el personal de los establecimientos.

	Personas acompañadas de menores (%)	Menores intentando jugar (%)
Habitualmente	4,5	13,6
Esporádicamente	18,2	45,5
Nunca	77,3	40,9
TOTAL	100	100

Base: 22 entrevistas a responsables de salones de juego.

Las personas que juegan en los salones consumen preferentemente bebidas no alcohólicas (77,3%) y en un 63,6% son fumadores.

(32) Todos con servicio de hostelería.

(33) 10 con servicio de hostelería.

El comportamiento de estas personas, según la percepción del personal es la siguiente:

Utilizan Monedas	100
Utilizan Billetes	31,8
Juegan apuesta Sencilla	59,1
Juegan apuesta Doble	81,8
Juegan Acumulando bonos	81,8
Juegan Cobrando premio	59,1
Juegan Acumulando premio	90,9

Base: 22 entrevistas a responsables de salones de juego.

En función de los datos obtenidos por medio de la observación directa, la mayor parte de las personas que juegan son habituales. Se estima que el porcentaje podría ascender hasta el 80% aproximadamente.

Por su parte, el personal de los establecimientos creen que el 50% de los hombres que juegan en las máquinas de sus establecimientos son personas habituales, y prácticamente la totalidad de las mujeres.

Mujeres (%)		Hombres (%)	
Habituales	Esporádicas	Habituales	Esporádicos
90,9	9,1	50	50

Base: 22 entrevistas a responsables de salones de juego.

Se juega fundamentalmente los fines de semana y durante la tarde/noche, aunque también a media mañana.

Sexo	Entre semana		Fines de semana	
	n	%	n	%
Mujeres	69	46,0	319	45,9
Hombres	81	54,0	376	54,1
TOTAL	150	100	695	100

Base: 22 entrevistas a responsables de salones de juego.

Según los datos facilitados por el personal de los salones entrevistado, las características de las personas que juegan, en función del tiempo de juego, sería el siguiente:

Las personas con mayor probabilidad de tener problemas con el juego son aquellas que juegan más de 30 minutos y responden al siguiente perfil: hombres entre 26 y 65 años con trabajo (actividad manual/gremios/talleres y trabajo de oficina/comerciales), y amas de casa.

Tiempo	Sexo (%)			Edad (%)			
	Mujeres	Hombres	18-25	26-40	41-50	51-65	Más de 66
5 minutos o menos	9,6	10,6	10,0	5,1	8,6	8,9	16,3
Entre 6 y 15 minutos	7,7	9,1	13,4	5,1	10,4	10,7	11,6
Entre 16 y 20 minutos	5,8	7,6	6,7	7,7	8,6	7,2	11,6
Entre 21 y 30 minutos	15,4	18,2	23,3	20,5	13,8	16,1	18,6
Entre 31 y 60 minutos	23,1	21,2	30,0	25,7	22,4	21,4	16,3
Más de 1 hora	38,5	33,3	16,7	35,9	36,2	35,7	25,6
TOTAL	100	100	100	100	100	100	100

Base: 22 entrevistas a responsables de salones de juego.

Tiempo	Actividad					
	Trabajo de oficina, comercial	Actividad manual, gremios, taller	Estudiante	Ama de casa	Paro, sin actividad	Pensionista
5 minutos o menos	8,2	6,5	10,5	11,4	13,4	17,1
Entre 6 y 15 minutos	8,2	8,7	15,8	11,4	10,0	14,7
Entre 16 y 20 minutos	8,2	6,5	5,2	4,6	10,0	7,3
Entre 21 y 30 minutos	20,4	15,2	31,6	11,4	16,7	17,1
Entre 31 y 60 minutos	24,5	26,1	21,1	22,8	20,0	22,0
Más de 1 hora	30,6	37,0	15,8	38,7	30,0	22,0
TOTAL	100	100	100	100	100	100

Base: 22 entrevistas a responsables de salones de juego.

Perfil que se confirma si tenemos en cuenta la cantidad jugada:

Importe	Sexo (%)			Edad (%)			
	Mujeres	Hombres	18-25	26-40	41-50	51-65	Más de 66
Menos de 2 euros	7,3	6,7	6,1	4,4	7,0	6,8	10,3
Entre 2 y 5 euros	7,3	9,3	12,1	4,4	7,0	6,8	17,9
Entre 6 y 10 euros	9,1	9,3	9,1	6,7	7,0	5,1	12,8
Entre 11 y 20 euros	7,3	12,0	18,2	8,9	7,0	8,5	5,1
Entre 21 y 50 euros	21,8	18,7	21,2	20,0	19,3	18,6	10,3
Entre 51 y 100 euros	16,4	20,0	21,2	24,4	21,0	22,0	17,9
Más de 100 euros	30,9	24,0	12,1	31,1	31,6	32,2	25,7
TOTAL	100	100	100	100	100	100	100

Base: 22 entrevistas a responsables de salones de juego.

Importe	Actividad					
	Trabajo de oficina, comercial	Actividad manual, gremios, taller	Estudiante	Ama de casa	Paro, sin actividad	Pensionista
Menos de 2 euros	7,3	6,7	6,1	4,4	7,0	6,8
Entre 2 y 5 euros	7,3	9,3	12,1	4,4	7,0	6,8
Entre 6 y 10 euros	9,1	9,3	9,1	6,7	7,0	5,1
Entre 11 y 20 €	7,3	12,0	18,2	8,9	7,0	8,5
Entre 21 y 50 €	21,8	18,7	21,2	20,0	19,3	18,6
Entre 51 y 100 €	16,4	20,0	21,2	24,4	21,0	22,0
Más de 100 euros	30,9	24,0	12,1	31,1	31,6	32,2
TOTAL	100	100	100	100	100	100

Base: 22 entrevistas a responsables de salones de juego.

En opinión del personal de los salones, que asegura que existen épocas del año que se juega más (el 77,3% de las personas entrevistadas), los meses que más se juega son: diciembre, junio, julio y agosto.

Meses	Se juega más	Se juega menos
Enero	4,5	22,7
Febrero	—	36,4
Marzo	4,5	4,5
Abril	4,5	—
Mayo	4,5	—
Junio	13,6	4,5
Julio	40,9	—
Agosto	36,4	4,5
Septiembre	18,2	—
Octubre	4,5	4,5
Noviembre	4,5	4,5
Diciembre	68,2	—

En los salones de juego existe mucha renovación en las máquinas. En general, se suelen cambiar; como mínimo, una vez cada año.

La empresa operadora le ha cambiado las máquinas

	n	%
Sí	19	86,4
No	1	4,5
NC	2	9,1
TOTAL	22	100

Cada cuanto tiempo

	n	%
Más de una vez cada año	11	50
Una vez cada año	3	13,6
Una vez cada dos años	2	9,1
Una vez cada más de dos años	2	9,1
Sin datos	4	18,2
TOTAL	22	100

Los tipos de máquinas más utilizadas en los establecimientos de la muestra son Gnomos y Santa Fe.

Máquinas de apuestas deportivas

En el sector de los salones de juego se está muy informado sobre la nueva modalidad de las apuestas deportivas, el 77,3% conoce la posibilidad de instalar máquinas de apuestas deportivas y se muestra favorable ante las mismas:

Conoce la posibilidad de instalar máquinas de apuestas	n	%
Sí	17	77,3
No	3	13,6
NS/NC	2	9,1
TOTAL	22	100

Opinión sobre las máquinas de apuestas	n	%
Favorable	12	54,5
Desfavorable	4	18,2
NS/NC	6	27,3
TOTAL	22	100

Opiniones favorables

Por el beneficio económico, captación de nuevos clientes 8

Opiniones desfavorables

En contra también de las máquinas recreativas con premio 1
Ya hay suficientes 2

4.2.3 Resumen

Según el personal entrevistado, en los locales analizados, jugaría un total de 830 personas, lo cual nos da una media de 38 personas jugadoras al día. Extrapolando estos datos al conjunto de la C.A.E, podríamos afirmar que 3.990 personas acuden diariamente a jugar a estos establecimientos.

De las personas que acuden a los salones de juego, un 27,5% son, en opinión de los responsables de estos locales, personas que presentan problemas con el juego. Extrapolando estos datos al conjunto de la C.A.E, estaríamos hablando de un 0,062% de personas que presentan problemas con el juego

Los problemas con las personas que juegan son más o menos habituales, ya que un 81% del personal entrevistado ha tenido algún tipo de problema con personas que estaban jugando. Además, es bastante habitual que menores de edad intenten acceder al local para jugar a las máquinas, lo cual cada vez resulta más sencillo porque la mayoría cuentan con servicio de barra.

El perfil de las personas que juegan en los salones presenta las siguientes características:

- En su mayoría (2/3) son hombres, aunque hay un importante presencia de mujeres.

- Tienen entre 26 y 40 años de edad, aunque la presencia de personas de entre 51-65 años también es importante.
- Trabajan en actividades manuales, gremios o talleres. También hay una fuerte presencia de personas que trabajan en oficinas/de comerciales.
- Gastan en general más de 20 € y pasan jugando más de 30 minutos.
- Las características de las personas que más tiempo y dinero invierten en el juego y que por tanto, más problemas podrían tener son: tanto mujeres como hombres, de entre 26-65 años con trabajo en actividades manuales o de oficina, destacando entre las mujeres la presencia de amas de casa.

Existen diferencias en función del sexo en el tiempo de juego, ya que las mujeres predominan entre quienes juegan más de una hora. En cuanto a la cantidad gastada, no existen grandes diferencias entre hombres y mujeres, siendo estas bastante altas para los dos sexos (a partir de 20 €).

Respecto al tipo de juego, o los hábitos de juego que presentan las personas jugadoras, estas serían las características principales:

- Se juega muy habitualmente, ya que la gran mayoría juega o todos los días o varias veces por semana. De hecho, prácticamente la totalidad de las mujeres y la mitad de los hombres son habituales del mismo salón de juego.
- Se juega principalmente de forma individual, pero el juego en pareja (por lo menos acompañado aunque se limite a observar) también se da con frecuencia.
- Dentro del salón, la máquina se elige por la apariencia, por el premio y porque resulta una máquina conocida.
- Todo esto se corrobora al comprobar que más de un 80% está familiarizado/a con la mecánica del juego, ya que lo hacen acumulando bonos, con apuestas dobles, etc.
- El gasto y el tiempo de juego presentan valores altos. Se juega más de media hora y se gastan más de 20 €. Se gasta más de lo que se declara, sobre todo a partir de los 50 €, y se espera un premio importante para poder retirarse (un 37,5% se retira con un premio mayor a 50 €).
- En general, estaríamos hablando de un tipo de juego más "profesional". La clientela tiene como objetivo principal jugar, por lo que dedica tiempo y dinero en ello, es decir, invierte una cantidad específica y no sólo el dinero suelto que tiene en el bolsillo. Juega conociendo bien la mecánica de las máquinas (apostando doble, acumulando bonos...) y cuando el juego termina, sale directamente del local.

En opinión de prescriptores del ámbito de los salones de juego:

- Los operadores de estos locales consideran que la demanda requeriría abrir más salones, pero no se cuentan con más permisos.
- La hostelería que hay en los salones es en realidad deficiente, sirve de servicio o complemento, pero nunca es la fuente de ingresos. Pero la presencia de este servicio "dignifica" el establecimiento.
- La persona que juega habitualmente los prefiere porque son más discretos, hay menos flujo de gente.

- No suele haber problemas con las empresas operadoras porque ellas mismas son las titulares del negocio.
- El actual reglamento marca una apuesta y una cantidad de premio que sitúa a las máquinas fuera de un mercado competitivo. Esta situación genera diversos problemas:
 - > Existen máquinas específicas para salones que no se pueden poner porque marcan otras cantidades en apuestas y premios. Las novedades no son aptas para los salones de la C.A.E.
 - > Para la persona usuaria de los salones el premio es importante. En este momento está fijado en 240 euros por máquina, lo que hace que no sea atractivo
 - > Consideran necesario diseñar y reglamentar otro tipo de máquina para los salones, ya que la persona usuaria tiene un perfil distinto.
 - > Creen necesario que los interconectados proporcionen más premio, puesto que es un elemento atractivo para la clientela de salones, incluso abrir la posibilidad de interconectar diferentes salones.
 - > La no renovación de las máquinas está provocando que descienda el número de personas usuarias.

4.3 Bingos

Se estima que el **número total de personas** que juega en estos establecimientos al día asciende a **4.842**, con una media por establecimiento de **269 personas**. Extrapolando estos datos a la totalidad de los bingos (se han analizado 18 de 20) obtendríamos un total de 5.380 personas.

La recaudación **media** al mes para un bingo se cifra en **370.121 euros**, desde un mínimo de 9.000 euros a un máximo de 615.000 euros, **según lo declarado por las personas entrevistadas**.

Según los datos facilitados por el personal de estos establecimientos y corroborado por medio de la observación directa, el **porcentaje de personas con problemas de juego** asciende al **14,2%** de quienes acuden a los bingos.

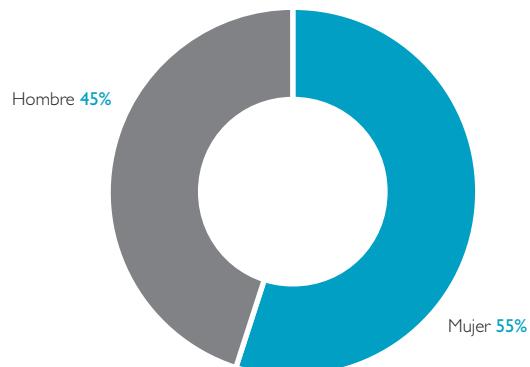
En cuanto a los datos aportados para la **prevalencia de la ludopatía en la C.A.E.**, podemos estimar en **686** las personas con práctica de juego problemático **en los Bingos**. Esta cifra alcanza al **0,04% de la población mayor de 18 años** de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

4.3.1 Observación directa y datos de las entrevistas con responsables

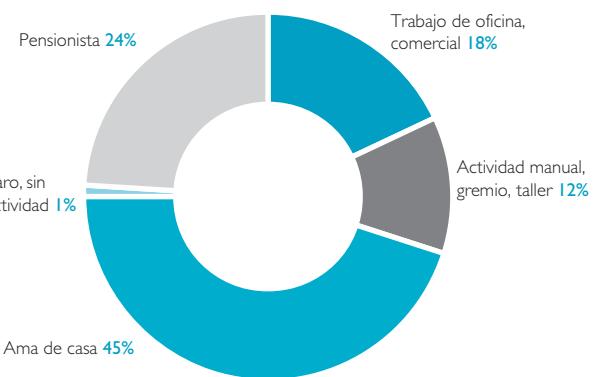
Los datos obtenidos del trabajo de campo desarrollado por medio de la observación directa en los Bingos y las entrevistas a responsables de estos establecimientos, ofrecen los siguientes resultados.

Respecto al sexo, aunque la mayoría de las personas que acuden al bingo son mujeres (55%), los hombres también tienen

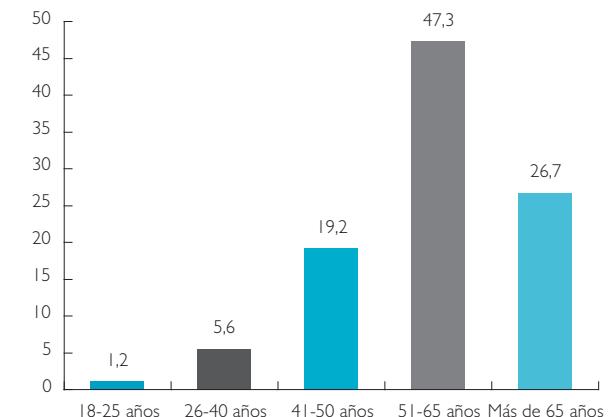
una fuerte presencia. Casi la totalidad de las personas tienen más de 41 años, destacando entre ellas quienes tienen entre 51 y 65 años (47,3%) y la mayoría presenta un buen aspecto o aspecto normal. En cuanto a la actividad que desarrollan, la mayor parte son amas de casa y pensionistas, seguidos de quienes trabajan en oficinas y en actividades manuales.



Base: 18 bingos, observación directa.



Base: 18 bingos, observación directa.



Base: 18 bingos, observación directa.

Los datos aportados por el personal de los bingos coinciden en gran medida con las observaciones realizadas y, además, nos aportan las diferencias entre edades y sexos. En cuanto a la edad y el aspecto, no hay diferencias significativas entre sexos, aunque sí en la actividad que desarrollan. Según el personal de los bingos analizados, las mujeres son principalmente amas de casa, seguidas de las trabajadoras manuales, mientras que los hombres son principalmente trabajadores manuales, de oficina y pensionistas.

EDAD	Mujeres (%)	Hombres (%)
18-25 años	2,1	3,3
26-40 años	8,0	9,0
41-50 años	17,5	20,9
51-65 años	54,6	48,3
Más de 66 años	17,9	18,5
TOTAL	100	100

Base: 18 bingo, entrevistas con responsables.

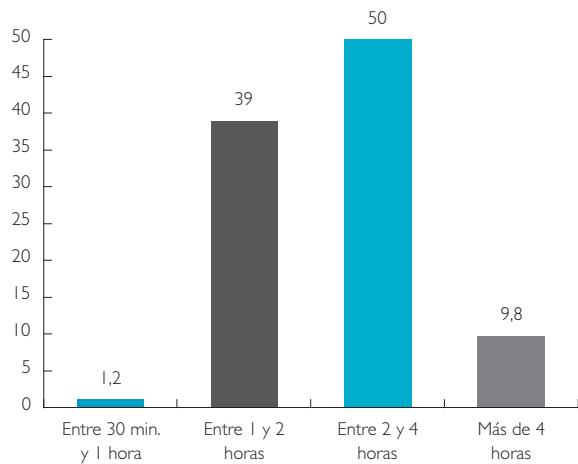
ASPECTO	Mujeres (%)	Hombres (%)
Muy buen aspecto	17,7	18,4
Buen aspecto	59,1	61,5
Aspecto regular	23,2	20,0
Mal aspecto	0	0
Muy mal aspecto	0	0
TOTAL	100	100

Base: 18 bingo, entrevistas con responsables.

ACTIVIDAD	Mujeres (%)	Hombres (%)
Trabajo de oficina, comercial	29,0	39,8
Actividad manual, gremios, taller	10,9	27,3
Estudiante	0,6	1,3
Ama de casa	45,4	0,0
Paro, sin actividad	0,9	2,5
Pensionista	13,1	29,1
TOTAL	100	100

Base: 18 bingo, entrevistas con responsables.

Las personas que acuden al bingo juegan, en general, entre una y cuatro horas. La mayor parte de las mujeres (20,4%) dedican más de cuatro horas al juego y las personas que tienen más de 66 años de edad más de dos horas al juego en un 77,4% de los casos.



Base: 18 bingo, observación directa.

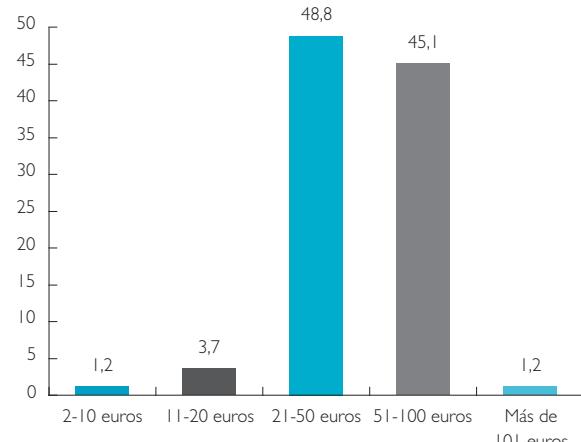
SEXO	Mujeres (%)	Hombres (%)
Entre 30 min. y 1 hora	4,5	5,5
Entre 1 y 2 horas	26,5	20,5
Entre 2 y 4 horas	48,6	59,9
Más de 4 horas	20,4	14,1
TOTAL	100	100

Base: 82 personas, observación directa.

TIEMPO	Edad (%)				
	18-25	26-40	41-50	51-65	Más de 66
Entre 30 min. y 1 hora	23,8	12,4	7,2	4,2	2,6
Entre 1 y 2 horas	38,6	21,9	23,0	28,2	19,9
Entre 2 y 4 horas	35,6	54,4	55,2	50,3	52,9
Más de 4 horas	2,0	11,2	14,6	17,4	24,5
TOTAL	100	100	100	100	100

Base: 82 personas, observación directa.

Las cantidades gastadas superan los 20 euros en el 95,1% de las personas observadas. Se ha comprobado también que un 46,3% dedica más de 50 euros (el mayor porcentaje se da entre personas de entre 26 y 40 años). Aunque el porcentaje de mujeres jugadoras es mayor que el de hombres, un significativo porcentaje (30,8%) de los hombres que gastan más de 100 de euros.



Base: 18 bingo, observación directa.

GASTO	Sexo (%)	
	Mujeres	Hombres
Entre 2 y 10 euros	0,4	0,1
Entre 11 y 20 euros	1,2	0,8
Entre 21 y 50 euros	42,1	34,3
Entre 51 y 100 euros	36,6	34,0
Más de 101 euros	19,7	30,8
TOTAL	100	100

Base: 18 bingo, entrevistas con responsables.

GASTO	Edad (%)				
	18-25	26-40	41-50	51-65	Más de 66
Entre 2 y 10 euros	0,9	0,3	0,3	0,5	1,3
Entre 11 y 20 euros	2,8	1,8	0,9	1,0	2,3
Entre 21 y 50 euros	50,9	32,6	37,2	43,4	38,7
Entre 51 y 100 euros	29,6	40,2	31,8	33,0	36,5
Más de 101 euros	15,7	25,2	29,8	22,1	21,1
TOTAL	100	100	100	100	100

Base: 18 bingos, entrevistas con responsables.

El 84,7% juega semanalmente o varios días al mes.

FRECUENCIA	%
Una vez a la semana/fines de semana	46,2
Varias veces al mes	38,4
Una vez al mes o menos	15,4
TOTAL	100

Base: 72 personas por medio de la entrevista.

Durante los fines de semana se incrementa un 25% el número de personas que acuden al bingo y el porcentaje de hombres llega a duplicarse.

	Entre semana		Fines de semana	
	n	%	n	%
Mujeres	2.621	75,5	3.258	68,5
Hombres	849	24,5	1.501	31,5
TOTAL	3.470	100	4.759	100

Base: 18 bingos, entrevistas con responsables.

Aunque el periodo del día que más se dedica al juego del bingo es por la tarde, los fines de semana se incrementa el número de personas que juegan a la noche.

	Entre semana				Fines de semana			
	Mujeres		Hombres		Mujeres		Hombres	
	n	%	n	%	n	%	N	%
Media tarde	500	19,1	153	18,0	494	15,2	231	15,4
Tarde	1.583	60,4	454	53,5	1.752	53,8	728	48,5
Noche	538	20,5	242	28,5	1.012	31,1	542	36,1
TOTAL	2.621	100	849	100	3.258	100	1.501	100

Base: 18 bingos, entrevistas con responsables.

La mayor parte de las personas (tres cuartas partes) acuden habitualmente a estos establecimientos.

Mujeres		Hombres	
Habituales	Esporádicas	Habituales	Esporádicos
%	n	%	n
56,9	2.298	20,0	808
15,6	631	7,4	299

Base: 18 bingos, entrevistas con responsables.

Es muy habitual el juego en cuadrilla y, sobre todo, en pareja.

Juego individual o en grupo (%)	En cuadrilla	En pareja
Habitualmente	21,7	80
Esporádicamente	53,3	13,3
Nunca	25	6,7
TOTAL	100	100

Base: 18 bingos, entrevistas con responsables.

Las razones expuestas por las personas entrevistadas para jugar al bingo son las siguientes:

Razones para elegir el bingo (%)
Porque el premio es importante
15,3
Porque gano algún dinero
10,3
Porque me encuentro con mis amistades
10,3
Porque es un juego sencillo
10,3
Porque me produce emoción
25,6
Diversión, entretenimiento
23,1
Otros
5,1
TOTAL
100

Base: 82 personas por medio de la entrevista.

Las personas entrevistadas declaran que el gasto habitual por acto/día de juego es el siguiente:

Cantidades gastadas	Declarado (%)	Observado (%)
Entre 2 y 10 euros	0,3	1,2
Entre 11 y 20 euros	1,1	3,7
Entre 21 y 50 euros	40	48,8
Entre 51 y 100 euros	35,9	45,1
Más de 101 euros	22,7	1,2
TOTAL	100	100

Base: 82 personas por medio de la entrevista y observación directa 36 meses.

Según lo observado, el 95,1% de la clientela de bingos dedica más de 20 euros en cada acto de juego. De nuevo, las discrepancias entre lo declarado y lo observado se concretan a partir de un gasto mayor de 50 euros que, según lo observado, el porcentaje de personas que invierten más de esa cantidad disminuye significativamente (20 puntos). En esta ocasión se declara más gasto en juego que lo que se ha podido comprobar. Esto quizás se deba a que fue en febrero cuando se realizó el trabajo de campo, uno de los meses en los que menos se juega.

El personal del bingo tiene que impedir, esporádicamente, la entrada de menores al establecimiento.

En la mayoría de los locales han tenido problemas de poca importancia con personas que se encontraran jugando. Las causas esgrimidas en más ocasiones son por embriaguez (cinco citas), por molestar a otras personas (cinco citas),...

Problemas con jugadores/as	n	%
Sí	10	55,6
No	5	27,8
NS/NC	3	16,7
TOTAL	18	100

Base: 18 bingos, entrevistas con responsables.

El 69,2% de las personas entrevistadas asegura no conocer el concepto de **juego responsable**. Una vez explicado, el 76,9% opina que se debe fomentar y el resto no opina sobre esta cuestión.

Comentarios sobre el fomento del juego responsable

Ayuda para la gente con problemas de juego

El juego crea adicción

Es importante marcar límites en el juego

Para evitar problemas

Hay gente que gasta mucho

Hay gente que lo puede necesitar

Se deben controlar estos temas

Le da igual

Para la gente que tiene problemas

Existen personas que no se moderan

Se pierde mucho dinero

4.3.2 Características de los bingos de la C.A. de Euskadi

Se han obtenido los datos de aforo de 16 de los 18 bingos en funcionamiento.

Aforos	n	%
Entre 61 y 90 personas	1	6,25
Entre 91 y 120 personas	1	6,25
Más de 121 personas	14	87,5
TOTAL	16	100

Personas presentes en el local	n	%
Menos de 30	2	12,5
Entre 31 y 60 personas	3	18,75
Entre 61 y 90 personas	1	6,25
Entre 91 y 120 personas	4	25
Más de 121 personas	6	37,5
TOTAL	16	100

Personas por mesa	n	%
Entre 1 y 2 personas	10	62,5
Entre 3 y 5 personas	6	37,5
TOTAL	16	100

Número total de mesas	n	%
Entre 31 y 60	8	50
Más de 61	8	50
TOTAL	16	100

Productos que consumen las personas que juegan (%) (respuesta múltiple)

Comida	80
Bebidas alcohólicas	86,7
Bebidas sin alcohol	100
Tabaco	93,3

Base: 18 bingos, entrevistas con responsables.

En quince de los bingos donde se ha recogido la información opinan que existe temporalidad en el juego. Los meses en los que más se juega son diciembre y agosto, y en los que menos febrero y noviembre.

Meses	Se juega más	Se juega menos
Enero	21,4	28,6
Febrero	7,1	64,3
Marzo	21,4	14,3
Abril	21,4	0
Mayo	14,3	0

Meses	Se juega más	Se juega menos
Junio	14,3	7,1
Julio	71,4	14,3
Agosto	35,7	21,4
Septiembre	21,4	21,4
Octubre	21,4	21,4
Noviembre	21,4	42,9
Diciembre	100	0

Base: 18 bingos, entrevistas con responsables.

4.3.3 Resumen

En los locales analizados juegan un total de 4.842 personas, con una media de 269 personas al día.

De estas personas, un 14,2% presentaría, según el personal de estos establecimientos, problemas con el juego, dato que extrapolado a la C.A.E. nos daría un total de 0,04% de personas con problemas de juego.

El perfil de las personas que acuden a jugar al bingo difiere bastante de las características vistas hasta ahora.

Características generales:

- > Hay una importante presencia de mujeres (55%).
- > La gran mayoría son mayores de 41 años, predominando quienes tienen entre 51 y 65 años. La presencia de jóvenes es prácticamente nula.
- > En general tienen buen aspecto.
- > Hay una importante presencia de amas de casa y pensionistas, aunque también hay personas que trabajan en labores manuales y oficinas.
- > Las características de las personas que más tiempo juegan son:
 - Las mujeres y las personas mayores de 66 años.
 - Son los hombres y quienes se sitúan entre los 41 y 50 años los que gastan mayores cantidades de dinero.

Diferencias en función del sexo:

- > No existen grandes diferencias. Las mujeres son más mayores y son principalmente amas de casa y pensionistas. Gastan menos que los hombres, aunque pasen más tiempo en el local.

En general, se trata de una clientela habitual, sobre todo en el caso de las mujeres, que acude una o varias veces por semana a jugar. Los fines de semana acude principalmente a la noche, mientras que entre semana se juega más a la tarde.

El juego en cuadrilla o en pareja es muy habitual. La distribución en mesas colectivas del propio local ayuda a ello. De hecho, la mayoría de las personas acuden porque les resulta un entretenimiento.

Para muchas de las personas usuarias de estos establecimientos, es un lugar donde relacionarse y pasar la tarde/noche, utilizando el servicio de hostelería y jugando unos cartones.

Teniendo en cuenta las características de las personas que acuden a estos locales, los problemas con usuarios/as que se encuentran jugando son muy esporádicos. La mitad de los locales ha tenido algún tipo de problema, pero ninguno de gran importancia.

4.4 Casinos de la C.A. de Euskadi

El **número total de personas que jugó** en estos establecimientos (Casinos de Bilbao y San-Sebastian/Donostia) durante el año 2007 fue de 97.313, con una media diaria de **267 personas jugadoras** (170 personas en el Casino de Bilbao y 97 personas en el de Donostia). Extrapolando estos datos al conjunto de la población mayor de 18 años residente en la C.A.E. la cifra se sitúa a 62.697 personas (el 64,4% del total de personas de los dos casinos), y la **media diaria en 172**.

El **porcentaje de personas que presentaría juego problemático en los Casinos** es de difícil cuantificación ya que la actividad es realizada por dos tipos de personas muy diferenciadas. Por un lado, la clientela ocasional que aborda la actividad con un componente lúdico incuestionable (una tarde o noche diferente) y, por otro, la clientela habitual (entendiendo como tal a aquellas personas que acuden tres o cuatro veces al mes o más). Es entre este último grupo donde existe un alto porcentaje de personas que presentan juego problemático.

Los datos obtenidos del trabajo de campo desarrollado por medio de la observación directa en los casinos, apuntan a que las personas con juego problemático suponen aproximadamente el 40% de quienes juegan habitualmente, es decir el 80% del total. Por lo tanto, y únicamente de forma aproximada, con relación a los datos que se vienen aportando para la **prevalencia de la ludopatía en la C.A.E.**, podemos estimar en **55 las personas con práctica de juego problemático en los Casinos**.

En este sentido, como dato objetivo, el número de prohibiciones de entrada en casinos (recogido en la última memoria sobre el juego del Gobierno Vasco) afecta a 15 personas. Debemos tener presente que los controles de acceso a este tipo de establecimientos, el “limitado” número de personas que juegan de forma habitual y la profesionalidad del personal facilita un seguimiento casi personalizado de las prácticas de juego problemáticas de la clientela. El personal de los casinos demuestra un gran conocimiento de las posibles situaciones problemáticas de sus clientes habituales.

4.4.1 Observación directa y datos obtenidos en las entrevistas con responsables de casinos

Durante el año 2007 el total de entradas en los casinos de la C.A.E. ha sido de 97.313 personas, el 63,6% en el Casino de Bilbao y el 36,4% en Donostia/San-Sebastián. De ellos 62.697 clientes viven en la Comunidad Autónoma (64,4%).

Como se ha citado anteriormente, el porcentaje de clientes habituales asciende al 80%. El 75,5% son hombres y el 24,5% mujeres, la mayoría de mediana edad (entre 31 y 65 años).

TOTAL CLIENTES EN LOS CASINOS DE LA C.A.E. 2007			
	DONOSTIA	BILBAO	TOTAL
TOTAL	35.390	61.923	97.313
%	36,4	63,6	100
Media diaria clientes	97	170	267

Fuente: Elaboración propia.

CLIENTES DE LA C.A.E. EN LOS CASINOS DE BILBAO Y DONOSTIA. 2007			
	ARABA	BIZKAIA	GIPUZKOA
TOTAL	2.443	40.475	19.779
%	3,9	64,6	31,5
Media diaria clientes	7	54	111

Fuente: Elaboración propia.

La evolución de afluencia a los casinos en la C.A.E. durante los últimos diez años, desagregados por género y origen geográfico es la siguiente:

CASINO BILBAO			
Años	Hombres	Mujeres	Total visitas
1996	60.378	22.357	82.735
1997	56.025	19.181	75.206
1998	55.703	18.964	74.667
1999	52.240	16.786	69.026
2000	52.548	17.374	69.922
2001	52.311	15.944	68.255
2002	49.518	14.836	64.354
2003	47.757	15.882	63.639
2004	48.820	15.034	63.854
2005	47.524	14.791	62.315
2006	45.734	13.703	59.437
2007	47.404	14.519	61.923
TOTAL	615.962	199.371	815.333
%	75,50	24,50	100

Fuente: Datos facilitados por el casino.

EVOLUCIÓN DE LAS VISITAS AL CASINO BILBAO											
Años	Bilbao	Bizkaia	Gipuzkoa	Álava	Navarra	Santander	Resto Estado	UE	Residentes	Otros	TOTAL
1996	10.496	55.999	1.517	3.471	556	1.314	8.404	171	802	0	82.730
1997	32.167	25.135	1.548	3.435	443	1.431	6.354	566	3.739	368	75.186
1998	30.936	23.028	1.769	3.170	411	1.346	6.581	1.168	5.506	752	74.667
1999	28.810	22.321	1.773	2.351	425	1.201	6.542	808	4.003	792	69.026
2000	30.309	20.350	1.933	1.988	400	1.230	6.885	734	4.721	1.372	69.922
2001	28.541	19.198	1.995	2.469	502	1.466	6.273	726	5.489	1.596	68.255
2002	27.810	17.257	1.240	2.460	393	1.326	5.449	660	6.032	1.727	64.354
2003	26.859	17.344	1.269	2.242	375	1.249	5.422	816	6.345	1.718	63.639
2004	23.822	17.516	1.287	2.775	356	1.266	5.726	1.465	7.208	2.433	63.854
2005	22.480	17.107	1.333	2.650	324	1.356	4.958	1.396	7.599	3.112	62.315
2006	22.091	16.384	1.222	2.250	247	1.317	4.961	1.267	7.134	2.564	59.437
2007	23.809	15.878	1.566	2.243	270	1.535	5.094	1.437	7.704	2.387	61.923
TOTAL	308.130	267.517	18.452	31.504	4.702	16.037	72.649	11.214	66.282	18.821	815.308
%	37,79	32,81	2,26	3,86	0,58	1,97	8,91	1,38	8,13	2,31	100

Fuente: Datos facilitados por el casino.

CASINO DONOSTIA												
Años	Visitas	Donostia	Gipuzkoa	Bizkaia	Álava	Navarra	Francia	Resto Estado	UE	Residentes	Otros	TOTAL
1997	40.132											40.132
1998	48.785											48.785
1999	49.080											49.080
2000	40.933											40.933
2001	33.893											33.893
2002	31.107											31.107
2003	35.379	11.707	5.941	709	261	2.685	0	6.348	3.557	1.694	2.477	35.379
2004	35.871	11.694	5.370	653	271	3.051	1.997	6.064	2.024	2.263	2.484	35.871
2005	34.904	11.195	5.664	659	347	2.557	1.932	6.120	1.702	2.381	2.347	34.904
2006	35.201	10.618	6.076	619	219	2.507	1.617	6.510	1.708	3.310	2.017	35.201
2007	35.390	9.994	8.219	788	200	2.219	2.073	5.649	1.760	2.801	1.687	35.390
TOTAL	420.675	55.208	31.270	3.428	1.298	13.019	7.619	30.691	10.751	12.449	11.012	420.675
T%	Parcial 03/07											
	17.6745	31,24	17,69	1,94	0,73	7,37	4,31	17,3%	6,08	7,04	6,23	100

Fuente: Datos facilitados por el casino.

El número de visitas a estos establecimientos desciende desde 1999 en el Casino de Bilbao y desde 2000 en el de Donostia. En el caso del casino guipuzcoano recupera sus cifras de asistencia en el año 2003, aunque no llega a alcanzar las cifras de los años noventa. En el caso del casino bilbaíno mantiene la tendencia descendente hasta el 2006, aunque durante el año 2007 parece que inicia una pequeña recuperación.

En este sentido, el número de visitantes en los casinos, tras el auge hasta los años noventa, tiende a estabilizarse en cifras.

Los dos casinos de la C.A.E. en funcionamiento desde la legalización del juego, más de 30 años, cuentan con una clientela fiel, no muy numerosa, que en el caso de Donostia está envejecida (el 20% es mayor de 66 años). Una clientela, en general, con gran capacidad de gasto y que fundamentalmente juega a la ruleta (más del 60% del total). En general, practican el juego individual, aunque esporádicamente juegan en cuadrilla (con un fondo previamente establecido y que cuando se agota se retiran de jugar). Puntualmente, juegan parejas, aunque lo habitual es que, aún acudiendo juntos, jueguen cada uno por su lado.

Las personas que juegan en los casinos son de todo tipo de clase social. La mayoría presenta buen aspecto y un 7% aproximadamente son de ámbitos marginales. Hay que destacar que

la población de origen asiático (China) es asidua del casino y juega fuertes cantidades.

En cuanto al tiempo que se dedica a jugar, se emplea más de 2 horas pero con juego discontinuo, también cambiando de ruleta o juego. Algunas personas juegan a dos o tres ruletas a la vez (también póker y ruleta a la vez).

En general, se percibe que la mayor parte de la clientela habitual, que se les puede englobar dentro de la categoría de personas con problemas de juego, viven problemas de soledad. Algunas de ellas se comportan como personas introvertidas y pendientes del juego. Para el grupo de mayores de 65 años el casino es su ámbito de relación social, como ocurre en el bingo.

Por un lado, hay personas que alternan el juego durante un rato con algunas consumiciones y con la observación y, por otro, aquellas que juegan continuamente pero con bastante control, aunque en general gastan amplias cantidades de dinero. También las hay que juegan compulsivamente, hasta en tres ruletas a la vez. Son clientes habituales. Hablan entre ellas/os, se conocen..., pero no tienen relación personal al margen del juego.

Resultados de la observación realizada en los casinos seleccionados. La metodología utilizada ha sido, junto a la observación, la técnica de auditoría, realizando recuentos en cuatro momentos del horario de actividad.

CASINO NERVIÓN BILBAO							
Género	Horarios	20 horas	21h 30	11h 30'/12 h	2 h y...	Total	T%
Nº Mujeres		6	5	14	5	30	25,9
Nº Hombres		12	12	30	32	86	74,1
Tramos de edad							
18 a 30 años		6	2	10		18	15,5
31 a 50 años		5	6	22	28	61	52,6
51 a 65 años		4	7	10	9	30	25,9
más de 66 años		3	2	2		7	6,0
Aspecto/estatus							
Muy buen aspecto, bien vestido (traje o similar)		2	2		5	9	7,8
Buen aspecto		4	5	31	22	62	53,4
Aspecto regular			4			4	3,4
Informal		2	5	12	6	25	21,5
Mal aspecto		2	1	1	4	8	6,7
Tiempo de juego							
15 min. o menos							
15 a 30 min.							
1 hora							
1 a 2 horas		9	12	22		43	37,1
Más de 2 horas		9	5	22	37	73	62,9
Cantidad dinero							
Menos 20 euros							
20 a 50 euros							
50 a 100 euros		2	4			6	5,2
100 a 500 euros		10	13			51	44,0
Más de 500 euros		6			37	59	50,8
Por tipo de Juego							
Ruleta		14		38	21	73	62,9
Bakarra			8			8	6,9
Black Jack		1	4	2	6	13	11,2
Póker		2	4	4	9	19	16,4
Máquinas-		1	1		1	3	2,6
(tiempo de juego máximo: 4 horas)							
Tipo de cliente/Periodicidad							
Habituales		12	12	35	35	94	81
Esporádicos		6	5	9	2	22	19

Las personas que acuden entre las 19:30 y las 20:00 horas están más pendientes del juego. Son personas solas que van a pasar la tarde al casino y exclusivamente a jugar.

En cambio, las que acuden entre las 22:00-00:30 horas son una mezcla entre personas que han cenado en el casino y otras que vienen de fuera. Son principalmente jóvenes y en apariencia sin pareja, que eligen el casino para pasar un rato, como alternativa de ocio. A partir de las 00:30 horas al-

gunas de las personas que han estado jugando desde las 21:30-22:00 empiezan a cenar o picar algo. Como las anteriores, son personas para quien el casino es una alternativa de ocio.

A partir de las dos de la madrugada, las personas que permanecen jugando o los escasos que se incorporan son habituales, con una media de edad de 40-50 años, y que en algunos casos pudieran entrar en la categoría de "profesiona-

CASINO KURSAAL DONOSTIA							
Género	Horarios	20 horas	21h 30	11h 30'/12 h	2 h y...	Total	T%
Nº Mujeres		2	6	8	10	26	33,4
Nº Hombres		10	6	17	19	52	66,7
Tramos de edad							
18 a 30 años		3		6	4	13	16,7
31 a 50 años		2		8	11	20	25,6
51 a 65 años		4	8	7	10	27	34,6
más de 66 años		4	4	4	6	18	23,1
Aspecto/estatus							
Muy buen aspecto, bien vestido (traje o similar)		8				8	10,3
Buen aspecto							
Aspecto regular							
Informal			Lo habitual. Aspectos "normales" de calle			67	85,9
Mal aspecto		1		2		3	3,8
Tiempo de juego							
15 min. o menos							
15 a 30 min.							
1 hora		Mínimo				4	5,0
1 a 2 horas		Normal				12	15,0
Más de 2 horas		Habituales				62	80,0
Cantidad dinero							
Menos 20 euros							
20 a 50 euros		4	4	5,0			
50 a 100 euros		8	8	10,0			
100 a 500 euros		23	23	30,0			
Más de 500 euros		43	43	55,0			
Por tipo de Juego							
Ruleta		10	11	12	14	47	60,3
Bakarra							
Black Jack		2	1	8	10	21	26,9
Póker				5	5	10	12,8
Máquinas		10	8	16	18	52	
Tipo de cliente/Periodicidad							
Habituales		9	10	18	15	52	66,7
Esporádicos		3	2	7	14	26	33,3

les" (sobre todo quienes están en las mesas de black jack y póker), pero que en general, apariencias al margen, presentan problemas con el juego.

En este casino la presencia de personas mayores de 65 años es muy elevada.

Se juega mucho a las máquinas, en contraposición al casino de Bilbao donde las máquinas presentes en la sala de juego tienen escasa actividad.

A continuación se muestran los datos de los Casinos de Santander y Biarritz, a modo de comparativa.

CASINO SANTANDER							
Género	Horarios	20 horas	21h 30	11h 30'/12 h	2 h y...	Total	T%
Nº Mujeres		5		20	20	45	38,1
Nº Hombres		5	3	30	35	73	61,9
Tramos de edad							
18 a 30 años					2	2	1,7
31 a 50 años		1	1	17	23	42	35,6
51 a 65 años		2	2	27	26	57	48,3
más de 66 años		7		6	4	17	14,4
Aspecto/estatus							
Muy buen aspecto, bien vestido (traje o similar)		8				8	6,8
Buen aspecto				10	10	20	16,9
Aspecto regular				15	10	25	21,2
Informal		2	3	25	35	65	55,1
Mal aspecto							
Tiempo de juego							
15 min. o menos							
15 a 30 min.							
1 hora				15		15	12,7
1 a 2 horas		7		20		28	23,7
Más de 2 horas		2	3	15	55	75	63,6
Cantidad dinero							
Menos 20 euros							
20 a 50 euros							
50 a 100 euros		8				8	6,8
100 a 500 euros				40	12	52	44,0
Más de 500 euros		2	3	10	43	58	49,2
Por tipo de Juego							
	Nº Jugadores	Tipología		Tiempo medio juego	Nº	T%	
Ruleta	25	Hombres solos, parejas de hombres, de mujeres, mixtos y chinos		3h	25	45,5	
Bakarra							
Black Jack	18	2h		18		32,7	
Póker	12	2h		12		21,8	
Máquinas							
Tipo de cliente/Periodicidad							
Habituales						90,0	
Esporádicos		Normalmente personas de vacaciones o de paso				10,0	

CASINO BIARRITZ							
Género	Horarios	20 horas	21h 30	11h 30'/12 h	2 h y...	Total	T%
Nº Mujeres	Salón de juego cerrado	8	20	20	48	20	
Nº Hombres		32	100	60	192	80	
Tramos de edad							
18 a 30 años	Salón de juego cerrado			5	5	2,1	
31 a 50 años		12	25	50	87	36,3	
51 a 65 años		20	90	25	135	56,3	
más de 66 años		8	5		13	5,3	
Aspecto/estatus							
Muy buen aspecto, bien vestido (traje o similar)	Salón de juego cerrado	40	120	80	240	100	
Buen aspecto							
Aspecto regular							
Informal							
Mal aspecto							
Tiempo de juego							
15 min. o menos	Salón de juego cerrado						
15 a 30 min.		Entre 30 min y 1 hora en cada uno de los juegos.					
1 hora							
1 a 2 horas		Póker: desde 21h30 hasta madrugada,- los mismos-, hombres.					
Más de 2 horas							
Cantidad dinero							
Menos 20 euros	Salón de juego cerrado						
20 a 50 euros							
50 a 100 euros							
100 a 500 euros							
Más de 500 euros							
Por tipo de Juego							
Ruleta	Salón de juego cerrado				168	70	
Bakarra					24	10	
Black Jack							
Póker					48	20	
Máquinas-	60	100 ⁽³⁴⁾	120 ⁽³⁵⁾	120	400	100	
Tipo de cliente/Periodicidad							
Habituales			80				
Esporádicos			20				

⁽³⁴⁾ 50% parejas, una cuadrilla mujeres entre 50-70 años. Como mínimo se juega una hora.

⁽³⁵⁾ Todas las máquinas ocupadas. Mucho grupo de jóvenes.

4.4.2 Resumen

- El número de personas que acuden a los casinos de media al día es de 172, de las cuales las tres cuartas partes son hombres.
- En total, el número de visitas a los casinos en la C.A.E. es de 97.313.
- La tasa de personas que tienen algún problema con el juego en este tipo de establecimientos es difícil de definir; pero en función de la observación es alto, podríamos situarla en torno a un 40%.
- La mayoría de las personas que acuden a estos establecimientos son clientela habitual y su edad oscila entre los 31 y 65 años. En Donostia este porcentaje aumenta, ya que un 20% tiene más de 66 años.
- El número de visitas ha descendido en los últimos años, aunque podríamos decir que tras un boom inicial últimamente tiende a estabilizarse.

■ La clientela que acude a estos establecimientos tiene una amplia capacidad de gasto e invierte grandes cantidades de tiempo y dinero en el juego, aunque se trata de un juego discontinuo que se alterna con el consumo y las relaciones sociales hechas en el propio local.

■ Es el único ámbito de juego donde se puede decir que existe el denominado “jugador profesional”, un pequeño número de personas de entre 45 y 65 años que juega con método/sistema y controla las cantidades jugadas, aunque evidentemente no parece posible que vivan de ello.

■ Este tipo de establecimientos cuenta con personal profesionalizado que garantiza un mayor control sobre las actitudes de juego patológico y posibilita el impulso de una política de juego responsable con mayores garantías que en otros ámbitos de juego.

La ludopatía

en la C.A. de Euskadi

5.1 Características de la persona ludópata en Euskadi

La información que se presenta a continuación proviene de las tres asociaciones de rehabilitación de juego problemático presentes en los Territorios de la Comunidad Autónoma. Aunque son datos objetivos, engloban únicamente a las personas jugadoras que han tomado conciencia de su enfermedad/problema. Personas que sufren una patología, y que tras varios años de juego sin control, intentan hacer frente a su enfermedad. En Bizkaia, durante los últimos 14 años han atendido a unas 5.000 personas.

Los autores de este estudio han considerado de interés comparar las cifras facilitadas por las asociaciones con los resultados del trabajo de campo realizado. En este sentido, entre 2006 y 2007 se han producido significativos incrementos en el número de personas que han demandado ayuda a estas Asociaciones: en Gipuzkoa un incremento del 25% y en Araba del 29%.

En cuanto al **género** de las personas con juego problemático:

	Hombre (%)	Mujer (%)
Bizkaia	85	15
Gipuzkoa	88	12
Araba	92	8
Datos del estudio	80	20

Edad	BIZKAIA	GIPUZKOA	ARABA	Resultados Estudio (%)
-20	4			
21-30	24	19	26	18-25 años 5
31-40	33	36	42	26-40 años 27
41-50	23	19		41-50 años 29
51-60	13	13		51-65 años 26
Más de 60	2	13		Más de 66 años 13
TOTAL	100	100		TOTAL 100

En relación a la actividad/ocupación (%)⁽³⁶⁾

Activo	56
Parado	24
Jubilado	10
Pensionista	6
Estudiante	4

Resultados del trabajo de campo del estudio

Trabajo de oficina, comercial	15
Actividad manual, gremios, taller	50
Estudiante	1
Ama de casa	7
Paro, sin actividad	8
Pensionista/jubilado	17
Imposible precisar	2

Estudios realizados (%)⁽³⁷⁾

Primarios	47
Secundarios	45
Universitarios	8

Estado civil	BIZKAIA		GIPUZKOA	
	H	M	T%	T%
Solteros	135	18	42	51
Casados	137	23	44	31
Sepa-Divorciados	25	8	9	9
Viudos	10	7	5	3
TOTAL	307	56	100	6

POR LUGAR (COMARCA) DE RESIDENCIA

Comarca de residencia BIZKAIA (%)	Comarca de residencia GIPUZKOA (%)
Margen izda	33
Bilbao	29
Margen drcha	11
HU	7
Meatzeta	4
Durangaldea	1
Uribe-Butroí	2
Enkarterriak	0
Besterik	10
Donostia	39
Oarsoaldea	20
Bidasoa-Txingudi	14
Donostialdea	8
Tolosa-Goierrí	6
Alto Urola	4
Bajo Deba	4
Urola Kosta	3
Hendaia	1

En Bizkaia, el 73% de los ludópatas proceden del área metropolitana, en Gipuzkoa el 61%, como mínimo.

⁽³⁶⁾ Solo datos de Gipuzkoa.

⁽³⁷⁾ Datos solo de Bizkaia aportados por la Asociación de ludópatas.

Tipo de juego: BIZKAIA

	H	M	T	%
Máquinas recreativas con premio	54	16	70	21
Multijuego	183	13	196	60
Bingo	2	6	8	3
Casino	2		2	1
Quinielas	5		5	
Recreativas con premio+Bingo	6	12	18	3
Recreativas con premio+quinielas	28	5	33	4
Recreativas con premio+Cartas	26		26	6
Recreativas con premio+Videojuegos	1		1	1
Bingo+cartas				0
Bingo+cupón		4	4	
TOTAL	307	56	363	100

Tipo de juego: GIPUZKOA (%)

Máquinas	72
Máquinas y otros juegos	23
Máquinas y móvil	1
Móvil	1
Apuestas on line	1
Internet	1
Casino	1
TOTAL	100

La incidencia de las máquinas en el problema de la ludopatía en ambos territorios (el porcentaje de personas con problemas exclusivamente, o combinado con otro tipo de juegos de azar, con las "máquinas recreativas con premio") es del 95%. Según los datos recogidos por las asociaciones de Gipuzkoa y Araba entre sus usuarios, antes de acudir a rehabilitación suelen transcurrir más de cinco años de dependencia del juego para más del 50% de los ludópatas. Hay que señalar que las mujeres suelen acudir antes a rehabilitación.

Años de dependencia hasta acudir a la rehabilitación:

GIPUZKOA (%)

Menos 1 año	6
1 año	14
2 años	13
3 años	9
4 años	9
5-10 años	29
11-19 años	15
Más de 20 años	5
TOTAL	100

ARABA (%)

Menos de 1 año	8
Entre 1 año y 10 años	77
Más de 11 años	15
TOTAL ⁽³⁸⁾	100

Las recaídas, el índice de abandonos de la terapia es:

	Total	M	H
Bizkaia (%)	Con recaídas	8	9
	Sin recaídas	92	91
Gipuzkoa (%)	Con abandonos	15	

El 99% de los hombres que acuden a estas asociaciones van acompañados de sus madres o mujeres.

El perfil de la persona que sufre juego problemático y acude a rehabilitación es el de un hombre entre 31 y 60 años de edad, con estudios primarios/secundarios, activo laboralmente, con problemas de soledad (solteros, viudos, separados o divorciados). Vive en zona urbana (ya sea área metropolitana o municipio de más de 25.000 habitantes) y con más de cinco años de dependencia del juego (en concreto a máquinas recreativas con premio).

El aspecto positivo es que, aproximadamente el 80% de los que acuden con regularidad a rehabilitación, se recuperan y no sufren recaídas

5.2 La rehabilitación de la ludopatía

En la C.A.E. existen tres asociaciones de tratamiento de la ludopatía, una en cada Territorio Histórico. Fundadas a partir de la década de los noventa, cuentan con una larga trayectoria en

⁽³⁸⁾ De Bizkaia no se disponen datos.

el tratamiento de rehabilitación a personas ludópatas. **La mayoría de las personas que acuden a ellas son hombres, que vienen acompañados de sus parejas.** Solo un 10-15% de las personas tratadas son mujeres, aunque realmente el número de jugadoras patológicas es mucho mayor.

En este sentido, **existen más jugadoras patológicas ocultas entre las mujeres** por que, además de sentirse más estigmatizadas socialmente, les resulta más fácil ocultarlo. Las mujeres tienen más control a la hora de manejar el dinero que se gastan en el juego, por lo que es difícil que contraigan deudas que no puedan asumir; más bien destinan una parte de sus ingresos (o los ingresos familiares) al juego, y cuando ese dinero se termina, lo abandonan durante una temporada. Presentan un mayor control y organización en la gestión del propio problema, acumulando menos deudas, lo cual provoca que sea más difícil de detectar. El bingo entre las mujeres es uno de los juegos que más patología genera (junto a las máquinas). **Además, las mujeres, a diferencia de los hombres, acuden solas o acompañadas de una hija o una amiga íntima.**

Otro elemento diferencial entre las mujeres y los hombres es que éstas padecen frecuentemente depresiones derivadas o al menos relacionadas con su dependencia al juego, mientras que los hombres viven sus problemas de adicción de una forma más naturalizada. Este mayor nivel de estados depresivos está relacionado con la mayor estigmatización social que sufren las mujeres, una visión familiar del problema más negativa y, en general, un mayor sentimiento de vergüenza.

En principio, la mayoría de las personas que acuden a consulta han sido jugadores sociales que en un momento determinado han ganado algún premio. Cuando el impulso por el juego ya no se puede controlar se convierte en juego patológico, lo cual suele ocurrir en un espacio corto de tiempo.

Normalmente se acude a la asociación cuando la situación es incontrolable y existen deudas, siendo la mayoría obligados o presionados por la familia o pareja, que ya se encuentran también en situaciones límite. Al visitar la asociación no todas las personas son conscientes de que tienen un problema, lo cual hace que la motivación para llevar adelante el tratamiento disminuya. En general, las personas que acuden tienen un estatus medio y medio-bajo, puesto que quienes gozan de un mayor estatus o más recursos económicos generalmente acuden a tratamientos privados. La mayoría de los que acuden a estas asociaciones residen en zonas urbanas.

En cuanto a las características personales, generalmente **son personas con una notable impulsividad**. Sobre todo entre los hombres se dan casos de hiperactividad y déficit de atención. Entre los menores destaca el uso de videojuegos y máquinas. En ciertos casos también se dan otras adicciones y uso de drogas (sobre todo cocaína, speed y hachís), lo cual está relacionado a su vez con el hecho de que sean personas compulsivas.

Según fuentes de estas asociaciones, se puede afirmar que **en los últimos años el perfil de la persona afectada está cambiando**. Antes, la mayoría eran hombres con cargas familiares cuyo único

problema era el juego, por lo que en cierta medida, podían desarrollar una vida normal. Hoy en día, acuden personas más jóvenes (un 55% tiene entre 28-38 años), sin familia o cargas familiares y con problemas de drogas, de organización personal y problemas mentales. Es decir, son personas con problemáticas diversas por lo que sería necesario coordinar esfuerzos desde diferentes ámbitos (psicológico, social, sanitario, económico...). Además, antiguamente, las personas que acudían acumulaban muchos años de juego (más de 10) antes de ir a terapia ya que se tardaba bastante tiempo en identificar y reconocer el problema. Sin embargo, en la actualidad se descubre más rápidamente ya que socialmente el juego problemático es más conocido y además se coordina con otros recursos (Centros de Salud Mental,...) que derivan pacientes, con otro tipo de problemas además de este.

También están comenzando a aparecer **personas que tienen problemas con el juego on line**. Son personas de alto nivel cultural (manejo de las nuevas tecnologías) que nunca jugarían en un lugar público. Esto provoca que el estímulo sea más difícil de controlar, sobre todo si además trabajan con Internet o tienen un fácil acceso a la red.

La mayor parte de las personas que sufren ludopatía se dedican al multijuego, es decir, son dependientes de más de un tipo de juego, aunque entre todos ellos, las máquinas recreativas con premio prevalecen sobre el resto.

El 99% de las personas que acuden a la asociación en busca de ayuda, viene acompañado de su mujer o su madre, lo cual nos indica dos cosas:

- Que la mayoría de quienes acuden son hombres que ya han llegado a una situación extrema, de la cual su entorno es consciente y se ve afectado por el problema.
- Que las mujeres que sufren ludopatía están ocultas y no tienen el apoyo o acicate de su familia para iniciar y/o continuar una rehabilitación.

Una vez la persona afectada acude a la asociación, el primer paso es intentar que la no juegue al "juego problema" y que a la vez controle otros juegos. Se realiza una entrevista donde se dan las primeras pautas, para posteriormente pasar a los grupos de autoayuda. El objetivo de dichos grupos, que tienen una valoración positiva por parte de los asistentes, es la identificación con otros sujetos y pueden ser de pacientes o de familiares. También existe un grupo terapéutico que trabaja la abstinencia, las habilidades sociales y la relajación. Todo ello, se complementa con la terapia psicológica individual.

Estos tratamientos son a largo plazo y los mismos conllevan un seguimiento con una duración media de un año. El objetivo final es la abstinencia total ya que el juego controlado implica una posibilidad muy alta de volver a recaer.

En definitiva, el tratamiento es tanto individual como grupal:

- El individual sirve para profundizar en el problema. No está centrado sólo en el juego sino que se intenta producir cambios generales en la persona que a su vez provoquen un cambio en la actitud hacia el juego (ocupación del tiempo libre, consumos, trabajo, economía,...).

En cuanto al trabajo grupal, hay dos grupos de apoyo que deben servir como modelo/apoyo para que las personas afectadas no se sientan raras. Se produce así un intercambio de experiencias entre personas que están en diferentes etapas de la rehabilitación, sirviendo de aliciente los testimonios de las personas que están en la mitad o final del tratamiento.

También se realizan grupos familiares, con terapias diferentes en función de:

- La persona afectada quiere realizar el tratamiento junto con su familia o algún miembro de la misma.
- Tanto la persona afectada como su familia realizan el tratamiento pero de forma separada.
- Solo la familia realiza el tratamiento.

Así, en función de la situación de cada persona, el tratamiento se define de forma individualizada. Los pasos que se suelen dar son los siguientes:

- En primer lugar, la persona afectada viene acompañada por un familiar, porque la situación en la que se encuentran es límite. Son conscientes de que en solitario no pueden superar el problema, por lo cual, buscan ayuda. Este hecho indica por tanto, que la situación es grave.
- En una **primera fase**, se trabaja para que la persona tome conciencia del problema (si es que no la tiene) y se realiza un diagnóstico a través de diferentes cuestionarios que definirán el perfil de la persona afectada. Asimismo, se establecen ciertos mecanismos de control (autoprohibición, control económico de la familia y la trabajadora social).
- En una **segunda fase**, se comienza el trabajo en grupo, con una frecuencia de una vez a la semana, y el tratamiento psicológico una vez al mes. Todo ello en función de las conclusiones del diagnóstico inicial.

La duración del proceso depende de cada persona. Como **mínimo durará dos años**. Siendo uno de tratamiento y el segundo de seguimiento. Si hay recaídas el proceso durará más.

En todo el proceso, los elementos a trabajar serán:

- La prevención.
- Las relaciones familiares.
- El mundo laboral.
- Las relaciones sociales.

Hay que tener en cuenta que es un trastorno crónico que se debe cuidar siempre ya que el deseo de jugar no desaparece. En realidad, se trata de aprender a gestionarlo.

En cuanto al **perfil del/la jugador/a problemático/a** según la experiencia de estas asociaciones, estas son las características más habituales:

- Entre 35-45 años.
- Entre 10-15 años de juego problemático.
- Casados/as o con pareja.
- Consumos excesivos de tabaco.

- Consumo de alcohol en niveles habituales.
- En jóvenes, consumo de drogas: hachís, cocaína...

En los últimos años se han dado algunos cambios en el perfil de las personas afectadas:

- Personas con trastorno mental (esquizofrenias, depresión, trastorno bipolar,...). Cada vez son más numerosos y son muy difíciles de implicar en un tratamiento, por lo que su rehabilitación se complica. La mayoría son hombres, menores de 40 años, sin trabajo y económicamente dependientes. En este momento se está investigando el papel del juego en el trastorno mental.
- En la década de los 90 las personas que acudían a rehabilitación eran principalmente adultas. Posteriormente, la edad comenzó a reducirse y actualmente de nuevo comienza a aumentar; por lo que principalmente funciona de forma cíclica.

La mayoría de las personas que presentan problemas con el juego tienen adicción a las máquinas recreativas con premio, con un recorrido de juego problemático bastante extendido en el tiempo. Las personas jóvenes hacen este recorrido de forma más rápida, por diferentes razones:

- El juego como hábito social está más aceptado y extendido entre las personas de más edad.
- La legalización del juego se produjo en el Estado español en 1977, con lo que muchas personas han pasado gran parte de su vida sin conocer el juego tal y como es en este momento.
- Las personas jóvenes han comenzado a jugar siendo menores de edad, entre 14 y 15 años, principalmente en bares.

Aunque no está clara la incidencia del uso de videojuegos en el posterior uso de máquinas recreativas con premio, sí se observa que las personas jóvenes afectadas invierten su tiempo libre en jugar a videojuegos.

Los representantes de estas asociaciones consideran que las **características que hacen que un juego sea más adictivo que otro son:**

- Tener un premio inmediato. Es decir, que la diferencia temporal entre la apuesta y el resultado sea lo más reducida posible. Antes, esta característica la presentaban exclusivamente los juegos de casino, máquinas recreativas con premio y bingos, pero hoy en día las loterías, bonolotos y juegos de papel y el ordenador también presentan estas características.
- En las recreativas con premio, el color, el movimiento, la ilusión de control y todos aquellos elementos que favorecen el pensamiento mágico (supersticiones).
- La aceptación social del juego. Las loterías y en general, los juegos en papel, están aceptadas socialmente, lo cual favorece su uso. Las máquinas recreativas con premio no tienen tanta aceptación social pero su uso a través de Internet facilita su acceso de forma privada.

Conclusiones del grupo de discusión

con personas que
sufren del

juego problemático

CONCLUSIONES DEL GRUPO DE DISCUSIÓN CON PERSONAS QUE SUFREN DE JUEGO PROBLEMÁTICO

Lo primero que se constata en los grupos de discusión es que no existen antecedentes familiares, ni predisposiciones genéticas para caer en la ludopatía.

A continuación, se indican distintas cuestiones en torno a la ludopatía analizadas en un **grupo de discusión compuesto por ocho personas en proceso de rehabilitación**:

- Hombre de 68 años; 17 años jugando (lotería, series completas).
- Hombre 40 años, (máquinas recreativas con premio).
- Hombre 64 años, (jugador de cartas, recreativas con premio, bingo).
- Hombre 44 años (primitiva, bono loto, quinielas).
- Mujer 64 años, (recreativas con premio) no ha hablado.
- Mujer 58 años, (recreativas con premio).
- Mujer 67 años, (bingo).
- Hombre 38 años, (recreativas con premio).

¿Por qué y cómo se juega?

- Por soledad, por aburrimiento, para liberarse.
- Existen momentos de juego. Normalmente están asociados a momentos de soledad, sin control social.
- Se selecciona tipos de juego en función de preferencias o conocimientos. Se cree que se puede dominar el azar y ganar.
- En un principio se juega en zonas alejadas de la zona de residencia y a medida que el problema es mayor se pierde la vergüenza y se juega debajo de casa.
- Se empieza jugando por el premio y se termina jugando por necesidad. Las personas con ludopatía son conscientes de que se pierde. La inmediatez del premio para unos es importante y para otros la gran jugada.
- Se juega durante muchos años. En los últimos años se buscan salidas, se hacen cosas para intentar dejarlo. Se pide ayuda de forma indirecta.

Las consecuencias

- Se sufre mucho psicológicamente, se siente remordimientos por engañar; por traicionar; por ocultar.
- Las personas se convierten en mentiroosas, con capacidad de hacer cosas que inducen a una baja autoestima y grandes remordimientos.

■ El problema es disponer de dinero, de tenerlo a mano, se saben todos los trucos para conseguir dinero. Se gasta lo que se tiene y lo que no.

■ La vida en ludopatía es incompatible con las relaciones personales, si se mantienen es por las apariencias. Las personas con ludopatía viven en una gran mentira y mantienen la apariencia.

■ El trabajo se intenta mantener para poder tener dinero para jugar.

■ ¿Cómo los ven los demás? De los hombres se piensa que son unos viciosos y de las mujeres que son sucias, dejadas, etc....

■ Tienen miedo a recaer; a perder todo lo que tienen. Creen que si alguien viera lo que se puede perder no jugaría.

Opinan que:

- "Son capaces de dejar de jugar si existe mucho control social".
- "Necesidad de soluciones: es un problema muy oculto, no se ve, lo soporta la familia en silencio".
- "Se dispone de demasiadas tentaciones, el juego está demasiado presente en la vida cotidiana. Ven peligroso la accesibilidad que existe al juego".
- "El mayor problema para las personas que juegan es que la primera vez que se juegue no se gane".
- "Consideran necesario campañas de sensibilización en la que se vea a que lleva el juego sin control".
- "No hay juegos ni buenos ni malos, el problema es la persona".
- "La simplicidad del acto de jugar es otro factor de mucha influencia en la iniciación y la práctica habitual del juego".
- "Ven como peligroso las nuevas casas de apuestas y la cercanía que existirá al juego".
- "Las entidades financieras no tienen ninguna ética. Son muy sensibles a todo el acoso de marketing de los bancos actualmente, a los préstamos inmediatos, reunificaciones de deudas, ...".
- "Valoración negativa de las administraciones. Se sienten abandonados por las instituciones y por la sociedad. Hay sentimiento de fracaso y ven difícil que exista un cambio. Los gobiernos viven de los impuestos del juego".

El juego

en internet

El juego en Internet es una preocupación de máxima prioridad para todos los agentes involucrados en esta actividad. Las asociaciones de consumidores y de rehabilitación de ludópatas, por su accesibilidad, amplia oferta e incontrolable acceso de menores; los empresarios del juego privado, por la competencia incontrolada y desigualdad de oportunidades que les suponen las restricciones legales a las que están sometidos frente a una oferta en la red creciente y libre de cortapisas, incluso en publicidad; y, finalmente, la Administración pública porque se encuentra desbordada ante la globalización que supone la existencia de Internet, un ámbito no regulable fácilmente desde los Estados y ante unas experiencias, en este sentido, poco efectivas.

En este sentido, los representantes de las asociaciones de rehabilitación de ludópatas consideran que:

- La principal consecuencia de Internet en cuanto al juego problemático es que abre una importante puerta a aspectos como:
 - > El juego solitario, no social sino individual.
 - > El juego anónimo.
 - > El uso del llamado "dinero de plástico", a través de transferencias bancarias, sin presencia de dinero en metálico.
 - > Se puede jugar durante todo el día, de forma continua y en cualquier momento.
 - > No hay control de acceso a menores.
- Además, hay que añadir que el acceso es fácil ya que se utilizan ofertas de juego gratis para atraer a la persona usuaria y que, al mismo tiempo, comienza a haber una aceptación social al respecto, fomentada por la publicidad de casas de apuestas online que utilizan importantes equipos de fútbol.
- La falta de regulación hace que este tipo de juegos sean alegales y se creen contradicciones (no están permitidos pero se puede hacer publicidad).

Estas asociaciones están constatando que tanto Internet como las videoconsolas se han convertido en un medio para enganchar a menores al juego, generándose problemas de adicción a edades cada vez más tempranas. También consideran que las apuestas en los casinos virtuales son más elevadas ya que las tarjetas de crédito no aportan una visión real de la cantidad de dinero que se está manejando.

Otro problema identificado es el libre acceso de los menores a Cybercafés o similares (locutorios, salas de juego con ordenadores conectados a Internet,...) sin ningún control ni limitación a contenidos.

Situación jurídica

La situación del juego en Internet ha sido reflejada por Javier A. Maestre en su publicación "La ley de Internet" del que, por su

interés se recogen sus principales consideraciones en el entrecuillado siguiente. "Internet introduce en una amplitud inusitada, las posibilidades de actuación del ser humano, en todos sus órdenes. Actuaciones que, por si fuera poco, escapan en gran medida a las categorías fácticas y jurídicas actuales, tales como el principio de territorialidad que quiebra radicalmente, en su tradicional configuración, cuando se analiza desde cualquier perspectiva la red de redes".

El debate jurídico que esta circunstancia presenta comenzó a hacerse público sobre 1996, poniéndose de manifiesto las dos tendencias susceptibles de ser esperadas. Los defensores a ultranza de la libertad, uno de cuyos máximos exponentes podría ser el Instituto CATO, que preconizaban una legalización y liberalización de esta actividad y, por otro lado, los partidarios de tesis proteccionistas contrarios a legalizar el juego en Internet.

En el caso de la Comunidad Autónoma de Euskadi, el artículo 4 de la Ley del Juego considera "prohibidos aquellos juegos que no estén incluidos en el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco, así como aquellos que esténdolo se realicen sin la oportuna autorización o en forma, lugares o por personas distintas de los que se especifiquen en las autorizaciones y en las correspondientes normas legales aplicables". En este sentido, **el juego a través de internet es ilegal**.

La Unión Europea, por su parte, no ha manifestado oficialmente nada sobre la actividad de juego en Internet, por lo que su regulación sigue, respetando siempre las normas sobre competencia, en manos de los Estados miembros. La Directiva 2000/31/CE del Parlamento Europeo, de fecha 8 de Junio, relativa a determinados aspectos jurídicos de los servicios de la sociedad de la información excluye expresamente de su ámbito de aplicación los juegos de azar, loterías y apuestas, que implican una participación con valor monetario, aunque la LSSICE sí que somete a su régimen jurídico los juegos de azar.

La Directiva europea sobre comercio electrónico, sin desconocer que los juegos de azar pueden constituir una de las categorías de lo que genéricamente se denominan "servicios de la sociedad de la información", los excluye expresamente de su ámbito de aplicación.

Al mismo tiempo, la jurisprudencia comunitaria europea en materia de actividades económicas de las Administraciones Públicas, les impone una conducta respetuosa con la competencia en el mercado (desde la Sentencia Bodson, de 4 de mayo de 1.988, a la Sentencia Le Poste de 1.996). No es posible que la Administración, con competencia directa de regulación en un sector, favorezca directamente a un operador que controla y está integrado como organismo público a la misma Administración reguladora.

Una nueva
modalidad

de juego

8apuestas

Las apuestas
deportivas
en la C.A. de Euskadi

deportivas

Ante la ralentización del incremento de los juegos regulados y la presión de una oferta exterior que se estaba haciendo un importante hueco de mercado en el sector por medio de las apuestas deportivas, se decidió sacar a concurso público tres licencias de operadores de la nueva modalidad de las apuestas deportivas.

Para llevar a cabo este epígrafe, se ha entrevistado a responsables de dos de las tres empresas que han logrado la concesión (EKASA, TELE APOSTUAK Y GARAIPEN-VICTORIA APUSTUAK). A continuación, incluimos inquietudes compartidas por ambas:

- No hay acuerdos estables sobre la filosofía y la perspectiva que deben regir este proyecto. Existe una brecha entre el sector de máquinas recreativas y el dedicado al deporte. Mientras el sector de máquinas le da más importancia a la terminal en sí y a su colocación, el sector del deporte se lo da a fomentar la apuesta como participación en el deporte.
- Las máquinas aún no están homologadas y se discuten aún ciertas características de las mismas, entre ellas, la más importante: la posibilidad de cobrar el premio al momento.
- La falta de regulación y los vacíos existentes en la ley impiden que el proyecto se desarrolle en todos sus campos.
- El cliente a captar tiene un perfil totalmente diferente al de las máquinas de juego (no tan compulsivo, interesado/a en el deporte,...).
- El fomento del deporte es uno de los objetivos principales, fomentando la información y el conocimiento del mismo. Además, se plantea que parte de los beneficios se reinviertan en diferentes proyectos deportivo.
- Proporcionará un valor añadido a los bares en los que se instalen, más allá de una máquina de juego, se plantea como una forma de que la persona espectadora participe en el evento deportivo.
- En cuanto a los **locales de juego** existen reticencias respecto a los locales específicos destinados al juego ya que se relacionan con la visión acerca de los salones de juego tradicionales, destinados a un jugador más individual y solitario, menos social. Para salvar estas dificultades se plantea:
 - > Dar a los locales de apuestas el aspecto de los establecimientos hosteleros.
 - > Crear locales que no sean exclusivos para apuestas sino también para ver partidos, tomar alguna consumición,...
 - > Huir del concepto británico de casas de apuestas.
- Respecto al **cobro** de premios, a la hora de elaborar este estudio está pendiente de confirmación la forma en que se realizará, ya que no se puede cobrar a través de las máquinas. La forma mejor valorada por parte de la clientela potencial es a través de cajeros automáticos, con un saldo RETA que sirva tanto para apostar como para cobrar. En

definitiva, lo que se busca es agilidad en el cobro, puesto que se trata de apuestas pequeñas con las que se obtienen pequeños premios.

■ El **precio medio de la apuesta** se sitúa entre 8 y 9 euros. El porcentaje de premios se situaría en torno al 80-90%, ya que habría una cantidad considerable de premios pequeños. Es necesario por tanto, un servicio de cobro ágil y rápido.

El **estudio de mercado de las apuestas deportivas en la C.A.E, realizado por** el Instituto de Economía Aplicada de la **Empresa de la Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea** para la empresa EKASA refiere las siguientes conclusiones:

1. El sector de las apuestas y de los juegos de azar se encuentra en un momento de incertidumbre.
2. Las apuestas deportivas, son valoradas positivamente.
3. El canal mejor valorado es el de las máquinas en los bares, porque encaja muy bien con los hábitos actuales y con el perfil del apostante. Los locales de apuestas deben diseñarse de manera que encajen con este perfil y asemejarse a un bar para mejorar su aceptación inicial. Internet es visto con algún recelo y dudas en cuanto a su seguridad y confiabilidad. El sistema de apuestas por teléfono ha tenido una valoración baja.
4. Las principales motivaciones para apostar están relacionadas con el ocio y con las relaciones sociales y familiares, más que con el importe económico de los premios. Igualmente, es un tipo de apuesta que vincula emocionalmente al apostante con el evento, en el que se siente partícipe.

En cuanto a los **hábitos actuales** de las personas encuestadas:

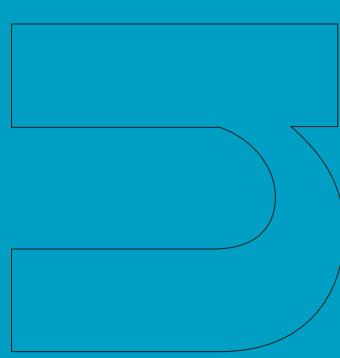
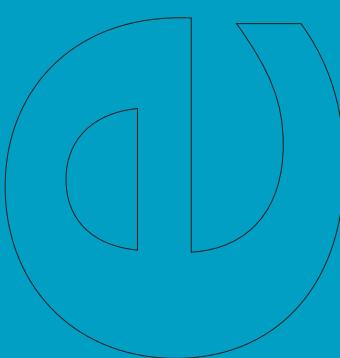
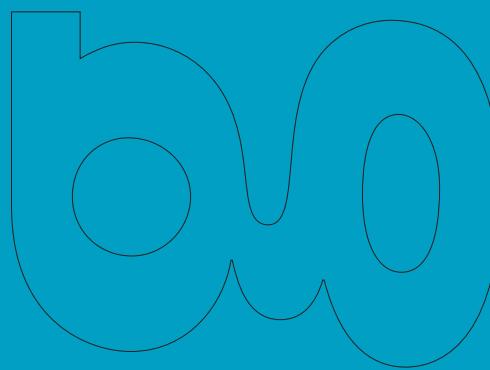
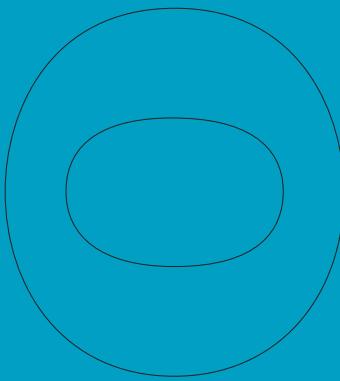
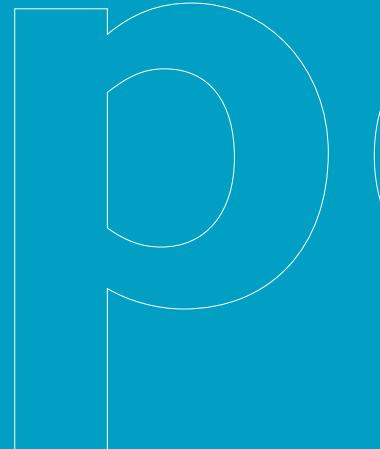
1. Un 42,2% de las personas entrevistadas reconoce jugar habitualmente, mientras que del 57,8% que no juega, el 28% aduce que no le interesa, y el 9% que no le compensa. En este sentido, los jóvenes juegan en menor medida que los de mediana edad y que los más mayores.
2. Los hombres juegan más y de forma más individual que las mujeres. Además tienen una imagen más positiva del juego y las apuestas.
3. Del 42,2% que declaran jugar, el 14% juega a las quinielas (casi la mitad de forma colectiva) con un gasto medio semanal de 6,42 euros. El 94,3% juega a juegos de azar (casi el 60% de forma individual) con un gasto medio semanal de 12,29 euros. Otro 3,8% juega en bingos y máquinas recreativas con premio (algo más del 50% de forma individual) gastando una media de 10,95 euros a la semana. Sólo el 0,2% declara jugar habitualmente por Internet, así, la cifra de gasto medio no sería representativa (2 casos de 902 entrevistas).

4. La principal motivación para jugar es el premio económico. Se repite a menudo la misma apuesta ya que se tiene confianza en ganar algún día. No es valorada la posibilidad de apostar desde su casa y se prefieren los juegos de azar puro frente a las quinielas. Los más jóvenes señalan como motivación para jugar la diversión y el hábito y la cultura en mayor proporción que los encuestados de mayor edad.
5. Las personas con mayor formación tienen una menor esperanza en obtener algún día un premio importante. Las personas con formación primaria entienden el juego como algo individual en mayor medida que las personas con mayor formación. Finalmente, los encuestados con

formación primaria opinan en mayor medida que lo más importante es la emoción del azar.

6. Se ha podido identificar 3 grupos de jugadores en juegos de azar y apuestas tradicionales: los *Jugadores Individualistas* que prefieren los juegos de puro azar y no lo ven como únicamente un entretenimiento; los *Jugadores Emocionales* que prefieren las apuestas deportivas y les motiva la emoción del juego y el premio económico; y los *Jugadores Desapasionados* a los que el juego les parece un mero entretenimiento, sin valorar demasiado el premio económico. Estos últimos suelen jugar con amigos, compañeros y familiares.

El juego
responsible



Uno de los conceptos que se ha tratado de analizar en este estudio es el de juego responsable, tanto su conocimiento a nivel general por parte de la población como la opinión que los diferentes agentes implicados en el sector tienen del mismo.

En primer lugar, definimos como juego responsable:

- Información para las personas jugadoras.
- Trabajar conjuntamente con las empresas de juego privado y con las administraciones en el concepto de ocio asociado a los juegos de azar.
- Coordinar a todas las partes implicadas con el fin de poder disponer de estrategias tanto para afrontar las consecuencias como para la prevención de éstas.
- Juego responsable es la participación de todos en códigos éticos para la publicidad del juego, tanto público como privado.

Preguntando sobre la idea de juego responsable, tanto a las personas jugadoras en general, como a las asociaciones de empresas del sector y a las asociaciones de personas con ludopatía, se extraen las siguientes conclusiones:

En cuanto al **conocimiento** del concepto de juego responsable, las personas que menos lo conocen son quienes juegan en bingos (69,2% no lo conoce). Más de la mitad de quienes juegan en locales de hostelería (54,5%) lo conocen y la mayoría de quienes juegan en salones (78,6%). En cuanto al **fomento** del mismo, la mayoría de las personas opina que es importante fomentarlo, sobre todo para evitar problemas que puede generar el juego. Las personas que más de acuerdo están son quienes menos dicen conocerlo, es decir, quienes juegan en los bingos (76,9% opina que es importante), mientras que quienes más dicen conocerlo son quienes menos importante ven que se fomente (64,3% de quienes juegan en salones cree que es importante). Un 72,4% de las personas que juegan en bares cree que hay que fomentarlo.

A pesar de que una importante cantidad de personas dice conocer el concepto, tanto desde las asociaciones empresariales como de tratamiento de ludopatías, se recomienda que se informe a la población en general sobre el juego y los problemas que éste genera, así como el fomento del juego responsable. Las asociaciones para el tratamiento de las ludopatías consideran a este respecto:

- Es positivo informar a la sociedad en general de los problemas que puede ocasionar el juego, sobre todo para crear conciencia.
- En general no existe preparación por parte de las personas que trabajan en locales con máquinas de juego. Sería necesario formar a estas personas con el objetivo de que

puedan identificar y controlar a quienes pueden presentar problemas con el juego.

- Sin embargo, también hay que tener en cuenta que el juego responsable puede promocionar el juego en sí, por lo que es adecuado para quien sabe controlarse pero no para todas las personas.
- La cuestión es, si promocionamos el juego (aún siendo responsable), quién se encarga de soportar los costes sociales, familiares y sanitarios que genera el juego problemático.
- Además, no tiene sentido hablar de promocionar el juego social, puesto que quien proporciona beneficios a las empresas son las personas que juegan mucho, por tanto es imposible aumentar la cantidad de juego y reducir los problemas que éste genera.

Para fomentar el juego responsable son necesarios:

- La colaboración y coordinación entre la Administración, las empresas del sector y las asociaciones de personas afectadas. En este sentido, es necesario elaborar un decálogo de juego responsable.
- Tomar conciencia, por parte del sector, de que el problema existe
- Consultar y tener en cuenta a los colectivos que trabajan el tema de la ludopatía y recoger las aportaciones de las personas afectadas.
- Controlar el cumplimiento de la ley en cuanto a las personas menores y establecer controles para las personas con problemas de juego.
- Revertir un tanto por ciento del beneficio que obtiene la Administración en la rehabilitación de las personas afectadas.
- Controlar el acceso al juego, impidiendo que pueda acceder cualquier persona.
- Situar las máquinas solo en los salones de juego y prohibirlas en los bares.
- Restringir el acceso a las máquinas a través de la utilización de una tarjeta personal, favoreciendo un mayor control sin tener que recurrir a la prohibición.
- Aplicar el sistema de autoprohibición también en salones de juego.
- Definir y exhibir el decálogo de juego responsable. Algunas páginas de Internet ya lo incluyen.
- Formación de personal en ludopatía. Cómo identificar a una persona ludópata, cómo tratarle, dónde poner el límite,...

A continuación recogemos las recomendaciones realizadas tanto por las asociaciones empresariales como las de personas afectadas para dar pasos de cara al fomento del juego responsable:

IDEA	RESPONSABLE
Impulsar la publicidad del juego responsable en la población en general	Administración
Tomar conciencia de que el problema existe	Empresas y responsables de locales
Crear un Decálogo a través de la colaboración entre la Administración, empresas y asociaciones de personas afectadas	Administración, empresas y asociaciones
Recoger las aportaciones/consultas de las asociaciones de personas afectadas	Empresas-Administración
Restringir totalmente el acceso a menores	Hostelería
Controlar a las personas con problemas. Fomentar la profesionalidad del sector	Hostelería
Preparar (formación) a las personas que trabajan en locales para poder identificar y controlar a las personas con problemas	Administración y empresas
Situar máquinas solo en salones de juego y no en bares/cafeterías.	Administración
Uso de tarjeta personal en máquinas	Administración
Aplicar la autoprohibición en salones	Administración y empresas

Conclusiones y recomendaciones

recor

Las conclusiones de este informe se estructuran, tras una exposición general, en función de los diferentes agentes implicados, es decir, en lo que afecta desde el ámbito de la oferta (empresarios del juego y hostelería), desde el punto de vista de la demanda, tanto potencial (población en general) como efectiva (jugadores) y desde la Administración pública.

El juego es una actividad humana destinada al disfrute en el tiempo de ocio. **La mayoría de las personas que juegan son jugadoras sociales**, es decir, que disfrutan del juego que han elegido sin que les ocasionen ningún tipo de problema.

Sin embargo, el juego es una **actividad susceptible de crear problemas de adicción**, ya que un mal uso puede generar problemas de control que deriven en la patología denominada ludopatía.

La ludopatía es un problema de salud, socio sanitario (con un componente sanitario determinante), la soledad es un factor determinante y la accesibilidad al juego es la mayor amenaza para el potencial ludópata.

Las tasas de prevalencia de la ludopatía en estudios realizados en diferentes marcos geográficos oscilan entre un 1-2%, aunque resulta difícil establecer una cifra real, ya que los problemas de juego tienden a ocultarse. En este estudio, establecemos una **tasa de prevalencia de un 2,5% de jugadores problemáticos**, ya que diferenciar los que se han venido en denominar "patológicos" por algunos expertos resulta imposible de determinar sin utilizar herramientas/metodologías psicológicas.

Las máquinas tipo B son los juegos de azar privados que más problemas generan, tanto por sus características propias como por su ubicación y consiguiente accesibilidad. El bingo y los casinos también pueden crear problemas pero su uso no está tan generalizado y en este tipo de establecimientos el personal cuenta con mayor formación y están más pendientes de las posibles actitudes de juego problemáticas de sus clientes habituales.

Los factores más determinantes del **poder de atracción de las máquinas** son:

- > La familiaridad de la máquina. Cuanto más conocida es una máquina, más éxito tiene.
- > La sencillez del juego. A la persona jugadora le gustan los juegos con una mecánica simple y conocida.
- > Cantidad del premio.
- > Juego a través de bonos/fichas.
- > Velocidad de juego.
- > Ciclo de premios.
- > La accesibilidad.
- > Las luces, sonidos,...
- > Sensación de interactividad.
- > Inmediatez del premio.

En los locales de hostelería hay más personas jugadoras en números absolutos, pero la media diaria de personas que acude a jugar en los salones es mayor. Según el personal de los diferentes locales, expertos en el tratamiento de las ludopatías y los propios empresarios del sector **hay más casos de ludopatía en los bares que en los salones**.

En los salones se juega más tiempo y se invierte más dinero. El tipo de juego es más parecido al que se puede dar tanto en los bingos como en los casinos, es decir, un juego en el que se invierte tanto tiempo como dinero, un juego más habitual y también más peligroso, puesto que la única actividad que se realiza es el juego mismo.

En los bares el jugador tipo es un hombre de mediana edad, mientras que en los salones la presencia de mujeres y de personas jóvenes (entre 18 y 30 años) aumenta. Los bingos tienen una clientela específica (mujeres mayores) y los casinos optan por un tipo de juego más clasista, aunque se han roto muchas barreras de estatus entre sus usuarios.

Entre las opiniones de los distintos agentes implicados **destaca la idea general de que es necesario modificar la legislación**. En este sentido, las empresas fabricantes y operadoras exigen cambios en las restricciones a la apuesta y el premio. En el otro extremo, las asociaciones de personas con ludopatía piden un mayor control y, en general, una mayor preocupación por las opiniones de que de este sector se derivan a la hora de introducir novedades.

Una de estas novedades son las **máquinas de apuestas deportivas**. En general, se percibe como un elemento de juego diferente a las máquinas recreativas con premio ya que se trataría de un juego más activo y social. Sin embargo, las asociaciones de personas con ludopatía destacan que en ningún momento se ha consultado su opinión y que, en definitiva, toda nueva alternativa de juego puede crear un nuevo peligro.

Existen **intereses contrapuestos entre los agentes económicos implicados en el sector y las asociaciones de rehabilitación de ludópatas**. Por un lado, las asociaciones empresariales creen que es necesario revitalizar el sector con nueva oferta, que atraiga a nueva clientela, para lo cual es necesario la mencionada reforma legislativa y, por otro, las asociaciones que un aumento de la demanda, de las personas jugadoras, implicará inevitablemente un aumento de las personas con problemas de juego. Por tanto, si se quiere aumentar la demanda, es necesario planificar los costes sanitarios, sociales y familiares que inevitablemente conlleva.

El juego responsable es un elemento que la mayoría de las personas entrevistadas ven como positivo y necesario, sin embargo, a la hora de impulsarlo, las asociaciones de empresarios sitúan a la Administración como principal agente dinamizador y, por lo tanto, responsable.

10.1 Desde la oferta

La oferta se concreta en los dos casinos existentes, 19 bingos en funcionamiento y los operadores de máquinas tipo B y un fabricante.

La situación de los **casinos** es estable, están decididos a mejorar su oferta y para ello están realizando reformas en el de Donostia y a medio plazo el de Bilbao se trasladará a una nueva ubicación. Los responsables de estos establecimientos se muestran optimistas frente a su futuro, una vez que han visto estabilizarse la demanda tras un estancamiento, cuando no retroceso, de la misma.

Están preocupados por responder a las demandas sociales de trabajar por un juego responsable y sus demandas se centran en la alta fiscalidad (tasas) a que están sometidos y la inmediatez de los cobros (desearían que se liquidara a fin de año).

Consideran que para un control efectivo de la entrada de personas inhabilitadas, la ley de protección de datos es una dificultad añadida y desearían una regulación en determinadas modalidades del juego del póker.

El empresariado del sector del juego de **máquinas tipo B** en la C.A.E. es un colectivo con un alto grado de asociacionismo y muy cohesionado, con el 98% de las empresas operadoras asociadas en las diferentes plataformas constituidas para este fin. La presencia de hosteleros entre los operadores tiende a desaparecer.

Están orgullosos de sus excelentes relaciones con la Administración y la tranquilidad que vive el sector desde los primeros años de los noventa, aunque se muestran expectantes ante las nuevas iniciativas que tiene que tomar el Gobierno para adecuarse a los cambios que se están produciendo a nivel global en el ámbito del juego. Entre algunos de ellos se opina que en los últimos años ha habido un deterioro en las relaciones entre el Gobierno Vasco y los agentes implicados en el sector, debido principalmente al mantenimiento de una legislación sin actualizar, que constriñe el mercado e impide que se introduzcan cambios en la producción. En este sentido, **consideran que la C.A.E. ha sido un referente imprescindible a nivel del Estado en cuanto a la regulación del juego en general**, pero piensan que, en estos momentos, otras Comunidades Autónomas han tomado la delantera.

Son un sector económico con una actividad e ingresos muy importantes, como lo corroboran las cifras de diferentes fuentes, pero al mismo tiempo son conscientes de tener una mala imagen social que la achacan a no poder realizar publicidad y ser, por lo tanto, un sector económico desconocido. Aunque evidentemente son otros factores los que influyen en la percepción que se tiene de estos empresarios, sin lugar a dudas necesitan tomar iniciativas para dignificar su actividad y mejorar su imagen entre la población en general y otros sectores de actividad económica.

En lo referente a las máquinas tipo B, el parque de las mismas no se renueva, por dos factores fundamentalmente. El primero es la legislación; la ley existente en la C.A.E. es muy restrictiva, por lo que sólo se pueden sacar unos productos concretos que cumplan con la norma. El segundo, la actitud conservadora de las personas que juegan, siendo mayoría quienes prefieren productos conocidos frente a mecánicas nuevas.

En el ámbito de los contados fabricantes de máquinas de juego de la C.A.E. se considera que al estar el mercado tan cons-

treñido, parte de la producción está destinada al mercado exterior (Sudamérica, Brasil y México).

Los representantes de los operadores de máquinas B se muestran de acuerdo con el límite puesto en 12.000, aunque plantean que las 900 actualmente en baja temporal puedan ser trasladadas a salones de juego. Ven como principal amenaza del sector el escaso porcentaje de personas que juegan en esta alternativa de juego.

Las demandas explicitadas por los operadores de máquinas B son:

- Aumentar el T% de premios, disminuir su ciclo y aumentar el premio (más de 120 euros).
- Renovación del reglamento en los siguientes aspectos:
 - > Como referencia deberían de utilizarse los de Cantabria y Madrid. Aunque en este momento todos son escasos de cara a las renovaciones que plantean en el sector, se nota en la recaudación el cambio que se ha producido en otros reglamentos, aumentando un 20% como media.
 - > Aumentar la proporción de los premios y señalarlo en la máquina.
 - > Liberalizar con ciertas medidas la apertura de salones. Decidir cuántas máquinas se sitúan en los salones y en los bares, dar más permisos manteniendo cierta regulación. Además, se valora que la introducción de la hostelería en los salones fue un revulsivo frente a la imagen un tanto decadente de los mismos, aunque todavía se necesita formación, cuidado de la imagen, marketing, etc.
 - > Para evitar que los/as propietarios/as de los locales sean operadores de sus propias máquinas (lo cual no beneficia al sector) desde la Asociación se propone que se posea un número mínimo de máquinas (10 más concretamente) para poder ser operador/a.
 - > Mejorar la imagen del sector, porque al no poder hacer publicidad, se convierte en un sector desconocido.

Las demandas de los salones:

- Aumento del premio.
- Aumento de la capacidad de apuesta.
- Interconexiones entre diferentes salones.
- Posibilidad de publicidad (el sector está muy oculto y estigmatizado, al contrario del juego público que sí puede hacer publicidad).
- Ampliación de horarios (en este momento están más restringidos que en los bares).

Finalmente, los **bingos** no presentan mayores problemas que ser una alternativa de juego a la baja, con una demanda envejecida y pocas alternativas/ideas para su renovación.

10.2 Desde la demanda

La demanda potencial mantiene una prevención generalizada hacia esta alternativa de ocio, ve con recelo cualquier ac-

tividad de juego de azar privado, no así a las alternativas de LAE, mucho más admitidas socialmente. Hay que indicar que el problema del juego no está presente socialmente.

El **jugador** del juego privado está estigmatizado y, consciente de ello, procura ser discreto en su actividad de juego. Desde el punto de vista del **jugador problemático rehabilitado o en proceso de rehabilitación** y desde las personas de su entorno que han sufrido el problema existe otra percepción. No se muestran a favor de la prohibición del juego (salvo contadas excepciones), se resignan a que la existencia del juego legal es un mal menor pero exigen que se tomen medidas para minimizar los riesgos de caer en la ludopatía, que se regule más estrictamente el acceso al juego y que se afronte desde la administración la rehabilitación de los ludópatas.

Las demandas se pueden concretar en:

- Fomentar el juego responsable, haciéndose necesario:
 - > La colaboración y coordinación entre la Administración, las empresas del sector y las asociaciones de personas afectadas. En este sentido, es preciso elaborar un decálogo de juego responsable.
 - > Tomar conciencia, por parte del sector, de que el problema existe.
 - > Consultar y tener en cuenta a los colectivos que trabajan el tema de la ludopatía y recoger las aportaciones de las personas afectadas.
 - > Controlar el cumplimiento de la ley en cuanto a las personas menores y establecer controles para las personas con problemas de juego.
 - > Revertir un tanto por ciento del beneficio que obtiene la Administración en la rehabilitación de las personas afectadas.
 - > Controlar el acceso al juego, impidiendo que pueda acceder cualquier persona.
 - > Situar las máquinas solo en los salones de juego y prohibirlas en los bares.
 - > Restringir el acceso a las máquinas a través de la utilización de una tarjeta personal, favoreciendo un mayor control sin tener que recurrir a la prohibición.
 - > Aplicar el sistema de autoprohibición también en salones de juego.
 - > Definir y exhibir el decálogo de juego responsable. Algunas páginas de Internet ya lo incluyen.
 - > Formación de personal en ludopatías. Cómo identificar a una persona ludópata, cómo tratarle, dónde poner el límite,...
- Definir estrategias de prevención y, sobre todo, visibilizar el problema. En este sentido, son necesarias campañas que hagan público el problema de cara a la población en general ya que desde las asociaciones el acceso es limitado.
- Necesidad de informar sobre los recursos existentes.
- Osakidetza debería informar a la población de los recursos con los que cuentan las personas afectadas para solucionar su problema y establecer convenios con las asociaciones de rehabilitación de ludopatías.
- Debido a que las máquinas son el elemento que más problemas genera, sería necesario:
 - > Situar carteles sobre las consecuencias perjudiciales del juego.

- > Poner un límite en la cantidad de dinero introducido.
- > Aumentar el tiempo que tarda la máquina en dar premio.
- > Eliminar todo tipo de luces, sonidos y reclamos.
- > Protección total frente al uso por parte de menores.

10.3 Desde la Administración

El problema de la Administración se centra en lograr compaginar los intereses contrapuestos de los operadores de las diferentes modalidades de juego y de la población afectada por ludopatía, al tiempo que se garantiza la salud de la población en general.

Existen dos posibles estrategias para intentar minimizar las actitudes ludópatas ante el juego: incidir sobre la reducción de la oferta con una regulación más estricta o incidir sobre la demanda con campañas de sensibilización, mientras se considera a la oferta como cualquier otra actividad económica y, por lo tanto, con similares responsabilidades sociales.

Ninguna de las dos alternativas planteadas es deseable para los agentes de esta actividad, ni los representantes de los empresarios del juego cuestionan la filosofía protecciónista de los intereses sociales de la actual legislación, ni los afectados más directamente por ludopatía abogan por una prohibición total del juego de azar. Unos y otros son conscientes de cuál es el marco legal en que nos encontramos pero cada colectivo incidirá en la defensa de sus intereses.

La Administración debe intentar combinar los intereses de ambos colectivos, ya que el consenso sería imposible, estableciendo una estrategia basada en el principio fundamental de que la prioridad de la Administración es defender el derecho a la salud de la población. Una conclusión evidente es que la ludopatía es una enfermedad y como tal se debe procurar los medios para tratar sanitariamente a los afectados y se debe proteger a la población en general de los riesgos de contraerla. Pero no resulta menos evidente la conclusión de que algunas características del juego no son determinantes para el ludópata y no se puede cuestionar la libertad de las personas a jugar responsablemente. No todos los jugadores tienen problemas con el juego, según la estimación realizada para este estudio la prevalencia del juego problemático lo podemos situar en el 2,5% de la población mayor de 18 años.

En la actualidad, las máquinas tipo B instaladas en locales de hostelería agrupan al mayor porcentaje de ludópatas, aunque la tendencia del sector es abrir más salones, abandonando los locales hosteleros. Además, en la hostelería cada vez se considera con más recelo la posibilidad de instalar máquinas de este tipo o incluso mantener las existentes. No hay duda que todavía muchos locales se mantienen gracias a los ingresos de la máquina instalada pero también existen aquéllos a los que les genera muchos problemas.

De todas formas, el sector hostelero se considera marginado y desinformado por la administración y los operadores,

cuando ellos también son agentes en este mercado. Sus representantes consideran necesario dar formación específica sobre juego responsable a los dueños y empleados de los establecimientos que tengan instaladas máquinas. En este sentido, el resto de los agentes implicados también han insistido en dicha necesidad de extenderla a su vez a la población en general y con especial incidencia sobre los menores.

Con base en estas realidades, **las recomendaciones en la política a seguir en la nueva reglamentación** son las siguientes:

- Creación de un órgano/foro de consulta que aglutine a representantes de todos los agentes implicados (distintos sectores empresariales del juego, asociaciones de rehabilitación y hostelería) para la búsqueda de consenso en las reformas legales a realizar.
- Establecer con carácter estratégico un paulatino abandono por parte de los operadores de máquinas de los locales de hostelería.
- Flexibilizar la reglamentación sobre salones en aquellos aspectos que no afectan al espíritu de la legislación actual. Es decir, incentivar el traslado del juego a establecimientos específicos para esa actividad.
- Exigir, estableciendo unos plazos razonables, una acreditación (normalizada por la administración) de estar formado en juego responsable y prevención de ludopatías para todo local y establecimiento donde se pueda realizar juego de azar: salones, bingos, casinos, bares, cafeterías, etc. Estos cursos pueden ser canalizados e impartidos por medio de las asociaciones sectoriales. Sin la acreditación certificada no se podría trabajar o tener en su establecimiento máquinas o sistemas de juego.
- Reglamentar la necesidad de señalizar e informar al usuario junto a la máquina sobre el juego responsable, el peligro de las ludopatías, recursos existentes. Esta información debería ser bien visible y no incluida en la máquina. Se trataría de crear pequeños espacios de juego bien delimitados con carteles e información pertinente para la prevención y las características completas del tipo de juego o máquina, cumpliendo la exigencia de transparencia en el juego. Explicación detallada de cada particularidad del juego y el nivel de influencia/interactividad posible con la máquina.
- Campaña de sensibilización e información sobre el juego responsable por parte de la Administración dirigida a las empresas del sector del juego y hosteleros con máquinas instaladas.
- Consensuar una adaptación del reglamento de máquinas, permitiendo el incremento de la apuesta y del premio y de las posibles novedades, no incidiendo en aspectos clave (sonidos, luces, velocidad, ciclo de premios) que puedan hacer más atractivo o entretenido el juego (siempre que sean posteriores al estudio de las posibles repercusiones en los usuarios).
- Establecer una coordinación entre Osakidetza/Sanidad para afrontar con seriedad la incidencia de la enfermedad de la ludopatía en nuestra comunidad.
- Establecer protocolos de detección de esta adicción en la atención primaria y asumir la rehabilitación de las personas adictas por medio del sistema sanitario vasco.
- Establecer marcos de colaboración con las asociaciones de rehabilitación de ludopatías y convenios para la prestación del servicio durante el periodo que se forma a los profesionales de atención primaria en este ámbito.
- Dotar de recursos a estas asociaciones (negociando con las Haciendas Forales un tanto por ciento de lo recaudado por la actividad del juego).
- Impulsar la dignificación del sector de actividad del juego. Consensuar campañas de comunicación que, sin incitar al juego, puedan informar de lugares de juego y otras cuestiones.
- Más que campañas de información a la población en general, de las que pueden caber dudas en cuanto a su capacidad preventiva, se propone incidir en la educación en la salud de una forma integral y por tanto incluyendo tanto a las adicciones al juego como a las compras compulsivas o a cualquier otro tipo de patología que afecta al bienestar de las personas. Coordinar e impulsar acuerdos con Sanidad, Educación, Ayuntamientos y Diputaciones.
- Impulsar una legislación sobre el juego en Internet (ya sea de carácter estatal o autónomo) sobre los aspectos de posible y viable regulación. Facilitando el acceso a la oferta a las empresas de apuestas deportivas.
- Exigir de las entidades financieras algún tipo de control, necesidad de autorización previa o límites, para realizar operaciones de juego por Internet por medio de tarjeta electrónica/visa.
- Exigir de los Cyber, accesibles para los menores, sistemas de control de accesos a determinados contenidos y acciones concretas.
- Mantener un estricto control y seguimiento de la prohibición del juego a menores.

10.4 CUADRO RESUMEN, DATOS MÁS IMPORTANTES DEL ESTUDIO POR ESTABLECIMIENTOS

	HOSTELERÍA	SALONES DE JUEGO	BINGOS	CASINOS	ASOCIACIONES DE LUDOPATÍA
TOTAL JUGADORES/AS	148.916	3.990	5.380	62.697	No datos
T% JUEGO-PROBLEMA	28,04	27,5	14,2	40	No datos
T% JUEGO-PROBLEMA/C.A.E.					
TOTAL C.A.E.:2,5	2,4	0,062	0,04	0,002	1-2% (cifra general no referente a CAE)

CARACTERÍSTICAS PREDOMINANTES

SEXO	80% hombres 20% mujeres	64% hombres 36% mujeres	45% hombres 55% mujeres	75,5% hombres 24,5% mujeres	88% hombres 12% mujeres
EDAD PREDOMINANTE	41-50 años	26-40 años	51-65 años	31-66 años	31-40 años
ACTIVIDAD PREDOMINANTE	Empleado/a	Empleado/a	No empleado/a	Empleado/a	Empleado/a
LUGAR DE RESIDENCIA	Metropolit/ Urbano	Metropolit/ Urbano	Metropolit/ Urbano	Metropolit/ Urbano	Metropolit/ Urbano
TIEMPO PREDOMINANTE	5 minutos o menos	Mas de 1 hora	2-4 horas	Más de 2 horas	No datos
GASTO PREDOMINANTE	Menos de 2 euros	51-100 euros	21-51 euros	500 euros	No datos

	HOSTELERÍA	SALONES DE JUEGO	BINGOS	CASINOS	ASOCIACIONES DE LUDOPATÍA
TIPO DE JUEGO	Máquinas tipo B. Juego como actividad complementaria a consumo o relación social. Poco gasto y tiempo pero alta frecuencia.	Máquinas tipo B. Juego como actividad principal. Juego individual. Alta inversión en tiempo y dinero.	Bingo. Juego como actividad social. Gasto y frecuencia medios. Juego discreto.	Máquinas tipo B y C, cartas, ruleta. Juego como definición social, ocio definitivo de clase social. Muy alta inversión en tiempo y dinero.	Multijuego Máquinas tipo B. Juego social que se convierte en patológico
	Jugador social, problema y patológico	Jugador problema, patológico y profesional	Jugador social, problema y patológico	Jugador profesional, social, problema y patológico	Jugador patológico con 5-10 años de dependencia

