

Percepción social sobre el juego de azar en España 2015

VI

IPOLGOB

Instituto de Política y Gobernanza

Universidad Carlos III de Madrid

Con el patrocinio de:



FUNDACIÓN
codere

JOSÉ ANTONIO GÓMEZ YÁÑEZ

Profesor de Sociología
Miembro del Instituto de
Política y Gobernanza
Universidad Carlos III de Madrid
Socio de Estudio de Sociología
Consultores

JOSÉ IGNACIO CASES MÉNDEZ

Profesor Emérito de Ciencia Política
y de la Administración
Miembro del Instituto de
Política y Gobernanza
Universidad Carlos III de Madrid

GERMÁN GUSANO SERRANO

Abogado y Politólogo
Director de la Fundación Codere

CARLOS LALANDA FERNÁNDEZ

Abogado
Centro de Estudios de Políticas y
Legislación de Juego

Percepción social sobre el juego de azar en España 2015

VI

Edición, mayo de 2015

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o cualquier medio, ya sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del *copyright*. Reservados todos los derechos, incluido el derecho de venta, alquiler, préstamo o cualquier otra forma de cesión del uso del ejemplar.

Impreso en España / Printed in Spain

© 2015. IPOLGOB-UC3M. José Antonio Gómez Yáñez, José Ignacio Cases, Germán Gusano y Carlos Lalanda.

Diseño: Javier Perea Unceta (ideas@nicandwill.com)

Maquetación: Nic And Will

Edita: IPOLGOB-UC3M

Con el patrocinio de Fundación Codere

ISBN: 978-84-606-7522-8

D.L.: M-14088-2013

Percepción social sobre el juego de azar en España 2015

VI

JOSÉ ANTONIO GÓMEZ YÁÑEZ

Profesor de Sociología
Miembro del Instituto de Política y Gobernanza
Universidad Carlos III de Madrid
Socio de Estudio de Sociología Consultores

JOSÉ IGNACIO CASES MÉNDEZ

Profesor Emérito de Ciencia Política y de la Administración
Miembro del Instituto de Política y Gobernanza
Universidad Carlos III de Madrid

GERMÁN GUSANO SERRANO

Abogado y Politólogo
Director de la Fundación Codere

CARLOS LALANDA FERNÁNDEZ

Abogado
Centro de Estudios de Políticas y Legislación de Juego

Índice

Presentación	007
Resumen ejecutivo	009
1. La práctica del juego. Datos generales	013
2. Juego y crisis económica: el juego en los hogares con problemas económicos	019
3. Sociología de los juegos presenciales	020
1. Metodología	020
2. Los juegos públicos	020
Lotería Nacional	020
Lotería de Navidad	024
Los sorteos semanales de la Lotería Nacional	026
La Grossa de Cataluña	027
Loterías primitivas: Primitiva, Gordo de la Primitiva, Bonoloto, Euromillones	029
Cupones y “rascas” de la ONCE	031
La Quiniela	033
3. El juego y el clima social. La diferencia entre los juegos públicos y los “otros” juegos	035
4. Los juegos de gestión privada	036
Bingo	036
Juegos de casino	038
Jugar al póquer con amigos en bares o timbas informales, pero no en casa	042
Máquinas tragamonedas en bares y cafeterías	044
Salones de juego	046
Apuestas deportivas en locales	048
Cupones de la OID	050
4. Las razones para jugar	052

5. El juego <i>on line</i>	058
1. Perfil sociológico de los jugadores <i>on line</i>	058
2. ¿A qué se juega por Internet?	061
Normalización de Internet como vía de acceso a los juegos públicos	061
Los juegos específicos de Internet	062
3. Juego presencial y juego <i>on line</i>	063
4. Perfil sociológico de los juegos por Internet	064
5. La frecuencia de juego	065
6. Tiempo destinado a jugar en Internet	066
7. Confianza en las webs de juego	068
8. Cantidades jugadas	068
Medios de pago	068
Estimación de las cantidades jugadas <i>on line</i> por jugador	070
Estimación de las cantidades jugadas <i>on line</i> por los jugadores a través de Internet	071
6. El juego problemático	075
1. Enfoque del problema	075
2. Los instrumentos de medida	076
3. El juego problemático en la población entre 18 y 75 años	078
Prevalencia del juego problemático según el modelo PGSI	078
Prevalencia del juego problemático según el modelo DSM-IV	081
4. Comparación internacional	085
7. El juego problemático en Internet	088

ANEXOS

Recogida de la información	094
Cuestionario para la población general	095
Cuestionario <i>on line</i> para jugadores por Internet	111

Presentación

La investigación científica requiere casi siempre de mucha constancia y dedicación y presupone, asimismo, disponer de tiempo. Los descubrimientos que han sido fortuitos e incluso producto del azar son escasos y la regla general, por el contrario, establece que se llega a ellos tras esfuerzos notables y empleo de largo tiempo dedicado, sobre todo, a falsar hipótesis diversas.

En las ciencias sociales el procedimiento a utilizar es, normalmente, semejante. Incluso la formulación de una “idea feliz” requiere de tiempo que el investigador ha empleado en reflexionar largamente sobre la cuestión que le preocupa.

Al equipo que, durante seis años, ha investigado acerca de la percepción social que los españoles tienen sobre el juego de azar le ha sucedido lo mismo que se describe en los párrafos anteriores. Cuando iniciamos nuestro trabajo partíamos de las ideas generales y comunes en nuestro país, expandidas gracias a los medios de comunicación. La sociedad española y la opinión pública tenían una idea concreta y definida sobre el juego de azar y su incidencia social. (Excusado es decir que esa opinión no era en absoluto favorable y mostraba una serie de prejuicios muy extendidos durante muchos años por mezcla de toda clase de prevenciones sobre esta actividad).

Sin embargo, a medida que la investigación avanzaba, utilizando para ello el análisis de las respuestas a la batería de preguntas que reiteradamente, año tras año, formulábamos, pudimos llegar a la conclusión –a nuestro juicio novedosa– de que, en contra de lo que se creía o al menos de lo que se afirmaba por los formadores de la opinión pública, en momentos de crisis como los que hemos pasado desde 2008, los españoles no buscaban la suerte o el azar para resolver sus problemas económicos y, como colectivo estrictamente racional, acompasaban su gasto en esta materia disminuyéndolo al igual que lo hacían con la alimentación o el entretenimiento (viajes, cine, teatro, libros, etcétera).

Esta primera conclusión se ha visto reiteradamente confirmada en los sucesivos Informes que hemos elaborado. Podemos afirmar, sin lugar a dudas, que un tópico tan generalizado ha sido desmontado gracias a nuestra constancia y trabajo.

Ahora, a través del Informe que ahora presentamos, nos parece posible apuntar a una segunda conclusión novedosa: frente a lo que el mundo mediático sostiene, la sociedad española no está inmersa en la ludopatía –el juego compulsivo o el juego no responsable– con la intensidad y frecuencia que se nos quiere hacer creer. Los índices que ofrece la muestra empleada son claros e indican que afectan entre un 0,1% y un 0,4% de la población adulta, lo que significa estar por debajo de países como Suecia, Canadá o Alemania, que cuidan extremadamente este aspecto en sus políticas públicas.

Es preciso señalar que, considerar a una persona como afectada por “juego patológico problemático persistente y recurrente”¹, no es fácil, pues para hacerlo, esta persona debe cumplir, al menos, cuatro de los nueve criterios que se enumeran por la Asociación Americana de Psiquiatría (APA), durante un periodo de doce meses, como mínimo.

No obstante, para asegurarnos sobre nuestra conclusión, desearíamos realizar un estudio con una muestra de población más amplia a fin de confirmar esta percepción inicial, para lo que confiamos contar con el adecuado apoyo y financiación de nuestro patrocinador que es la Fundación CODERE. Aunque, por supuesto no olvidamos que, a pesar de este bajo índice de incidencia, el problema del juego compulsivo presencial existe.

Por otro lado, tras la implantación del juego *on line*, empieza a afectar la adicción compulsiva a sectores de la población mucho más amplios. Es cierto que, el DSM-5, no ha incluido todavía entre los trastornos conductuales la adicción a internet pero sí la contempla como “conditioning for further study”. Este cambio de tendencia se refiere al “internet gaming disorder” y se justifica porque, como señala Xavier Carbonell², en él, se incluyen solo los juegos por internet, sin apuestas, no contemplando tampoco las actividades recreativo-sociales.

Es preciso distinguir con claridad el trastorno por juego de apuestas (“gambling disorder”) independientemente de que sea presencial u *on line*, y cuyos criterios de diagnóstico enumera el DSM-5 (F63.0) del “internet gaming disorder”, como muy bien señala el profesor Alfredo H. Cía, presidente de la Asociación Psiquiátrica de América Latina³. Ejemplo de este último caso sería el de los adolescentes menores de edad, como se puso de relieve con toda claridad en el trabajo publicado por los profesores de la universidad de Valencia, Enrique Carbonell e Irene Montiel, en 2013⁴.

Los adolescentes se sienten atraídos, no tanto por el juego en sí, como por un consumo desmedido de tiempo dedicado a internet –conocido técnicamente como “sobrexposición”–, a lo que se une el deseo de sentir experiencias y sensaciones nuevas en distintos ámbitos calificados socialmente como “prohibidos” para su edad (alcohol, drogas, etcétera).

La adicción al juego es un trastorno que no exige sustancia física alguna, como si la requieren otras adicciones. Clarificar los mecanismos a través de los cuales se produce la adicción, estudiarlos y poner en práctica políticas públicas preventivas, resulta necesario.

Concluiré afirmando que se requieren nuevos trabajos por parte de especialistas, para que nuestra sociedad alcance una mejor comprensión del juego compulsivo y una mayor sensibilidad de las negativas consecuencias, personales y sociales, que de él se desprenden.

José Ignacio Cases

Profesor Emérito
Instituto de Política y Gobernanza

¹ APA (2014), *Guía de Consulta de los criterios diagnósticos del DSM-5*, Editorial Médica Panamericana, Madrid, pág. 316.

² CARBONELL, Xavier (2014) “La adicción a los videojuegos en el DSM-5”, *Adicciones*, Vol. 24, nº 2, págs. 91-95.

³ “Las adicciones no relacionadas con sustancias (DSM-5, APA, 2013): un primer paso hacia la inclusión de las adicciones conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes”. *Revista Neuropsiquiatría* 76 (4), págs. 210-217.

⁴ CARBONELL, Enrique y MONTIEL, Irene (2013). *El Juego de azar on line en los nativos digitales*, Valencia, Tirant Humanidades.

Resumen ejecutivo

1. En España juega prácticamente todo el mundo. Casi el 80% de la población participa en algún sorteo o se acerca a algún local de juego. La novedad en 2014 es que parece que el descenso de los últimos años ha tocado fondo. Aunque en varios juegos aún se observa una leve tendencia a la baja, se aprecia un leve crecimiento de la población que declara haber jugado alguna vez, así como un incremento en los jugadores de la Lotería de Navidad. Es pronto para saber si el hábito de control de los gastos en entretenimiento que forzó la crisis y que alcanzó al juego como a otras actividades, será reversible a corto plazo pero, al menos, la tendencia declinante parece haberse detenido.

2. En este estudio se analiza por primera vez en España la incidencia del juego problemático, tomando como instrumentos de medida las metodologías DSM y PGSI. Sobre el juego hay muchos tópicos, como que se juega más durante la crisis. También está el tópico de que los españoles juegan mucho. No es así. La conclusión de nuestro estudio es que en España la incidencia del juego problemático es similar a la de otros países europeos y occidentales, quizá algo menor. La relación de los españoles con el juego es muy racional, conviene insistir sobre ello. Posiblemente casi tres siglos de juegos organizados por el Estado han convertido el juego en algo normal en la vida de los españoles y les ha enseñado que, jugando, se pierde a la larga. Por tanto, en el fondo, casi nadie se hace ilusiones de que con el juego vaya a ganar grandes cantidades de dinero, ni se vaya a solucionar su vida. Esto explica, seguramente, que la prevalencia del juego problemático sea muy reducida en España: un 0,1% si se aplica la metodología PGSI y, entre un 0,1% y un 0,4%, si se aplican las metodologías basadas en el cuestionario DSM-IV.

Es decir, en España se puede estimar que el número de personas afectadas por niveles de implicación en el juego que se pueden considerar problemáticos está entre 30.000 y 100.000 personas. Sin duda, es una cifra relevante, pero situando las cosas en sus justos términos, se puede concluir que España no tiene un problema “social” con el juego, porque en términos comparativos, nuestro país tiene un nivel de prevalencia del juego problemático algo inferior, incluso, a los de los países con niveles más bajos, como Suecia, Nueva Zelanda, Canadá, Alemania, Noruega o Gran Bretaña. Esto no nos priva del placer morboso de pensar que tenemos un grave problema, pero es una buena noticia. Desde luego, España está muy alejada en su adicción al juego de algunos países como Estados Unidos o los asiáticos.

3. El juego problemático en el ámbito presencial está muy localizado en una fracción de los jóvenes menores de 25 años, principalmente varones, aunque la metodología DSM-IV ha permitido localizar algunas mujeres con este problema.

Los niveles de juego problemático entre los jugadores *on line* son algo más elevados, pero este es un dato que no es comparable con el anterior ya que no se trata de una población sino de un colectivo de jugadores. Tal vez, entre 30.000 y 50.000 jugadores *on line* se hallan en el umbral del juego problemático.

Por otro lado, en el juego por Internet se están sumando implícitamente dos tipos de desórdenes. La atracción que ejercen las pantallas de ordenados o móviles sobre los jóvenes y la eventual pérdida de control sobre el impulso hacia el juego. Ambos, combinados, producen unos índices de juego problemática que, por comparación con la población general, parecen elevados. Es imposible desglosar, con la información disponible, en qué medida estos resultados se deben a una atracción o a otra.

4. La combinación de los datos anteriores induce a pensar que el principal problema del juego problemático se concentra en este momento en el juego *on line*. Algunos datos indirectos recogidos en el presente estudio apuntan en esta dirección. Los jugadores *on line*, a tenor de sus declaraciones, juegan cada vez con más frecuencia y dedican una cantidad mayor de tiempo al juego: unos tres cuartos de hora/día. Además, en sus respuestas, se observa una fuerte tendencia a pensar en el juego o a planificar la próxima vez que jugará: el 10,9% afirma que lo hace con frecuencia y, el 34,1%, algunas veces. Da la impresión de que el juego *on line* tiene una considerable capacidad para captar la atención y envolver a sus jugadores.

5. En general, los juegos de azar, naturalmente, tienen como impulso ganar, incluso ganar grandes cantidades de dinero. Pero los distintos juegos responden a motivaciones de fondo muy diferentes:

- Las loterías (Navidad, sorteos semanales, ONCE, primitivas) responden a la motivación central de ganar dinero con el mínimo esfuerzo, con el deseo de ser señalado por la Fortuna.
- Varios juegos responden al impulso de la sociabilidad, ya que son un medio para encontrarse con amigos pasando un tiempo alejado de cualquier complicación cotidiana: el bingo, los juegos de mesa en los casinos y los salones de juego responden a esa necesidad de distinta forma y para públicos distintos. En ellos, ganar dinero, es una parte más del placer que el jugador encuentra en la actividad, que le produce excitación, pero no es el motivo principal para ir. De hecho, sus jugadores saben que disfrutar del espacio y del ambiente de juego les costará dinero.
- Las apuestas deportivas responden a la combinación de ganar aplicando el conocimiento sobre deportes, con la excitación de adivinar el resultado y ganar con ello.
- Las máquinas tragamonedas son una actividad individual en la que la pulsión por ganar y la excitación que produce parece desembocar en una sensación única, alejada de cualquier idea de compartir el tiempo o competir con nadie.
- Jugar al póquer en un casino es el juego racionalizado, el deseo de competir con otros, de conocer las reglas, pero no el impulso de ganar. Se podría decir que responde a un impulso semejante al que se produce jugando al ajedrez, independientemente de las reglas aplicables a cada uno de los juegos. Se trata de un reto mental en el que la suerte no está incluida para sus practicantes más devotos.

6. Los resultados del presente estudio confirman la idea del sorteo de Navidad como un acontecimiento nacional, incardinado en las costumbres seculares, por lo que no participar en él, requiere una voluntad decidida. Sólo los “no jugadores” eluden este sorteo y no todos ellos. En torno a él, se desencadena una presión social en la que se combina la costumbre, la tradición, el intercambio social de participaciones, la presión de asociaciones y clubes que hacen de la venta de participaciones un modo de financiación. Pero el elemento que parece determinante es la “envidia preventiva”: la posibilidad de que les toque a amigos y conocidos, es el resorte que rompe la renuencia de algunos “no jugadores” que, finalmente, acaban comprando. La presión de estos elementos sociales es tan fuerte que casi la mitad de los compradores de décimos y de participaciones preferiría no hacerlo.

7. Los datos sobre La Grossa indican que descendió el número de jugadores. En todo caso, mantiene su rasgo central: comprarla es una afirmación de identidad y de identificación con Cataluña. Se podría decir que es la oposición al acontecimiento nacional que significa o simboliza el sorteo de Navidad.

8. Los datos sobre el juego *on line* confirman varios aspectos:

- Está descendiendo la curiosidad que suscita. De este modo, en 2014 sólo unos 650.000 individuos, de 18 a 75 años, declara haber jugado alguna vez una cantidad sensiblemente inferior a la que se detectaba en años anteriores.

- Se está produciendo una transformación de los juegos *on line*, con un crecimiento de las apuestas mientras desciende la práctica del póquer (el dato es convergente con los facilitados por la DGOJ sobre GGR de los operadores).
- Se eleva la edad media de los jugadores *on line*, plausiblemente porque el paro juvenil está disminuyendo las posibilidades económicas que los jóvenes podrían destinar a este entretenimiento.
- Los jugadores *on line* siguen pareciendo más internautas que juegan, que jugadores que se han pasado a Internet. Se detecta una leve canibalización de clientes en los juegos públicos, pero no parece que exista en cantidades significativas en los demás juegos presenciales.
- Una conclusión llamativa es que las webs de las administraciones de Lotería se están convirtiendo en un canal cada vez más importante para la venta de lotería. Las administraciones deberán pensar seriamente en activarlo como vía para mantener sus ventas.
- Sigue detectándose que los jugadores *on line* no parecen muy conscientes de la cantidad de dinero que destinan a su afición. Los datos disponibles siguen mostrando una sensible infraestimación de estas cantidades, al menos, entre los jugadores que arriesgan importes, que pueden ser calificados como normales.
- Los medios de pago más utilizados son las tarjetas de crédito/débito españolas, incluso algo más que el año pasado.

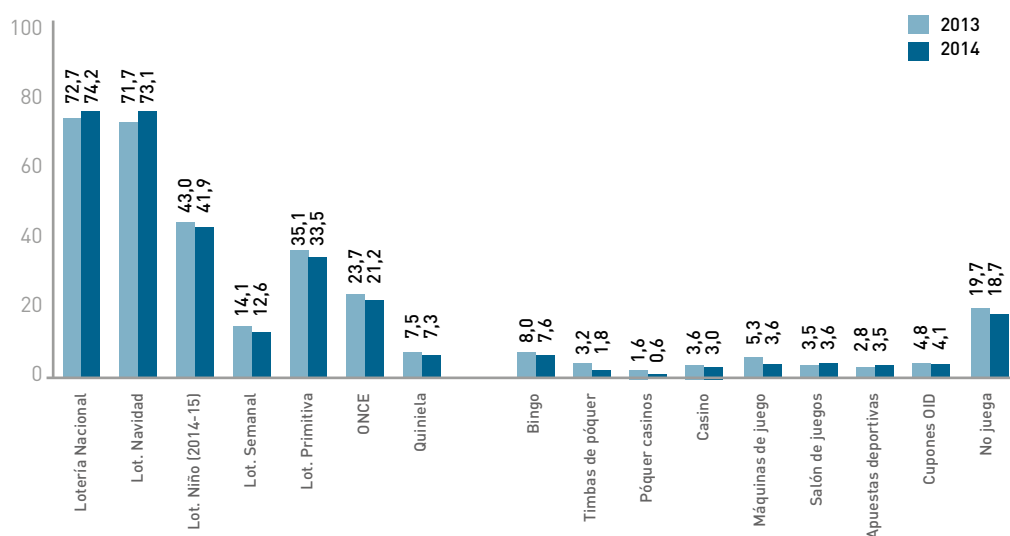
1. La práctica del juego.

Datos generales

Como se comprobó en las anteriores ediciones de este estudio, en España juega casi todo el mundo. Durante 2014, el 80,3%, de los comprendidos entre 18 y 75 años, participó alguna vez arriesgando dinero en algún juego azar. La crisis ha producido un descenso de los ingresos en amplios sectores sociales, pero también una racionalización de los gastos del conjunto de la sociedad, lo que ha afectado al gasto en todos los sectores vinculados al ocio (asistencia al cine, a conciertos, al teatro, ventas de música grabada, asistencia a espectáculos deportivos, mercado del arte, etc.), incluyendo al juego. Su evolución mostrará si este cambio en los hábitos cristaliza o revierte según mejore la situación económica, tal como parecen apuntar los primeros indicios en 2015. Los datos de este estudio sugieren que en 2014 se tocó fondo. Los descensos en la práctica del juego son muy suaves y en la Lotería de Navidad hubo, incluso, un leve aumento. De este modo, si en 2013 el 19,7% no había participado en ningún juego, en 2014 quienes no han jugado fue un 18,7%. Apenas nada pero, en el contexto de los últimos años, es significativo este cambio de tendencia.

Se mantiene la tónica de que en los juegos públicos o semipúblicos participa casi todo el mundo, ya se trate de loterías (74,2%), especialmente El Gordo de Navidad (73,1%) y El Niño (41,9%), las primitivas (33,5%) o los cupones de la ONCE (21,2%). Estos juegos forman parte de la vida social de los españoles. Los de iniciativa privada captan la atención de menos jugadores, como es natural, pero entre 2013 y 2014 su práctica descendió muy poco, siendo un indicador de que la crisis ha podido tocar fondo en lo que respecta al juego en general (**gráfico 1 y tabla 1**).

Gráfico 1 / **Juego presencial durante 2013 y 2014 (% han jugado en el último año)**



Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

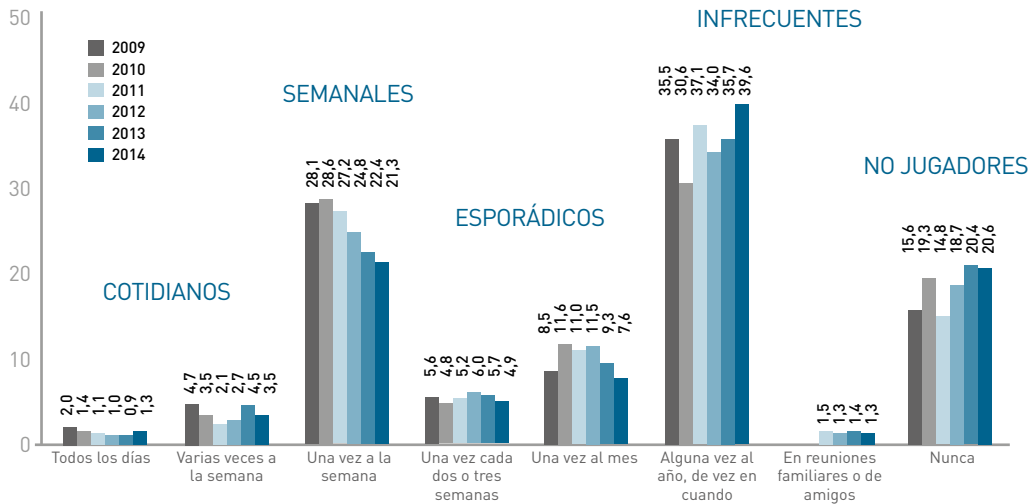
Tabla 1 / **Datos generales sobre la práctica del juego en España (de 18 a 75 años) (%)**

	Ha jugado alguna vez				En el último año	
	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Lotería Nacional	83,0	75,6	77,3	77,7	72,7	74,2
Euromillones, loterías primitivas	61,3	55,1	56,6	53,6	35,1	33,5
Cupones de la ONCE	60,8	54,6	57,4	44,7	23,7	21,2
Cupones de organizaciones de discapacitados (OID)					4,8	4,1
Quiniela	46,0	34,8	35,4	28,9	7,5	7,3
Bingo	26,5	19,4	18,4	8,9	8,0	7,6
Juega al póquer con amigos, en bares o timbas informales, pero no en casa			9,3	7,3	3,2	1,8
Juega al póquer en casinos			1,4	0,7	1,6	0,6
Póquer rooms o torneos de póquer	3,5	5,9				
Máquinas tragamonedas de bares o salones	15,6	9,4	6,4	3,2	5,3	3,6
Ha ido a algún salón de juegos					3,5	3,6
Concursos de preguntas y respuestas o rompecabezas por televisión, en los que se envía un SMS para contestar o se llama por teléfono, con premios	7,5	4,8	4,0	1,6		
Juegos de casino o ir a un casino	11,2	7,5	3,8		3,6	3,0
Apuestas a resultados de deportes en locales de apuestas				1,1	2,8	3,5
No juega ninguno	7,6	13,0	11,2	15,2	19,7	18,7
(n)	(1.000)	(1.000)	(1.000)	(1.000)	(1.012)	(1.002)

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

Uno de los cambios provocados por la crisis es la reducción de la percepción subjetiva sobre la frecuencia de juego. Desde 2009, disminuye el número de individuos que dice jugar todos los días o varias veces a la semana (6,7% en 2009; 4,8% en 2014) o una vez a la semana (28,1% en 2009; 21,3% en 2014), mientras crece el de quienes declara jugar sólo alguna vez al año o de vez en cuando (desde el 35,5% en 2009, al 39,6% en 2014) o no jugar nunca (15,6% en 2009; 20,6% en 2014) (**gráfico 2 y tabla 2**).

Gráfico 2 / **Frecuencia de práctica de juegos de azar en España (%)**



Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

Tabla 2 / Perfil sociológico de los jugadores en España según frecuencia declarada (%)

	Cotidianos		Semanales	Esporádicos		Infrecuentes		No jugadores	
	Todos los días	Varias veces a la semana	Una vez a la semana	Una vez al mes	Una vez cada dos o tres meses	Una vez al año, de vez en cuando	Con familiares o amigos	Nunca	(n)
Total (2009)	2,0	4,7	28,1	5,6	8,5	35,5		15,6	(1.000)
Total (2010)	1,4	3,5	28,6	4,8	11,6	30,8		19,3	(1.000)
Total (2011)	1,1	2,1	27,2	5,2	11,0	37,1	1,5	14,8	(1.000)
Total (2012)	1,0	2,7	24,8	6,0	11,5	34,8	1,3	18,7	(1.000)
Total (2013)	0,9	4,5	22,1	5,7	9,3	35,7	1,4	20,4	(1.012)
Total (2014)	1,3	3,5	21,3	4,9	7,6	39,6	1,3	20,6	(1.002)
Hombres	1,6	5,2	24,9	5,6	6,8	33,6	1,8	20,7	(503)
Mujeres	1,0	1,8	17,6	4,2	8,4	45,7	0,8	20,4	(499)
De 18 a 24 años	0,0	1,1	12,6	1,1	5,7	29,9	3,4	46,0	(87)
De 25 a 34 años	0,6	2,4	13,7	2,4	10,1	46,4	1,2	23,2	(168)
De 35 a 44 años	1,1	2,6	26,6	6,2	8,0	36,9	1,5	17,2	(274)
De 45 a 54 años	1,4	3,2	24,0	5,5	6,9	40,1	0,5	18,4	(217)
De 55 a 64 años	2,3	5,3	25,8	4,5	9,1	36,4	0,8	15,9	(132)
De 65 a 75 años	2,4	7,3	16,1	7,3	4,0	46,0	1,6	15,3	(124)
Status Alto	1,1	1,1	19,4	8,6	4,3	44,1	0,0	21,5	(93)
Status Medio alto	1,5	0,5	20,6	6,2	10,8	41,2	2,1	17,0	(194)
Status Medio medio	1,3	3,8	22,9	4,4	7,2	37,9	1,5	21,0	(472)
Status Medio bajo	0,9	6,6	20,1	3,5	7,4	39,3	0,9	21,4	(229)
Status Bajo	7,1	0,0	7,1	0,0	0,0	50,0	0,0	35,7	(14)

Riesgo de juego patológico (Clasificación PGSI). Tipología de jugador:

Problemático	100								(1)
Riesgo moderado			42,9	28,6		28,6			(7)
De bajo riesgo		11,1	48,1	3,7	7,4	29,6			(27)
Sin problemas	1,7	3,9	25,1	5,9	9,4	49,2	1,7	3,2	(786)
No jugador								100	(181)

Riesgo de juego patológico (Clasificación DSM IV- Continuous scoring). Tipología de jugador:

Problemático	25,0	25,0		25,0	25,0				(4)
Riesgo moderado	3,1	3,0	50,0	15,6	12,5	12,5		3,1	(32)
De bajo riesgo	1,0	4,9	28,4	9,8	12,7	37,3	2,9	2,9	(102)
Sin problemas	1,6	4,1	24,5	5,0	8,5	51,8	1,5	3,1	(683)
No jugador								100	(181)

¿Cuándo dejó de jugar? (Base: declaran no jugar nunca. n=206)

Hace menos de un año	0,5	(1)
Hace entre uno y dos años	3,4	(7)
Hace entre dos y cinco años	2,4	(5)
Hace más de cinco años	13,6	(28)
Nunca ha jugado	55,8	(115)
NS/NC	24,3	(50)

Fuente: Percepción social sobre el juego de azar en España VI, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

La tabla 2 muestra también la frecuencia de juego según las escalas de riesgo PGSI y DSM-IV, en su versión “continuous scoring”¹. Como se observa en ambas metodologías, la frecuencia de juego apreciada subjetivamente está correlacionada con el nivel de riesgo en el juego, pero no es una asociación automática. Entre los jugadores cotidianos, que declaran jugar todos los días o varias veces a la semana, se observa una mayor presencia de jugadores en un nivel de riesgo problemático. Por el contrario, entre los semanales, están los de riesgo moderado o bajo y, en las zonas de bajas frecuencias de juego, están mayoritariamente los individuos sin riesgo ante el juego.

El perfil de los “no jugadores” se mantiene, tanto en lo que se refiere a sus características sociológicas como al periodo en el que sitúa su distanciamiento del juego, en su mayoría no ha jugado nunca o lo dejó hace más de cinco años. Se trata indistintamente de hombres o mujeres –aunque en ediciones precedentes se detectó una leve mayoría de mujeres-, de todas las edades y status sociales, aunque con una fuerte presencia de jóvenes. No hay rasgos sociológicos generales que caractericen a los “no jugadores” y, únicamente, lo que los distingue es su aversión al juego.

Por lo tanto, se mantienen las tendencias definidas desde 2009, al menos: 1ª) el descenso de los jugadores más frecuentes (frecuencia semanal); 2ª) la estabilización de los que se pudieran considerar esporádicos y 3ª) el ascenso regular de los “no jugadores” y jugadores infrecuentes.

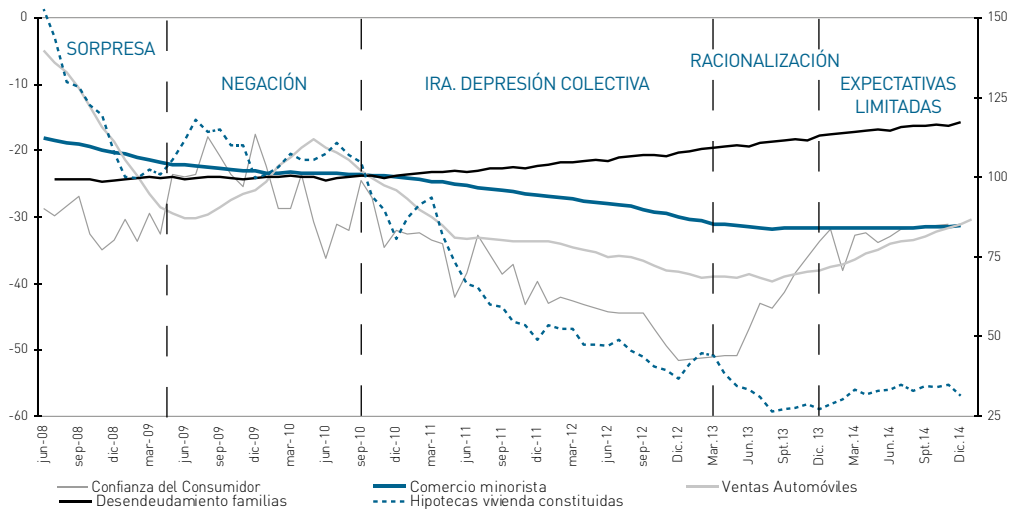
Se han definido cuatro tipologías de jugadores según su apreciación subjetiva sobre la frecuencia con la que juegan, procedimiento elemental pero que, como se podrá comprobar, correlaciona con los comportamientos declarados. Estos perfiles, además, son estables, apenas hay cambios a lo largo de los años, y las alteraciones anuales parecen atribuibles más a oscilaciones muestrales que a cambios reales. Los cotidianos, que declaran jugar todos los días o varias veces a la semana, son muy mayoritariamente hombres de todas las edades, aunque con menor presencia de jóvenes. Los semanales responden a un perfil similar al anterior, aunque con más presencia de mujeres. En los esporádicos, que afirman jugar una vez al mes o cada dos o tres meses, la composición por sexos se equilibra, perteneciendo a todos los status sociales y generaciones. En los infrecuentes, que declaran jugar de vez en cuando o sólo en reuniones familiares, la presencia de mujeres es mayoritaria, así como de personas de status social alto y medio alto.

Por último, quienes se consideran “no jugadores” componen un segmento distante de los indicados anteriormente: más mujeres que hombres, con fuerte presencia de jóvenes menores de 25 años y de mayores de 65, según muestran ediciones anteriores de este estudio, aunque en esta edición aparecen perfiles más indefinidos. La gran mayoría parece no jugar nunca (55,8%) o dejó de hacerlo hace más de cinco años (13,6%). Se confirma la conclusión de años anteriores: su distancia con el juego, siquiera sea cronológica, hace pensar que entre ellos hay una aversión al juego arraigada. Quienes dicen no haber jugado nunca o no haberlo hecho desde hace más de cinco años, suman un 14,3% de la población entre 18 y 75 años (un 17,0% en 2013) que, seguramente, tienen prejuicios contra el juego racionalizados y que son activos emisores de este discurso. Pero declararse no jugador es compatible con ocasiones puntuales en las que se tiente a la suerte, sobre todo en la Lotería de Navidad o en reuniones familiares o sociales, cuando ceden a la presión social hacia el juego como entretenimiento y forma de relación social. Aunque el tema merece un estudio específico, se puede conjeturar que entre los “no jugadores” conviven dos actitudes: quienes pueden considerarse “no jugadores”, pero ceden a jugar en ambientes sociales, haciéndolo de vez en cuando si se presenta la ocasión y, quienes desarrollan una hostilidad instintiva al juego, a veces racionalizada con un discurso que lo presenta como un vicio, fuente de efectos negativos, cuya dimensión magnifican. Este discurso, además, se emite de forma intensa y se hace perceptible en el conjunto de la opinión pública.

¹ Para explotar el cuestionario DSM-IV se ha seguido el mismo criterio del *British Gambling Prevalence Survey 2010*, pág. 154.

Los datos anteriores hay que situarlos en la perspectiva general de los efectos de la crisis. La tensión entre los consumidores ha descendido, se ha entrado en una fase de ajuste de expectativas, lo que implica varios comportamientos a nivel “macro”: 1º) una congelación del consumo al por menor, en el que se incluye el juego, que sólo se está descongelando a finales de 2014; 2º) una pulsión por el desendeudamiento de las familias y, la reactivación del mercado de vehículos, apoyado por la fuerte competencia entre marcas y los planes PIVE². (**gráfico 3**); 3º) otro signo es el descenso del consumo de televisión (239 minutos/día en 2014, frente a 259 en 2012), que reflejaba el repliegue del ocio al hogar, como vía para reducir gastos domésticos (**gráfico 4**). Es verdad que la salida de la crisis es muy ambigua, pero también lo es que los “supervivientes” de la misma piensan que la espiral destructiva se ha detenido y que pueden ver el futuro con más confianza. Estas claves son las que explican que, según los datos del presente estudio, la práctica de juego se haya estabilizado o haya descendido muy poco. En suma, cabe deducir que, durante 2015, el mercado del juego crezca, de lo contrario habría que pensar que está afectado por problemas que van más allá del impacto de la crisis.

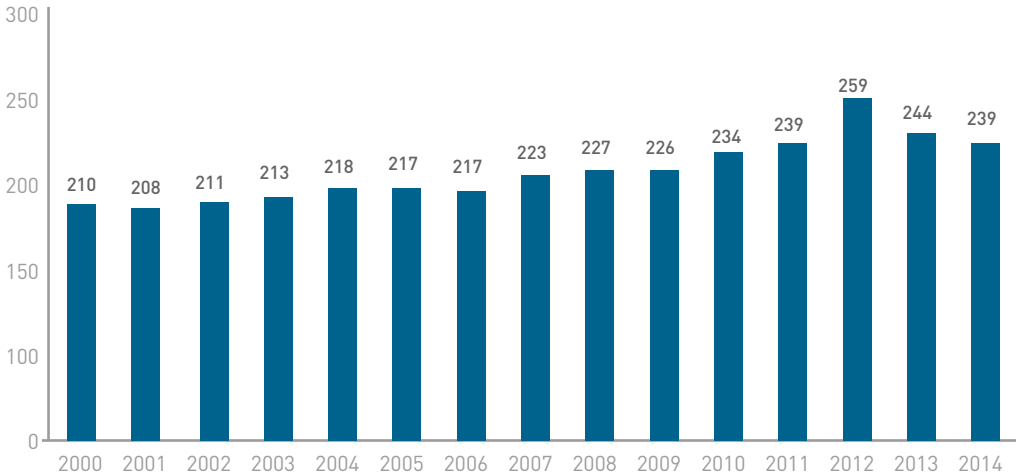
Gráfico 3 / Confianza de los consumidores. Evolución del consumo minorista, venta de automóviles, hipotecas y desendeudamiento familiar (2010=100)



Fuentes: Millward Brown: *Confianza consumidor*. INE: *Índice de Comercio Minorista, Hipotecas*. ANFAC: *Ventas de turismos*. BdE: *Endeudamiento de los hogares*.

² El coche ha concentrado, en el curso de la crisis, el valor simbólico del progreso, relevando a la vivienda cuyo mercado se ha desactivado quedando reducido a la caza de oportunidades (el 63% de las compra-ventas en 2014 fue de viviendas de segunda mano, y las hipotecas constituidas en 2014 equivalen a un tercio de las que se contrataban en 2010) sin que haya corrientes estables de oferta y demanda.

Gráfico 4 / **Consumo de televisión en España** (min./día Individuos mayores de 4 años)



Fuente: Aegis Media y Barlovento Comunicación. Sobre datos de Kantar Media.

2. Juego y crisis económica: el juego en los hogares con problemas económicos

Se mantuvieron en el cuestionario las preguntas que el INE incluye en su *Encuesta sobre Condiciones de Vida* destinadas a localizar hogares con problemas económicos, a través de indicadores como los retrasos en el pago de hipoteca, en el pago de compras de consumo o de las facturas de suministros domésticos. La idea de fondo consiste en averiguar si las personas afectadas por estos problemas recurren al juego como vía de escape o con la pretensión de resolver con un golpe de suerte sus problemas.

El 2,7% de los entrevistados viven en hogares que han tenido retrasos en el pago de hipotecas, el 1,2% en el pago de compras y el 3,2% en el pago de servicios domésticos. El recurso de estas personas al juego es ínfimo. Sólo la Lotería de Navidad, El Niño, Euromillones y los sorteos de la ONCE tienen un atractivo para estas personas, obviamente a partir de un golpe de suerte. Respecto al resto de los juegos, sólo en el bingo encontramos un porcentaje mínimo de personas con problemas económicos, sin duda, en este caso la motivación es la evasión más que la ilusión de conseguir un premio que le solucione sus problemas económicos (tabla 3).

Tabla 3 / **Práctica de juego y dificultades económicas. Indicadores de retrasos en pagos fundamentales** [% de jugadores entre quienes declaran retrasos de pago]

	Problemas económicos		
	Retraso pago hipoteca	Retraso pago compras	Retraso pago Servicios
Total población	2,3	2,6	3,7
Total entre jugadores	2,7	1,2	3,2
Lotería Nacional (Todos los sorteos)	1,7	0,9	2,3
- Lotería de Navidad	1,7	0,9	2,2
- Lotería de El Niño	1,1	0,6	1,2
- Sorteos semanales de Lotería	0,3	0,2	0,3
Cupones de la ONCE	0,6	0,4	0,7
Quiniela	0,5	0,3	0,5
Máquinas tragamonedas de bares o salones	0,1	0,0	0,4
Cupones de organizaciones de discapacitados OID	0,1	0,1	0,1
Ha ido a algún salón de juego	0,1	0,0	0,1
Juegos de casino o ir a un casino	0,1	0,0	0,1
Juega al póquer con amigos, en bares o timbas informales, no en casa	0,1	0,0	0,1
Juega al póquer en casinos	0,1	0,0	0,1
Bingo	0,0	0,0	0,0
Euromillones, loterías primitivas	0,8	0,5	1,2
Apuestas a resultados de deportes en locales de apuestas	0,2	0,0	0,1
(n)	(27)	(12)	(32)

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

La conclusión es obvia: cuando hay problemas económicos los españoles no juegan, todo lo más, tientan la suerte en los grandes sorteos en los que un premio puede solucionarles la vida o aportarles un pequeño respiro para salir del bache.

3. Sociología de los juegos presenciales

3.1. Metodología

En este capítulo se describen los perfiles sociológicos de los jugadores de los distintos juegos de azar presenciales. Para obtener esta información se ha mantenido el esquema del año pasado. Para todos los juegos se hace la pregunta sobre si el entrevistado ha participado en él durante el año, de manera sugerida. En ediciones anteriores se detectó la tendencia de algunos jugadores a ocultar haber participado en ciertos juegos. Para evitar este sesgo se elaboraron varias preguntas muy generales que permitieran al entrevistado rebajar la tensión de declarar inicialmente que jugaba, haciendo que sus respuestas parecieran casi casuales (por ejemplo, preguntando si existían locales en su barrio o zona de trabajo) o relacionadas con su entorno social (por ejemplo, si a su alrededor jugaban otras personas o fue a un local con amigos o conocidos). Con estos rodeos, se consiguió detectar a jugadores renuentes a dar una respuesta clara inicialmente.

En esta edición, se han eliminado las preguntas sobre cantidades jugadas, que centraban parte del informe de ediciones anteriores. En cambio, si se han realizado varias preguntas sobre:

- Los motivos para jugar a cada juego.
- El cuestionario PGSI para estimar el juego problemático.
- El cuestionario DSM-IV sobre juego problemático, en su formulación de escala y tabulado siguiendo la metodología descrita en el *British Gambling Prevalence Survey 2010*.

Los resultados de la aplicación de las baterías PGSI y DSM-IV permiten comparar el juego problemático en España en relación con el de otros países.

3.2. Los juegos públicos

3.2.1. Lotería Nacional

Lotería Nacional es, en realidad, tres productos distintos. La de Navidad, que supone alrededor del 50% de sus ventas, El Niño, alrededor del 15% y, los sorteos semanales el 35% restante³. Se ha mantenido el criterio de 2014 de hacer el trabajo de campo a comienzos del año siguiente para recoger con precisión los datos sobre el Gordo de Navidad, El Niño y La Grossa, celebrados unas semanas antes del trabajo de campo.

En el juego de la Lotería Nacional participa casi todo el mundo en España. En 2014, se registró una leve recuperación de la tendencia descendente que se venía observando desde 2008. El 74,1% jugó alguna vez a Lotería Nacional durante el año, frente al 72,7% en 2013. Este crecimiento corresponde al Gordo de Navidad.

³ GÓMEZ YÁÑEZ, José Antonio (Dir.) (2013): *Anuario del juego en España 2012/13*, Instituto de Política y Gobernanza (UC3M)-esj, Madrid, págs. 51-78.

Dada esta elevada participación, el perfil de los jugadores de lotería se confunde con el de la población en general con dos salvedades: los que tienen aversión al juego (es decir, los “no jugadores”) y los jóvenes menores de 25 años, con un nivel de compra de lotería sensiblemente inferior a la media (35,6%). Excepto en este corte generacional, en todas las variables sociológicas convencionales la compra de Lotería Nacional está por encima del 70%, por tanto, la variable central para no comprarla es la aversión al juego. De este modo, no juega el 18,1% que se considera “no jugador” y, además, no ha jugado ningún otro juego durante el año. Sin embargo, incluso entre quienes se consideran “no jugadores”, el 9,7% ha jugado, durante 2014, a la Lotería Nacional, al menos una vez, normalmente a El Gordo de Navidad (**tabla 4**).

Otra variable que explica un nivel de compra de Lotería inferior al medio es que existan problemas económicos en el hogar. Entre quienes viven en hogares con problemas de pago de hipoteca desciende al 63,0% y, al 68,8%, entre quienes tienen problemas de pago de servicios o suministros al ámbito doméstico.

Como se sabe, los sorteos de Navidad, El Niño y los semanales son productos muy diferentes que se dirigen a públicos muy distintos (**tabla 5**). El de Navidad es casi universal, se dirige a toda la población residente en España, incluidos los inmigrantes, el 59,6% de ellos lo juega. Sólo los “no jugadores” se sustraen a él, pero incluso algunos de los que se definen así ceden a la tentación o a la presión social. A la lotería de El Niño juega más del 40% de los comprendidos entre 18 y 75 años: en enero de 2015 un 41,9%, algo menos del 43,0% que declaró haberlo hecho en enero de 2014. A primera vista esto es algo contradictorio con el incremento del 6,5% en las ventas de este sorteo que informó SELAE: seguramente el motivo fue que en el año anterior, El Niño, sufrió directamente el impacto del malestar que produjo la implantación del gravamen del 20% sobre los premios mayores de 2.500 €. Como en el sorteo de Navidad, el de El Niño lo juegan algo más las mujeres que los hombres y, ambos sorteos, comparten el déficit de atracción para los jóvenes menores de 35 años y, sobre todo, de los de 25. Además del volumen de jugadores, la diferencia fundamental entre ambos grandes sorteos es que mientras en el de Navidad juega todo el mundo, incluyendo el 90% de los jugadores infrecuentes y el 82,4% de los esporádicos, arrastrando incluso a algunos “no jugadores” (9,7%); el de El Niño se circunscribe más a los jugadores cotidianos y semanales, con una presencia inferior de esporádicos e infrecuentes y apenas ningún “no jugador” (3,9%). Como muestra la tabla 5, estos patrones son muy estables. Se puede mantener la conclusión del año pasado: por la cantidad de compradores podría afirmarse que el sorteo de Navidad y, en menor medida, el de El Niño, son acontecimientos nacionales, sólo unas elecciones generales implican a más ciudadanos que el sorteo de Navidad, y pocos acontecimientos a más personas que el de El Niño.

Los sorteos semanales se orientan a un segmento específico de población, son un producto de “nicho”. Participan más hombres que mujeres, de edades intermedias y altas, mayores de 35 años, con ventas casi inapreciables entre los menores de 25 años. Apenas participan las personas de status sociales bajos o con problemas económicos. El año pasado se observó que jugar en estos sorteos es un hábito: el 28,0% de sus jugadores jugaba todas las semanas y, un 11,8%, cada dos o tres semanas. El 100% de los jugadores problemáticos (según la metodología PGSI) declara jugar alguna vez en los sorteos semanales de lotería, también el 28,6% de los jugadores de riesgo moderado, las tasas de respuestas entre los jugadores en riesgo bajo o moderado, detectados con la metodología DSM-IV, son aún más bajas. A partir de este dato, se podría concluir que los sorteos de lotería semanales tienen poca capacidad de atracción para los jugadores en riesgo.

Tabla 4 / **Perfil sociológico de los jugadores a la Lotería Nacional (Todos los sorteos) (%)**

	Declaran haber jugado alguna vez				Último año	
	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Total	83,0	75,6	77,3	77,7	72,7	74,1
Hombres	83,5	74,2	75,7	79,1	71,6	71,6
Mujeres	82,5	77,0	78,8	76,3	73,9	76,8
De 18 a 24 años	49,3	50,4	53,3	46,2	33,7	35,6
De 25 a 34 años	85,4	74,1	75,8	76,1	60,3	69,6
De 35 a 44 años	90,3	80,8	80,6	83,3	82,5	79,2
De 45 a 54 años	93,6	82,1	85,4	84,4	84,3	79,3
De 55 a 64 años	90,2	84,6	80,7	85,4	83,9	78,0
De 65 a 75 años	81,5	75,9	83,2	85,4	75,0	83,1
Status alto	92,7	69,7	74,2	83,3	75,0	72,0
Status medio alto	83,1	78,0	81,5	72,0	81,1	74,7
Status medio medio	84,6	75,8	56,9	79,6	70,0	72,2
Status medio bajo	77,3	76,7	59,4	76,6	70,9	73,8
Status bajo	81,3	72,0	55,3	84,6	71,4	71,4
Cotidianos	94,0	85,7	78,1	94,6	85,5	93,8
Semanales	94,3	87,8	86,4	93,1	91,5	91,5
Esporádicos	89,4	88,4	86,4	84,6	84,2	82,4
Infrecuentes	90,4	88,0	88,6	90,7	90,7	90,0
Se consideran "no jugadores"	35,3	24,4	20,9	23,0	7,8	9,7

Personas que viven en hogares con retrasos en:

- Pago de hipotecas	63,0
- Pago de compras	75,0
- Pago de servicios/suministros	68,8

Escala de riesgo ante el juego (PGSI) Tipología de jugador:

Problemático	100
Riesgo moderado	57,1
De bajo riesgo	66,7
Sin problemas	90,2
No jugador	0,0

Escala de riesgo ante el juego (Clasificación DSM IV- Continuous scoring). Tipología de jugador:

Problemático	75,0
Riesgo moderado	75,0
De bajo riesgo	90,2
Sin problemas	91,4
No jugador	0,0

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

Tabla 5 / **Perfil sociológico de jugadores de Lotería Nacional, según sorteo (%)**

	Navidad		El Niño		Sorteos semanales 2013/14			
	2013	2014	Enero 2014	Enero 2015	Alguna vez		Juegan al menos una vez al mes	
					2013	2014	2013	2014
Total	71,1	73,1	43,0	41,9	14,1	12,6	7,9	8,9
Hombres	70,0	70,4	41,2	41,0	16,7	14,7	9,9	11,3
Mujeres	72,3	75,8	44,8	42,9	11,6	10,4	6,0	6,8
De 18 a 24 años	31,7	34,5	11,5	17,2	4,8	5,7	2,4	5,7
De 25 a 34 años	57,7	66,7	29,4	33,3	13,4	9,5	8,6	6,1
De 35 a 44 años	80,4	77,7	52,5	42,7	14,2	14,6	7,6	8,5
De 45 a 54 años	83,8	79,3	49,7	49,3	14,2	15,7	6,3	12,9
De 55 a 64 años	83,9	77,3	55,5	47,0	20,4	13,6	15,3	8,2
De 65 a 75 años	72,9	83,1	47,1	50,8	15,7	10,5	8,5	10,5
Status alto	73,8	72,0	41,3	39,8	12,5	12,9	9,4	9,7
Status medio alto	80,0	74,7	45,8	43,3	14,2	13,9	5,9	9,3
Status medio medio	67,8	72,2	42,8	41,1	14,3	11,4	7,7	8,6
Status medio bajo	69,7	73,8	42,2	42,4	15,5	14,0	10,0	9,3
Status bajo	71,4	71,4	39,3	57,1	3,6	7,1	3,6	0,0
Españoles	71,7	73,8	43,6	43,1	14,2	12,4	8,2	8,8
No españoles	61,5	59,6	26,9	21,2	13,5	15,4	3,4	11,5
Cotidianos	85,5	93,8	54,5	60,4	21,8	22,9	10,9	19,1
Semanales	88,8	91,5	65,6	67,6	33,0	32,9	21,3	27,6
Esporádicos	82,2	82,4	50,7	47,2	22,4	23,2	18,6	15,9
Infrecuentes	89,1	90,0	46,9	43,9	5,9	3,7	0,0	0,8
No jugadores	7,3	9,7	2,4	3,9	0,5	0,5	0,0	0,5
Retraso en el pago de la hipoteca	60,9	63,0	39,1	40,7	13,0	11,1	13,0	11,1
Retraso en el pago de compras	69,2	75,0	50,0	50,0	11,5	16,7	5,8	16,7
Retraso en el pago de suministros hogar	64,8	68,8	35,1	37,5	13,5	9,4	6,8	0,0

Escala de riesgo ante el juego (PGSI) Tipología de jugador:

Problemático	100,0	100,0	100,0	0,0
Riesgo moderado	57,1	42,9	28,6	14,3
De bajo riesgo	66,7	51,9	18,5	6,2
Sin problemas	90,2	51,1	15,0	11,0
No jugador	0,0	0,0	0,0	0,0

Escala de riesgo ante el juego (Clasificación DSM IV- Continuous scoring). Tipología de jugador:

Problemático	75,0	50,0	25,0	0,0
Riesgo moderado	68,8	46,9	31,3	15,6
De bajo riesgo	88,2	62,7	19,6	8,8
Sin problemas	90,3	49,6	13,9	6,6
No jugador	0,0	0,0	0,0	0,0

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

3.2.2. Lotería de Navidad⁴

Es el sorteo más grande del mundo por el volumen de juego que mueve pero, sobre todo, por la cantidad de jugadores y por la proporción de la población que moviliza⁴. El 73,1% de los 34.118.444 residentes en España, entre 18 y 75 años, jugó en su edición de 2014, es decir, casi 25 millones. Su perfil sociológico se puede sintetizar rápidamente: prácticamente todos los españoles menos los “no jugadores”, teniendo en cuenta que, incluso entre éstos, una parte “cede” a la presión social que se forma alrededor de este sorteo (tabla 5). Sólo hay tres matices que limitan esta afirmación general: juegan algo más las mujeres; roza el 80% de jugadores entre los mayores de 35 años y, se juega algo menos en los hogares con problemas económicos. Por lo demás, el Gordo de Navidad es un “acontecimiento nacional” transversal, que atrae a todos los sectores sociales casi por igual, saltando por encima de diferencias de status social.

Cómo hemos indicado en anteriores informes, en torno a este sorteo se desencadena una presión social casi irresistible, hasta para parte de los “no jugadores”, en la que se combina la costumbre, la tradición, el intercambio social, las necesidades de financiación de las asociaciones y clubes que han hecho de la venta de participaciones una parte relevante de sus recursos y, por qué no decirlo, la envidia, el riesgo de que les toque a otros, especialmente a los conocidos. Es uno de esos acontecimientos ante los que Tierno Galván⁵ afirmaba que la indiferencia revela incompreensión, pues de comprenderlo no se puede permanecer indiferente, suscita pasión o aversión. De hecho, los únicos que se excluyen del acontecimiento son los “no jugadores”, y no todos ellos. Basta ver los programas informativos en prensa, radio y televisión, del 22 y 23 de diciembre, alrededor de los ganadores y el volumen de juego y premios para captar su dimensión de acontecimiento nacional que tiene este sorteo, muy por encima de la rentabilidad de sus premios.

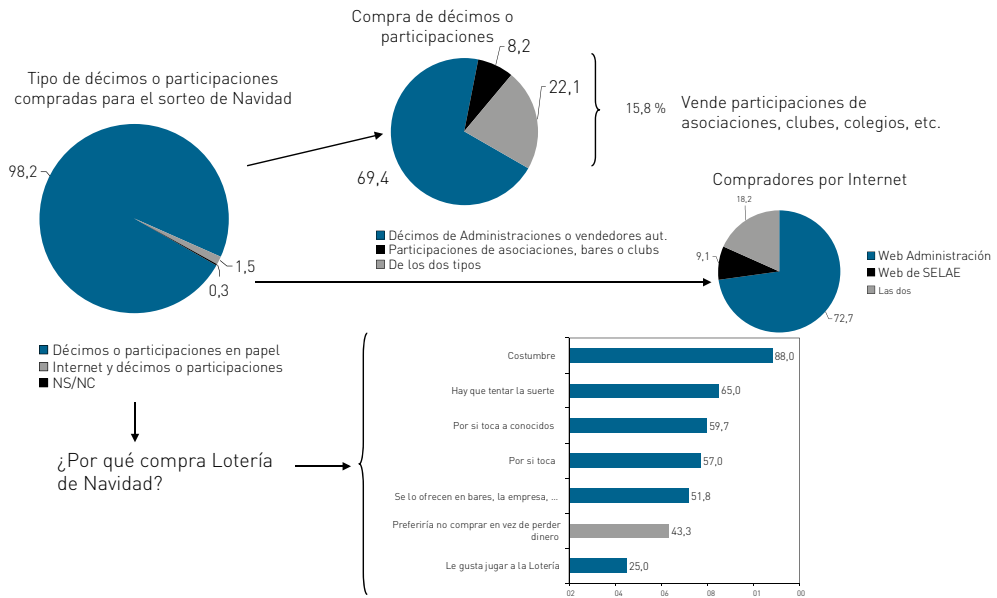
En la encuesta, se repitió la batería de preguntas utilizada el año pasado para conocer los patrones y motivaciones para participar en el Gordo de Navidad. Ahora, la intención era conocer hasta qué punto son estables, aunque la hipótesis es que están firmemente arraigadas. Debe señalarse que el único cambio es el incremento de las ventas por Internet, sobre todo a través de las webs de administraciones.

Casi todos los jugadores participan con décimos o participaciones de éstos en papel (98,2%, frente a 99,3% en 2013). Sólo una minoría declara comprar por Internet (1,8%) y, en este caso, el 72,7% en las webs de administraciones, principalmente, en las más conocidas por su fortuna y, el 9,1%, en la web de SELAE y un 18,2% de ambas formas (**gráfico 5**). El 69,4% juega con décimos comprados a administraciones o a vendedores ambulantes, el otro 30,3% se divide entre quienes sólo juegan participaciones de asociaciones, colegios, clubs, etc. (8,2%) y quienes llevan de los dos tipos, décimos y participaciones de asociaciones (22,1%). Los jugadores de hogares con problemas económicos eluden estas participaciones, juegan casi exclusivamente décimos oficiales, es decir, hay un criterio de economía entre ellos al participar en el sorteo. Los datos anteriores varían muy poco en relación con el año pasado, no hay diferencia significativa.

Se juega en Navidad por costumbre (el 88,0%), debido a la presión social y a la “envidia preventiva”, no vaya a ser que les toque a otros. Esto se impone a la renuencia a jugar, un 43,3% de los jugadores afirma que preferiría no jugar para no perder y, un 35,0%, no está de acuerdo con que haya grandes premios que merezcan la pena para tentar la suerte. O sea que, racionalmente, buena parte de los jugadores no jugaría o no encuentra una explicación razonable a hacerlo. Quienes

⁴ LAFAILLE, Jean-Marc y SIMONIS, Guy (2012): *El juego diseccionado*, Instituto de Política y Gobernanza (UC3M)-esj, Madrid, pág. 51.

⁵ TIERNO GALVÁN, Enrique (1987): *Desde el espectáculo a la trivialización*, Tecnos, Madrid, págs. 47 y ss.

Gráfico 5 / **Formas de compra de Lotería de Navidad (% de compradores)**

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

más atraídos se sienten por la cuantía del premio son los inmigrantes (el 75,0% cree que merece la pena tentar la suerte por los premios) y también entre quienes tienen problemas para pagar la hipoteca (60,0%) o en el pago de suministros para el hogar (77,8%). Es decir, la cuantía del premio justifica que jueguen quienes parecen tener necesidades más perentorias.

La presión social se combina con la “envidia preventiva”. Más de la mitad afirma que juega porque se lo ofrecen en bares, comercios, la empresa, etc. (51,8%), éstos son básicamente quienes tienen más vida social o laboral, menores de 55 años. Algo más de la mitad (57,0%) declara comprar esta lotería por si acaso toca, especialmente las mujeres (59,6%), los menores de 35 años (64,0%), los jugadores habituales (59,4%) y quienes tienen problemas económicos en el hogar (59,1%). Cuando se añade la idea de que pueda tocar a sus conocidos pero no al entrevistado, el 59,7% se reconoce en este motivo, que afecta sobre todo a los jóvenes (76,2% entre los menores de 25 años y, 67,0%, para los comprendidos entre 25 y 35); a los inmigrantes (62,5%) y, a quienes tienen problemas con la hipoteca (66,7%).

Sólo el 25,0% de quienes jugaron al Gordo de Navidad en 2014 afirmó que participó porque le gusta la lotería, como es natural, son sobre todo los jugadores “cotidianos”, que juegan todos los días o varias veces a la semana (56,3%) o semanales (43,2%).

Otra forma de implicación en este sorteo es la venta de participaciones. El 15,8% de los compradores lo hizo en favor de asociaciones, colegios y similares.

Sólo quedan fuera del sorteo de Navidad los “no jugadores” (18,1%), capaces de resistir el riesgo de que les toque a sus conocidos y, un 8,8%, que se sustrae al clima de presión social por otras causas.

Para tener un término de comparación internacional de la Lotería de Navidad con otros juegos, se incluyó en el cuestionario la batería de preguntas sobre motivaciones en los distintos juegos de azar que se incluye en el *British Gambling Prevalence Survey*, en su edición de 2010. Es una batería estandarizada que puede aplicarse a todos los juegos. En el caso de la Lotería, incluso de El Gordo, es simple: la posibilidad de ganar dinero confiando en un golpe de suerte, sin el menor esfuerzo intelectual, físico o de competición con otros. La mera ilusión y la pasividad más absoluta, la posibilidad de obtener un premio, sólo por capricho de la suerte. Queda una leve sombra de que esta lotería se comparte con familiares y amigos, lo que en este contexto parece más una presión adicional, que un motivo de atracción por el sorteo (**tabla 6**).

Tabla 6 / Motivos para comprar Lotería de Navidad (%)

Texto de la pregunta: Cuando juega a la Lotería de Navidad, ¿con qué frecuencia, siempre, a menudo, alguna vez, nunca, lo hace por los siguientes motivos?:

	Siempre	A menudo	Alguna vez	Nunca	Media
Para conseguir dinero	42,8	8,7	20,8	27,7	5,6
Por la oportunidad de ganar una gran cantidad de dinero	39,8	9,2	20,8	30,2	5,3
Porque es algo que hacer con sus amigos o familia	19,0	5,3	16,5	59,2	2,8
Para sentir el éxito o la satisfacción de ganar	7,8	3,3	11,5	77,3	1,4
Porque es divertido	4,2	2,3	11,3	82,2	0,9
Porque le preocupa no ganar si no juega	3,8	2,8	8,7	84,7	0,9
Porque es un hobby o un pasatiempo	2,5	2,2	7,8	87,5	0,7
Porque es excitante	1,3	1,0	3,3	94,3	0,3
Para escapar del aburrimiento o llenar su tiempo	1,2	0,7	3,0	95,2	0,3
Para relajarse	1,0	0,8	1,7	96,5	0,2
Para conocer a otras personas o tener relaciones sociales	0,7	0,7	1,7	97,0	0,2
Por el reto mental de aprender acerca de este juego	0,5	0,7	1,7	97,2	0,2
Porque le ayuda cuando se siente tenso	0,3	0,2	1,7	97,8	0,1
Para competir con otros	0,5	0,0	1,2	98,3	0,1
Para impresionar a otras personas	0,2	0,0	0,7	99,2	0,0

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

3.2.3. Los sorteos semanales de la Lotería Nacional

Se dirigen a un nicho de población estimable entre el 12,6%, que declara haber jugado alguna vez y, un más restringido, 8,9%, que dice jugar en el último mes, o sea, entre 4,3 y 3,0 millones de compradores. Su perfil es definido: hombres, en proporción algo superior al 60%, de edades intermedias y altas, sobre todo entre de 35 a 64 años. Son jugadores cotidianos, semanales o esporádicos (que juegan una vez o dos al mes) ya que, obviamente, la lotería semanal requiere afición y constancia en la apuesta. La mera enunciación de este perfil indica que su público tiene debilidades de cara al futuro. Los sorteos semanales necesitarán atraer a jóvenes para conseguir mantener sus volúmenes de ventas (**tabla 5, pág. 23**).

Como en el caso de la Lotería de Navidad, se trató de indagar sobre las motivaciones para jugar en estos sorteos semanales aplicando la misma escala extraída del *British Gambling Prevalence Survey*. Las motivaciones son casi idénticas, excepto en un aspecto: el menor relieve que tiene entre estos jugadores la idea de “porque es algo que hacer con amigos o su familia”. La compra de lotería semanal es una actividad individual, un tentar a la suerte en contra de toda evidencia racional. El placer del juego se deriva por el simple hecho de jugar, derivado de la ilusión de alcanzar un premio solamente por “decisión” de la Fortuna (**tabla 7**).

Tabla 7 / **Motivos para comprar Lotería Semanal (%)**

Texto de la pregunta: Cuando juega a los sorteos semanales de lotería, ¿con qué frecuencia, siempre, a menudo, alguna vez, nunca, lo hace por los siguientes motivos?:

	Siempre	A menudo	Alguna vez	Nunca	Media
Para conseguir dinero	44,4	7,4	23,5	24,7	5,7
Por la oportunidad de ganar una gran cantidad de dinero	42,0	7,4	24,7	25,9	5,5
Para sentir el éxito o la satisfacción de ganar	6,2	4,9	16,0	72,8	1,5
Porque es algo que hacer con sus amigos o familia	7,4	1,2	16,0	75,3	1,4
Porque es un hobby o un pasatiempo	1,2	13,6	0,0	85,2	1,0
Porque le preocupa no ganar si no juega	3,7	1,2	7,4	87,7	0,7
Porque es divertido	1,2	1,2	14,8	82,7	0,7
Para escapar del aburrimiento o llenar su tiempo	1,2	1,2	7,4	90,1	0,4
Por el reto mental de aprender acerca de este juego	0,0	1,2	3,7	95,1	0,2
Porque le ayuda cuando se siente tenso	1,2	0,0	2,5	96,3	0,2
Para relajarse	0,0	1,2	2,5	96,3	0,2
Porque es excitante	0,0	0,0	4,9	95,1	0,2
Para conocer a otras personas o tener relaciones sociales	0,0	1,2	1,2	97,5	0,1
Para competir con otros	0,0	0,0	1,2	98,8	0,0
Para impresionar a otras personas	0,0	0,0	0,0	100,0	0,0

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

3.2.4. La Grossa de Cataluña

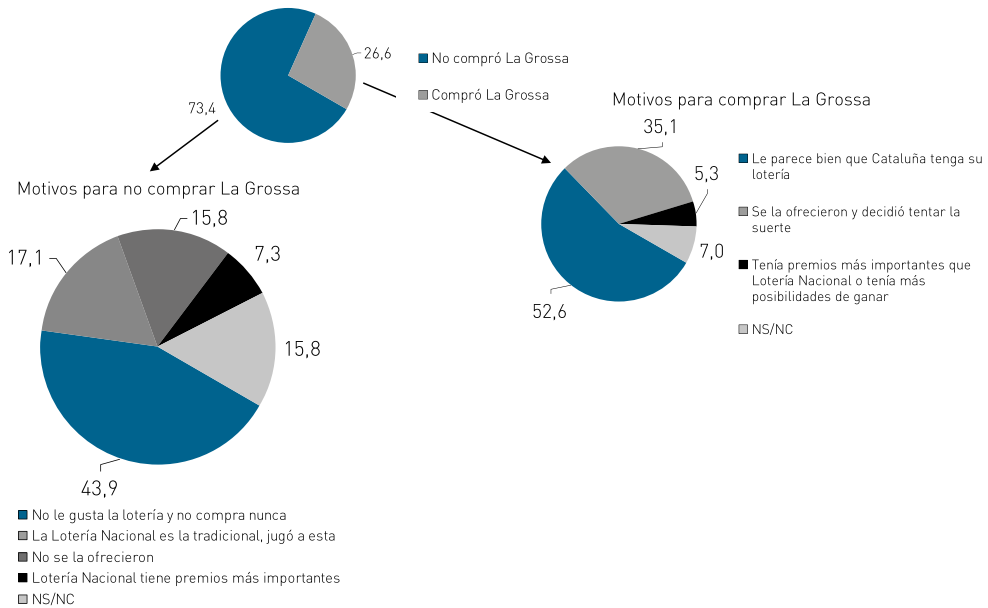
Los datos sobre La Grossa muestran un descenso en el número de residentes en Cataluña que la compraron en 2014: un 26,6%, frente al 34,3% que participó en su primera edición en 2013. Ha pasado de 1.840.000 a 1.425.000 compradores. Su perfil se mantiene sin alteraciones: más mujeres que hombres, con un considerable desinterés entre los menores de 25 años (sólo un 6,7% afirma haberla comprado), mientras en las demás generaciones el nivel de compra está entre el 20% y el 40%, siendo el nivel de ventas muy superior en el interior de Cataluña que en Barcelona (tabla 8).

Pese a la reducción del número de compradores, los motivos para comprar o no La Grossa son estables. El impulso principal es un sentimiento de afirmación identitaria, el 52,6% compró porque le parece bien que Cataluña tenga su propia lotería. Algo más de un tercio (35,1%) por si acaso tocaba, motivo muy característico en este tipo de grandes loterías. Los motivos para no participar parecen simétricos, como suele suceder en estos casos, ya sea por distanciamiento con la lotería como juego, por apego a la lotería tradicional o por distanciamiento con la visión identitaria que se asigna a La Grossa. El 43,9% de los no compradores declara que no le gusta la lotería o no juega a ella. Esta fracción viene a representar un 32,2% de la población catalana, un porcentaje bastante mayor que el de “no jugadores” lo que sugiere que esta respuesta encierra otros motivos. El 17,1% respondió que lo tradicional es la Lotería de Navidad y jugó a ella y, un 15,8%, afirma que no se la ofrecieron. Un 7,3% consideró que la Lotería Nacional tiene premios más importantes (gráfico 6). En definitiva, el perfil de motivaciones para comprar o no La Grossa es casi idéntico al año pasado.

Tabla 8 / **Perfil sociológico de los compradores de La Grossa** [% residentes en Cataluña]

	2013	2014
Total	34,3	26,6
Hombres	31,4	23,0
Mujeres	37,5	30,5
De 18 a 24 años	12,5	6,7
De 25 a 34 años	14,8	30,8
De 35 a 44 años	34,9	29,8
De 45 a 54 años	55,9	19,6
De 55 a 64 años	43,5	22,0
De 65 a 75 años	30,4	46,4
Status alto	45,5	33,3
Status medio alto	41,9	30,4
Status medio medio	36,8	26,3
Status medio bajo	19,4	19,6
Status bajo	0,0	33,3
Españoles	35,8	27,6
No españoles	20,0	15,8
Barcelona Area Metropolitana	32,5	18,5
Resto de Cataluña	41,9	43,1
Cotidianos	40,0	23,5
Semanales	47,1	24,2
Esporádicos	38,1	37,5
Infrecuentes	48,3	34,3
Se consideran "no jugadores"	4,3	2,6
<i>Personas que viven en hogares con retrasos en:</i>		
- Pago de hipotecas	40,0	33,3
- Pago de compras	33,3	0,0
- Pago de servicios/suministros	50,0	37,5

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

Gráfico 6 / **La Grossa. Motivos para comprar o no comprar (%)**

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

3.2.5. Loterías primitivas: Primitiva, Gordo de la Primitiva, Bonoloto, Euromillones

Se ha seguido el criterio de años anteriores, agrupando en una pregunta las loterías primitivas para evitar un cuestionario demasiado largo. Se asume así la imprecisión derivada de acumular los datos, considerando que sería menor que la que acarrearían las respuestas erróneas producidas por el cansancio de los entrevistados si se hubiera preguntado por cada una (Primitiva, Gordo de la Primitiva, Bonoloto y Euromillones). Además, se trata de juegos intercambiables, plasmada en una distribución geográfica muy similar, casi exacta, dando la impresión de que un juego es casi sustitutivo de otro⁶.

El porcentaje de población que dice haber jugado en el último año a las loterías primitivas descendió levemente en 2014, hasta el 33,5%, desde el 35,1% de 2013. El perfil de sus jugadores se mantiene: más hombres (37,6%) que mujeres (29,5%), de generaciones intermedias (35 a 65 años), con un sensible descenso entre los menores de 25 años (14,9%), de todos los status sociales, juegan tanto los cotidianos (77,1%), como los semanales (76,5%) y los esporádicos (71,2%). En suma, atraen sobre todo a personas familiarizadas con el juego. Fuera de ellos no parece suscitar interés entre los infrecuentes (10,5%) y quienes se declaran “no jugadores” (1,9%). Se practica de forma regular, casi el 60% de quienes declaran jugar en el último año afirma que juegan con frecuencia semanal o superior (58,1%).

Las primitivas son juegos que atraen más, tanto la clasificación PGSI como la DSM-IV, muestran que su práctica crece según la sensibilidad al riesgo ante el juego. La motivación casi exclusiva para jugar a las primitivas es la posibilidad de conseguir dinero o grandes cantidades de dinero, con una intensidad sensiblemente superior a las loterías convencionales (de billetes): un 6,5 de media, en una escala de 0 a 10 para estos motivos. También se asocia a estas loterías sentir la satisfacción de ganar y, en menor medida, porque se juega con amigos o familiares (**tabla 9 y 10**).

⁶ GÓMEZ YÁÑEZ, José Antonio (dir.) (2013): *op. cit.*, págs. 51-78.

Tabla 9 / **Perfil sociológico de los jugadores a las loterías primitivas (%)**

	Declaran haber jugado alguna vez				Último año	
	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Total	61,3	55,1	56,6	53,6	35,1	33,5
Hombres	65,9	58,3	60,5	56,5	40,2	37,6
Mujeres	56,7	52,0	52,9	50,7	29,9	29,5
De 18 a 24 años	44,1	42,1	36,1	33,1	13,5	14,9
De 25 a 34 años	67,1	63,4	61,0	54,5	32,5	27,4
De 35 a 44 años	72,3	61,5	67,5	64,3	43,3	40,9
De 45 a 54 años	67,4	58,4	64,3	60,0	36,5	35,0
De 55 a 64 años	51,5	50,0	54,5	54,2	40,9	39,4
De 65 a 75 años	54,1	44,4	42,4	45,5	32,9	29,8
Status alto	74,4	53,5	51,6	55,0	36,3	23,7
Status medio alto	60,1	59,7	56,9	55,5	36,8	35,1
Status medio medio	64,5	58,3	59,4	54,7	34,6	35,2
Status medio bajo	54,2	49,6	55,3	51,4	33,5	34,1
Status bajo	46,9	40,0	36,4	42,3	42,9	14,3
Cotidianos	85,1	77,6	81,3	89,2	80,0	77,1
Semanales	85,4	84,3	88,2	87,5	76,3	76,5
Esporádicos	78,0	73,8	66,7	75,4	57,9	71,2
Infrecuentes	50,4	40,9	44,8	38,0	13,6	10,5
No jugadores	17,3	13,0	12,8	10,7	0,5	1,9
Retraso en el pago de la hipoteca						29,6
Retraso en el pago de compras						41,7
Retraso en el pago de suministros hogar						37,5
Frecuencia de juego (Base: sobre jugadores de loterías primitivas último año):						
- Todos los días				0,4	0,9	0,8
- Varias veces a la semana				3,3	11,9	5,8
- Una vez a la semana				38,5	50,5	51,5
- Una vez cada dos semanas				4,3	9,2	12,9
- Una vez al mes				16,7	12,8	13,7
- Alguna vez al año				25,3	13,8	11,6
- Nunca				10,8	0,9	3,7
Escala de riesgo ante el juego (PGSI) Tipología de jugador:						
Problemático						100
Riesgo moderado						71,4
De bajo riesgo						59,3
Sin problemas						39,9
No jugador						0,0
Escala de riesgo ante el juego (Clasificación DSM IV- Continuous scoring). Tipología de jugador:						
Problemático						50,0
Riesgo moderado						62,5
De bajo riesgo						50,0
Sin problemas						38,5
No jugador						0,0

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

Tabla 10 / **Motivos para jugar loterías primitivas (%)**

Texto de la pregunta: Cuando juega a loterías primitivas, ¿con qué frecuencia, siempre, a menudo, alguna vez, nunca, lo hace por los siguientes motivos?:

	Siempre	A menudo	Alguna vez	Nunca	Media
Por la oportunidad de ganar una gran cantidad de dinero	52,2	9,1	20,3	18,5	6,5
Para conseguir dinero	51,3	7,3	25,9	15,5	6,5
Para sentir el éxito o la satisfacción de ganar	16,4	4,3	12,5	66,8	2,3
Porque es algo que hacer con sus amigos o familia	9,1	3,0	10,3	77,6	1,5
Porque le preocupa no ganar si no juega	2,6	1,7	9,9	85,8	0,7
Porque es divertido	2,2	2,6	8,2	87,1	0,7
Porque es un <i>hobby</i> o un pasatiempo	3,0	2,2	3,9	90,9	0,6
Para escapar del aburrimiento o llenar su tiempo	1,3	0,9	3,4	94,4	0,3
Porque es excitante	0,9	0,4	5,6	93,1	0,3
Por el reto mental de aprender acerca de este juego	0,9	0,9	1,7	96,6	0,2
Para relajarse	0,4	0,0	1,7	97,8	0,1
Para impresionar a otras personas	0,9	0,0	0,0	99,1	0,1
Para conocer a otras personas o tener relaciones sociales	0,4	0,4	0,4	98,7	0,1
Para competir con otros	0,0	0,4	1,3	98,3	0,1
Porque le ayuda cuando se siente tenso	0,0	0,0	0,9	99,1	0,0

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

3.2.6. Cupones y “rascas” de la ONCE

El porcentaje de población, entre 18 y 75 años, que recuerda haber jugado a cupones y “rascas” de la ONCE se redujo algo entre 2013 (23,7%) y 2014 (21,2%), lo que encaja con el leve descenso de las ventas en 2014 (-3,9%). El perfil sociológico de sus jugadores se mantiene, descendiendo entre los individuos de 25 a 54 años, algo acorde con las tendencias definidas en los últimos años. Con estos leves cambios, el peso de los jugadores cotidianos es algo mayor que el año pasado. Es muy llamativo que los productos de la ONCE apenas atraen a los jugadores infrecuentes y, menos, a los que se consideran “no jugadores”. También la frecuencia de juego del conjunto de los compradores de cupones y “rascas” disminuye. En conjunto, todos los datos convergen en la idea de una lenta erosión de la base de sus clientes.

Algo extremadamente notable es que sus clientes parecen ir a contracorriente de la clasificación de riesgo ante el juego. Si bien, el 100% de los jugadores problemáticos, declaran haber jugado en el último año a algún producto de este operador, el porcentaje se reduce mucho entre los de riesgo moderado (14,3%), para crecer entre los de bajo riesgo (29,6%) y en los jugadores sin problemas (25,7%). En la clasificación DSM-IV, sí se observa una tendencia al incremento en los niveles de juego en productos de la ONCE, paralela a la sensibilidad ante el juego (**tabla 11**).

El motivo para jugar a los productos de la ONCE es el mismo que para otras loterías: la posibilidad de ganar dinero. Para las preguntas sobre esta organización se incluyó un motivo “extrajuego”: la oportunidad de apoyar una obra social, siendo una razón importante para sus compradores, con una media de 4,6 en una escala de 0 a 10 (**tabla 12**).

Tabla 11 / Perfil sociológico de los jugadores a los juegos de la ONCE (%)

	Declaran haber jugado alguna vez				Último año	
	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Total	60,8	54,6	57,4	44,7	23,7	21,2
Hombres	59,3	51,6	54,5	47,1	21,6	22,3
Mujeres	62,3	57,5	60,1	42,3	25,9	20,0
De 18 a 24 años	32,4	34,6	35,2	26,9	12,5	11,5
De 25 a 34 años	59,8	52,8	55,0	35,7	16,5	13,1
De 35 a 44 años	67,0	62,0	62,6	51,0	25,8	19,3
De 45 a 54 años	70,9	59,5	69,0	54,4	30,5	26,3
De 55 a 64 años	65,9	59,3	57,2	50,0	29,2	31,8
De 65 a 75 años	63,7	53,7	59,2	48,0	23,6	22,6
Status alto	62,2	50,5	54,8	45,0	27,5	23,7
Status medio alto	64,0	57,0	61,5	37,4	24,7	22,2
Status medio medio	62,5	53,4	54,9	47,8	22,5	18,6
Status medio bajo	54,6	27,1	61,7	45,4	23,9	24,0
Status bajo	65,6	30,0	27,3	34,6	25,0	28,6
Cotidianos	76,1	79,6	65,6	75,7	52,7	62,5
Semanales	69,4	68,9	73,5	58,5	41,5	33,3
Esporádicos	74,5	66,5	72,8	63,4	40,8	45,6
Infrecuentes	62,0	57,1	53,6	40,5	14,7	12,0
No jugadores	23,7	13,0	18,9	10,7	0,5	2,4
Retraso en el pago de la hipoteca					30,4	22,2
Retraso en el pago de compras					38,5	33,3
Retraso en el pago de suministros hogar					21,6	21,9

Frecuencia de juego (Base: sobre jugadores de ONCE último año):

Todos los días	1,0	3,4	4,1
Varias veces semana	3,1	6,8	5,4
Todas las semanas	14,7	25,9	17,7
Cada dos o tres semanas	7,5	8,8	8,2
Una vez al mes	16,1	20,4	21,1
Alguna vez al año	38,1	30,6	34,0
Nunca	19,5	4,1	9,5

Escala de riesgo ante el juego (PGSI) Tipología de jugador:

Problemático	100
Riesgo moderado	14,3
De bajo riesgo	29,6
Sin problemas	25,7
No jugador	0,0

Escala de riesgo ante el juego (Clasificación DSM IV- Continuous scoring). Tipología de jugador:

Problemático	50,0
Riesgo moderado	40,6
De bajo riesgo	30,4
Sin problemas	24,3
No jugador	0,0

Fuente: Percepción social sobre el juego de azar en España VI, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

Tabla 12 / **Motivos para jugar a sorteos o “rascas” de la ONCE (%)**

Texto de la pregunta: Cuando compra cupones o “rascas” de la ONCE, ¿con qué frecuencia, siempre, a menudo, alguna vez, nunca, lo hace por los siguientes motivos?:

	Siempre	A menudo	Alguna vez	Nunca	Media
Para conseguir dinero	51,1	9,0	16,5	23,3	6,3
Por la oportunidad de ganar una gran cantidad de dinero	50,4	9,0	14,3	26,3	6,1
Porque es una oportunidad de apoyar una obra social	36,1	7,5	15,0	41,4	4,6
Para sentir el éxito o la satisfacción de ganar	13,5	7,5	6,8	72,2	2,1
Porque es algo que hacer con sus amigos o familia	5,3	3,0	12,0	79,7	1,1
Porque es divertido	3,0	1,5	10,5	85,0	0,7
Porque es un <i>hobby</i> o un pasatiempo	0,8	1,5	10,5	87,2	0,5
Por el reto mental de aprender acerca de este juego	1,5	1,5	0,8	96,2	0,3
Para relajarse	1,5	0,0	3,8	94,7	0,3
Porque le preocupa no ganar si no juega	0,8	0,8	3,0	95,5	0,2
Para escapar del aburrimiento o llenar su tiempo	0,8	0,0	4,5	94,7	0,2
Para conocer a otras personas o tener relaciones sociales	0,8	0,8	1,5	97,0	0,2
Porque le ayuda cuando se siente tenso	0,8	0,8	1,5	97,0	0,2
Para competir con otros	1,5	0,0	0,8	97,7	0,2
Porque es excitante	0,8	0,0	1,5	97,7	0,1
Para impresionar a otras personas	0,8	0,0	0,8	98,5	0,1

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

3.2.7. La Quiniela

El porcentaje de población que jugó a La Quiniela en el último año se mantuvo casi igual que en 2013 (7,3% y 7,5%, respectivamente). Como es natural, su perfil sociológico es idéntico. Juegan a La Quiniela los aficionados al fútbol, es decir, básicamente hombres, el 10,7%, frente al 3,8% de las mujeres, o sea, el 73,0% son hombres. Es un colectivo más bien joven. Juega a la Quiniela cerca del 10% de los menores de 45 años y algo más del 5% de los mayores de esta edad. Son jugadores cotidianos con elevada lealtad a su juego: el 71,4% juega todas las semanas. Pese a esta frecuencia, están alejados del riesgo de adicción al juego. Casi todos se sitúan en la escala PGSI en los espacios de “bajo riesgo” y “sin problemas” y, en la DSM-IV, se muestra una inclinación hacia La Quiniela proporcional a la atracción por el juego (**tabla 13**).

Entre los motivos para jugar a La Quiniela, se mantiene como directriz el deseo de ganar dinero y, a ser posible, en grandes cantidades, pero aparecen otras motivaciones como que “es divertido”, “algo a hacer con la familia o los amigos” y lo consideran como “un hobby o un pasatiempo” (**tabla 14**).

Tabla 13 / Perfil sociológico de los jugadores de la Quiniela [%]

	Declaran haber jugado alguna vez			Último año	
	2010	2011	2012	2013	2014
Total	34,8	35,4	28,9	7,5	7,3
Hombres	43,8	46,7	39,6	11,6	10,7
Mujeres	26	24,7	18,1	3,4	3,8
De 18 a 24 años	37,6	41,8	31,5	11,5	10,3
De 25 a 34 años	41,7	37,7	35,2	9,3	9,5
De 35 a 44 años	37,5	39,8	35,7	8,3	8,4
De 45 a 54 años	28,3	31,6	25,0	7,1	5,1
De 55 a 64 años	29,6	32,0	18,1	5,1	5,3
De 65 a 75 años	30,6	26,4	22,0	3,6	5,6
Status alto	42,4	37,6	25,0	6,3	5,4
Status medio alto	37,1	37,9	27,5	12,1	3,6
Status medio medio	36,8	38,3	32,2	7,3	7,6
Status medio bajo	27,1	30,3	26,2	5,2	10,0
Status bajo	30	9,1	19,2	3,6	14,3
Cotidianos	51	43,8	54,1	14,5	22,9
Semanales	43,4	52,6	41,1	14,3	16,0
Esporádicos	51,8	37,7	38,3	15,8	14,4
Infrecuentes	30,8	30,1	25,5	3,2	2,4
No jugadores	9,8	13,5	5,3	0,0	0,0

Frecuencia de juego (Base: sobre jugadores de Quiniela último año):

Todas las semanas	24,7	78,1	71,4
Cada dos o tres semanas	7,1	17,1	21,4
Una vez al mes	11,4	4,9	7,1
Alguna vez al año	28,6	0,0	0,0
Nunca	28,2	0,0	0,0

Escala de riesgo ante el juego (PGSI) Tipología de jugador:

Problemático	100
Riesgo moderado	0,0
De bajo riesgo	25,9
Sin problemas	8,3
No jugador	0,0

Escala de riesgo ante el juego (Clasificación DSM IV- Continuous scoring). Tipología de jugador:

Problemático	25,0
Riesgo moderado	18,8
De bajo riesgo	13,7
Sin problemas	7,6
No jugador	0,0

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

Tabla 14 / **Motivos para jugar a la Quiniela (%)**

Texto de la pregunta: Cuando juega a la Quiniela, ¿con qué frecuencia, siempre, a menudo, alguna vez, nunca, lo hace por los siguientes motivos?:

	Siempre	A menudo	Alguna vez	Nunca	Media
Para conseguir dinero	59,0	5,1	12,8	23,1	6,7
Por la oportunidad de ganar una gran cantidad de dinero	53,8	15,4	7,7	23,1	6,7
Porque es divertido	17,9	17,9	10,3	53,8	3,3
Porque es algo que hacer con sus amigos o familia	17,9	12,8	7,7	61,5	2,9
Porque es un <i>hobby</i> o un pasatiempo	12,8	17,9	10,3	59,0	2,8
Para sentir el éxito o la satisfacción de ganar	15,4	5,1	15,4	64,1	2,4
Para escapar del aburrimiento o llenar su tiempo	12,8	10,3	2,6	74,4	2,1
Porque es excitante	10,3	2,6	5,1	82,1	1,4
Porque le preocupa no ganar si no juega	5,1	7,7	5,1	82,1	1,2
Por el reto mental de aprender acerca de este juego	5,1	7,7	5,1	82,1	1,2
Para conocer a otras personas o tener relaciones sociales	5,1	2,6	0,0	92,3	0,7
Porque le ayuda cuando se siente tenso	5,1	2,6	0,0	92,3	0,7
Para relajarse	2,6	2,6	2,6	92,3	0,5
Para impresionar a otras personas	2,6	0,0	2,6	94,9	0,3
Para competir con otros	0,0	2,6	0,0	97,4	0,2

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

3.3. El juego y el clima social. La diferencia entre los juegos públicos y los “otros” juegos

En ediciones anteriores, se observó que los juegos “públicos” comparten el rasgo de que no se produce ocultación significativa de quienes juegan a ellos, aunque sí se ha observado que parte de los entrevistados no desea recordar, por ejemplo, la cantidad que gastan en lotería de Navidad o El Niño. En cambio, respecto de los juegos de gestión privada, conviene recordar que, salvo en las apuestas deportivas, se produce alguna ocultación de haber jugado, o el espaciado de la declaración de frecuencia de juego, o el alejamiento de la última vez que se jugaron. Son sesgos estables. La explicación estriba, seguramente, en que los sorteos de lotería, de la ONCE y La Quiniela se han convertido en elementos del paisaje social, algo que no han alcanzado los juegos de promoción privada. Cabe pensar que los jugadores sintieran una cierta presión social contraria, por destinar parte de su dinero al juego, sobre todo en un momento en el que el clima dominante es hacia la reducción de los gastos en ocio, por lo menos hasta los últimos meses de 2014, en que el consumo parece tocar suelo e invertir su tendencia. Desde esta perspectiva, ocultar que se juega o declarar que se juega una cantidad reducida es una salida para evitar lo que pudiera convertirse en conversaciones enojosas. La encuesta, como técnica de investigación, recoge muchas impurezas del clima social⁷ y, en el terreno del juego, se manifiestan así. Aunque para el investigador sea una herramienta, para el entrevistado una encuesta es una conversación sobre la que gravitan todos los elementos que forman parte de una conversación entre desconocidos, por tanto, añade opiniones, salvedades, pequeñas ocultaciones que se han convertido en hábito por el temor a que, por decirlas, transmita una imagen que no refuerce su autoestima o por recelo a que el entrevistador menosprecie sus hábitos y, a la inversa, en las encuestas sistemáticamente aparecen sobre-representados comportamientos como asistir al cine, al teatro o a la ópera, entretenimientos revestidos con el barniz de cultura, que queda bien declarar. Por tanto, para localizar a los entrevistados que han jugado e indagar en sus comportamientos, son necesarios ciertos rodeos en los cuestionarios y técnicas de análisis de los datos más complejas que las descritas en los juegos públicos.

⁷ NOELLE NEUMAN, Elisabeth (1970): *Encuestas en la sociedad de masas*, Alianza, Madrid.

3.4. Los juegos de gestión privada

3.4.1. Bingo

El porcentaje de población que fue al bingo durante 2014 descendió ligeramente, situándose en 7,6%, es decir, unos 2,6 millones de personas, lo que supone unas 100.000 personas menos que en 2013. En el *Anuario del Juego en España 2013/14*, se estimaba que en 2013 el número de visitas a los bingos fue de 35.868.000. Tomando los dos datos, la media de visitas por jugador de bingo se puede establecer en 13,6 anuales. Parece razonable, teniendo en cuenta que la frecuencia de asistencia al bingo es dispersa: hay un núcleo de habituales que va más de una vez al mes o más (6,7% de los jugadores) y, otro bloque, mucho más amplio y más joven que va alguna vez al año o casi nunca. Por tanto, 13,6 parece un punto de equilibrio razonable.

El perfil sociológico de los jugadores de bingo se inclina algo hacia las mujeres, los menores de 35 años y los comprendidos entre 45 y 65. La frecuencia con la que van al bingo es muy diferente, mientras que el 96,0% de los menores de 35 años acuden, ocasionalmente, alguna vez al año; entre los mayores de 45 años la frecuencia crece conforme se avanza en la edad: afirman ir una vez al mes, como mínimo, el 4,2%, 14,3% y 28,6% de los comprendidos entre 45 y 54, 55 y 64 y mayores de 65 años, respectivamente. Es decir, la frecuencia de visitas es sensiblemente mayor entre los mayores de 45 años, por lo que se puede afirmar que el público habitual es mayor de 45 años y principalmente femenino. Un aspecto llamativo de los jugadores de bingo es su propensión al juego. A partir de la escala PGSI, se puede decir que el 100% de los jugadores problemáticos declara jugar al bingo, así como el 14,3% de los jugadores de riesgo moderado y el 18,5% de los de bajo riesgo. La escala DSM-IV muestra resultados similares. Al bingo apenas juegan los jugadores sin riesgo de adicción ni los “no jugadores” (**tabla 15**).

La motivación para ir al bingo es socializar: es algo que se puede hacer con los amigos o la familia y porque resulta divertido. Ganar dinero apenas es relevante, y casi nadie lo contempla como una actividad para ganar mucho dinero. Los asistentes al bingo saben que les va a costar dinero, pero lo pagan porque buscan otra cosa. Tampoco es, obviamente, un reto mental, algo excitante o impresionante. Es, simplemente, una forma de pasar el rato con amigos y divertirse sin complicaciones (**tabla 16**).

Tabla 15 / **Perfil sociológico de los jugadores de bingo (%)**

	Declaran haber jugado alguna vez			Último año	
	2010	2011	2012	2013	2014
Total	11,0	11,0	8,9	8,0	7,6
Hombres	14,1	14,1	9,9	7,6	7,8
Mujeres	7,9	7,9	7,8	8,4	7,4
De 18 a 24 años	8,8	8,8	12,3	10,0	8,0
De 25 a 34 años	14,2	14,2	11,7	11,3	10,7
De 35 a 44 años	12,6	12,6	8,6	5,4	8,8
De 45 a 54 años	10,5	10,5	6,7	9,6	5,5
De 55 a 64 años	12,9	12,9	7,6	9,5	6,1
De 65 a 75 años	4,4	4,4	5,7	2,1	5,6
Status alto	17,1	17,1	6,7	6,3	6,5
Status medio alto	10,1	10,1	6,6	9,5	9,8
Status medio medio	12,5	12,5	8,9	7,6	7,6
Status medio bajo	7,7	7,7	10,6	8,4	6,6
Status bajo	6,3	6,3	11,5	7,1	0,0
Cotidianos	25,4	25,4	16,2	14,5	6,3
Semanales	13,9	13,9	12,1	8,5	10,8
Esporádicos	13,5	13,5	13,1	11,2	9,6
Infrecuentes	9,0	9,0	7,6	8,5	8,0
No jugadores	1,9	1,9	1,6	2,4	2,4
Frecuencia de juego (base: han ido alguna vez a un bingo)					
Una vez a la semana			0,0	0,0	1,3
Cada dos o tres semanas			1,1	1,1	2,7
Una vez al mes			3,4	6,8	2,7
Alguna vez al año			33,0	92,0	54,7
Nunca o casi nunca			62,5	0,0	37,3
NS/NC			0,0	0,0	1,3
Escala de riesgo ante el juego (PGSI) Tipología de jugador:					
Problemático					100,0
Riesgo moderado					14,3
De bajo riesgo					18,5
Sin problemas					8,1
No jugador					0,0
Escala de riesgo ante el juego (Clasificación DSM IV- Continuous scoring). Tipología de jugador:					
Problemático					25,0
Riesgo moderado					12,5
De bajo riesgo					11,8
Sin problemas					8,1
No jugador					0,0

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

Tabla 16 / **Motivos para jugar al bingo (%)**

Texto de la pregunta: Cuando va al bingo a jugar, ¿con qué frecuencia, siempre, a menudo, alguna vez, nunca, lo hace por los siguientes motivos?:

	Siempre	A menudo	Alguna vez	Nunca	NS/NC	Media
Porque es algo que hacer con sus amigos o familia	30,1	8,6	58,2	3,0	5,5	6,7
Porque es divertido	25,8	4,3	49,6	20,3	4,5	6,7
Para conseguir dinero	8,6	4,3	45,3	41,8	2,7	3,3
Porque es un <i>hobby</i> o un pasatiempo	8,6	2,2	25,8	63,3	1,9	2,9
Para sentir el éxito o la satisfacción de ganar	6,5	4,3	25,8	63,3	1,8	2,8
Por la oportunidad de ganar una gran cantidad de dinero	6,5	4,3	17,2	71,9	1,5	2,4
Para escapar del aburrimiento o llenar su tiempo	4,3	2,2	28,1	65,6	1,5	2,1
Para relajarse	2,2	2,2	17,2	78,5	0,9	1,4
Porque es excitante	2,2	2,2	15,2	80,5	0,9	1,2
Porque le preocupa no ganar si no juega	2,2	2,2	4,3	91,4	0,5	1,2
Para competir con otros	2,2	0,0	8,6	89,2	0,5	0,7
Para conocer a otras personas o tener relaciones sociales	2,2	0,0	2,2	95,7	0,3	0,7
Por el reto mental de aprender acerca de este juego	0,0	0,0	4,3	95,7	0,1	0,5
Para impresionar a otras personas	0,0	0,0	4,3	95,7	0,1	0,3
Porque le ayuda cuando se siente tenso	0,0	0,0	0,0	100,0	0,0	0,2

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

3.4.2. Juegos de casino

El 3,6% de los residentes en España, entre 18 y 75 años, visitó un casino durante 2014, lo que equivale a 1.228.000 individuos. En comparación con el año pasado, cuando se podía estimar que visitaron algún casino un 5,2% (1,8 millones de individuos) parece un descenso pronunciado, que no se ajusta a los datos reales. Cabe conjeturar que esta oscilación se debe a problemas muestrales, la diferencia entre 3,6% y 5,2% se explica por el margen de error inherente a la dimensión de la muestra (1.002 individuos), que equivale a +/- 3,2%. Dentro de este margen de error encaja la diferencia de visitantes que se ha recogido entre ambos años. Ciñéndonos en todo caso al dato obtenido sobre 2014, se podría estimar en 3,2 visitas anuales por individuo que declara haber visitado un casino, partiendo de los últimos datos disponibles aunque algo retrasados: 4,2 millones de visitas a los casinos en 2013 y deducidos 340 mil extranjeros, restan 3,9 millones de visitas de españoles, lo que entre 1,2 millones de visitantes estimados, arroja la media citada de 3,2 visitas al año.

3.4.2.1. Juegos de mesa en casinos

El 3,0% de los residentes en España participó en juegos de mesa (no póquer) durante 2014. Es una proporción similar a la de años anteriores. Es un público más bien masculino, aunque los datos de 2013 mostraron un equilibrio entre hombres y mujeres, básicamente menores de 35 años, de status social alto o medio alto. Su frecuencia de visitas no es elevada, más bien es infrecuente, ya que la media es, como hemos señalado anteriormente, de sólo 3,2 visitas al año.

Algo llamativo de los visitantes de los casinos es su propensión al juego. El 28,6% de la población en riesgo moderado y, el 18,5%, de bajo riesgo, visitaron un casino para participar en juegos de mesa durante 2014, según la escala PGSI siendo similares los datos utilizando la DSM-IV (**tabla 17**).

Tabla 17 / **Perfil sociológico de jugadores en casinos (Juegos mesa, excluido póquer) (%)**

	Declaran haber jugado alguna vez			Último año	
	2010	2011	2012	2013	2014
Total	7,5	3,8	2,6	3,6	3,0
Hombres	7,9	5,6	3,0	3,9	3,0
Mujeres	7,1	2,1	2,2	3,2	3,0
De 18 a 24 años	12,8	5,7	6,2	5,8	9,2
De 25 a 34 años	7,4	3,9	2,8	6,2	5,4
De 35 a 44 años	5,3	3,9	1,9	0,4	1,8
De 45 a 54 años	5,8	4,7	1,1	4,2	1,8
De 55 a 64 años	9,3	2,8	3,5	4,4	0,8
De 65 a 75 años	5,6	1,6	0,8	2,1	2,4
Status alto	13,1	7,5	5,0	2,5	5,4
Status medio alto	9,7	4,1	2,2	6,3	4,1
Status medio medio	8,4	4,2	3,1	3,7	2,1
Status medio bajo	3,4	1,5	1,4	2,0	2,6
Status bajo	0,0	4,5	3,8	0,0	7,1
Cotidianos	10,2	6,3	2,7	3,6	0,0
Semanales	10,5	3,7	3,2	4,9	4,2
Esporádicos	9,1	7,4	4,6	3,9	1,6
Infrecuentes	6,8	3,4	2,3	4,5	4,1
No jugadores	2,1	0,7	0,5	0,5	1,0

Frecuencia de juego (Base: sobre jugadores de casinos último año):

Todos los días	0,0	0,0	0,0
Varias veces semana	0,0	0,0	0,0
Una vez a la semana	0,0	0,0	3,3
Cada dos o tres semanas	3,8	0,0	0,0
Una vez al mes	3,8	6,0	6,7
Alguna vez al año	46,2	94,0	90,0
Casi nunca	46,2	0,0	0,0

Escala de riesgo ante el juego (PGSI) Tipología de jugador:

Problemático	0,0
Riesgo moderado	28,6
De bajo riesgo	18,5
Sin problemas	2,9
No jugador	0,0

Escala de riesgo ante el juego (Clasificación DSM IV- Continuous scoring). Tipología de jugador:

Problemático	50,0
Riesgo moderado	18,8
De bajo riesgo	11,8
Sin problemas	7,3
No jugador	0,0

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

Visitar los casinos tiene una amplia gama de motivaciones. La principal se puede situar en la sociabilidad, ya que es algo que se hace con la familia o con los amigos, resultando entretenido y, constituyendo también, un hobby o una forma de escapar del aburrimiento. Sin embargo, en otro plano, para algunos es una oportunidad de ganar dinero (**tabla 18**).

Tabla 18 / **Motivos para ir al casino a jugar juegos de mesa (%)**

Texto de la pregunta: Cuando va al casino a jugar juegos de mesa (no póquer), ¿con qué frecuencia, siempre, a menudo, alguna vez, nunca, lo hace por los siguientes motivos?:

	Siempre	A menudo	Alguna vez	Nunca	Media
Porque es algo que hacer con sus amigos o familia	40,9	9,1	50,0	0,0	6,4
Porque es divertido	33,3	11,2	55,5	0,0	5,9
Para conseguir dinero	26,6	13,4	60,0	0,0	5,6
Por la oportunidad de ganar una gran cantidad de dinero	39,5	0,0	55,1	5,4	5,8
Porque es un <i>hobby</i> o un pasatiempo	20,0	6,6	73,4	0,0	4,9
Para escapar del aburrimiento o llenar su tiempo	31,5	0,0	55,2	13,3	5,0
Para sentir el éxito o la satisfacción de ganar	15,8	15,8	63,0	5,4	4,7
Por el reto mental de aprender acerca de este juego	15,8	15,8	47,2	21,2	4,2
Porque es excitante	23,6	0,0	47,3	29,1	3,9
Para relajarse	15,8	7,8	39,5	36,9	3,4
Para competir con otros	15,8	0,0	47,3	36,9	3,2
Para conocer a otras personas o tener relaciones sociales	15,8	0,0	23,6	60,5	2,4
Porque le ayuda cuando se siente tenso	7,8	7,8	23,7	60,7	2,1
Porque le preocupa no ganar si no juega	15,8	0,0	7,8	76,4	1,8
Para impresionar a otras personas	7,8	0,0	23,6	68,6	1,6

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

3.4.2.2. Póquer en casinos

Sólo el 0,6% de los residentes en España, comprendidos entre 18 y 75 años, fue a un casino en el último año para participar en partidas de póquer. Dos tercios fueron hombres, de 18 a 44 años, de status social alto o medio alto. La frecuencia en acudir a los casinos para jugar no es alta, ya que dos tercios, declara haber ido sólo alguna vez al año o casi nunca, pero es la típica actividad cuya práctica tiene muy diferentes pautas de comportamiento. Es una actividad en la que participan personas con cierta atracción por el juego, que pueden situarse en niveles de riesgo moderado a alto según la escala que se utilice (**tabla 19**).

Tabla 19 / **Perfil sociológico de los jugadores de póquer en casinos (%)**

	Declaran haber jugado alguna vez			Último año
	2011	2012	2013	2014
Total	1,4	0,7	1,6	0,6
Hombres	2,3	1,0	2,2	0,8
Mujeres	0,6	0,4	1,0	0,4
De 18 a 24 años	3,3	3,8	2,9	2,3
De 25 a 34 años	2,6	0,9	4,6	1,2
De 35 a 44 años	0,5	0,0	0,8	0,7
De 45 a 54 años	1,2	0,0	0,5	0,0
De 55 a 64 años	0,7	0,0	0,7	0,0
De 65 a 75 años	0,0	0,0	0,0	0,0
Status alto	2,2	0,0	3,8	0,5
Status medio alto	2,1	0,5	1,6	0,8
Status medio medio	1,2	1,1	1,5	3,2
Status medio bajo	1,1	0,4	0,8	0,0
Status bajo	0,0	0,0	3,6	0,0
Cotidianos	6,3	2,7	0,0	0,0
Semanales	2,2	0,0	1,3	0,2
Esporádicos	1,2	1,1	2,6	3,8
Infrecuentes	1,0	0,8	1,9	1,6
No jugadores	0,0	0,5	1,0	0,0

Frecuencia de juego (Base: sobre jugadores de póquer en casinos en el último año):

Todos los días	0,0	0,0	0,0
Varias veces semana	0,0	0,0	0,0
Una vez a la semana	0,0	0,0	33,3
Cada dos o tres semanas	0,0	9,1	0,0
Una vez al mes	0,0	0,0	0,0
Alguna vez al año	57,1	90,9	33,3
Casi nunca o nunca	42,9	0,0	33,3

Escala de riesgo ante el juego (PGSI) Tipología de jugador:

Problemático	0,0
Riesgo moderado	14,3
De bajo riesgo	3,7
Sin problemas	0,5
No jugador	0,0

Escala de riesgo ante el juego (Clasificación DSM IV- Continuous scoring). Tipología de jugador:

Problemático	25,0
Riesgo moderado	3,1
De bajo riesgo	1,0
Sin problemas	0,4
No jugador	0,0

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

Dado lo reducido de la muestra disponible para esta actividad, los datos obtenidos sobre los motivos para ir a jugar al póquer a un casino son meramente indicativos. Además, las respuestas se han dividido casi sistemáticamente en bloques, lo que muestra la homogeneidad típica de los públicos pequeños, que se pueden agrupar en torno a la moda de la gama de respuestas o se escinden en dos o tres grupos muy característicos. Ir a un casino es básicamente algo divertido, un hobby para escapar de la monotonía de la vida cotidiana y tiene algo de excitante. También es una ocasión para competir con otros y, en parte, también es una actividad que se hace con amigos o allegados. El conjunto de respuestas induce a pensar que estos visitantes tienen o aguardan una experiencia glamorosa que justifique acercarse al casino (tabla 20).

Tabla 20 / **Motivos para ir a jugar al póquer a casinos (%)**

Texto de la pregunta: Cuando va al casino a jugar al póquer, ¿con qué frecuencia, siempre, a menudo, alguna vez, nunca, lo hace por los siguientes motivos?:

	Siempre	A menudo	Alguna vez	Nunca	Media
Porque es divertido	100,0	0,0	0,0	0,0	10,0
Porque es un <i>hobby</i> o un pasatiempo	100,0	0,0	0,0	0,0	10,0
Para escapar del aburrimiento o llenar su tiempo	100,0	0,0	0,0	0,0	10,0
Para competir con otros	100,0	0,0	0,0	0,0	10,0
Porque es excitante	100,0	0,0	0,0	0,0	10,0
Porque es algo que hacer con sus amigos o familia	50,0	0,0	50,0	0,0	6,7
Por el reto mental de aprender acerca de este juego	50,0	0,0	0,0	50,0	5,0
Para conocer a otras personas o tener relaciones sociales	50,0	0,0	0,0	50,0	5,0
Porque le ayuda cuando se siente tenso	50,0	0,0	0,0	50,0	5,0
Para relajarse	50,0	0,0	0,0	50,0	5,0
Por la oportunidad de ganar una gran cantidad de dinero	0,0	0,0	50,0	50,0	1,7
Para sentir el éxito o la satisfacción de ganar	0,0	0,0	50,0	50,0	1,7
Para impresionar a otras personas	0,0	0,0	50,0	50,0	1,7
Para conseguir dinero	0,0	0,0	50,0	50,0	1,7
Porque le preocupa no ganar si no juega	0,0	0,0	0,0	100,0	0,0

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

3.4.3. Jugar al póquer con amigos en bares o timbas informales, pero no en casa

La afición a jugar al póquer en lugares informales como bares, timbas, etcétera, ha disminuido en los últimos años. Como se observa en la tabla 21, el 3,3% y el 3,2% de los entrevistados señalaron haber jugado en los últimos seis meses en 2012 y en todo el año 2013, descendiendo al 1,8% en 2014. Aunque la formulación de la pregunta se ha ajustado para evitar inducir a error a los entrevistados y que mezclaran el juego en bares o timbas en locales públicos con las partidas familiares, la evolución de los datos hace suponer que este tipo de partidas está reduciéndose mucho. Tal vez, el impacto de la crisis tenga algo que ver, puesto que, participar en una partida es una forma de arriesgar dinero y, dada la situación en los últimos años, es posible que muchas personas hayan evitado este riesgo eludiendo una fuente de gasto, tal vez incontrolable, aun en pequeñas cantidades.

Pese a este descenso, el perfil sociológico de los jugadores se mantiene estable. Básicamente, son hombres jóvenes, menores de 35 años y de status social medio. En esta edición, el perfil de jugadores cotidianos que se definió en ediciones anteriores se ha difuminado un poco, así como la frecuencia con la que los entrevistados declaran jugar. Parecen mezclarse en este juego dos tipos de jugadores: los habituales -que se pueden considerar en una zona de juego problemático- y otros jugadores, en niveles intermedios de riesgo, moderado o bajo, según la escala de clasificación utilizada (tabla 21).

Tabla 21 / **Perfil sociológico de los jugadores de póquer en bares y timbas (%)**

	Alguna vez 2011	Ha jugado últimos seis meses 2012	Último año 2013 2014	
Total	9,3	3,3	3,2	1,8
Hombres	15,2	5,4	4,7	3,2
Mujeres	3,7	1,2	1,6	0,4
De 18 a 24 años	25,4	13,8	13,5	9,2
De 25 a 34 años	15,6	5,2	5,2	5,4
De 35 a 44 años	4,4	1,9	1,7	0,4
De 45 a 54 años	5,3	0,0	0,5	1,8
De 55 a 64 años	3,4	0,0	0,7	0,0
De 65 a 75 años	2,4	0,0	1,4	0,0
Status alto	8,6	3,3	7,5	1,8
Status medio alto	10,8	3,3	3,7	2,3
Status medio medio	10,6	3,6	2,6	8,1
Status medio bajo	6,8	3,2	2,4	1,1
Status bajo	4,5	0,0	3,6	0,0
Cotidianos	15,6	8,1	7,9	2,4
Semanales	12,1	4,4	4,0	1,9
Esporádicos	17,3	6,9	2,4	11,0
Infrecuentes	6,0	1,4	1,0	4,6
No jugadores	2,7	1,1	0,0	0,0

Frecuencia de juego (Base: sobre jugadores de póquer en bares y timbas en el último año):

Una vez a la semana	5,9	0,0
Cada dos o tres semanas	17,8	0,0
Una vez al mes	41,2	50,0
Alguna vez al año	29,4	33,3
Reuniones familiares o amigos	0,0	0,0
Casi nunca o nunca	5,9	16,7

Escala de riesgo ante el juego (PGSI) Tipología de jugador:

Problemático	100
Riesgo moderado	0,0
De bajo riesgo	3,0
Sin problemas	2,0
No jugador	0,0

Escala de riesgo ante el juego (Clasificación DSM IV- Continuous scoring). Tipología de jugador:

Problemático	50,0
Riesgo moderado	3,1
De bajo riesgo	6,8
Sin problemas	1,2
No jugador	0,0

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

Jugar al póquer en bares o timbas informales, refleja unos motivos que van enlazados con la sociabilidad más que a lo propiamente lúdico. Por un lado, constituye un hobby o pasatiempo que permite escapar del tedio y se puede practicar tanto con amigos como con los allegados. Por otro, se puede conseguir dinero con su práctica. Finalmente, en un plano secundario, aparecen motivaciones como competir con otros o que producen cierta excitación. Lo que no se considera, de ninguna manera, es una vía para ganar mucho dinero. Desde este punto de vista, es coherente que quienes juegan sean personas sin problemas ante el juego y, fácilmente, podrían conseguir otro entretenimiento. Pero también es coherente con personas que pueden estar en la zona de riesgo de juego por su frecuencia y la facilidad con que puede organizarse una timba informal, por eso aparece como la variedad de juego en el que se mezclan los dos tipos de jugadores (**tabla 22**).

Tabla 22 / Motivos para ir a jugar al póquer en bares o timbas informales (%)

Texto de la pregunta: Cuando juega al póquer en bares o timbas informales, ¿con qué frecuencia, siempre, a menudo, alguna vez, nunca, lo hace por los siguientes motivos?:

	Siempre	A menudo	Alguna vez	Nunca	Media
Porque es un <i>hobby</i> o un pasatiempo	40,0	20,0	40,0	0,0	6,7
Para conseguir dinero	60,0	0,0	0,0	40,0	6,0
Porque es divertido	40,0	0,0	40,0	20,0	5,3
Para escapar del aburrimiento o llenar su tiempo	40,0	0,0	40,0	20,0	5,3
Porque es algo que hacer con sus amigos o familia	40,0	0,0	40,0	20,0	5,3
Para competir con otros	40,0	0,0	0,0	60,0	4,0
Porque es excitante	40,0	0,0	0,0	60,0	4,0
Para relajarse	20,0	0,0	20,0	60,0	2,7
Para sentir el éxito o la satisfacción de ganar	20,0	0,0	40,0	80,0	2,4
Porque le preocupa no ganar si no juega	20,0	0,0	0,0	80,0	2,0
Por el reto mental de aprender acerca de este juego	20,0	0,0	0,0	80,0	2,0
Para impresionar a otras personas	20,0	0,0	0,0	80,0	2,0
Para conocer a otras personas o tener relaciones sociales	20,0	0,0	0,0	80,0	2,0
Porque le ayuda cuando se siente tenso	20,0	0,0	0,0	80,0	2,0
Por la oportunidad de ganar una gran cantidad de dinero	0,0	0,0	60,0	40,0	2,0

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

3.4.4. Máquinas tragamonedas en bares y cafeterías

El número de jugadores de máquinas tragamonedas en bares y cafeterías se puede estimar en un 3,6% en 2014, algo menos del 5,3% que se registró en 2013. El porcentaje de entrevistados que recuerda haber jugado a las máquinas tragamonedas suele tener oscilaciones, seguramente por la tendencia de los jugadores a no declarar que juegan a las máquinas o, tal vez, porque jugar a las máquinas sea para algunos algo impulsivo o porque no tienen una conciencia muy clara de cuándo lo hicieron. Puede ser el típico error de memoria que se produce en las encuestas con los hechos poco relevantes para el entrevistado.

Sociológicamente su perfil es muy estable. Muy mayoritariamente son hombres, apenas juega a las máquinas el 1,5% de las mujeres, de todas las edades, en el abanico desde 18 a 64 años, aunque más bien inclinado a los menores de 35 años, de status social medio y bajo, aunque también hay presencia de personas que se pueden clasificar en el status social alto. Básicamente son, tanto jugadores cotidianos (de todos los días o varias veces a la semana), como semanales y esporádicos (que juegan más de una vez al mes), es decir, personas con cierta tendencia a jugar con regularidad. Es un juego que se practica con frecuencia pues, casi el 30%, reconoce jugar más de una vez al mes. Estos rasgos se repiten sistemáticamente todos los años desde que se viene realizando el estudio (**tabla 23**).

Tabla 23 / **Perfil sociológico de los jugadores de máquinas tragamonedas en bares y cafeterías (%)**

	Declaran haber jugado alguna vez			Últimos seis meses	Último año	
	2009	2010	2011		2013	2014
Total	15,6	9,4	6,4	3,2	5,3	3,6
Hombres	23,4	15,1	10,3	5,4	9,1	5,8
Mujeres	7,9	3,8	2,7	1,0	1,3	1,4
De 18 a 24 años	18,4	14,3	11,5	4,6	6,7	9,2
De 25 a 34 años	17,8	13,9	9,1	5,2	7,0	4,2
De 35 a 44 años	19,4	4,8	4,4	4,3	5,0	2,6
De 45 a 54 años	16,3	10,4	5,8	1,7	4,0	1,8
De 55 a 64 años	6,8	8,6	3,4	0,7	6,6	2,3
De 65 a 75 años	11,1	2,8	4,0	1,6	2,9	5,6
Status alto	19,5	8,1	5,4	0,0	3,8	4,3
Status medio alto	18,5	13,4	5,6	1,6	3,7	1,5
Status medio medio	17	10,0	6,1	4,0	6,2	4,2
Status medio bajo	11,2	6,8	8,0	3,5	5,4	3,9
Status bajo	6,3	6,0	4,5	3,8	5,4	0,0
Cotidianos	25,4	12,2	15,6	10,8	14,5	10,4
Semanales	18,5	14,7	8,8	3,6	9,4	4,7
Esporádicos	21,3	8,5	8,6	7,4	5,6	6,4
Infrecuentes	14,4	8,4	4,9	1,4	2,6	2,4
No jugadores	3,8	3,1	1,4	0,5	2,9	1,5

Frecuencia de juego (Base: sobre jugadores de máquinas tragamonedas en bares y cafeterías en el último año):

Todos los días			
Varias veces semana	3,2	4,1	2,9
Una vez a la semana	12,9	16,3	5,9
Cada dos o tres semanas	6,5	2,1	5,9
Una vez al mes	9,7	18,4	14,7
Alguna vez al año	45,2	24,5	29,4
Nunca o casi nunca	22,6	34,7	38,2

Escala de riesgo ante el juego (PGSI) Tipología de jugador:

Problemático	100
Riesgo moderado	28,6
De bajo riesgo	18,5
Sin problemas	3,4
No jugador	0,0

Escala de riesgo ante el juego (Clasificación DSM IV- Continuous scoring). Tipología de jugador:

Problemático	75,0
Riesgo moderado	9,4
De bajo riesgo	6,9
Sin problemas	3,2
No jugador	0,0

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

Esta edición del estudio permite poner cifras a una circunstancia, más o menos conocida o intuita: a las máquinas juegan, casi exclusivamente, personas en zonas de riesgo, ya sea bajo (18,5%), moderado (28,6%) o jugadores problemáticos (100%), según la escala PGSI; o en la zona problemática (75%), moderada (9,4%) o de bajo riesgo (6,9%), en la escala DSM-IV. Ambos sistemas de clasificación ofrecen una información convergente, aunque con diferentes porcentajes. Por supuesto, esto se podría decir en sentido inverso: la gran mayoría de las personas sin riesgo o en riesgo bajo no juega a las máquinas tragamonedas.

A las máquinas se juega para conseguir dinero, incluso con la expectativa de conseguir mucho dinero. También aparece la idea, en un plano secundario, que son entretenidas y la experiencia satisfactoria de ganar (**tabla 24**).

Tabla 24 / Motivos para ir a jugar a máquinas tragamonedas (%)

Texto de la pregunta: Cuando juega a las máquinas, ¿con qué frecuencia, siempre, a menudo, alguna vez, nunca, lo hace por los siguientes motivos?:

	Siempre	A menudo	Alguna vez	Nunca	Media
Para conseguir dinero	51,4	15,4	30,9	2,2	7,2
Por la oportunidad de ganar una gran cantidad de dinero	46,3	15,4	15,4	22,8	6,2
Porque es divertido	10,3	25,8	56,4	7,5	4,6
Para sentir el éxito o la satisfacción de ganar	25,8	10,3	30,8	33,1	4,3
Porque es algo que hacer con sus amigos o familia	20,5	10,3	25,8	43,4	3,6
Porque es excitante	15,4	5,1	36,0	43,5	3,1
Porque es un <i>hobby</i> o un pasatiempo	10,3	0,0	46,3	43,4	2,6
Para escapar del aburrimiento o llenar su tiempo	0,0	15,4	36,0	48,6	2,2
Para relajarse	5,1	10,4	20,5	64,0	1,9
Porque le preocupa no ganar si no juega	5,1	0,0	20,6	74,3	1,2
Por el reto mental de aprender acerca de este juego	0,0	5,1	20,6	74,3	1,0
Porque le ayuda cuando se siente tenso	5,1	0,0	10,4	84,6	0,9
Para impresionar a otras personas	5,1	0,0	5,1	89,8	0,7
Para conocer a otras personas o tener relaciones sociales	5,1	0,0	5,1	89,8	0,7
Para competir con otros	0,0	0,0	10,4	89,6	0,3

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

3.4.5. Salones de juego

En 2013, el 3,5% de los residentes en España visitó algún salón de juego y, en 2014, lo hizo un 3,6%, por lo que, se puede concluir que tienen una clientela estable, estimada en torno a 1,85 millones de individuos, básicamente menores de 35 años. A partir de esa edad, los salones parecen quedar excluidos como opción de ocio. Quienes van a salones son preferentemente hombres, de status medio y con hábitos de juego sin una regularidad clara. Como el año pasado, se detectan tres patrones de asiduidad:

- Alto, que vendría a ser una visita a la semana o cada dos o tres semanas. En 2014 alcanzó un 11,7% y, en 2013, un 12,1%.
- Intermedio, que va una vez al mes: equivale a un 11,7% de los aficionados a los salones.
- Infrecuente, con visitas esporádicas (alguna vez al año o casi nunca), que equivale a más de dos tercios de los visitantes a los salones.

Pese a la estabilidad de la cifra de visitantes, los salones parecen tener un déficit de fidelización: que dos tercios de las personas que pasan por ellos no acudan más que una vez al año, indica que, como sector, tienen un problema para atraer y estabilizar a sus clientes.

La visita a los salones de juego es más frecuente según la implicación en las zonas de riesgo. El 100% de los jugadores problemáticos según el cuestionario PGSI o, el 75%, según el DSM-IV, visitan salones de juego, así como el 28,6% y el 12,5%, respectivamente, de los que se pueden considerar con riesgo moderado (**tabla 25**).

Tabla 25 / **Perfil sociológico de los jugadores de salones de juego (%)**

	En el último año	
	2013	2014
Total	3,5	3,6
Hombres	3,9	4,8
Mujeres	3,0	2,4
De 18 a 24 años	11,2	17,2
De 25 a 34 años	6,6	5,4
De 35 a 44 años	3,1	1,8
De 45 a 54 años	1,1	2,3
De 55 a 64 años	0,8	0,8
De 65 a 75 años	0,0	0,8
Status alto	5,3	2,2
Status medio alto	3,9	3,1
Status medio medio	3,2	4,2
Status medio bajo	3,4	3,5
Status bajo	0,0	0,0
Cotidianos	3,9	6,3
Semanales	3,8	4,7
Esporádicos	5,6	4,0
Infrecuentes	3,7	3,7
No jugadores	1,0	1,5
Españoles	3,4	3,1
Inmigrantes	4,1	9,6
Frecuencia de juego (Base: sobre jugadores de salones de juego en el último año):		
Todos los días	3,1	0,0
Una vez a la semana	6,0	8,8
Una vez cada dos o tres semanas	3,0	2,9
Una vez el mes	21,1	11,8
Alguna vez al año	66,7	41,2
Nunca o casi nunca	0,0	32,4
NS/NC	0,0	2,9
Escala de riesgo ante el juego (PGSI) Tipología de jugador:		
Problemático		100
Riesgo moderado		28,6
De bajo riesgo		11,1
Sin problemas		3,6
No jugador		0,0
Escala de riesgo ante el juego (Clasificación DSM IV- Continuous scoring). Tipología de jugador:		
Problemático		75,0
Riesgo moderado		12,5
De bajo riesgo		6,9
Sin problemas		2,9
No jugador		0,0

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

Se visitan los salones para pasar un rato con familiares y amigos, porque son atractivos y como hobby. En paralelo, como en todos los juegos de azar, por la posibilidad de ganar dinero o sentir el éxito y la satisfacción de ganar (**tabla 26**).

Tabla 26 / **Motivos para ir a salones de juego (%)**

Texto de la pregunta: Cuando va a salones de juego, ¿con qué frecuencia, siempre, a menudo, alguna vez, nunca, lo hace por los siguientes motivos?:

	Siempre	A menudo	Alguna vez	Nunca	Media
Porque es algo que hacer con sus amigos o familia	46,8	4,6	46,8	1,7	6,6
Porque es divertido	23,5	0,0	65,5	11,0	4,5
Para conseguir dinero	28,1	9,4	28,1	34,4	4,4
Por la oportunidad de ganar una gran cantidad de dinero	28,1	0,0	37,4	34,5	4,1
Para sentir el éxito o la satisfacción de ganar	18,7	9,4	28,1	43,7	3,4
Porque es un <i>hobby</i> o un pasatiempo	18,7	0,0	42,2	39,1	3,3
Para escapar del aburrimiento o llenar su tiempo	23,5	0,0	23,5	53,1	3,1
Porque es excitante	14,1	0,0	28,1	57,8	2,3
Por el reto mental de aprender acerca de este juego	4,6	9,4	14,1	71,9	1,6
Para competir con otros	14,1	0,0	4,6	81,3	1,6
Para conocer a otras personas o tener relaciones sociales	14,1	0,0	4,6	81,3	1,6
Porque le preocupa no ganar si no juega	9,4	0,0	14,1	76,5	1,4
Para relajarse	0,0	4,6	28,1	67,2	1,2
Para impresionar a otras personas	9,4	0,0	4,6	85,9	1,1
Porque le ayuda cuando se siente tenso	4,6	0,0	14,1	81,3	0,9

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

3.4.6. Apuestas deportivas en locales

Según se amplía el número de las comunidades autónomas que van regulando las apuestas deportivas y la actividad se consolida como oferta de ocio (las marcas de las cadenas son más conocidas, los locales se hacen habituales en la calle, se reduce la desconfianza de los clientes, etcétera), el número de apostantes crece. En 2013, fue el 2,8%, lo que aproximadamente significa un millón de personas. En 2014, el porcentaje ascendió al 3,5%, lo que equivale a 1,2 millones de apostantes. El crecimiento se está produciendo sobre todo entre los hombres, lo que acentúa el perfil masculino de este juego y en todas las edades, aunque se mantiene el perfil de que son los menores de 35 años los principales apostantes. Es una actividad interclasista, en todos los estratos sociales se mantiene un porcentaje de apostantes muy similar.

Las oscilaciones sociológicas relevantes que se producen en relación con las apuestas tienen que ver con la implicación en el juego. Apuestan entre el 6% y el 8% de los jugadores cotidianos, semanales y esporádicos, es decir, los que juegan varias veces en el espacio de un mes; descendiendo fuertemente el porcentaje entre los jugadores infrecuentes o entre quienes se consideran “no jugadores”. Igualmente, en las escalas PGSI y DSM-IV de sensibilidad al juego problemático, se observa que juegan las personas que pueden clasificarse como jugadores de bajo o moderado riesgo; entre los que no presentan inclinación al juego casi no hay apostantes (**tabla 27**).

Tabla 27 / **Perfil sociológico de los jugadores de apuestas deportivas (%)**

	2012	Último año 2013	2014
Total	1,1	2,8	3,5
Hombres	2,2	4,3	6,2
Mujeres	0,0	1,2	0,8
De 18 a 24 años	3,8	4,7	9,2
De 25 a 34 años	2,3	5,7	4,2
De 35 a 44 años	0,5	2,9	3,3
De 45 a 54 años	0,0	0,5	2,3
De 55 a 64 años	0,0	0,7	3,0
De 65 a 75 años	0,0	2,1	1,6
Status alto	0,0	3,8	3,2
Status medio alto	1,6	3,2	3,1
Status medio medio	1,3	3,2	3,8
Status medio bajo	0,7	0,8	3,5
Status bajo	0,0	7,1	0,0
Cotidianos	2,7	1,8	8,3
Semanales	0,4	4,5	6,1
Esporádicos	2,9	3,9	7,2
Infrecuentes	0,8	2,1	1,7
No jugadores	0,5	1,5	1,0

Frecuencia de juego (Base: sobre jugadores de apuestas deportivas en el último año):

Varias veces a la semana		8,0	27,3
Una vez a la semana	27,3	24,0	
Cada dos o tres semanas		4,0	21,2
Una vez al mes	36,3	8,0	18,2
Alguna vez al año	27,3	28,0	30,3
Casi nunca o nunca	8,1	28,0	3,0

Escala de riesgo ante el juego (PGSI) Tipología de jugador:

Problemático	100
Riesgo moderado	14,3
De bajo riesgo	18,5
Sin problemas	3,4
No jugador	0,0

Escala de riesgo ante el juego (Clasificación DSM IV- Continuous scoring). Tipología de jugador:

Problemático	75,0
Riesgo moderado	25,0
De bajo riesgo	4,9
Sin problemas	2,6
No jugador	0,0

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

Se apuesta para conseguir dinero y, en un plano secundario, porque es entretenido, relajante y se puede realizar junto con los amigos (**tabla 28**).

Tabla 28 / **Motivos para apostar sobre resultados de deportes [%]**

Texto de la pregunta: Cuando apuesta, ¿con qué frecuencia, siempre, a menudo, alguna vez, nunca, lo hace por los siguientes motivos?:

	Siempre	A menudo	Alguna vez	Nunca	Media
Para conseguir dinero	31,3	15,6	12,5	40,6	4,6
Por la oportunidad de ganar una gran cantidad de dinero	21,9	15,6	15,6	46,9	3,8
Porque es algo que hacer con sus amigos o familia	12,5	6,3	31,3	50,0	2,7
Porque es divertido	9,4	12,5	12,5	65,6	2,2
Para sentir el éxito o la satisfacción de ganar	9,4	9,4	9,4	71,9	1,9
Porque es un <i>hobby</i> o un pasatiempo	6,3	6,3	18,8	68,8	1,7
Para escapar del aburrimiento o llenar su tiempo	3,1	6,3	18,8	71,9	1,4
Porque le preocupa no ganar si no juega	6,3	6,3	6,3	81,3	1,3
Para conocer a otras personas o tener relaciones sociales	3,1	6,3	3,1	87,5	0,8
Porque es excitante	3,1	3,1	9,4	84,4	0,8
Para relajarse	3,1	3,1	9,4	84,4	0,8
Para impresionar a otras personas	3,1	6,3	0,0	90,6	0,7
Para competir con otros	3,1	3,1	3,1	90,6	0,6
Porque le ayuda cuando se siente tenso	0,0	3,4	9,4	87,5	0,5
Por el reto mental de aprender acerca de este juego	0,0	3,1	9,4	87,5	0,5

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

3.4.7. Cupones de la OID

Como el año pasado, se incluyó en el cuestionario una batería de preguntas destinada a conocer la incidencia en los sorteos de cupones no autorizados y organizados por asociaciones de discapacitados, básicamente la Organización Impulsora de Discapacitados (OID), que otorgan sus premios según el resultado del sorteo de la ONCE. El porcentaje de población que recuerda haberlo comprado en el último año se mantiene con un leve descenso: un 4,1%, frente a 4,8% en 2013. Sus rasgos sociológicos se mantienen: personas mayores de 45 años, de status social medio y jugadores cotidianos, semanales y esporádicos. En este sorteo también se mantiene la tónica de que compran menos las personas que viven en hogares con problemas económicos –con la salvedad de retrasos en el pago de algunas compras– y mantiene una regularidad de compra moderada, más de la mitad de sus compradores afirma adquirirlos sólo alguna vez durante el año.

Con este perfil no es extraño que, los cupones de la OID y similares, los compren personas que no presentan riesgo ante el juego o se mantienen en niveles moderados de implicación en el mismo (**tabla 29**).

Tabla 29 / **Perfil sociológico de los jugadores a cupones de la OID (%)**

	2013	2014
Total	4,8	4,1
Hombres	5,1	3,6
Mujeres	4,6	4,6
De 18 a 24 años	0,0	2,3
De 25 a 34 años	2,1	2,4
De 35 a 44 años	3,3	3,6
De 45 a 54 años	9,1	4,1
De 55 a 64 años	9,5	6,1
De 65 a 75 años	4,3	6,5
Status alto	6,3	3,2
Status medio alto	12,1	4,6
Status medio medio	7,3	4,0
Status medio bajo	5,2	3,5
Status bajo	3,6	14,3
Cotidianos	12,7	6,3
Semanales	4,0	6,9
Esporádicos	9,9	5,6
Infrecuentes	4,3	2,4
No jugadores	1,0	1,0
Retraso en el pago de la hipoteca	4,3	3,7
Retraso en el pago de compras	11,5	8,3
Retraso en el pago de suministros hogar	5,4	3,1
Frecuencia de juego (Base: sobre jugadores de cupones de la OID en el último año):		
Todos los días	10,4	2,5
Varias veces semana		2,5
Una vez a la semana	10,4	10,0
Cada dos o tres semanas	12,5	7,5
Una vez al mes	8,3	25,0
Alguna vez al año	54,2	40,0
Casi nunca	4,2	12,5
Escala de riesgo ante el juego (PGSI) Tipología de jugador:		
Problemático		0,0
Riesgo moderado		0,0
De bajo riesgo		7,4
Sin problemas		5,0
No jugador		0,0
Escala de riesgo ante el juego (Clasificación DSM IV- Continuous scoring). Tipología de jugador:		
Problemático		0,0
Riesgo moderado		9,4
De bajo riesgo		5,9
Sin problemas		4,7
No jugador		0,0

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

4. Las razones para jugar

En ediciones anteriores se analizaron los hábitos de juego y las cantidades jugadas, detectando en algunos juegos significativos sesgos en la memoria de los entrevistados. En esta ocasión, la atención se ha centrado en las razones para jugar. Como base para este análisis se ha tomado el “Cuestionario de razones para jugar”, elaborado para el *British Gambling Prevalence Survey 2010*. En esta publicación se describe un meticuloso proceso de elaboración de este cuestionario y a él nos remitimos (págs. 113 y ss.). Consideramos más adecuado trabajar sobre un cuestionario ya testado, dónde se acumula una considerable cantidad de información, antes que innovar con otro. Es mejor acumular conocimiento concentrándose en ciertos aspectos ya conocidos, que dispersar la información en formatos imposibles de comparar, al no poderse integrar en un conjunto coherente.

El cuestionario citado consiste en una batería en la que se pregunta por la frecuencia con que se juega, con 15 opciones o razones para elegir entre ellas. Tal vez, se podría haber dado una redacción alternativa, por ejemplo, sobre la importancia de esas razones para jugar, pero la redacción final fue la descrita. Reúne varias características que lo hacen apropiado para esta investigación:

- Permite medir una amplia variedad de razones para jugar entre el conjunto de la población y es aplicable a jugadores con hábitos de juego distintos.
- Incluye una amplia serie de motivaciones, que cubren los impulsos hacia el juego de azar.
- Es suficientemente general en sus formulaciones para poder aplicarse en distintos países.
- Se puede utilizar tanto para recoger las motivaciones generales hacia el juego, como para cada uno de los juegos. Por la dimensión del cuestionario, el *British Gambling Prevalence Survey 2010* prefirió la primera vía, aun mostrando su interés por analizar los motivos que impulsan hacia cada juego. En nuestro caso, hemos tomado esta segunda vía.

La aplicación del cuestionario del estudio británico y su depuración previa en un estudio piloto, mostró que las razones para jugar se pueden agrupar en cinco factores:

- Razones sociales, básicamente cubrir necesidades de relación en las que el juego aparece como un medio de socialización.
- Razones monetarias, o sea, la expectativa de premios o ganancias, que es el factor central que impulsa el juego.
- Un eje excitación/combate el aburrimiento, es decir, el juego como distracción y medio de excitación.
- El reto de la competición o del conocimiento de las reglas de cada juego y ganar a los rivales en la partida en igualdad de condiciones.
- El deseo de evasión, de escapar de la rutina o de los problemas de cada persona.

Al preguntar, en general, sobre las motivaciones para jugar es posible detectar estos factores. En el diseño de esta edición del estudio, dio la impresión al equipo investigador de que estos factores se repetirían con escasa variación sobre el estudio británico, por tanto, se decidió avanzar por la vía alternativa: analizar las motivaciones presentes para cada juego en particular. Por tanto, en el cuestionario se preguntó a los jugadores de cada juego por la frecuencia (siempre, a menudo, algunas veces o nunca) con que se sentía impulsado a jugar o a comprar un boleto de determinado sorteo, por cada una de las razones enumeradas. Para evitar la fatiga de los entrevistados, que hubiera provocado inevitablemente sesgos en las respuestas, se restringió a dos los tipos de juegos por los que podía preguntarse a cada entrevistado, en el caso de que hubiera jugado a más durante el año, eligiéndose aleatoriamente los dos por los que se le preguntaría. Los resultados obtenidos a estas preguntas, se expusieron en el capítulo anterior desglosadas las respuestas y las medias que se han utilizado para el análisis que sigue. El análisis estadístico aplicado es distinto al británico. Se optó por una presentación más gráfica e intuitiva de los datos como la que proporciona el análisis de correspondencias. Para ello, se tras-

ladaron los resultados de las escalas semánticas aplicadas a cada juego a una escala numérica, asignando valores a cada ítem de la gama de respuestas señalada más arriba: 10; 6,7; 3,3 y 0.

Los resultados del análisis de correspondencias se presentan de dos maneras: el mapa general de posicionamiento de los juegos y de las motivaciones (**gráfico 7**) y los sesgos de cada juego y razones (**gráficos 8 a 11**).

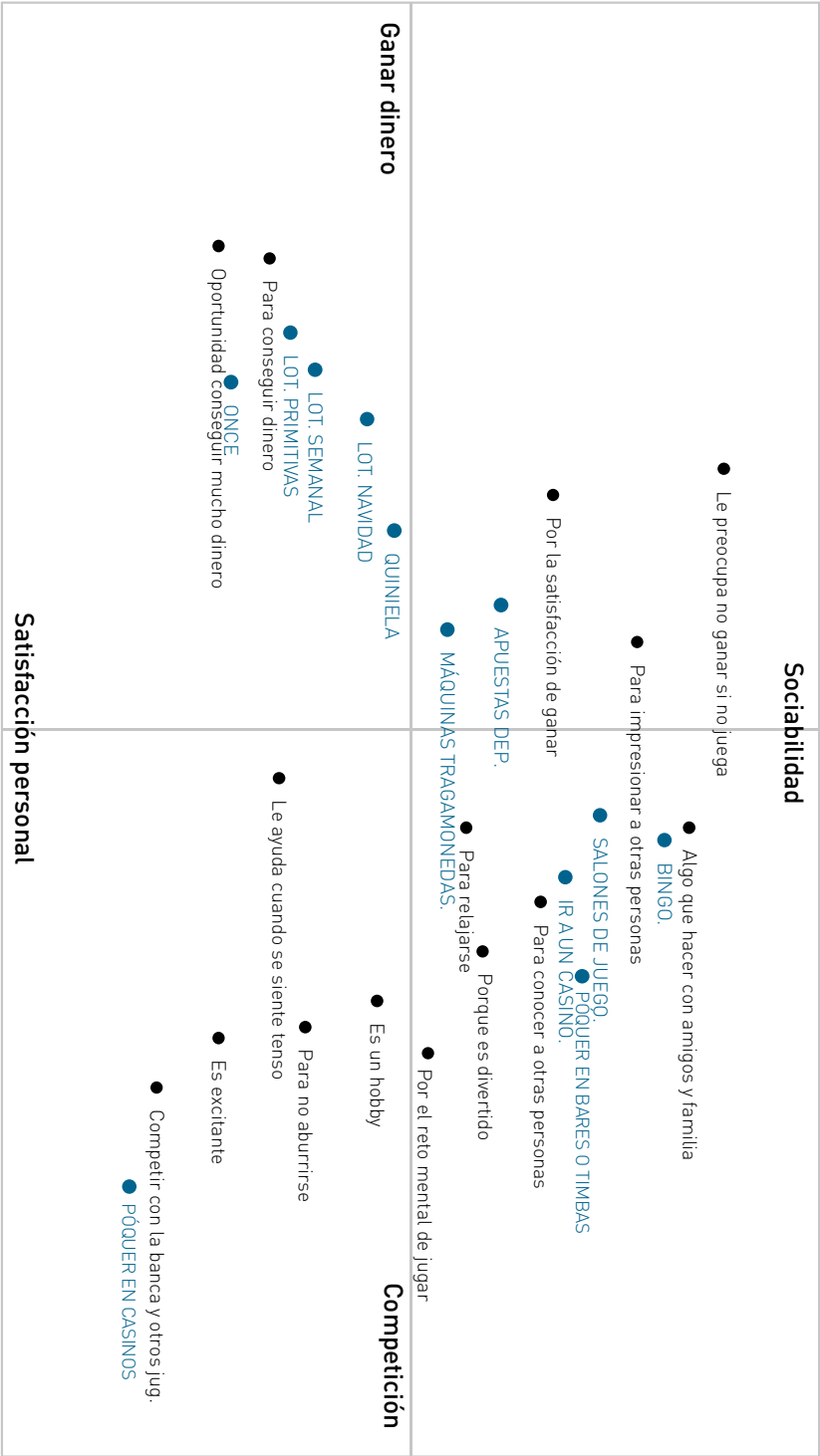
Las motivaciones hacia el juego se organizan en dos ejes principales, que se corresponden con los factores dominantes en el estudio británico, el primero es el fundamental: la expectativa de ganar dinero—competir. El otro eje, más débil como motivador del juego, se mueve en sociabilidad—satisfacción personal. Estos dos ejes configuran cuatro cuadrantes bastante distintos en motivaciones y juegos que se encuentran en cada uno:

- La expectativa de los premios anima, fundamental y casi exclusivamente, a las loterías y a La Quiniela, aunque en ésta hay elementos de diversión y sociabilidad. No hay más motivación que las impulse, aunque como sabemos, en el caso de la Lotería de Navidad existe una fuerte presión social a su alrededor, que en este análisis se traduce en la importancia que se asigna a la relación con amigos y familia.
- El segundo cuadrante relevante es el que se organiza sobre las ideas de competición y satisfacción personal (hobby, no aburrirse o escapar del aburrimiento, excitante, competir con la banca y otros jugadores), que se condensa de forma extrema en el póquer en los casinos.
- El tercero, es el eje del juego como medio de relación: se juega para hacer algo con la familia o los amigos, para conocer a otras personas o pasar tiempo con ellas, porque es divertido o para relajarse. En este cuadrante están varias actividades impulsadas por motivos muy similares que se diferencian en los rasgos generacionales y de status social de sus practicantes: el bingo, los salones de juego, el póquer en bares y timbas, y los juegos de mesa en casinos. Es evidente que también hay una barrera de acceso diferente a estos juegos que, por así decirlo, “cualifica” a unos frente a otros, desde el más accesible (bingo) hasta los que tienen una elevada barrera de acceso (algunos juegos de mesa).
- En el centro del cuadro, lo que a veces quiere decir que un poco en terreno de nadie, con asociaciones indefinidas, están las apuestas deportivas y las máquinas tragamonedas. Los motivos presentes en las apuestas deportivas son complejos: el deseo de ganar dinero, como es obvio, urgido aparentemente por la preocupación de no ganar si no se participa (o sea, por no jugar a un resultado que se tiene claro) y la satisfacción de ganar. Las máquinas tragamonedas se mueven en otro registro, domina el deseo de ganar dinero y, en un plano secundario, aparecen dos impulsos muy específicos: son entretenidas para sus jugadores y proporcionan la excitación de ganar, algo así como el “ganar simplemente por ganar”, sin más. Es el juego que más enfatiza ese aspecto. Todo esto se combina para proporcionar excitación al jugador.

Los perfiles de las motivaciones por juegos, muestran que cada gama de ellos es impulsada por deseos distintos y estimula “centros de placer” diferentes. El juego es mucho más complejo que la idea global que se tiene de él, con diferentes tipos y perfiles específicos.

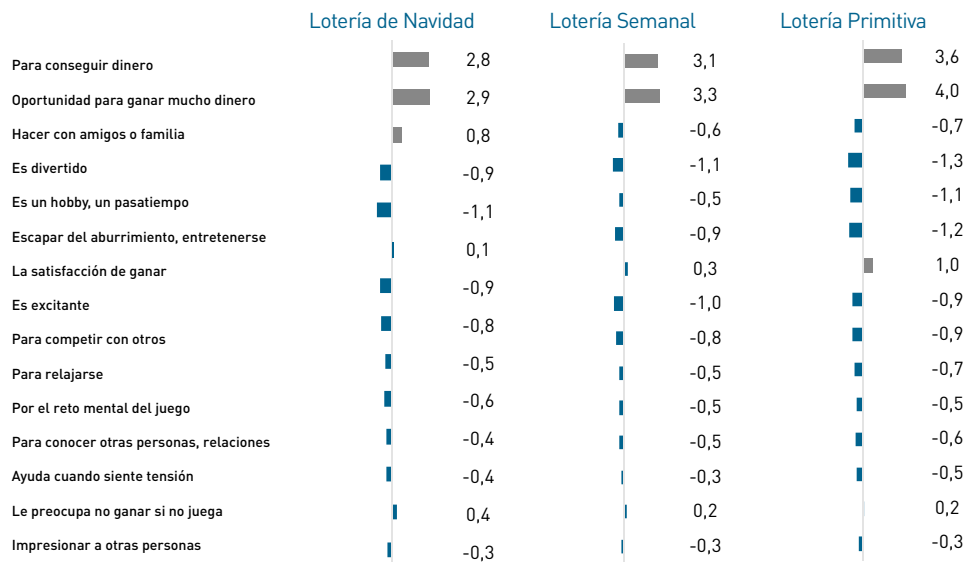
Las loterías estimulan solamente el deseo de ganar y la oportunidad de ganar mucho dinero, es decir, un premio desproporcionado en relación con la cantidad de dinero que se arriesga, todo ello sin esfuerzo mental alguno. En ese sentido, estos juegos son únicos, porque en todos los demás el premio es proporcional a lo que se arriesga. Por tanto, la Lotería de Navidad (y, por extensión, El Niño), los sorteos semanales, la ONCE, las primitivas y La Quiniela se mueven, básicamente, por la expectativa de premio. Hay algún matiz, en la Lotería de Navidad aparece la idea de que es algo que se hace con amigos y familia, vestigio en esta batería de preguntas de la presión social que se desencadena con este sorteo. En las primitivas y la ONCE (básicamente sus cupones) anida la idea de grandes premios aliada con la satisfacción de ganar (**gráficos 8 y 9**).

Gráfico 7 / Razones para jugar ciertos juegos. Mapa de correspondencias



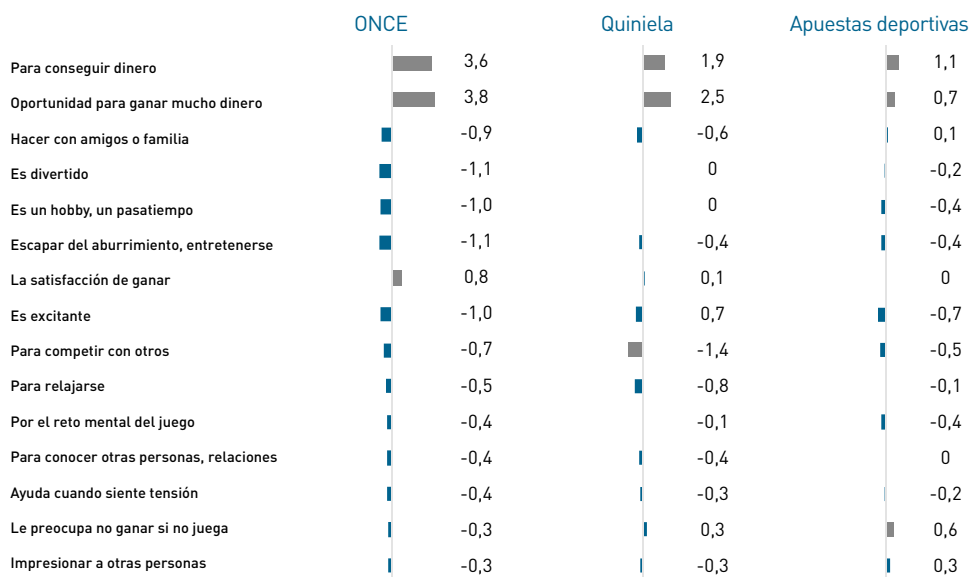
Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

Gráfico 8 / Razones para jugar. (Distancias entre juegos y razones)



Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

Gráfico 9 / Razones para jugar. (Distancias entre juegos y razones)



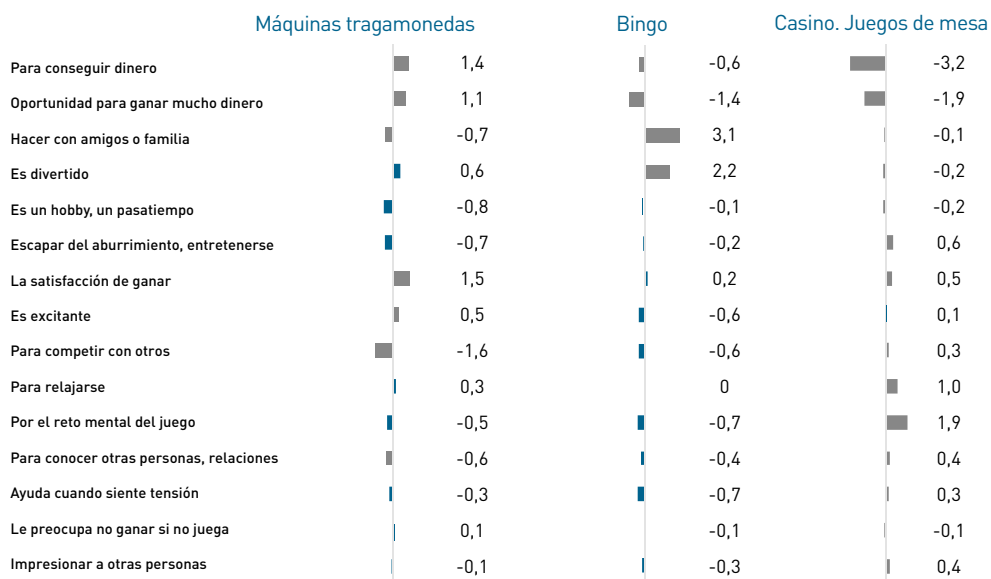
Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

Las apuestas deportivas son más difusas en sus motivaciones (**gráfico 9**). Desde luego está el deseo de ganar dinero, pero se sabe que las ganancias son proporcionales a lo que se arriesga. En ellas está el sentido de la oportunidad y la pasión por sentir que se gana, es decir, que se acierta porque se conoce el deporte o se arriesga, intuyendo algo que los demás no son capaces de percibir. Por eso son únicas, la pasión de acertar el comportamiento de otros en una competición, sin intervenir directamente en el juego. Con la sensación de que el azar es dominado por el conocimiento.

El juego de las máquinas tragamonedas, como se avanzaba, está impulsado por la idea de ganar dinero, pero no grandes premios sino simplemente ganar (aunque existe la pulsión de ganar), sin apenas hacer nada y ser favorecido por la fortuna sin aparente esfuerzo. Además, proporcionan diversión a sus jugadores, siendo el juego en el que sus practicantes más subrayan la satisfacción que proporciona ganar. También aparece asociado a relajarse. En definitiva, una suma de pequeños placeres personales, alejado casi diametralmente de la idea de tener que competir con otros o de compartir el ocio con familiares y amigos. Es un juego para solitarios, sin demasiadas ambiciones ni ganas de complicarse la vida (**gráfico 10**).

El bingo es, esencialmente, un juego que sirve de excusa para encontrar amigos con un componente de diversión sin complicaciones. Sus jugadores saben que les cuesta dinero, es decir, saben que de una u otra forma ese encuentro y diversión sencilla, si se quiere pasar el tiempo en compañía de otras personas sin más compromiso que la coincidencia, tiene un precio. Pero su estímulo es otro: el placer de encontrar compañía sin complicaciones, de hallar temas de conversación intrascendente y sin el riesgo de que nadie pretenda ir más allá⁸.

Gráfico 10 / Razones para jugar. (Distancias entre juegos y razones)



Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

⁸ Esther Tusquets reflejó el ambiente y las motivaciones de este juego, de forma muy bella y cierta, en su novela *¡Bingo!*. Anagrama, Barcelona, 2007.

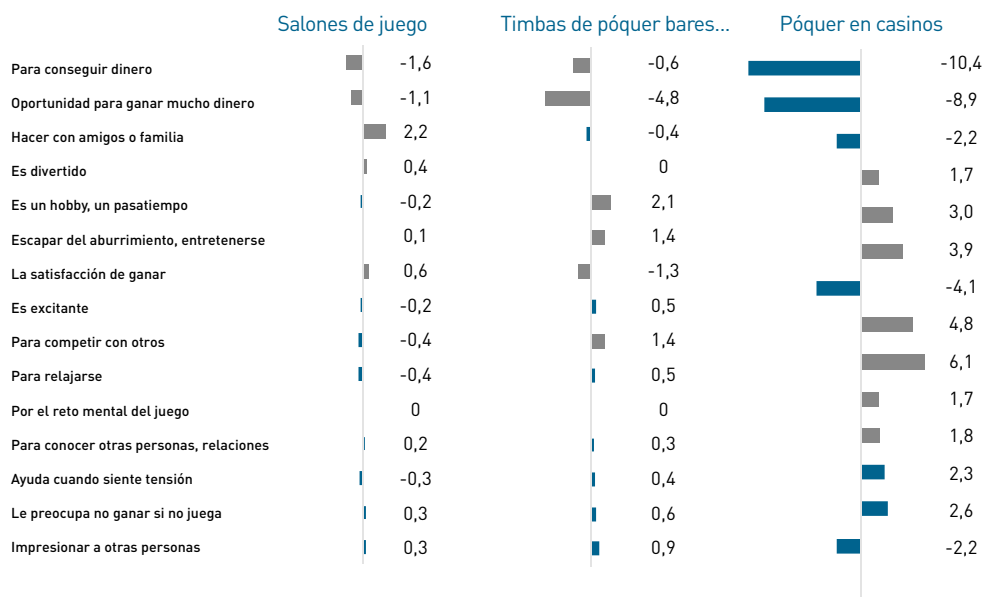
También los jugadores de casinos (excluyendo a los de póquer) saben que ir al casino cuesta dinero que se paga a cambio de los retos mentales que representa participar en los juegos, de escapar del aburrimiento y aprovechar la relajación que proporciona el ambiente del casino. Puede que hasta se gane, siendo excitante, pero no imprescindible como motivación. Es posible que en las respuestas de los entrevistados, que recuerdan haber visitado un casino en el último año, se evoque el glamour que se espera de un casino.

Los salones de juego comparten con bingos y casinos la idea de que son locales en el que se acaba perdiendo, aunque a veces se pueda ganar. Para sus visitantes, acudir a un salón de juegos, es una ocasión de socializar con amigos, de entretenerse y sentir la excitación de ganar.

En el mismo perfil están las timbas de póquer en bares, restaurantes, etcétera. Su motivación principal es que son un hobby para escapar del aburrimiento compitiendo con otros. Sus expectativas de ganar dinero están muy por debajo de otros juegos. Parecen, más que un juego, una ocasión de ocio por la que, en ocasiones, hay que pagar. Ni siquiera se busca en ellas la satisfacción de ganar, aunque sí la de competir con otros.

El perfil más diferenciado de los juegos es el del póquer en los casinos. A estos jugadores les anima la idea de competir con otros y la excitación del juego, además de conocer a otros jugadores. Para ellos, el dinero es un instrumento al servicio del reto que supone el juego, aunque naturalmente desean ganar, pero esto es un reflejo de su habilidad en el juego, más que del deseo de premios por sí mismos. El póquer en casino se asemeja más al ajedrez que a otra cosa (por eso hay jugadores de ambos, de muy alto nivel), se mueve más en el cálculo de probabilidades y en el conocimiento de los rivales que en confiar en la suerte (**gráfico 11**).

Gráfico 11 / **Razones para jugar.** (Distancias entre juegos y razones)



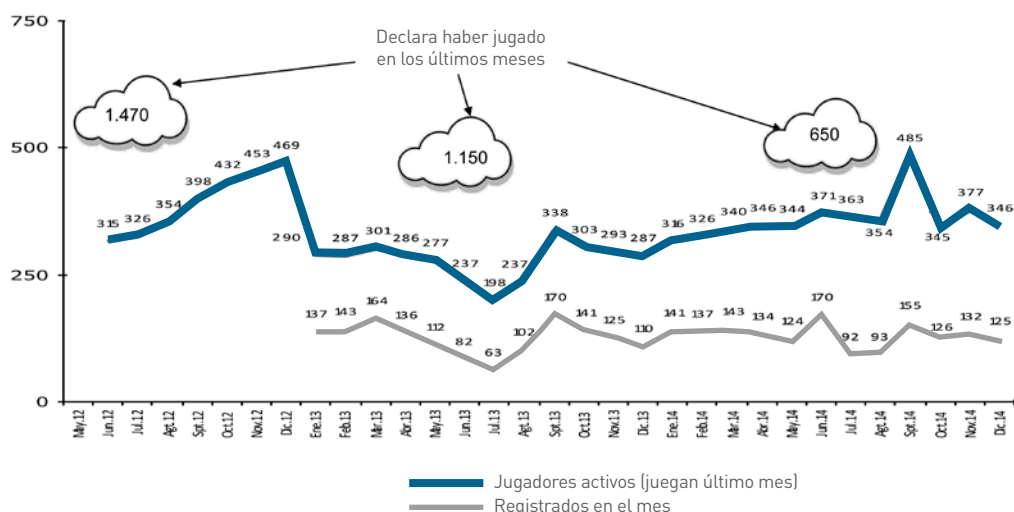
Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

5. El juego *on line*

5.1. Perfil sociológico de los jugadores *on line*

El número de jugadores activos en las webs *on line* autorizadas por la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ), se situó entre 350.000 y 375.000 cada mes, durante el segundo semestre de 2014, según sus propios datos. Estos jugadores no son estables, hay un movimiento interno entre ellos que se manifiesta en el número de registros mensuales, que vienen a equivaler a un tercio de los estables. Se puede decir que, como en todos los mercados, hay un núcleo estable y, a su alrededor, círculos concéntricos de jugadores más o menos inestables. Los datos de la encuesta en la población general indican que unos 650.000 individuos, entre 18 y 75 años, declaran haber jugado *on line* alguna vez durante el año pasado o, en otras palabras, lo han hecho episódicamente. Unos 240.000, declararon estar registrados en alguna web *on line* en enero de 2015, lo que sugiere que, o bien hay un olvido por parte de algunos jugadores registrados de que efectivamente lo están, o bien se está trasladando al juego *on line* el sesgo de ocultación que se produce en algunos juegos presenciales. En todo caso, el número de personas que declara haber jugado *on line* alguna vez durante el año se está reduciendo, lo que es un efecto, a la vez, de que ha desaparecido el efecto novedad que llevó a muchos a curiosear por las webs y que, en el cuestionario, también se ha afinado la redacción de las preguntas para obtener respuestas más precisas. Se puede concluir, a partir de los datos de la encuesta, que hay un núcleo duro de jugadores *on line* de unos 240.000 individuos, como ya hemos indicado y, un entorno flotante, de otros 400.000, aproximadamente, de los que unos 125.000 se registran, pero puede que no jueguen apenas (gráfico 12).

Gráfico 12 / **Número de jugadores activos en las webs autorizadas por la DGOJ**
(miles de individuos)



Fuente: DGOJ. *Informes trimestrales sobre juego on line.*

El perfil sociológico de los jugadores *on line* va evolucionando y, en cierto modo, madurando. En 2014, se ha hecho más masculino, el 76,3% de los jugadores son hombres y, en años anteriores, este porcentaje se situaba entre el 60% y el 65%. También la edad media aumenta: el peso de los mayores de 35 años se incrementa, hasta ser mayoría (55,0%), en una tendencia que se viene observando desde 2010. En paralelo, se mantiene la tónica descendente de los menores de 25 años, lo que seguramente se explica, al menos en parte, por el impacto del paro juvenil, al margen de que quizá se esté agotando la novedad del juego *on line* sobre un público normalmente volátil. Se mantiene el perfil de clase media y media alta y, básicamente, son españoles. Se confirma en 2014 el descenso de inmigrantes entre los jugadores *on line*, debido a estrecheces económicas y al retorno a sus países que se ha producido en los últimos años (tabla 30).

Tabla 30 / **Características sociológicas de los jugadores *on line* (%)**

	2010	2011	2012	2013	2014
Hombres	63,8	61,1	64,8	60,9	76,3
Mujeres	36,2	38,9	35,2	39,1	23,7
De 16 a 24 años	28,4	40,4	20,1	16,9	11,7
De 25 a 34 años	36,9	38,5	35,2	30,6	33,3
De 35 a 44 años	21,6	11,3	23,7	43,2	38,4
De 45 y más años	13,1	9,8	21,0	9,4	16,6
Status alto	12,5	15,9	21,0	18,8	16,8
Status medio alto	33,6	40,0	49,5	43,2	49,3
Status medio medio	47,2	27,4	22,1	23,7	25,8
Status medio bajo	6,0	9,3	7,2	6,8	5,1
Status bajo	0,7	0,4	0,2	0,6	0,4
Españoles		95,7	96,8	98,9	95,5
Inmigrantes		4,3	3,2	1,1	1,5
(n)	(460)	(460)	(472)	(468)	(469)

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

Lo anterior obliga a reiterar una conclusión sistemática que se extrae de esta serie de estudios: los jugadores *on line* son internautas que juegan, no jugadores presenciales que se pasan a Internet, al menos en cantidades significativas. Sin duda, hay alguna canibalización del juego *on line* sobre el presencial, pero su dimensión es limitada y afecta, claramente, a los juegos públicos de SELAE y ONCE. La conclusión de lo anterior es clara: las motivaciones que impulsan el juego *on line* y el presencial son distintas, aunque esto habría que analizarlo detenidamente en un estudio específico, al menos en lo que se refiere a sentarse ante un PC u otro soporte tecnológico o ir a jugar a una sala. En eso, al menos, los impulsos son claramente distintos y diferencian el juego *on line* del presencial.

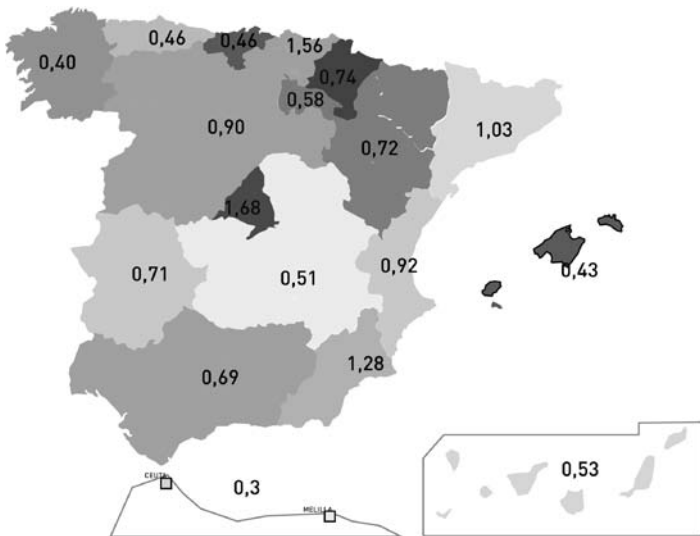
Los datos sobre residencia de los jugadores *on line* son estables, lo que hace pensar que se ha consolidado un “mapa” del juego *on line*. En su mayoría se concentran en Madrid (23,9%), Cataluña (16,8%), Andalucía (12,8%) y Valencia (10,2%), con una sensible tendencia el descenso en esta comunidad autónoma. Obviamente, estas son las cuatro Comunidades en la que destaca cualquier tema relacionado con la demografía. Si se contrasta este dato con la población residente en cada Comunidad llaman la atención varios aspectos: la fuerte implantación del juego *on line* en Madrid, que viene a representar casi la cuarta parte del total en España; así como en el País Vasco y, en menor medida, Murcia, en las tres el porcentaje de jugadores activos supera el 1% de la población; mientras que su implantación es más débil de lo que se podría pensar, en función de su población, en Andalucía, Baleares y Castilla-La Mancha (tabla 31 y gráfico 13).

Tabla 31 / **Comunidad de residencia de los jugadores *on line* (%)**

	Población	Jugadores <i>on line</i>		
		2012	2013	2014
Andalucía	18,0	13,6	13,7	12,8
Aragón	2,9	2,1	2,4	2,1
Asturias	2,3	2,1	2,1	2,3
Baleares	2,4	1,5	1,7	1,1
Canarias	4,5	2,5	2,4	2,6
Cantabria	1,3	1,9	1,1	0,6
Castilla La Mancha	4,5	2,5	3,6	2,3
Castilla y León	5,4	3,8	7,7	4,9
Cataluña	15,9	16,9	15,2	16,8
Extremadura	2,4	1,7	1,1	1,7
Galicia	5,9	7,4	6,4	5,5
Madrid	13,7	20,3	23,1	23,9
Murcia	3,1	4,7	1,9	4,1
Navarra	1,4	0,8	0,9	1,1
País Vasco	4,7	3,6	4,3	7,5
Rioja, La	0,7	1,1	0,6	0,4
Valencia, Comunidad	10,7	12,9	11,8	10,2
Ceuta y Melilla	0,4	0,4	0,2	0,1
(n)		(472)	(468)	(469)

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

Gráfico 13 / **Distribución geográfica de los jugadores por Internet (2014) (%)**



Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

5.2. ¿A qué se juega por Internet?

Los juegos presenciales han ido migrando al espacio virtual, pero se juegan en muy distintas proporciones y de distintas maneras. La **tabla 32** recoge el porcentaje de jugadores *on line* que recuerda haber jugado a distintos juegos *on line* en los tres últimos meses.

Tabla 32 / **Juegos *on line* (%)**

	Ha jugado en los seis últimos meses			Ha jugado en los tres últimos meses		
	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Loterías primitivas (Prim, GP, BL, Eurom...)	35,2	55,0	55,9	39,8	42,7	42,2
Quiniela	21,1	24,8	30,0	24,4	23,1	26,7
Lotería Nacional	23,2	39,9	41,3	32,8	33,3	24,7
Cupones u otros juegos de la ONCE: Eurojackpot, etc.	12,2	17,9	22,0	16,7	15,2	17,9
Apuestas sobre deportes			32,0	50,0	52,8	57,6
Póquer apostando en cada mano			18,9	33,9	38,0	35,8
Póquer rooms, torneos de póquer pagando entrada			18,5	37,9	39,7	32,6
Juegos de casino	11,4	9,5	17,2	27,1	29,9	28,8
Bingo	12,3	8,6	15,4	12,8	29,3	21,3
Máquinas similares a tragamonedas	8,2	7,3	10,0	15,5	13,7	13,0
Apuestas hípcas, en canódromos, etc.			6,5	11,9	13,0	11,7
(n)	(460)	(464)	(460)	(472)	(468)	(469)

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

5.2.1. Normalización de Internet como vía de acceso a los juegos públicos

Internet se ha convertido en otra vía de acceso a los juegos de los operadores públicos. Una fracción relevante de los jugadores *on line* declara haber participado en sus juegos, ya sea comprándolos o utilizando Internet para comprobar la lista de números premiados. Por razones de duración del cuestionario, en esta ocasión se han reducido las preguntas de este epígrafe, limitándolas a Lotería Nacional y las primitivas. Se mantienen, casi sin alteración, los porcentajes de jugadores *on line* que utilizan Internet para participar en estos juegos, con leves oscilaciones. Utilizar el canal *on line* puede referirse a actividades distintas: comprar el boleto, comprobar si ha tocado o ambas cosas. En el cuadro siguiente se muestra este desglose por juego. El cambio más relevante se observa en la Lotería Nacional, en la que crece sensiblemente el porcentaje de jugadores que compra décimos y, a la vez, comprueba si ha tocado en la web de SELAE. Lo mismo ocurre, aunque algo menos, con las loterías primitivas.

Qué hace exactamente al jugar a ...	Loterías primitivas	Lotería Nacional	Quiniela	Cupones ONCE
Comprar décimos/boletos				
2012	17.5	27.9	40.0	33.3
2013	21.9	25.0	33.3	20.0
2014	19.8	21.0	s/d	s/d
Comprobar si le había tocado (pero no comprar)				
2012	20.4	14.7	16.0	20.0
2013	20.8	9.1	0.0	10.0
2014	14.5	6.5	s/d	s/d
Ambas cosas: comprar y comprobar si había tocado				
2012	62.1	55.9	44.0	40.0
2013	56.3	59.1	66.7	70.0
2014	61.8	72.6	s/d	s/d
Ver en web de SELAE/ONCE qué administración tenía el nº				
2012	0.0	1.5	0.0	6.7
2013	1.0	6.8	0.0	0.0
2014	0.0	s/d	s/d	s/d

Se mantiene la conclusión del pasado año, alrededor del 20% de quienes “participan *on line*” en estos juegos, realmente no juegan, sino que utilizan Internet únicamente para comprobar si les ha tocado, sin embargo, hay una tendencia a utilizar Internet también para comprar boletos, creciendo el número de quienes comprueban los premios y también compran *on line*, mientras que descienden el de quienes compran en puntos de venta físicos. En estos juegos, la canibalización del canal *on line* sobre el presencial es evidente. Lo más habitual es una simbiosis entre el canal presencial y el *on line*. Parte de los jugadores mantienen la compra presencial, lo que seguramente permite mantener contacto con los vendedores y amigos, mientras que la web opera como sustitutivo del periódico para conocer los números premiados. Sin embargo, esta simbiosis es inestable, poco a poco, la comodidad del juego *on line* parece desplazar la compra hacia este ecosistema en detrimento de las ventas físicas.

El cambio más llamativo se está produciendo en la compra por Internet de Lotería Nacional. La web de SELAE es sustituida por webs de las administraciones y de marcas más conocidas, o que mejor están comercializando estos productos por Internet. La web de SELAE suministraba décimos al 70,6% de estos jugadores hace dos años, ahora sólo al 53,2%, mientras los que compran en webs de administraciones se han triplicado ampliamente en el mismo período. Una conclusión es, pues, que la comercialización de loterías a través de la web va a ser una vertiente creciente del negocio de las administraciones de Lotería.

A través de qué web jugó a ...	Loterías Primitivas	Lotería Nacional	Quiniela	Cupones ONCE
La web de Loterías y Apuestas del Estado/ONCE				
2012	72.8	70.6	68.0	60.0
2013	71.9	68.2	66.7	50.0
2014	s/d	53.2	s/d	s/d
Una web de una administración				
2012	14.6	11.8	32.0	33.3
2013	16.7	22.7	8.3	40.0
2014	s/d	35.5	s/d	s/d
Una web con la que juega a otros juegos por Internet				
2012	12.6	17.6	25.0	6.7
2013	11.5	9.1	28.0	10.0
2014	s/d	11.3	s/d	s/d

5.2.2. Los juegos específicos de Internet

El canal *on line* es un ecosistema natural para las apuestas deportivas y el póquer, pero también puede desgastarse. Según los datos de nuestras encuestas, son los juegos en los que participan más jugadores y, según los datos de la DGOJ, son los que aportan más GGR (*Gross Gaming Revenue*). En 2014, los datos muestran que este ecosistema evoluciona: crecen quienes hacen apuestas deportivas, llegando al 57,6% de los jugadores *on line* y, el póquer, sin embargo, desciende en sus dos variedades: torneos y póquer rooms. Ambos datos coinciden con la información que facilita la DGOJ en su *Análisis Global del Mercado Nacional de Juego Online, Octubre-Diciembre 2014*, según este trabajo mientras que las apuestas deportivas crecen, sujetas a oscilaciones derivadas de acontecimientos deportivos y estacionalidad, el póquer inició un descenso, en su versión “cash” desde finales de 2013/comienzos de 2014, y en su variante de torneo, desde mediados de 2014. Ambos muestran descensos sensibles, en lo que parece una inversión de tendencia. Los datos de la encuesta muestran que se está produciendo por un descenso en el número de jugadores, lo que sugiere que la experiencia de jugar *on line* puede acabar por ser reiterativa, sobre todo si se trata de jugadores no demasiado expertos, a los que jugar les acaba costando una cantidad de dinero que puede ser relevante y la experiencia de perder, sistemáticamente, no es gratificante. También es posible que circunscribir el juego *on line* a las fronteras nacionales sea un problema, ya que el “mundo *on line*” es planetario por vocación.

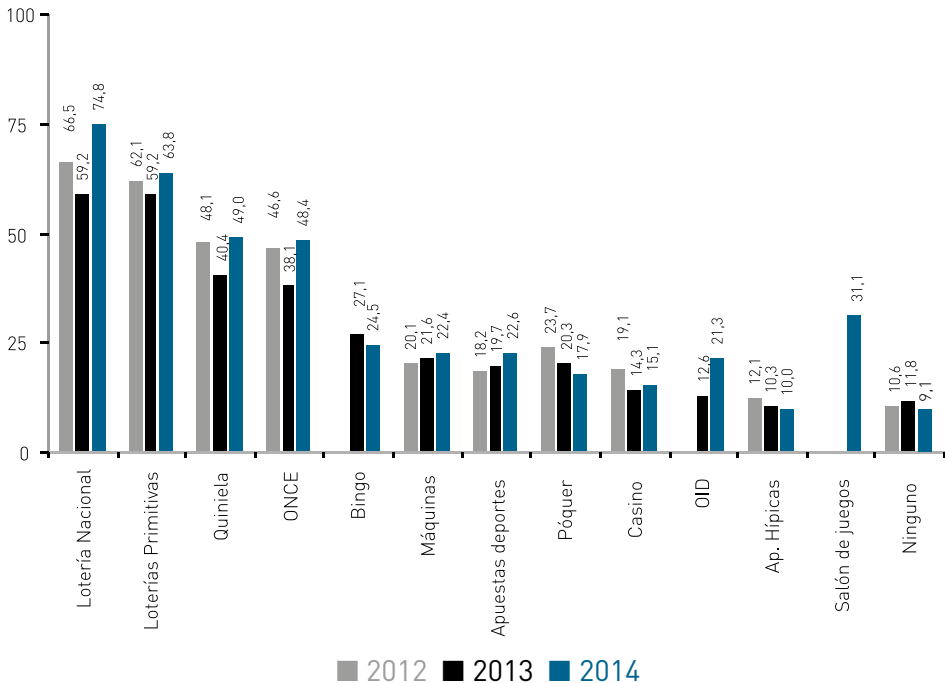
Los juegos de casino se mantienen estables, con algo menos del 30% de los jugadores *on line* entre sus practicantes. El bingo se sitúa en el 21,3%, con oscilaciones en el porcentaje de jugadores que declara jugar a él, que no se corresponde con la estabilidad del GGR derivado del bingo que muestran los datos de la DGOJ. El 13,0% de los jugadores *on line* declara jugar a máquinas similares a tragamonedas (*slots*), pese a que, entonces, aún no estaban legalizadas en España.

5.3. Juego presencial y juego *on line*

Una de las principales conclusiones de esta serie de estudios sobre los jugadores *on line* es que se trata más bien de internautas de juegan, más que de jugadores que se pasan a Internet. El dato de los jugadores *on line* que simultanean los dos escenarios es revelador: sistemáticamente, casi el 90% de los jugadores por Internet, declara que participa en juegos presenciales: 89,4% en 2012; 88,2% en 2013 y, 89,6%, en 2014.

En relación con 2013, han crecido todos los juegos presenciales entre estos jugadores, manteniendo o superando el nivel que existía en 2012. Los niveles de juego son muy elevados en los públicos: Lotería Nacional (74,8%), primitivas (63,8%), Quiniela (49,0%) y ONCE (48,4%). En los juegos privados, la evolución entre los jugadores *on line* es similar al conjunto: aumentan sensiblemente quienes apuestan sobre deportes (hasta el 22,6%) y los que juegan a máquinas (22,4%). Pero descienden los que van al bingo o hacen apuestas hípcas o en canódromos. Un dato nuevo, que no se había incluido en ediciones anteriores, es que el 31,1% de los jugadores *on line* visitan salones de juego (**gráfico 14**).

Gráfico 14 / Juego presencial entre los jugadores *on line* (%)



Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

5.4. Perfil sociológico de los juegos por Internet

El colectivo de jugadores *on line* es muy homogéneo, por tanto, las diferencias en las variables sociológicas habituales son poco significativas para distinguir los juegos. Pese a todo, algunos tienen perfiles que los separan del perfil medio, suelen ser los sesgos propios de cada juego en el terreno presencial matizado por la homogeneidad de los jugadores *on line*. Se puede sintetizar la información que recoge la **tabla 34** de esta manera:

Juego	Sectores a los que más se inclina la práctica on line
Apuestas sobre deportes	Hombres (el 60,6% de los jugadores <i>on line</i>), menores de 25 años (72,7%) o de 25 a 34 años (60,3%).
Loterías Primitivas	Mujeres (el 50,5% de las que juegan <i>on line</i>), crece con la edad, status medio, jugadores cotidianos o semanales.
Póquer rooms, torneos, etc., pagando inscripción	Hombres, menores de 35 años, status alto, jugadores cotidianos. Con fuerte presencia de inmigrantes.
Póquer apostando en cada mano (póquer cash)	Hombres, menores de 35 años, jugadores cotidianos.
Lotería Nacional	Mujeres.
Juegos de casino	Status alto o medio, cotidianos.
Bingo	Mujeres (32,4% de las que juegan <i>on line</i>), jugadores cotidianos, semanales y esporádicos, de status medio, aumenta con la edad.
Quiniela	De 25 a 34 años, jugadores cotidianos.
Cupones de la ONCE	Mujeres, mayores de 45 años, jugadores cotidianos.
Máquinas tragamonedas	Mujeres (32,4% de las que juegan <i>on line</i>).
Apuestas hípcas	Su práctica es paralela a la mayor frecuencia de juego.

Tabla 34 / Frecuencia de juego *on line* según variables sociológicas[%]

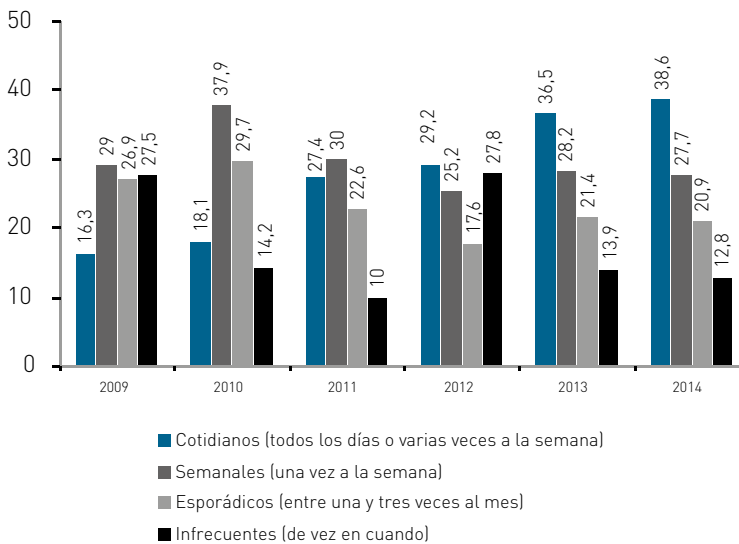
	Todos los días	Varias veces a la semana	Una vez a la semana	Una vez cada dos o tres semanas	Una vez al mes	De vez en cuando	Casi nunca	Exposición al juego <i>on line</i> (escala 0 a 100)
Total 2013	9,0	27,6	28,2	13,2	8,1	12,4	1,5	33,2
Total 2014	9,4	29,2	27,7	13,6	7,2	11,9	0,9	34,4
Hombres	8,7	29,3	27,7	13,7	7,5	12,3	0,8	33,6
Mujeres	11,7	28,8	27,9	13,5	6,3	10,8	0,8	32,5
De 16 a 24 años	3,6	29,1	23,6	21,8	10,9	9,1	1,8	27,2
De 25 a 34 años	8,3	22,4	28,2	11,5	10,9	17,3	1,3	33,2
De 35 a 44 años	10,0	33,9	26,1	14,4	5,6	10,0	0,0	35,3
Mayores de 44 años	14,1	32,1	33,3	10,3	1,3	7,7	1,3	34,4
Status alto	11,4	20,3	36,7	12,7	8,9	7,6	2,5	39,4
Status medio alto	10,0	32,5	26,8	13,4	6,5	10,4	0,4	32,9
Status medio medio	5,0	32,2	20,7	15,7	7,4	18,2	0,8	31,6
Status medio bajo y bajo	20,8	25,0	33,3	4,2	8,3	8,3	0,0	22,4
Españoles	9,3	29,2	28,1	13,4	7,4	11,7	0,9	0,0
Inmigrantes	14,3	28,6	0,0	28,6	0,0	28,6	0,0	0,0
Viven hogares que tienen retrasos en el pago de:								
- Hipoteca	24,1	37,9	27,6	3,4	3,4	3,4	0,0	43,9
- Compras	20,8	50,0	20,8	4,2	4,2	0,0	0,0	48,8
- Servicios de suministros	18,2	30,3	24,2	9,1	9,1	9,1	0,0	50,2

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

5.5. La frecuencia de juego

Un aspecto muy llamativo del juego *on line* es la tendencia a incrementar su frecuencia. Una conclusión general de la serie de nuestras investigaciones es que el juego *on line* parece requerir cada vez más tiempo a sus jugadores. El porcentaje de jugadores cotidianos (que juegan todos los días o varias veces a la semana) en Internet ha crecido, desde el 16,3% en 2009, al 38,6% en 2014. En paralelo, los infrecuentes, que sólo juegan de vez en cuando, han pasado del 27,5% al 12,8%, de una forma irregular. Los jugadores semanales (que declaran jugar una vez a la semana) se han mantenido estables y han disminuido, poco a poco, los esporádicos, desde el 26,9% al 20,9% (**gráfico 15**).

Gráfico 15 / Frecuencia con la que juegan *on line* (%)



Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

Esto sólo puede explicarse por una combinación de factores: la tendencia a la privatización del ocio que se ha producido durante la crisis reduciendo el tiempo de esparcimiento fuera del hogar, la fácil accesibilidad de los juegos en el hogar y la fascinación de la pantalla de cualquier dispositivo que lo permita.

El perfil de cada una de estas tipologías se ha homogeneizado, apenas hay diferencias entre unos y otros a partir de las variables sociológicas convencionales, la tendencia a jugar, más o menos a menudo, depende de cada jugador, con tres salvedades relevantes:

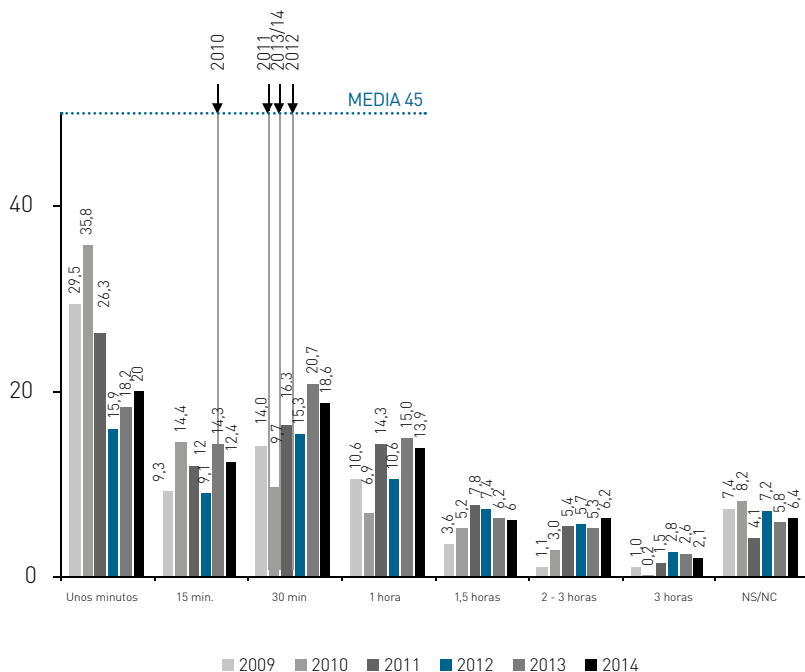
- La menor frecuencia de juego de los jóvenes de 18 a 24 años (recordando que la pregunta insiste en “arriesgando dinero”).
- La sensible menor frecuencia de juego entre quienes se pueden clasificar en el status medio-bajo; en este caso, el elemento económico parece relevante como explicación.
- Entre los pocos miembros de hogares en los que se reconocen problemas económicos que juegan *on line*, se detecta una mayor exposición al juego, es decir, a que jueguen con más frecuencia. Este dato ya se registró en 2013, lo que puede representar un rasgo estructural (**tabla 34**). Con la información disponible, no es posible saber si se trata de una vía de escape a los problemas o que se contempla el juego como una vía de solución de los mismos.

La idiosincrasia de los jugadores *on line* adquiere un papel fundamental en la implicación de éstos en el juego. Quienes consideren el juego como un entretenimiento, están mucho menos implicados y juegan con menor frecuencia. Sin embargo, para los que el juego tiene algo de demostración de habilidad o de conocimientos (de deportes, de las reglas de algún juego, etcétera), es decir, para quienes la implicación en el juego es elevada, la frecuencia de juego es mucho mayor. Cerca de éstos se sitúan también quienes consideran el juego como vía para ganar dinero.

5.6. Tiempo destinado a jugar en Internet

La apreciación subjetiva del tiempo destinado al juego, en un día laborable normal, se ha estabilizado aproximadamente en una media de tres cuartos de hora/día. Este tiempo oscila entre 43,4 minutos/día en 2011, a 51,7 minutos/día en 2012, con valores intermedios en 2013 (45,5 minutos/día) y 2014 (45,7 minutos/día) (**gráfico 16**). Apenas hay diferencias en estas medias por variables sociológicas, juegan algo más los menores de 25 años (50,0 minutos/día), descendiendo hasta los mayores de 45 (39,7 minutos/día) y juegan más los inmigrantes (52,1 minutos/día). La principal diferencia estriba en que se acumula la frecuencia de conectarse a las webs de juego con la duración de la conexión: los jugadores cotidianos juegan de media 53,4 minutos/día; los semanales, 40,9 minutos/día; los esporádicos, 38,9 minutos/día y, los infrecuentes, 28,4 minutos/día. Por tanto, la exposición a las webs se multiplica, exponencialmente, al acumularse frecuencia y duración de la conexión. Además, en este indicador, se observa que los integrantes de hogares con problemas económicos se conectan más tiempo que la media (**tabla 35**).

Gráfico 16 / **Tiempo dedicado al juego por Internet (día laborable) (%)**



Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

Tabla 35 / **Apreciación media del tiempo (minutos) dedicado a jugar en Internet**

	2010	2011	2012	2013	2014
Media (minutos)	28,3	43,4	51,7	45,5	45,7
Hombres	31,7	43,0	52,9	47,7	46,6
Mujeres	22,1	44,5	49,6	42,4	43,2
De 18 a 24 años	37,5	46,5	64,6	45,4	50,0
De 25 a 34 años	30,5	43,6	55,2	51,0	47,7
De 35 a 44 años	19,0	45,6	45,9	44,7	45,8
Más de 45 años	17,3	29,0	38,2	32,2	39,7
Españoles	28,4	44,0	51,2	45,4	45,5
Inmigrantes	27,4	36,3	59,3	58,1	52,1
Status alto		49,4	56,3	48,5	46,5
Status medio alto		38,4	46,0	46,6	41,4
Status medio		45,5	63,9	54,5	45,1
Status medio bajo		41,6	50,6	45,4	63,6
Sin información (*)		n/d	43,3	30,0	30,0
Cotidianos	57,6	69,4	66,1	54,7	53,4
Semanales	18,1	29,3	38,2	40,3	40,9
Esporádicos	24,2	36,1	52,3	36,2	38,9
Infrecuentes	16,7	44,6	29,9	35,6	28,4

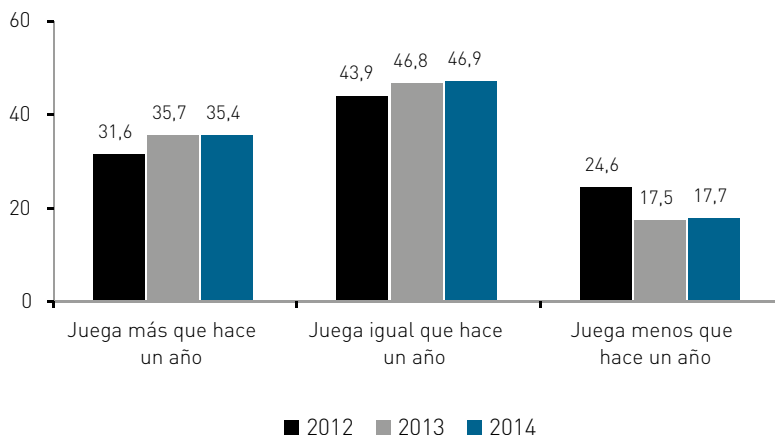
Viven en hogares con problemas en el pago de:

- Hipotecas	66,6	50,4
- Compras	64,3	64,9
- Suministros domésticos	84,0	56,3

(*) Por problemas de codificación un fragmento de entrevistados no han podido clasificarse por su status social.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

Aunque las respuestas sobre el tiempo que pasan jugando cada vez que se conectan o la frecuencia con la que se conectan a webs de juego son apreciaciones subjetivas, tienen cierta objetividad en la medida en que son actos que, más o menos, son mensurables. Su evolución a lo largo de las distintas ediciones del estudio muestra una tendencia al aumento de la exposición al juego *on line*, que se refuerza con una impresión global de que juega más que el año pasado, aunque este dato es muy similar en 2013 y 2014, su tendencia refuerza la idea de que los jugadores *on line* son conscientes de que juegan cada vez más en su PC o dispositivo similar. De este modo, el 35,4% piensa que juega más que hace un año, el 46,9% que juega lo mismo y, el 17,7%, que juega menos. La apreciación hacia que se juega más, es lo suficientemente clara como para confirmar la tendencia del incremento en el tiempo de juego, que se va detectando año a año (**gráfico 17**).

Gráfico 17 / **Percepción de la evolución del gasto en juego *on line* (%)**

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

5.7. Confianza en las webs de juego

Entre 2013 y 2014, los indicadores se mantienen, aunque mejoran en relación con 2012. Se podría sintetizar este sentimiento en pocos datos (**tabla 36**):

- El 55,8%, confía mucho o bastante en las webs de juego *on line* que conoce, siendo un 56,7% en 2013.
- En una escala de 0 a 10, la confianza en estas webs se sitúa en 6,3, tanto en 2013 como en 2014.
- La confianza en las webs en las que juega es algo mayor: un 60,7% declara que les tiene mucha o bastante confianza y, un 62,4%, en 2013. En la escala de 0 a 10, ha pasado a 6,5 desde 6,6 el año pasado.

La paulatina familiaridad con las webs lleva a que se generalice la idea de que las webs de juego residen en España (59,1%, frente al 43,8% en 2013).

5.8. Cantidades Jugadas

5.8.1. Medios de pago

No hay diferencia entre los medios de pago utilizados por los jugadores *on line* y los que se utilizan en el comercio electrónico⁹ y, por otro lado, son muy estables, aunque cambien paulatinamente. Los más utilizados son la tarjeta de crédito/débito de los medios de pago españoles (68,7%, que ha experimentado un fuerte incremento desde el 62,0% del año pasado), y los sistemas de pago *on line* (PayPal y similares) (52,0%)¹⁰. Con fracciones minoritarias de las transacciones están las tarjetas prepago, en torno al 10%, algo menos las transferencias bancarias (8,1%) y las tarjetas de crédito/débito no españolas (6,4%). Lo más llamativo en 2014 es el crecimiento de las tarjetas de crédito/débito como forma de pago, tanto españolas como extranjeras (**gráfico 18**).

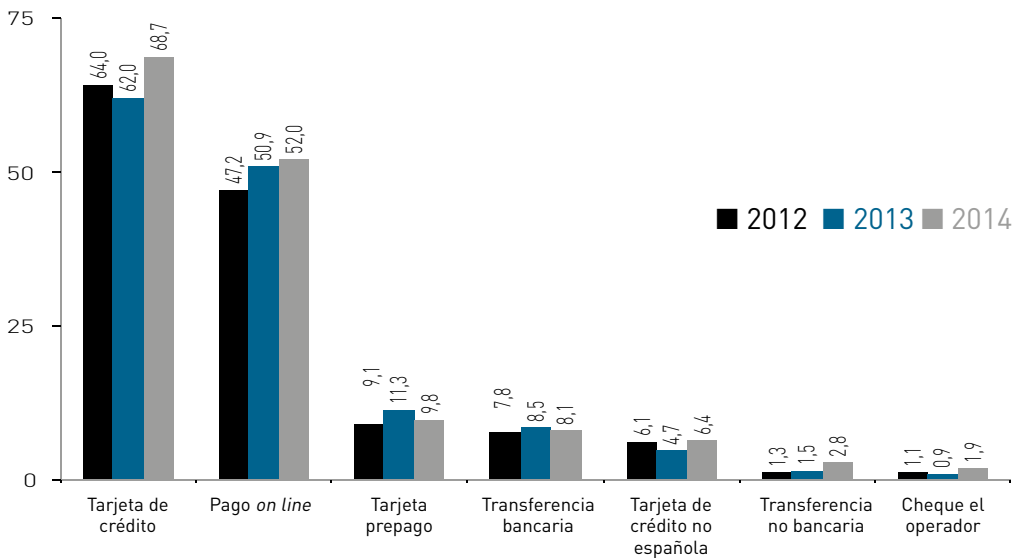
⁹ AIMC (2014): *Navegantes en la Red*, Madrid.

¹⁰ Aunque este dato ha podido sufrir un cambio con la retirada de licencia a PayPal por el Banco de España.

Tabla 36 / **Confianza en las webs de juego (%)**

	2012	2013	2014
<i>Webs de juego y apuestas on line que conoce</i>			
Me fío mucho	7,2	10,5	10,4
Me fío bastante	38,8	46,2	45,4
Me fío regular	32,0	32,9	30,9
Me fío poco	12,9	7,1	11,1
No me fío nada	9,1	3,4	2,1
Media (escala 0 a 10)	5,5	6,3	6,3
(n)	(472)	(468)	(469)
<i>Webs de juego y apuestas on line con las que juega</i>			
Me fío mucho	11,9	12,8	13,6
Me fío bastante	43,0	49,6	47,1
Me fío regular	29,0	29,5	29,2
Me fío poco	10,2	5,6	7,5
No me fío nada	5,9	2,6	2,6
Media (escala 0 a 10)	6,1	6,6	6,5
(n)	(472)	(468)	(469)
<i>Conocimiento de la sede del operador con el que juega más frecuentemente</i>			
Está en España	41,7	43,8	59,1
Está fuera de España	14,6	12,2	11,3
Unos en España y otros fuera	14,6	15,6	14,1
No lo sé	29,0	27,4	15,6
(n)	(472)	(468)	(469)

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

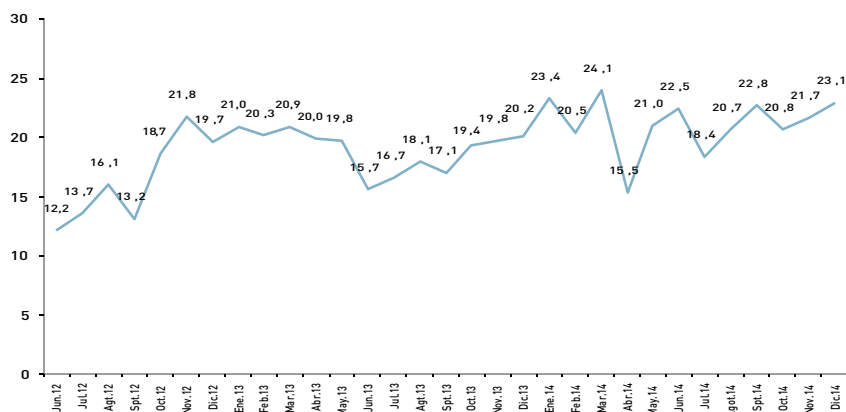
Gráfico 18 / **Medios utilizados para pagar en las webs de juego on line (%)**

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

5.8.2. Estimación de las cantidades jugadas *on line* por jugador

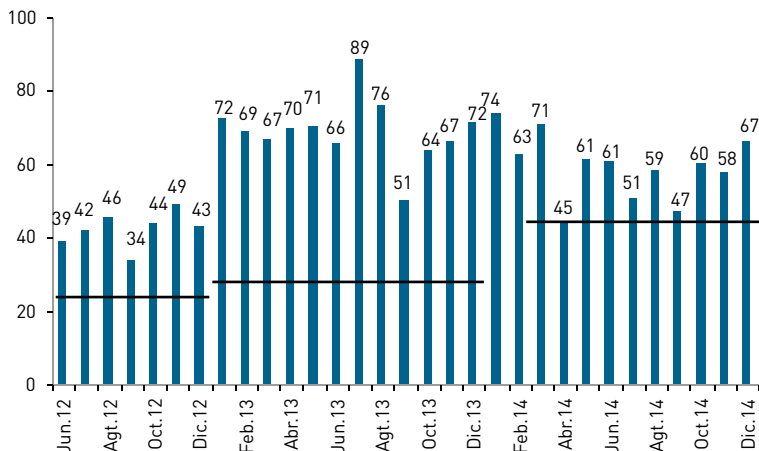
Las cantidades gastadas en 2013 y 2014 ascienden a 229,0 y 254,5 mill. €, respectivamente, considerando como tales el GGR de las webs de juego. Han sido los dos primeros ejercicios completos de juego *on line* controlado por la DGOJ. A partir de estos datos, se puede simplificar diciendo que, a partir de octubre de 2012, las cantidades jugadas realmente al mes se han movido en torno a los 20 mill. €, con algunas oscilaciones, y una leve tendencia creciente en el último tramo de 2014 (**gráfico 19**). Como se vio al principio de este capítulo, el número de jugadores activos mensuales está alrededor de 350.000. Por lo tanto, la cantidad media que gasta un jugador activo se sitúa entre 60 y 70 €/mes, con leves oscilaciones (**gráfico 20**).

Gráfico 19 / Ingresos netos de las webs de juego *on line* con autorización de la DGOJ (Mill. €)



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego. MHAP.

Gráfico 20 / Gasto medio mensual en juego *on line* por jugador activo en las webs autorizadas por la DGOJ (€)



Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

Es difícil saber hasta qué punto los jugadores son conscientes de las cantidades que juegan y cabe pensar que sólo lo son vagamente. Como muestra la tabla 37, la dispersión en las cantidades que declaran jugar es considerable, desde menos de 5 € (10,7%) hasta más de 1.000 (0,6%). En nuestras encuestas se han seguido dos criterios para estimar la cantidad media jugada a partir de las declaraciones de los entrevistados: por un lado, la media, sin excluir los datos atípicos, teniendo en cuenta que en ocasiones aparecen respuestas que a primera vista parecen fuera de lugar y, por otro lado, la media acotada, excluyendo las respuestas atípicas según los criterios de Tuckey¹¹. Las medias aritméticas, sin depuración, se han situado, desde 2012, por encima de 100 €/mes; las medias acotadas se mantuvieron en 31,8 €/mes y 33,8 €/mes, en 2012 y 2013 y, ascendió a 50,9 €/mes, en 2014. Toda estadística basada en encuestas debe buscar la normalidad, confiar en la fiabilidad de datos que caen fuera de las distribuciones típicas es temerario, ya que hace depender la estadística de valores que pueden aparecer aleatoriamente y, efectivamente, la observación de los datos fuera del ámbito seleccionado hace pensar en respuestas casi aleatorias o en errores. Por tanto, parece preferible ceñirse al dato normalizado según el criterio de Tuckey, es decir, a la media acotada. Desde este punto de vista, la sensación que se produce es que los jugadores *on line*, tal vez, no sean del todo conscientes de las cantidades mensuales que apuestan, subestimándolas. Esto también sucede, por ejemplo, con el Gordo de Navidad, en que la cantidad que se recuerda haber jugado es inferior en un tercio a la que realmente se jugó, tal como se comprobó en las dos ediciones anteriores de este estudio (tabla 37).

Tabla 37 / **Gasto mensual declarado en la encuesta en juego on line (%)**

	2009	2010	2011	2012	2013	2014
1 a 5 €	21,6	14,9	16,1	21,1	12,7	10,7
6 a 12 €	22,2	22,6	18,1	18,2	17,0	14,7
13 a 30 €	21,1	33,2	28,3	24,4	41,2	25,6
31 a 60 €	12,0	15,3	18,1	16,3	21,9	15,6
61 a 100 €	5,1	5,2	8,8	11,3	10,9	12,4
101 a 500 €	2,7	5,4	8,7	6,3	11,2	16,4
501 a 1.000 €	0,9	0,9	0,4	0,4	0,4	1,7
Más de 1.000 €	0,2	0,6	0,9	1,2	1,0	0,6
NS/NC	14,2	1,9	0,6	0,8	0,0	0,0
Media global (sin excluir atípicos)	47,3	67,1	72,3	107,4	106,3	109,0
Media mensual (excluidos atípicos)	22,8	25	24,9	31,8	33,8	50,9

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

5.8.3. Estimación de las cantidades gastadas por los jugadores a través de Internet

No obstante, como mostraba el *Anuario del Juego en España 2013/14*, las cantidades que se mueven por Internet son más altas que las que controla la DGOJ, es decir, del GGR de las webs de juego *on line*. Hay que añadir los movimientos de las webs de SELAE y la ONCE, además de los de sus administraciones, una cantidad creciente según se comprobó anteriormente. La fuente que puede dar una idea más precisa de las cantidades que mueve el juego en España, a través de los sistemas de pago de las tarjetas de crédito/débito españolas, es el *Informe sobre el Comercio Electrónico* de la CNMC. Cada trimestre, las redes de sistemas de pago españolas (Sermepa-ServiRed, Sistema 4B y CECA-Euro 6000) facilitan a la CNMC sus movimientos en comercio electrónico, codificados según

¹¹ Es decir, considerar sólo los valores incluidos entre el tercer cuartil de la distribución de respuestas (Q3) más dos veces el recorrido intercuartílico.

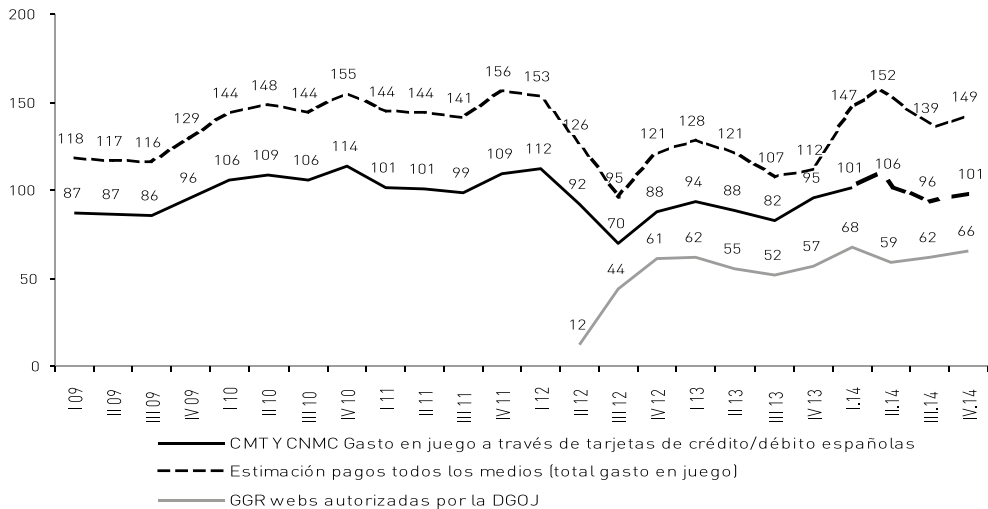
actividad, con los códigos CNAE, por tanto, la fiabilidad de la información es absoluta. Los últimos informes disponibles abarcan la primera mitad de 2014 (**tabla 38**), a partir de estos datos se puede hacer una estimación que llevaría a que a través de estas tarjetas se movieron algo más de 400 mill. €. Si se toma como referencia el dato anterior de que el 68,7% del dinero que los jugadores *on line* mueven en las webs es a través de las tarjetas de crédito/débito españolas, esto supondría una estimación global de aproximadamente 600 mill. €. La estimación es imprecisa, tanto porque probablemente minusvalora el peso de otros canales de pago, lo que haría la estimación a la baja; como porque en esa cantidad se incluyen conceptos análogos al juego de azar, como los juegos sociales, lo que llevaría la estimación al alza. En todo caso, esta cantidad hace pensar que los jugadores *on line* gastan más dinero del que recuerdan, o del que quieren recordar haber gastado (**gráfico 21**).

Tabla 38 / Volumen de negocio generado por juegos de azar y apuestas en España canalizado a través de tarjetas de crédito/débito (€)

Trimestre	Desde España con el exterior	Desde el exterior con España	Dentro de España	Total
I 09	72.241.218	271.875	14.836.390	87.349.483
II 09	68.921.680	299.246	17.384.390	86.605.316
III 09	69.233.764	485.957	16.026.638	85.746.358
IV 09	75.236.398	945.427	19.685.673	95.876.499
I 10	84.103.634	1.010.692	20.398.316	105.512.646
II 10	87.051.546	1.088.921	20.845.502	108.985.970
III 10	85.350.729	845.008	19.621.464	105.817.201
IV 10	88.380.328	1.205.320	24.281.840	113.867.201
I 11	93.244.937	566.302	7.317.606	101.128.844
II 11	86.613.677	783.115	14.537.518	100.934.311
III 11	82.760.518	866.889	15.150.260	98.777.667
IV 11	90.489.751	644.861	17.939.536	109.074.148
I 12	96.009.047	185.654	15.929.130	112.123.831
II 12	86.111.850	190.586	5.884.494	92.186.930
III 12	58.291.535	229.554	11.194.581	69.715.670
IV 12	71.631.901	171.682	16.302.806	88.106.389
I 13	74.273.269	140.221	19.245.827	93.659.317
II 13	70.845.189	153.431	17.287.467	88.286.087
IV 13	77.411.406	146.816	17.798.080	95.356.302
I 14	83.345.217	179.775	17.825.443	101.350.435
II 14	84.448.492	293.510	20.069.468	106.811.470
Total 2009	285.633.060	2.002.505	67.933.091	355.577.656
Total 2010	344.886.237	4.149.941	85.147.122	434.183.018
Total 2011	353.108.883	2.861.167	54.944.920	409.914.970
Total 2012	312.044.333	777.476	49.311.011	362.132.820
Total 2013	305.875.081	620.243	72.156.817	378.652.141

Fuente: Comisión del Mercado de las Telecomunicaciones (CMT) y Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia (CNMC). Informes trimestrales sobre el comercio electrónico.

Gráfico 21 / **Estimación del gasto en juego *on line*. Ingresos netos de los operadores (GGR). Gasto a través de tarjetas de crédito/débito y estimación global (Mill. €)**



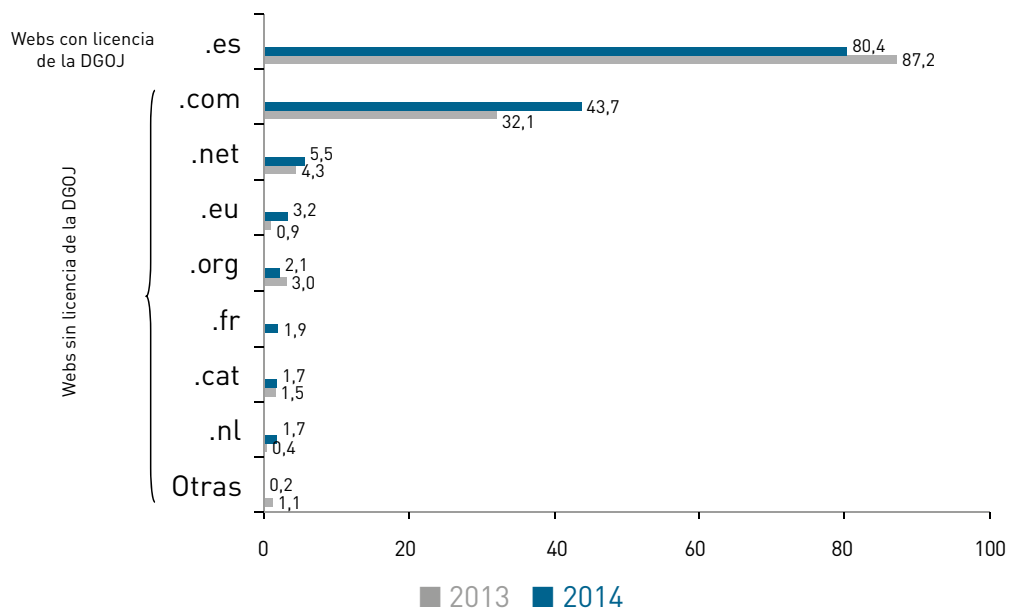
Fuente: Ipolgob-Universidad Carlos III: Total gasto en juego, a partir de datos de CMT y AIMC.

CMT y CNMC, *Informes trimestrales sobre comercio electrónico: Gasto a través de tarjetas de crédito españolas*.

DGOJ: GGR webs autorizadas DGOJ. Las estimaciones son elaboración propia.

Parece haber un desfase entre las cantidades que se mueven por Internet vinculadas al juego *on line* y lo que se controla a través de los distintos operadores. Obviamente, parte de este desfase puede explicarse por los movimientos entre jugadores y operadores, pago de premios, etcétera, lo que puede reducir, más o menos sensiblemente, este desajuste. No obstante, cabe pensar que una parte se debe a juego *on line* no controlado. Una elevada proporción de jugadores *on line* juega en webs que no están autorizadas (que no terminan en “.es”) o en webs transferidas desde “.es” o, simplemente, no reparan en la terminación de la web en la que juegan. En todo caso, a partir de estas respuestas, se puede pensar que hay un porcentaje del juego *on line* que se canaliza a través de webs no autorizadas (gráfico 22).

Gráfico 22 / Terminaciones de las webs utilizadas para jugar *on line* (% jugadores)



Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

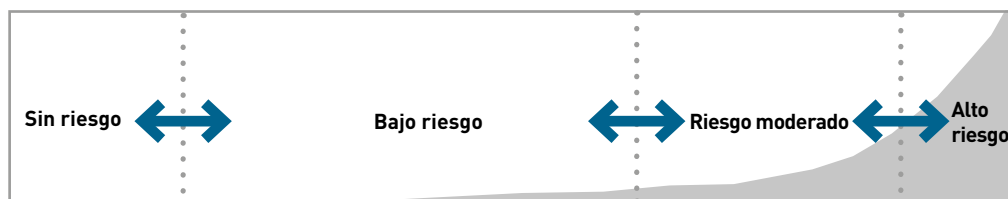
6. El juego problemático

6.1. Enfoque del problema

Dicen los químicos que no hay venenos, hay dosis. Muchas actividades humanas son sanas y no implican riesgo en dosis adecuadas pero, por encima o por debajo de las mismas, pueden ocasionar problemas. Por ejemplo, esto se puede afirmar del trabajo, del sexo o del juego de azar, en general, de casi todo. El juego, en dosis elevadas, es un problema para el individuo, su familia y la sociedad. También lo es para la imagen de la industria que provee el juego como una actividad de entretenimiento. En elevadas dosis fue reconocido, en 1980, como un desorden mental en la tercera edición del *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-III) de la Asociación Americana de Psiquiatría. Como toda actividad que supera los niveles aceptables o tolerables, los rasgos esenciales se pueden sintetizar en tres: (1) una continua o intermitente pérdida de control sobre la actividad y sobre los costes económicos o personales que implica; (2) una progresión en la frecuencia de juego y en las cantidades jugadas, así como en la preocupación por el juego y por obtener dinero para jugar y (3) una implicación en el juego más allá de sus consecuencias adversas, minusvalorándolas o ignorándolas (Lesieur y Rosenthal, 1998). El término juego problemático o patológico, o de alto riesgo, se utiliza para describir aquellas conductas sobre el juego que comprometen, rompen o dañan a las personas, familias y objetivos profesionales. Lógicamente, hay niveles en la implicación. Delimitando operativamente estos niveles, el juego problemático puede definirse como el final de una pendiente, que acaba desembocando en un juego compulsivo, en la que el individuo pierde progresivamente el control sobre sus actos. Desde esta concepción, se puede diferenciar no sólo los casos clínicos, sino las diversas situaciones de riesgo, incluso desde fases tempranas. No es una evolución irremediable ni irreversible, simplemente hay niveles, como en casi todo en esta vida, desde el entretenimiento con cierto nivel de implicación hasta la hostilidad a la actividad, algo detectable en parte de los no jugadores, hasta, en el otro extremo, la patología.

Delimitar los distintos niveles en que se puede dividir la afición al juego, que va desde el entretenimiento sin riesgo hasta el problema clínico, es el objetivo de los distintos instrumentos diseñados para medir la implicación en el juego. De sus resultados deberían derivarse las políticas públicas a promover en cada momento. Desde un punto de vista técnico, hay que tener presente que no hay ningún sistema que sea perfecto o incontrovertible por lo que, en ocasiones, se producen resultados algo contradictorios entre los distintos sistemas utilizados.

Como se señalaba al principio, los problemas de esta naturaleza lo son de intensidad o de dosis. Este es el caso de las dependencias del alcohol, el sexo, el tabaco, el trabajo, el juego u otras actividades en las que la implicación de ciertos individuos llega a extremos enfermizos, delirantes o peligrosos. En camino a la dependencia es una escala continua, en la que los grados se distinguen cualitativamente, sin separaciones claras entre ellos (en términos estadísticos se diría que es una variable continua). El gráfico trata de representar esta idea.



La literatura científica sobre el juego ha adoptado mayoritariamente un enfoque orientado a estudiar el juego como un comportamiento problemático o patológico más que como pasatiempo o entretenimiento, son pocas las excepciones, tal vez nuestra serie de estudios *Percepción Social sobre el Juego de Azar en España*, de la que la presente edición es la sexta, y los trabajos de Korn y Shaffer (1999). En comparación, la cantidad de trabajos que analizan el juego desde sus vertientes problemáticas es casi inabarcable.

El juego debe analizarse en su totalidad, aislar los datos del juego problemático o de cualquier otra adicción, es un enfoque sesgado que llevará a una comprensión limitada del problema, y enfatizará su vertiente problemática. Toda adicción se produce en un contexto social, aunque tenga elementos idiosincrásicos o, tal vez, de proclividad genética del individuo. Puede haber sociedades en las que el juego se ha normalizado como entretenimiento, que incluso hayan aprendido que con el juego se pierde normalmente, salvo un golpe de suerte y, por tanto, hayan desarrollado en su cultura un cierto escepticismo. Puede haber otras sociedades que hayan interiorizado otros valores o expectativas sobre el juego. Llamativamente, el juego problemático tiene una incidencia muy superior en Oriente que en las sociedades occidentales, a tenor de los datos de todos los estudios disponibles y de la mera observación. En general, el juego tiene un componente de excitación que va más allá de las ganancias, el problema se crea en aquellos individuos en que la excitación rebasa los límites de lo tolerable psicológica, social, familiar o económicamente hasta llevarles a perder el control de sus actos. Como todos los desórdenes mentales, el juego tiene que ver, esencialmente, con el control que el individuo ejerce sobre sus actos. Las escalas desarrolladas para medir la adicción al juego tratan de medir, esencialmente, hasta qué punto el individuo puede controlar sus impulsos. En el caso de España, la serie de estudios *Percepción Social sobre el Juego de Azar* ha mostrado reiteradamente que los españoles tienen una relación con el juego normalizada y distante, casi escéptica, seguramente los casi 300 años de experiencia en grandes juegos organizados por el Estado, desde las loterías primitivas hasta el Gordo de Navidad, han enseñado que jugando se pierde, salvo que sea agraciado por un golpe de suerte. Ese resquicio al golpe de suerte queda abierto, pero nadie considera que pueda tocarle a él. Esta fría racionalización del juego en la sociedad española explica algunos aspectos que se analizan en este informe, y seguramente despoja al juego de un componente de atracción por la excitación que suministra, salvo un fragmento minoritario de la población.

Se puede afirmar, que la convivencia de la sociedad española con el juego la ha llevado a aprender a controlar socialmente las pulsiones hacia el juego. El contrapeso a esta afirmación general es que la entrada de nuevas tecnologías con una gran potencia invasiva sobre la vida de sus usuarios, especialmente los jóvenes, puede estar desequilibrando este control social.

6.2. Los instrumentos de medida

El problema operativo de discriminar entre las personas que juegan por entretenimiento de aquellas que han desarrollado un problema que puede llegar a requerir atención clínica, consiste en desarrollar instrumentos de medida que permitan discriminarlos. En la investigación clínica esto se ha conseguido mediante test que diagnostican individuo a individuo. En este marco, el test es una herramienta más a disposición del psiquiatra o psicólogo, que puede complementar con otros instrumentos y la observación. En la investigación sociológica el problema se plantea de diferente manera: determinar qué fracción de la población puede situarse en cada punto de continuum “normalidad”-“juego problemático”. Con cierta previsibilidad, los primeros estudios sociológicos sobre el juego en el conjunto de la población trasladaron los cuestionarios psicológicos a los cuestionarios estructurados utilizados en investigación sociológica y de opinión pública, aplicándolos a muestras representativas de la población. En numerosos estudios hechos en los ochenta y primera mitad de los noventa

se utilizó como instrumento para estimar el juego problemático el cuestionario denominado SOGS (South Oaks Gambling Screen), desarrollado inicialmente para la investigación clínica. Sus resultados cuando se aplicaba a muestras del conjunto de la población no eran satisfactorios. Se comprobó que algunas de las preguntas que, teóricamente, deberían discriminar a los jugadores patológicos, eran respondidas por jugadores sin problemas, o que las respuestas a algunas preguntas oscilaban entre lo que respondían los entrevistados en una primera aplicación del cuestionario y en una posterior supervisión. Lo que en la investigación clínica caso a caso se podía soslayar sin problema, en la acumulación estadística de la lógica de las encuestas era un problema que llevaba a serias imprecisiones. Además, la revisión de sus datos permitió comprobar que sobreestimaba a la población con problemas. Dicho de otra forma, lo que en la investigación psicológica clínica era operativo porque hay otros resortes para depurar la información, cuando pasaba al terreno de la investigación sociológica por encuestas no lo era.

En 1990, la Asociación Americana de Psiquiatría introdujo la adicción al juego en su manual estadístico, desarrollando una batería de preguntas (DSM-III) que pudiera servir de instrumento de medida sobre el riesgo de los individuos en encuestas sobre juego. La estandarización de estas preguntas permite al aplicarse a diversas investigaciones comparar sus resultados. En 1994 se desarrolló una nueva versión, DSM-IV, consistente en puntuar las respuestas a cada uno de 10 ítems dicotómicos (Sí/No), aunque en algunas versiones se han utilizado escalas de cuatro puntos sobre la frecuencia con la que el entrevistado se encontraba con un problema de pérdida de control sobre el juego. (casi siempre, con frecuencia, alguna vez, nunca) denominadas de Likert. Estas distintas versiones del cuestionario DSM-IV han dado lugar a tres tipos de explotaciones convencionales:

- La explotación dicotómica (Sí/No) que sitúa a los entrevistados en tres niveles: “sin problema” (cero respuestas Sí), “riesgo moderado” (una o dos respuestas positivas) y “juego problemático” (tres o más respuestas sí).
- La explotación “continuous scoring”, que asigna la siguiente escala de puntos:
 - 0 para las respuestas “nunca”;
 - 1 para “alguna vez”;
 - 2 para “con frecuencia” y,
 - 3 para “casi siempre”.

Esta escala sitúa a cada entrevistado en un punto entre 0 y 30. La clasificación de los casos depende de su puntuación:

- 0 “sin problema”;
- 1 – 2 “bajo riesgo”;
- 3 – 7 “riesgo moderado” y,
- 8 y más “jugador problemático”.
- En ocasiones, en estudios desarrollados en estados de Estados Unidos, se ha utilizado el sistema “Fisher Screen”, que asigna un punto a cada uno de los ítems de la escala de Likert de respuestas, excepto el “nunca”, clasificando los casos según la escala dicotómica descrita en el primer punto, el resultado es que es mucho más sensible que la versión original. Este sistema de tabulación es el que se ha utilizado en este informe.

Pese a que se utilizan con frecuencia, las distintas versiones del DSM-IV tienen el inconveniente de que están diseñadas desde el ámbito de la psiquiatría y, su aplicación práctica a grandes muestras sociológicas, produce a veces resultados extraños. Por tanto, se buscaron alternativas que desembocaron en un nuevo cuestionario que se ha ido imponiendo en los últimos años como “golden standard”, el PGSI. Desarrollado inicialmente por el Canadian Centre on Substance Abuse (CCSA); bajo la denominación CPGI (Canadian Problem Gambling Index), fue testado en una encuesta sobre el juego dirigida a la población canadiense mayor de edad, validándose sus resultados desde

el punto de vista clínico con entrevistas a una submuestra de jugadores problemáticos (Ferris y Wynne, 2001). Fuera de Canadá, una versión reducida del cuestionario original se adoptó como referente para las investigaciones sociológicas sobre el juego (PGSI).

Los cuestionarios PGSI y el DSM-IV con la escala Likert de respuestas se han utilizado como base para determinar los niveles de implicación en el juego en la población española comprendida entre 18 y 75 años. La utilización de dos sistemas para medir la prevalencia del juego patológico es frecuente, con la consecuencia de que den resultados ligeramente diferentes, algo que hay que asumir como inevitable en este terreno de investigación (Williams, Volberg, Stevens, 2012).

6.3. El juego problemático en la población entre 18 y 75 años

6.3.1. Prevalencia del juego problemático según el modelo PGSI

La prevalencia del juego problemático se limitó en este estudio al juego en los últimos doce meses, localizando esta variable a partir de las respuestas de los entrevistados a los juegos a los que habían jugado en ese periodo, analizada en la primera parte de este trabajo.

El modelo PGSI (Problem Gambling Severity Index) es el más utilizado internacionalmente como referente sobre el juego problemático en una sociedad. Consiste en nueve ítems en los que solicita a los entrevistados que se sitúen en una escala. A cada respuesta en la escala se le asigna una puntuación, de 0 a 3, asignado desde 0 a la respuesta “nunca” hasta 3 a “casi siempre”. Como es fácil deducir, el sistema sitúa a cada entrevistado en un punto entre 0 y 27 (9 preguntas por una puntuación máxima de 3) al sumar los valores asignados a sus respuestas. Esta suma sirve para clasificar a cada entrevistado en una de las cuatro tipologías, que van desde “sin problemas de juego”, hasta “jugador problemático”. Las preguntas y las respuestas obtenidas se recogen en la **tabla 39**.

Tabla 39 / **Respuestas a los ítems del modelo PGSI entre la población residente en España entre 18 y 75 años (%)**

PGSI	Casi siempre	Con frecuencia	Alguna vez	Nunca	No jugador
Puntuación asignada	(3)	(2)	(1)	(0)	(0)
Ha vuelto para intentar ganar el dinero que perdió?	0,3	0,0	1,5	80,1	18,1
Ha jugado o apostado más dinero del que se podía permitir perder?	0,3	0,0	1,0	80,6	18,1
Ha habido gente que le ha criticado lo que juega, o le ha dicho que tiene un problema con el juego, con independencia de que usted piense que es verdad o no?	0,0	0,0	0,7	81,2	18,1
Ha sentido que el juego le ha provocado problemas económicos a usted o a su familia?	0,1	0,0	0,4	81,4	18,1
Se ha sentido culpable sobre la forma en que juega y lo que sucede cuando juega?	0,1	0,1	0,2	81,5	18,1
Ha necesitado jugar más dinero para conseguir la misma emoción?	0,1	0,0	0,2	81,6	18,1
Ha sentido que usted podía tener un problema con el juego?	0,1	0,0	0,1	81,7	18,1
Ha tomado dinero prestado o vendido algo para conseguir dinero para jugar?	0,1	0,0	0,0	81,8	18,1
Ha sentido que el juego le ha producido problemas de salud, incluyendo estrés o ansiedad?				81,9	18,1

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

El desglose de las respuestas obtenidas en España es bastante similar al que se recogió en 2010 en Gran Bretaña, ya que no hay diferencias relevantes (tabla 40).

Tabla 40 / Puntuaciones del modelo PGSI en España y Gran Bretaña (%)

Tipología	Puntuación	España (2015)	Gran Bretaña (2010)
Sin riesgo	No jugadores	18,1	
	0	78,4	91,9
Bajo riesgo	1	2,4	3,9
	2	0,3	1,7
Riesgo moderado	3	0,5	0,7
	4	0,0	0,4
	5	0,2	0,4
	6	0,0	0,4
	7	0,0	0,2
Jugador problemático	8-15	0,1	0,6
	16-27	0,0	0,0
(n)		(1.002)	(7.747)

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

La conclusión más obvia que se puede obtener es que en España el juego problemático está restringido a una fracción del 0,1% de la población, lo que significa que afecta, aproximadamente, a unas 35.000 personas entre 18 y 75 años. También es muy reducida la población en situaciones de “riesgo moderado” (240.000 personas, aproximadamente) y también las de “bajo riesgo” (900.000 personas aproximadamente):

• No jugador		18,1 %
• PGSI score 0	Sin problema de juego. Sin riesgo.	78,4 %
• PGSI score 1 o 2	Jugador de bajo riesgo.	2,7 %
• PGSI scores 3 a 7	Jugador de riesgo moderado.	0,7 %
• PGSI 8 y más	Jugador problemático.	0,1 %.

Aunque como se ve, los problemas sobre juego están muy acotados, los perfiles sociológicos según esta variable muestran datos relevantes. El riesgo en el juego está significativamente asociado a los hombres menores de 25 años que juegan todos los días, aunque sea un fracción infinitesimal de ellos (tabla 41).

Tabla 41 / Perfil sociológico por tipologías de jugadores según el modelo PGSI (%)

	Jugadores problemáticos	Riesgo moderado	Bajo riesgo	Sin problema	No jugadores	(n)
Total	0,1	0,7	2,7	78,4	18,1	(1.002)
Hombres	0,2	1,0	4,0	76,5	18,3	(503)
Mujeres	0,0	0,4	1,4	80,4	17,8	(499)
De 18 a 24 años	1,1	2,3	4,6	49,4	42,5	(87)
De 25 a 34 años	0,0	0,6	1,8	76,2	21,4	(168)
De 35 a 44 años	0,0	0,4	4,0	79,9	15,7	(274)
De 45 a 54 años	0,0	0,5	2,3	82,0	15,2	(217)
De 55 a 64 años	0,0	0,8	0,8	83,3	15,2	(132)
De 65 a 75 años	0,0	0,8	2,4	87,1	9,7	(124)
Status alto	0,0	0,0	1,1	80,6	18,3	(93)
Status medio alto	0,0	0,5	4,6	79,4	15,5	(194)
Status medio medio	0,2	1,1	1,7	78,0	19,1	(472)
Status medio bajo	0,0	0,4	3,5	78,6	17,5	(229)
Status bajo	0,0	0,0	7,1	64,3	28,6	(14)
Cotidianos	2,1	0,0	6,3	91,7	0,0	(48)
Semanales	0,0	1,4	6,1	92,5	0,0	(213)
Esporádicos	0,0	1,6	2,4	96,0	0,0	(125)
Infrecuentes	0,0	0,5	2,0	97,6	0,0	(410)
Se consideran "no jugadores"	0,0	0,0	0,0	12,1	87,9	(206)
Viven en hogares con retrasos en:						
- Pago de hipotecas	0,0	0,0	11,1	66,7	22,2	(27)
- Pago de compras	0,0	0,0	8,3	75,0	16,7	(12)
- Pago de servicios/suministros	0,0	0,0	15,6	71,9	12,5	(32)

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

El 0,7% de la población se puede situar en riesgo moderado. Este porcentaje asciende al 1,0% entre los hombres y al 0,4% entre las mujeres. La incidencia entre los menores de 25 años (2,3%) es más elevada que la media. Aunque la evidencia empírica es débil, por la reducida dimensión de la muestra, se observa que afecta sobre todo a los estratos intermedios según el nivel socioeconómico. Los dos fragmentos más expuestos al juego apuntan en la misma dirección: el sector social más vulnerable son los hombres jóvenes, menores de 25 años, aunque haya alguna presencia de mujeres pero con un nivel de implicación menor.

Como es lógico, la exposición al riesgo en el juego es mayor según la frecuencia declarada de juego. Entre los jugadores cotidianos y semanales se observa una elevada incidencia de los jugadores en los que aparece algún riesgo.

La participación en juegos varía según la tipología de jugador. Los problemáticos juegan prácticamente a todo, los de riesgo moderado juegan a los juegos públicos en una proporción algo mayor que el conjunto de la población, y algunos de ellos van a locales de juego: casinos, bingos, salones y/o apuestas deportivas. Entre los jugadores de bajo riesgo la frecuencia de visita a estos locales es inferior y participan en juegos públicos en una proporción algo mayor que el conjunto de la población. Entre los jugadores sin problemas la participación en los juegos públicos es elevada y juegan muy moderadamente a otros juegos (tabla 42).

Tabla 42 / **Juegos en el último año por tipologías de jugadores según el modelo PGSI (%)**

	Total	Jugadores problemáticos	Riesgo moderado	Bajo riesgo	Sin problema	No jugadores
Lotería Nacional	74,2	100	71,4	70,4	91,3	0,0
Lotería de Navidad	73,1	100	57,1	66,7	90,2	0,0
Lotería de El Niño (6 enero 2015)	41,9	100	42,9	51,9	51,1	0,0
Sorteos semanales de lotería	12,6	100	28,6	18,5	15,0	0,0
Euromillones, loterías primitivas	33,5	100	71,4	59,3	39,9	0,0
Cupones de la ONCE	21,2	100	14,3	29,6	25,7	0,0
Cupones de organizaciones de discapacitados (OID)	4,1	0,0	0,0	7,4	5,0	0,0
Quiniela	7,3	100	0,0	25,9	8,3	0,0
Bingo	7,6	100	0,0	3,7	1,8	0,0
Juega al póquer con amigos, en bares o timbas informales, pero no en casa	1,8	100	0,0	3,7	2,0	0,0
Juega al póquer en casinos	0,6	0,0	14,3	3,7	0,1	0,0
Póquer rooms o torneos de póquer		100	0,0	3,7	1,8	0,0
Maquinas tragamonedas de bares o salones	3,6	100	0,0	7,4	1,8	0,0
Ha ido a algún salón de juegos,	3,6	100	14,3	7,4	1,0	0,0
Juegos de casino o ir a un casino	3,0	100	14,3	11,1	0,4	0,0
Apuestas a resultados de deportes en locales de apuestas (**)	3,5	100	14,3	11,1	1,4	0,0
No juega ninguno	18,7	0,0	0,0	0,0	0,0	100

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

6.3.2. Prevalencia del juego problemático según el modelo DSM-IV

Como se señaló en la introducción a este capítulo, la batería DSM-IV (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) se creó para diagnosticar clínicamente la patología del juego, no se pretendía utilizar como instrumento de investigación sobre la población general, no obstante, se ha empleado en numerosos estudios, con las tres metodologías de explotación de la información descritas antes. Consiste en diez preguntas, con respuestas dicotómicas en su versión original. En la investigación clínica se considera juego patológico si una persona responde, afirmativamente, a cinco de las diez. En el caso de encuestas se clasifican tres tipologías, según se responde positivamente a 3 o más preguntas, es un “jugador problemático”; 1 o 2, significa “jugador de bajo riesgo” y 0 lo clasificaría como jugador “sin riesgo”. Este es el sistema convencional de explotación de esta clasificación. Como en las ediciones anteriores de este es-

tudio mostraron que los españoles tienen una relación con el juego racionalizada, se previó que fuera necesario un instrumento algo más sensible que la explotación convencional (dicotómica) del DSM IV para determinar con precisión la incidencia del juego problemático, por tanto, en el cuestionario se incluyó la batería de preguntas desarrollada por Wardle *et al.* (2010) para el *British Gambling Prevalence Survey*, con cuatro respuestas alternativas. Esto implica que se puede explotar esta información de dos maneras. La matriz de datos original, es decir, las respuestas de los entrevistados a las preguntas de esta batería se recogen en la **tabla 43**:

Tabla 43 / **Respuestas a los ítems del modelo DSM-IV entre la población residente en España entre 18 y 75 años (%)**

DSM	Cada vez que pierdo	La mayor parte de las veces que pierdo	Alguna vez, más o menos la mitad de las veces que pierdo	Nunca	No jugadores
Cuando usted juega, ¿con qué frecuencia vuelve a jugar para ganar lo que perdió otro día?	1,0	1,2	7,2	72,6	18,1
	Con frecuencia	Algunas veces	Ocasionalmente	Nunca	No jugadores
¿Con cuánta frecuencia se ha encontrado usted mismo pensando sobre juego, es decir, volviendo sobre partidas anteriores, planificando la próxima vez que jugará o pensando formas para tener dinero para jugar?	0,9	2,2	2,2	76,6	18,1
¿Tiene necesidad de jugar más y más dinero para conseguir la emoción que desea conseguir jugando?		0,4	0,5	81,0	18,1
¿Se siente usted irritable cuando intenta dejar de jugar?		0,3	0,4	81,2	18,1
¿Ha jugado para escapar de sus problemas o cuando usted está deprimido, ansioso o mal consigo mismo?		0,4	0,8	81,0	18,1
¿Ha mentado a su familia o a otros para esconder el tiempo que dedica a jugar?		0,1	0,1	81,7	18,1
¿Ha intentado controlar, recortar lo que juega o dejar de jugar?	0,3	1,0	0,6	80,0	18,1
¿Ha cometido una falta o un delito para conseguir financiar el juego o pagar deudas de juego?		0,1	0,1	81,7	18,1
¿Se ha arriesgado a perder relaciones importantes, trabajo u oportunidades de trabajo o estudio a causa del juego?		0,1		81,8	18,1
¿Ha pedido dinero a otros para ayudarlo con una situación financiera desesperada provocada por el juego?	0,1			81,8	18,1

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

A partir de estos datos, siguiendo el criterio de Fisher, considerando respuestas positivas cualquiera menos “nunca”, el resultado es el siguiente:

- No jugador 18,1 %;
- Jugador sin riesgo 79,9 %;
- Jugador de riesgo moderado 1,9 % y,
- Jugador problemático 0,1 %.

La compatibilidad entre ambos sistemas de clasificación es muy elevada:

Porcentaje de población en la intersección de las tipologías PGSI y DSM-IV (puntuación dicotómica)

		Tipologías PGSI					Total DSM-IV
		no jugador	No problema	Bajo riesgo	Riesgo moderado	Problemático	
Tipologías DSM-IV Dicotómica	No jugador	18,1					18,1
	Sin problema		76,9	2,5	0,5		79,9
	Riesgo moderado		1,5	0,2	0,2		1,9
	Problemático					0,1	0,1
Total PGSI		18,1	78,4	2,7	0,7	0,1	100

La comparación de los resultados del sistema DSM-IV utilizando el sistema de puntuación dicotómico con los datos de Gran Bretaña en 2010 muestran que en España hay una incidencia del juego problemático sensiblemente menor (**Tabla 44**).

Tabla 44 / **Puntuaciones del modelo DSM-IV (Tab. dicotómica) en España y Gran Bretaña**

Tipología	Puntuación	España (2015)	Gran Bretaña (2010)
Sin problema	No jugadores	18,1	
	0	79,9	95,0
Riesgo moderado	1	1,8	3,3
	2	0,1	0,8
Jugador problemático	3	0,1	0,6
	4		0,2
	5		0,1
	6		0,1
	7		0,1
	8		0,1
	9		0,0
	10		0,0
(n)		(1.002)	(7.747)

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

La explotación alternativa, consiste en explotar este cuestionario DSM-IV de forma similar al PGSI, utilizando un “continuous scoring”, similar a Wardle *et al.* 2010, en el *British Gambling Prevalence Survey 2010*. Los resultados en este caso muestran una incidencia del juego problemático y de los jugadores en alto riesgo algo más elevadas que la anterior y que en el sistema PGSI:

- No jugador 18,1 %;
- Jugador sin riesgo 68,3 %;
- Jugador en riesgo moderado 10,2 %;
- Jugador en alto riesgo 3,2 % y
- Jugador problemático 0,4 %.

Los resultados son algo distintos, pero vienen a converger en la baja incidencia del juego problemático en España. La comparación de estos datos entre España y Gran Bretaña (**tabla 45**) muestra niveles similares entre ambos países. En España los jugadores problemáticos pueden estimarse en un 0,4% de la población entre 18 y 75 años (unos 120.000 individuos), en Gran Bretaña en un 0,7% de la mayor de 16; en “riesgo moderado” en España se detecta un 3,2% y en Gran Bretaña un 1,9%.

Tabla 45 / **Puntuaciones del modelo DSM-IV (Continuous Scoring)**

Tipología	Puntuación	España (2015)	Gran Bretaña (2010)
Sin problema	No jugadores	18,1	
	0	68,2	91,9
Bajo riesgo	1	6,8	3,9
	2	3,4	1,7
Riesgo moderado	3	1,9	0,7
	4	0,6	0,4
	5	0,3	0,4
	6	0,3	0,2
	7	0,1	0,2
Jugador problemático	8 a 10	0,3	0,4
	11 a 13	0,0	0,1
	14 a 16	0,0	0,0
	17 y más	0,1	0,2
(n)		(1.002)	(7.747)

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

La consistencia entre los datos del DSM-IV en su explotación de puntuación continua y el PGSI es muy elevada, como puede verse en el cuadro siguiente, aunque haya algunas inconsistencias:

Porcentaje de población en la intersección de las tipologías PGSI y DSM-IV (puntuación continua)

		Tipologías PGSI					Total DSM-IV
		no jugador	No problema	Bajo riesgo	Riesgo moderado	Problemático	
Tipologías DSM-IV Cont. Score	No jugador	18,1					18,1
	Sin problema		66,6	1,4	0,3		68,2
	Bajo riesgo		9,3	0,7	0,2		10,2
	Riesgo moderado		2,6	0,5	0,1		3,2
	Problemático		0,1	0,1	0,1	0,1	0,4
Total PGSI		18,1	78,4	2,7	0,7	0,1	100

Como muestra la **tabla 46**, el DSM-IV apunta en la misma dirección sobre los sectores sociales en los que se concentra el riesgo del juego problemático. Jóvenes menores de 25 años, aunque en el DSM-IV aparece una mayor cantidad de mujeres, de status social medio.

Tabla 46/ **Puntuaciones del modelo DSM-IV** (Continuous Scoring)

	Jugadores problemáticos	Riesgo moderado	Bajo riesgo	Sin problema	No jugadores	(n)
Total	0,4	3,2	10,2	68,2	18,1	(1.002)
Hombres	0,6	4,2	10,7	66,2	18,3	(503)
Mujeres	0,2	2,2	9,6	70,1	17,8	(499)
De 18 a 24 años	4,6	3,4	11,5	37,9	42,5	(87)
De 25 a 34 años	0,0	3,6	15,5	59,5	21,4	(168)
De 35 a 44 años	0,0	5,1	8,8	70,4	15,7	(274)
De 45 a 54 años	0,0	1,4	8,3	75,1	15,2	(217)
De 55 a 64 años	0,0	3,0	9,8	72,0	15,2	(132)
De 65 a 75 años	0,0	1,6	8,9	79,8	9,7	(124)
Status alto	0,0	5,4	7,5	68,8	18,3	(93)
Status medio alto	0,0	3,1	10,3	71,1	15,5	(194)
Status medio medio	0,8	3,0	9,1	68,0	19,1	(472)
Status medio bajo	0,0	3,1	12,2	67,2	17,5	(229)
Status bajo	0,0	0,0	28,6	42,9	28,6	(14)
Cotidianos	2,1	4,2	12,5	81,3	0,0	(48)
Semanales	0,5	7,5	13,6	78,4	0,0	(213)
Esporádicos	0,8	7,2	18,4	73,6	0,0	(125)
Infrecuentes	0,2	1,0	10,0	88,8	0,0	(410)
Se consideran "no jugadores"	0,0	0,5	1,5	10,2	87,9	(206)
Personas que viven en hogares con retrasos en:						
- Pago de hipotecas	3,7	0,0	7,4	66,7	22,2	(27)
- Pago de compras	0,0	0,0	0,0	83,3	16,7	(12)
- Pago de servicios/suministros	3,1	6,3	9,4	68,8	12,5	(32)

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

6.4. Comparación internacional

Obviamente, los datos adquieren sentido en términos comparativos, por tanto, la pregunta es ¿en qué posición se sitúa España respecto a otros países en relación al juego problemático? El cuadro siguiente muestra que en España este problema está muy limitado, es uno de los países con una incidencia más baja (0,1% a 0,4% de la población entre 18 y 75 años), al nivel de Suecia, Nueva Zelanda o Canadá, y muy por debajo de Estados Unidos, Islandia o los países asiáticos, tomando como indicador el porcentaje de población adulta en situaciones de juego problemático u alto riesgo. En la tabla siguiente se recogen los estudios más recientes, en Williams, Volberg y Stevens, 2012, hay un estudio exhaustivo de estudios realizados hasta 2010.

ESTUDIOS RECIENTES SOBRE PREVALENCIA DEL JUEGO PROBLEMÁTICO

País	Año	Tipo entrevista	Muestra	PGSI	DSM – IV	Otros sistemas
Alemania	2007					SOGS 0,8
Australia						
- ACT (Au. Capital. Terr)	2010		5.500	0,5 (CPGI)		
- New South Wales (Au)	2010	Telefónica	10.000	1,2 (CPGI)		
- Queensland (Au)	2011	Telefónica	2.500	0,5 (CPGI)		
- South Australia (Au)	2012	Telefónica	6.000	0,6		
- Victoria (Au)	2009	Telefónica	5.003	0,7		
Canadá	2003			0,5		
- Columbia Brit. (Ca)	2008	Telefónica	3.000	0,9		
- Terranova (Ca)	2009	Telefónica	4.200	0,7 (CPGI)		
España	2015	Telefónica	1.000	0,1	0,1 / 0,4	
Estados Unidos	2000	Telefónica	2.658			DIS 1,3 SOGS 1,9
Maryland (USA)	2010	Telefónica	5.425		1,5	
Gran Bretaña	2010	Telefónica	7.756	0,7	0,9	
Hong Kong	2005	Personal			5,3	
Islandia	2005			1,1		
Macao	2003				4,3	
Noruega	2008	Postal				NODS 0,8
Suecia	2008/09	Telefónica - Postal	9.917	0,3		
Suiza	2007					SOGS 0,8
Nueva Zelanda	2006/07 2010	Personal	9.821	0,4 0,4		
Sudáfrica	2005					GA 1,4
Singapur	2008				1,2	

Referencias:

- Alemania: Federal Center of Health Education (BZgA) (2008): *Glücksspielverhalten und problematisches Glücksspielen in Deutschland 2007* (*)
- Australian Capital Territory (2011): Gambling and Racing Commission/The Australian National University, *The ACT gambling prevalence study*, Canberra.
- Canadá: Cox, B.; Yu, N.; Afiffi, T.I.; Ladouceur, R.A. (2005): "National survey of Gambling problems in Canada", *Canadian Journal of Psychiatry*, 50, 213-217 (*)
- Columbia Británica (Cánada): Volberg, R. (2008): *Problem gambling prevalence study*; Ipsos- Gaming policy and enforcement branch, Ministry of Public Safety and Solicitor General, Vancouver.
- Estados Unidos: Welte, J.; Barnes, G.; Wieczorek, W.; Tidewel, M.; Parker, J (2001): "Alcohol and Gambling pathology among US adults: Prevalence demographics patterns and comorbidity", *Journal of Studies on Alcohol*, 62, 706-712 (*)
- Gran Bretaña: Wardle, H.; Moody, A.; Spence, S.; Orford, J.; Volberg R.; Jotangia, D.; Griffiths, M.; Hussey, D.; Dobbie, F. (2010): *British gambling prevalence survey*, National Centre for Social Research, London.
- Hong Kong: *Study on Hong Kong People's participation in gambling activities* (2005), Key Statistics (*)
- Islandia: Olason, D.T.; Finnbogadottir, H.; Hauksdottir, A.; Barudottir, S.K. (2003): "An Icelandic version of the Problem Gambling Survey Index: A psychometric evaluation". *27th Nordic Psychiatric congress*, Reykjavic, Iceland (*)
- Macao: Ka-Chio Fong, D.; Ozorio, B (2005): Gambling participation and prevalence estimates of pathological gambling in a Far East City: Macao. *UNLV Gambling Research Review Journal*, 9 (2), 15-28 (*)
- Maryland (USA): Shinogle, J.; Norris, D.; Park, D.; Volberg, R.; Haynes, D.; Stokan, E. (2011): Gambling prevalence in Maryland: a baseline analysis; Maryland Institute for Policy Analysis & Research, Baltimore.
- Noruega: Oren, A.; Bakker L.J. (2007): Pengespill og pengespillproblem i Norge 2007, SINTEF, Heise, Oslo (*)
- Nueva Zelanda: Ministry of Health (2009): A focus on problem gambling: results of the 2006/07 New Zealand health survey, Wellington (*)
- New South Wales: Sproston, K.; Hing, N.; Palankay, C. (2012): Prevalence of gambling and problem gambling in New South Wales, NSW Office of liquor, gaming and racing. Ogilvy Illumination. Strategic communications research.
- Queensland (Au): Department of Justice and Attorney General (2011-12): Queensland Household gambling survey
- Singapur: Ministry of Community Development, Youth and Sports (2008): Report of survey on participation in gambling activities among Singapore residents (*)
- South Australia: Department for Communities and Social inclusion (2013), Gambling prevalence in South Africa, Adelaide (SA)
- Suecia: Wardle, *op. cit.* (*)
- Suiza: Bondolfi, G.; Osiek, C.; Ferrero, F (2008): Prevalence estimates of pathological gambling in Switzerland, *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 117, 236-239 (*)
- Sudáfrica: Collins, P; Barr, G. (2007): Gambling and problem gambling in South Africa: The national 2006 prevalence study. National Centre for the Study of Gambling at the University of Cape Town (*)
- Terranova (Can): Department of Health and Community Services (2009): Newfoundland and Labrador Gambling prevalence study, Market Quest, St. John's, NL.
- Victoria (Aus): Victoria Responsible Gambling Foundation (2012): The Victoria gambling study, Melbourne.
- (*) Su referencia está en Wardle y otros (2010): British ... *op. cit.*, pág. 86.

7. El juego problemático en Internet

Para analizar la prevalencia del juego problemático en Internet¹² se utilizó la misma metodología que en el juego presencial, los cuestionarios PGSI y DSM-IV, aplicados sobre una muestra, en este caso, de 469 individuos.

Conviene hacer algunas salvedades muy relevantes, que se han querido enfatizar, incluso cambiando el epígrafe, para diferenciar estos datos de los relativos a los del conjunto de la población. Los datos que se van a exponer se refieren a una muestra de jugadores *on line*, no a una muestra representativa de la población general y, por tanto, los datos, de una y otra muestra, no son directamente comparables. Como es lógico, los jugadores *on line* tienen que mostrar, por el hecho de ser jugadores, unas tasas de prevalencia de proclividad a los problemas ante el juego mayores que los de una población que incluye a no jugadores o a jugadores intermitentes. Esta delimitación es básica para situar en su justo punto la información obtenida.

También es preciso resaltar, previamente a exponer los resultados, que los jugadores *on line* muestran, en general, una tendencia a jugar más tiempo, a dedicar largas sesiones de, aproximadamente, tres cuartos de hora al juego, si se pertenece a la categoría de jugador diario, y a participar en juegos que requieren concentración: apuestas, póquer, etcétera. Por otro lado, el uso de internet y de las pantallas tiene por sí mismo efectos adictivos, que se añaden a los que pudiera suponer el descontrol ante el juego, como están mostrando algunas investigaciones y se recoge en las más recientes versiones del DSM. Es decir, su tipología es bastante diferente a la de la población general, en la que la mayoría participa en juegos de ilusión: loterías de uno u otro tipo. Por otro lado, los jugadores *on line* son un colectivo mucho más restringido y homogéneo: unos 650.000 individuos recordaban haber jugado *on line* en los tres últimos meses, según se desprende de la encuesta a la población general, que se comentó en la primera parte de este estudio. No obstante, el número de jugadores activos cada mes, según datos de la DGOJ, fue de unos 350.000 en los últimos meses de 2014. En suma, reiteramos que los datos no son directamente comparables, ya que la problemática del juego y la población a la que se refieren son muy diferentes.

Los distintos niveles de implicación en el juego se han analizado con las herramientas descritas en el capítulo anterior. Las respuestas a la escala PGSI se recogen en la **tabla 47**.

Tabla 47 / **Respuestas a los ítems del modelo PGSI entre los jugadores *on line***

PGSI	Casi siempre	Con frecuencia	Alguna vez	Nunca
Ha vuelto para intentar ganar el dinero que perdió?	6,2	10,3	44,1	38,8
Se ha sentido culpable sobre la forma en que juega y lo que sucede cuando juega?	1,7	6,6	25,8	65,9
Ha habido gente que le ha criticado lo que juega, o le ha dicho que tiene un problema con el juego, con independencia de que usted piense que es verdad o no?	2,6	6,0	23,0	68,4
Ha sentido que usted podía tener un problema con el juego?	3,6	3,8	20,5	72,1
Ha necesitado jugar más dinero para conseguir la misma emoción?	2,1	6,0	20,5	71,4
Ha sentido que el juego le ha producido problemas de salud, incluyendo estrés o ansiedad?	2,8	4,7	20,9	71,6
Ha jugado o apostado más dinero del que se podía permitir perder?	3,2	5,5	17,9	73,3
Ha tomado dinero prestado o vendido algo para conseguir dinero para jugar?	2,3	4,9	12,6	80,2
Ha sentido que el juego le ha provocado problemas económicos a usted o a su familia?	1,9	4,7	11,9	81,4
Puntuación asignada	(3)	(2)	(1)	(0)

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

¹² Debe distinguirse entre juego seguro y problemático de Internet, incluyendo dispositivos móviles. Vease CARBONELL, X.; FUSTER, H. et al. (2012) "Adicciones entre Internet y móvil", *Papeles de Psicología*, vol. 33, nº 2, págs. 82-89.

Aplicando sus normas de clasificación muestra que se podría considerar en el nivel de juego problemático a un 18,3% de los jugadores *on line*, es decir, unos 100.000 individuos:

• PGSI 0 puntos	Sin problema de juego. Sin riesgo	30,1 %
• PGSI 1 o 2 puntos	Jugador de bajo riesgo	30,1 %
• PGSI 3 a 7 puntos	Jugador de riesgo moderado	21,5 %
• PGSI más de 7	Jugador problemático	18,3 %

Como es lógico, dado lo homogéneo del perfil de los jugadores *on line*, cuando se analiza el juego problemático casi todas las variables sociológicas relevantes ofrecen poca variabilidad; se detecta que son algo más proclives a tener problemas en el juego los más jóvenes y los que juegan todos los días o varias veces a la semana. Lo segundo que llama la atención es que los escasos jugadores *on line* que declaran tener problemas de pagos en su hogar, ya sea con la hipoteca (6,2% del total de jugadores *on line*), de compras (5,1%) o de suministros al hogar (7,0%), muestran una predisposición al juego problemático sensiblemente más elevada que la media, midiendo esta variable con la metodología PGSI (tabla 48).

Tabla 48 / **Perfil sociológico por tipologías de jugadores *on line* según el modelo PGSI (%)**

	Jugadores problemáticos	Riesgo moderado	Bajo riesgo	Sin problema
Total	18,3	21,5	30,1	30,1
Hombres	17,6	20,7	32,4	29,3
Mujeres	20,7	24,3	22,5	32,4
De 16 a 24 años	18,2	29,1	41,8	10,9
De 25 a 34 años	21,8	17,3	30,8	30,1
De 35 a 44 años	16,7	23,9	24,4	35,0
45 y más	15,4	19,2	33,3	32,1
Status alto	16,5	17,7	29,1	36,7
Status medio alto	19,0	23,4	27,3	30,3
Status medio medio	15,7	19,8	35,5	28,9
Status medio bajo	20,8	29,2	37,5	12,5
Cotidianos	28,7	28,2	25,4	17,7
Semanales	16,2	16,9	30,0	36,9
Esporádicos	12,2	15,3	39,8	32,7
Infrecuentes	1,7	21,7	28,3	48,3
Personas que viven en hogares con retrasos en:				
- Pago de hipotecas	58,6	17,2	17,2	6,9
- Pago de compras	66,7	25,0	8,3	0,0
- Pago de servicios/suministros	54,5	18,2	18,2	9,1

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

La metodología DSM-IV, en su versión de tabulación sobre respuestas dicotómicas, ofrece o aporta una visión más acotada sobre el juego problemático entre los jugadores *on line* (tabla 49):

Tabla 49 / Respuestas a los ítems del modelo DSM-IV entre jugadores *on line* (%)

DSM	Cada vez que pierdo	La mayor parte de las veces que pierdo	Alguna vez, más o menos la mitad de las veces que pierdo	Nunca
Cuando usted juega, ¿con que frecuencia vuelve a jugar para ganar lo que perdió otro día?	7,7	24,3	43,3	24,7
	Con frecuencia	Algunas veces	Ocasionalmente	Nunca
¿Con cuanta frecuencia se ha encontrado usted mismo pensando sobre juego, es decir, volviendo sobre partidas anteriores, planificando la próxima vez que jugará o pensando formas para tener dinero para jugar?	10,9	34,1	32,6	22,4
¿Tiene necesidad de jugar más y más dinero para conseguir la emoción que desea conseguir jugando?	4,9	20,0	25,8	49,3
¿Se siente usted irritable cuando intenta dejar de jugar?	4,7	14,4	20,0	61,2
¿Ha jugado para escapar de sus problemas o cuando usted está deprimido, ansioso o mal consigo mismo?	5,3	17,3	15,8	61,6
¿Ha mentido a su familia o a otros para esconder el tiempo que dedica a jugar?	3,8	13,6	13,6	68,9
¿Ha intentado controlar, recortar lo que juega o dejar de jugar?	9,0	20,5	20,9	49,7
¿Ha cometido una falta o un delito para conseguir financiar el juego o pagar deudas de juego?	2,1	5,8	6,8	85,3
¿Se ha arriesgado a perder relaciones importantes, trabajo u oportunidades de trabajo o estudio a causa del juego?	1,7	8,5	8,5	81,2
¿Ha pedido dinero a otros para ayudarle con una situación financiera desesperada provocada por el juego?	3,2	7,2	6,6	82,9

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VI*, 2015, Instituto de Política y Gobernanza.

A partir de estos datos, la clasificación de los jugadores *on line* a partir de la tabulación dicotómica, es la siguiente:

Clasificación	Puntuación DSM-IV Dicot.	(%)	(%)
Sin problemas	0	73,6	73,6
Riesgo moderado	1	15,6	
	2	3,4	19,0
	3	3,0	
	4	2,8	
	5	0,6	
Jugador problemático	6	0,6	
	7	0,0	7,4
	8	0,2	
	9	0,0	
	10	0,2	

La explicación a la considerable diferencia entre los resultados de los dos sistemas obedece a la discrepancia en la clasificación de aproximadamente el 10% de la muestra, que PGSI viene a situar entre jugadores problemáticos y DSM-IV entre los de riesgo moderado o sin problemas. Esta discrepancia revela que no hay sistema de clasificación perfecto. El cruce entre las clasificaciones de un sistema y otro es el siguiente:

		Tipologías PGSI				
		Total	Sin problema	Bajo riesgo	Riesgo moderado	Problemático
Tipología DSM - IV	Sin problema	73,6	26,7	25,6	14,5	6,8
	Riesgo moderado	19,0	3,4	4,3	6,2	5,1
	Jugador problemático	7,4		0,2	0,8	6,4
	Total	100	30,1	30,1	21,5	18,3

La conclusión que permiten estos datos es que entre 30.000 y 60.000 jugadores *on line* muestran signos de unos niveles de implicación en el juego que se adentra en umbrales problemáticos. Se trata, fundamentalmente, de jugadores *on line* muy jóvenes, menores de 25 años, lo que refuerza la información que suministran varios departamentos de psiquiatría de hospitales españoles en el sentido de que está apareciendo un nuevo tipo de jugador problemático. Obviamente, las “muestras” de pacientes que acceden a estos servicios clínicos no tienen representatividad estadística, son simplemente casos individuales desde este punto de vista. Los datos que ahora aportamos sí la tienen, e indican que empieza a configurarse un problema social.

Es llamativo que la estimación de personas con problemas de juego, y sus perfiles a partir de las respuestas a la encuesta de población general, se superpongan casi exactamente con los que se derivan de la encuesta a jugadores *on line*. En este momento, el juego problemático en España parece concentrarse en el uso abusivo de Internet para el juego.

Bibliografía

- Ferris, J; Wynne, H (2001), *The Canadian problem gaming index: final report*, Submitted for the Canadian Centre on substance abuse.
- Gómez Yáñez, J.A.; Cases Méndez, J.I.; Gusano Serrano, G; Lalanda, C. (2014): *Percepción Social sobre el juego de azar V*, Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III, Madrid.
- Korn, D.A.; Shaffer, H.J. (1999): “Gambling and the health of the public: adopting public health perspective”, *Journal of Gambling Studies*, 15 (4), 289-365.
- Lesieur, H.R.; Rosenthal, R.J. (1998): “Pathological gambling: a review of the literature” prepared for the American Psychiatric Association Task Force on DSM-IV Committee on disorders of impulse control not elsewhere classified”, *Journal of Gambling Studies*, 7, 5-39.
- Wardle, H; Moody, A; Spence, S; Orford, J; Volberg, R; Jotangia, D; Griffiths, M; Hussey, D; Dobbie, F (2010): *British gambling prevalence survey*, National Centre for Social Research.
- Williams, R.; Volberg, R.; Stevens, R. (2012): *The population prevalence of problem gambling. Methodological influences, standardized rates, jurisdictional differences, and worldwide trends*, The Ontario Ministry of Health and Long Term Care y The Ontario Problem Gambling Research Centre, Alberta, 2012.

ANEXOS

Recogida de información

Juego presencial y dimensión del juego *on line*

La información que sirve de base a esta investigación procede de dos muestras, a las que se aplicó un cuestionario estructurado.

Muestra representativa de la población residente en España

- Universo Residentes en España de 18 a 75 años.
- Dimensión de la muestra 1.002 individuos.
- Margen de error +/- 3,2 %.
- Cuestionario 10 minutos.
- Aplicación Telefónica.
- Muestreo Proporcional a la población, por zonas geográficas y hábitat
Cuotas de edad, sexo y actividad.
- Fecha de realización 13 – 20 de enero de 2015.
- Red de campo Millward Brown.

Características del Juego *on line*

El cuestionario destinado a los jugadores *on line* se incluyó en web:

- Universo Personas que hayan jugado algún juego al azar por Internet en los últimos tres meses arriesgando dinero. (De 16 a 75 años).
- Dimensión de la muestra 469 individuos.
- Margen de error +/- 4.7%.
- Cuestionario 7 minutos.
- Aplicación Autoministrado en web / hogar.
Envío de un link a la población interesada.
- Fechas de realización 6 a 12 de febrero de 2015.
- Red de Campo NetQuest.

El diseño partió de cuotas “elásticas”, que tomaba como base la caracterización sociológica de los jugadores por Internet deducido de los resultados del trabajo de campo anterior.

Cuestionarios

Cuestionario para la población general

1. De los juegos que le voy a mencionar, ¿puede decirme cuál ha jugado alguna vez durante este año, arriesgando dinero, de forma presencial, es decir, comprando boletos o yendo a un local? (SUGERIDA)

2. ¿Juega usted habitualmente arriesgando dinero a alguno de estos juegos? (REPETIR PARA CADA JUEGO CITADO EN P. 1).

	P. 1. Alguna vez	P. 2. Habitualmente
Lotería de Navidad, la que se sortea el 22 de diciembre	1	
Lotería del Niño, la que se sortea el 6 de enero	2	
Los sorteos semanales de Lotería	3	1
Loa Grossa, la Lotería de Cataluña (SOLO EN CATALUÑA)	4	
Euromillones, Lotería Primitiva, Bonoloto o El Gordo de la Primitiva	5	2
Los cupones y otros juegos de la ONCE	6	3
Los cupones de organizaciones de discapacitados, como la OID, que dan premios con el sorteo de la ONC	7	4
Quiniela	8	5
Juega al póquer con amigos, en bares o timbas informales, pero no en casinos	9	6
Juega al póker en casinos	10	7
Juega al bingo, es decir, va a bingos para jugar o entretenerse	11	8
Va a casinos a jugar juegos de mesa como black jack, ruleta francesa o americana	12	9
Echa dinero a las máquinas tragamonedas de bares o cafeterías	13	10
Ha ido a jugar a algún salón de juego, un establecimiento en el que hay máquinas para jugar a distintos juegos echando monedas y que dan premio	14	11
Apuesta a resultados de deportes en locales de apuestas	15	12
Juega a alguno de estos juegos por Internet, on line: lotería, póquer, juegos de casino, etc.	16	
Juega por TV, por la noche, a juegos de casino, como ruletas, o a juegos de preguntas y resp. con premio	17	
No juega ninguno (POR EXCLUSIÓN: SE CODIFICA 99)	99	99

3.1. ¿Ha jugado a alguno de estos juegos por Internet arriesgando dinero, en los últimos meses? (REPETIR CADA JUEGO, AUNQUE NO HAYA CITADO EN P1 O P2)

	P. 3. Internet
Lotería nacional, ya sea Navidad, el Niño o los sorteos semanales	1
Euromillones, Lotería Primitiva, Bonoloto o El Gordo de la Primitiva	2
Los cupones y otros juegos de la ONCE	3
Quiniela	4
Juega al póquer en webs on line, ya sea partidas, póquer rooms o torneos	6
Juega al bingo por Internet	7
Juega por Internet juegos de mesa, como black jack, ruletas, etc.	8
Juega a máquinas tragamonedas o de azar por Internet	9
Apuesta a resultados deportivos por Internet	10
Concursos de preguntas y respuestas o rompecabezas por TV, en los que se envía SMS para contestar o se llama por teléfono, con premios	12
No juego ninguno habitualmente	99

SI EN P. 1 CÓD. 16 O EN P. 3. ALGÚN CÓDIGO DE 1 a 12.

3.2. ¿Se ha registrado en alguna web de juego on line, por Internet en algún momento?, es decir, ¿se ha apuntado a jugar en alguna web para tener una cuenta en ella y poder jugar?

Sí 1 Ir a P3.3
No 2 Ir a P4

3.3. ¿Puede decirme qué web o en que webs de juegos arriesgando dinero o de apuestas se ha registrado para jugar? (R. ESPONTANEA)

SI EN 3.3. CÓD. 98 o 99.

3.4. ¿Recuerda si la página web en la que usted está apuntado termina en .es; .com; .net; .org, u otras terminaciones?, ¿En cuál?

.es 1
.com 2
.net 3
.org 4
Otras terminaciones 5

SI EN 3.4. CÓDS. 2, 3, 4 y 5

3.5. ¿Recuerda el nombre de la web en la que está usted apuntado?

_____ (ANOTAR)

TODOS

4. Pensando en general, ¿con qué frecuencia suele usted jugar a cualquier tipo de juego de azar con premios, es decir, a cualquiera de los juegos anteriores? (LEER)

- Todos los días 1
- Varias veces a la semana 2
- Una vez a la semana 3
- Una vez cada dos o tres semanas 4
- Una vez al mes 5
- Alguna vez al año 6
- Sólo en reuniones familiares o de amigos 7
- Nunca 8

SI P 4 CÓD. 8

5. ¿Cuándo dejó de jugar juegos de azar arriesgando dinero?

- Nunca ha jugado 1
- Hace menos de un año 2
- Hace entre uno y dos años 3
- Hace entre dos y cinco años 4
- Hace más de cinco años 5
- Ns/Nc 6

TODOS EXCEPTO SI EN P. 1. CÓD. 13 (MÁQUINAS DE JUEGO EN HOSTELERÍA)

9.1. ¿Con qué frecuencia visita bares, cafeterías o restaurantes o establecimientos similares de hostelería?

- | | | |
|-----------------------------------|---|-------------------------------|
| - Todos los días | 1 | |
| - Varias veces a la semana | 2 | |
| - Una vez a la semana | 3 | |
| - Una vez cada dos o tres semanas | 4 | |
| - Una vez al mes | 5 | |
| - Alguna vez al año | 6 | |
| - Nunca | 7 | PASAR A P. 9.4 si corresponde |

SI EN P 9.1. CÓDS. 1 A 6

9.2. ¿Recuerda si en alguno de estos locales de hostelería que ha visitado recientemente había máquinas de juego, es decir, máquinas en las que se echan monedas y, de vez en cuando, salen premios?

- | | | |
|------|---|-------------------------------|
| - Si | 1 | |
| - No | 2 | PASAR A P. 9.4 si corresponde |

SI EN P 9.2. CÓD. 1.

9.3. ¿Recuerda si ha echado monedas en alguna ocasión a estas máquinas?

- | | | |
|------|---|---|
| - Si | 1 | HACER BLOQUE DE MÁQUINAS CON PREMIO / BARES P. 25 |
| - No | 2 | PASAR A P. 9.4 si corresponde |

TODOS EXCEPTO SI EN P1 CÓD. 11. BINGOS

9.4. ¿Ha ido alguna vez a un bingo, aunque fuera acompañando a alguien?

- | | | |
|------|---|-------------------------------|
| - Si | 1 | HACER BLOQUE DE BINGOS P. 23. |
| - No | 2 | |

TODOS: APUESTAS DEPORTIVAS: RECUERDO DE MARCAS:

DP: SÓLO EN LAS COMUNIDADES DE ARAGÓN, CASTILLA-LA MANCHA, GALICIA, MADRID, MURCIA, NAVARRA, PAÍS VASCO Y VALENCIA.

10.1. ¿Recuerda haber visto en alguna calle de su ciudad o de otra ciudad en la que haya estado algún local de juegos en los que se admitan apuestas deportivas, es decir, sobre resultados de deportes?

- | | | |
|------|---|---------------|
| - Si | 1 | |
| - No | 2 | PASAR A P. 11 |

TODOS EXCEPTO SI EN P1 CÓD. 14. SALONES DE JUEGO

11.1. ¿Recuerda haber visto cerca de donde usted vive, trabaja o estudia, o en alguna calle o centro comercial algún salón de juegos, es decir, un establecimiento en el que se juega en máquinas recreativas con premio?

- | | | |
|------|---|-----------------|
| - Si | 1 | |
| - No | 2 | PASAR A P. 12.1 |

11.2. ¿Ha ido alguna vez a un salón de juegos con amigos o usted solo?

- | | | |
|------|---|--|
| - Si | 1 | HACER BLOQUE DE SALONES DE JUEGO P. 26 |
| - No | 2 | PASAR A P. 12.1 |

TODOS EXCEPTOS SI EN P1 CÓD. 10 o 12. CASINOS

12. 1. ¿Ha ido alguna vez a un casino, aunque fuera acompañando a alguien?

- | | | |
|------|---|--------------------|
| - Si | 1 | HACER P12.2 |
| - No | 2 | |

12.2. ¿A juega qué cuando va a un casino: póquer, juegos de mesa como Black jack o ruletas o a máquinas con premio?

- | | | |
|-----------------------|---|--|
| - Póquer | 1 | HACER BLOQUE DE PÓQUER EN CASINOS P. 22 |
| - Juegos de mesa | 2 | PASAR BLOQUE DE CASINOS / JUEGOS DE MESA P. 24 |
| - Máquinas con premio | 3 | PASAR BLOQUE DE CASINOS / JUEGOS DE MESA P. 24 |
| - NS/NC | 4 | |

FILTROS PARA LAS PREGUNTAS 13 A 28, INCLUSIVE (JUEGOS)

A LOS ENTREVISTADOS QUE ENTREN EN ESTAS PREGUNTAS A TRAVÉS DE P. 1. O DE 9.3, 9.4, 10.4, 11.2 y 12.2 SE LES PREGUNTARÁ COMO MÁXIMO POR TRES JUEGOS. SE SEGUIRÁN ESTOS CRITERIOS:

1. A ESTOS JUEGOS VAN TODOS LOS QUE HAYAN RESPONDIDO QUE JUEGAN A TRAVÉS DE P. 1. Y DE LAS PREGUNTAS DE “REPESCA” (EN ESTOS JUEGOS HAY OCULTACIÓN). TODOS, POR UNA VÍA U OTRA, HACEN EL BLOQUE CORRESPONDIENTE AL JUEGO.

- Máquinas tragamonedas en bares P. 1. cód. 13 ó P. 9.3. cód. 1 a P. 25.
- Salones de juego P. 1. cód. 14 ó P. 11.2. cód. 1 a P. 26.
- Apuestas deportivas P. 1. cód. 15 ó P. 10.1 cód. 1 a P. 27.
- Bingos P. 1. cód. 11 ó P. 9.4. cód. 1 a P. 23.
- Casinos, Póquer P. 1. cód. 10 ó P. 12.2 cód. 1 a P. 22.
- Casinos, juegos varios P. 1. cód. 12 ó P. 12.2 códs. 2 y 3 a P. 24.
- La Grossa P. 1. cód. 4
- Cupones OJD P. 1. cód. 7

EN TODO CASO, PARA ESTOS ENTREVISTADOS SE MANTIENE LA REGLA DE PREGUNTAR POR TRES JUEGOS COMO MÁXIMO, SI HAY ALGÚN ENTREVISTADO QUE DEBIERA HACER MÁS DE TRES PREGUNTAS A PARTIR DE ESTE CRITERIO SE EXCLUIRÁ ALEATORIAMENTE LOS QUE SEAN PRECISOS PARA DEJARLO EN TRES (NO EXCLUIR SISTEMÁTICAMENTE).

2. LOS DEMÁS JUEGOS SE SELECCIONARÁN HASTA 3. PRIMEROS, FIJOS, LOS ANTERIORES, Y LUEGO ALEATORIAMENTE LOS QUE HAYA CITADO EN P. 1. CÓDIGOS: 17, 9, 8, 6, 5, 3, 1. ENTRE ESTOS SE SELECCIONA ALEATORIAMENTE.

LOTERÍA DE NAVIDAD

SI EN P.1. CÓD. 1

13.01. Antes me comentó que había jugado a la Lotería de Navidad del pasado 22 de diciembre, ¿me puede decir si compró décimos o participaciones en papel, o las participaciones o las compró por Internet, o compró de las dos maneras?

- | | | |
|--------------------------------------|---|-------------------------------------|
| - Décimos o participaciones en papel | 1 | PASAR A 13.03 |
| - Por Internet | 2 | PASAR A 13.02 |
| - Compró de las dos maneras | 3 | PASAR A 13.02 |
| - No compró | 4 | PASAR AL SIGUIENTE BLOQUE ALEATORIO |
| - NS/NC. No recuerda | 5 | PASAR AL SIGUIENTE BLOQUE ALEATORIO |

SI EN 13.01 CÓD. 2 O 3

13.02 Al comprarlas por Internet, ¿las compró directamente en la web de Loterías del Estado o en la web de alguna Administración de Loterías?

- | | |
|--|---|
| - En la web de Loterías del Estado | 1 |
| - En la web de un Administración de Loterías | 2 |
| - NS/NC | 3 |

SI EN 13.01 CÓD. 1 Y 3

13.03. ¿De qué tipo eran los décimos o participaciones que jugaba, es decir ...

- | | |
|---|---|
| - ... décimos en una Administración de Lotería de un vendedor autorizado, con un décimo de Lotería Oficial | 1 |
| - O compró una o varias participaciones de las que hacen colegios, sindicatos, clubes deportivos, asociaciones, etc., que normalmente tienen un recargo sobre la cantidad que juega, es decir, en un impreso de la asociación que compra la lotería y la vende para financiarse | 2 |
| - Llevó décimos o participaciones de los dos tipos | 3 |
| - NS/NC | 4 |

TODOS LOS QUE HACEN ESTE PUNTO

13.05. Dígame sobre estas opiniones que existen sobre la Lotería de Navidad, con cuáles está de acuerdo y con cuales en desacuerdo ...

- | | Acuerdo | Desacuerdo |
|--|---------|------------|
| - Es un sorteo con grandes premios por lo que merece la pena tentar la suerte | 1 | 2 |
| - Es una costumbre | 1 | 2 |
| - Le gusta jugar a la Lotería, o juega normalmente a la Lotería | 1 | 2 |
| - Porque se lo ofrecen en bares, la empresa, comercios, etc. | 1 | 2 |
| - Porque piensa que si la ofrecen conviene comprarla no vaya a ser que toque | 1 | 2 |
| - Porque ya que se la ofrecen piensa que lo mismo les toca a sus conocidos y a usted no, por tanto, prefiere comprarla | 1 | 2 |
| - Realmente preferiría no comprar lotería de Navidad para no perder dinero | 1 | 2 |

13.06. ¿Vendió usted personalmente algunas participaciones del sorteo de Navidad de algún club deportivo, asociación, sindicato o colegio al que vayan sus hijos?

- | | |
|---------|---|
| - Sí | 1 |
| - No | 2 |
| - NS/NC | 3 |

13.07 Cuando juega a la Lotería de Navidad, ¿con qué frecuencia, siempre, a menudo, alguna vez, o nunca, lo hace por los siguientes motivos:

ROTAR	Siempre	A menudo	Alguna vez	Nunca
Por la oportunidad de ganar una gran cantidad de dinero?	1	2	3	4
Porque es divertido?	1	2	3	4
Porque es un hobby o un pasatiempo?	1	2	3	4
Para escapar del aburrimiento o llenar su tiempo?	1	2	3	4
Porque le preocupa no ganar si no juega?	1	2	3	4
Para competir con otros, con la banca o con otros jugadores?	1	2	3	4
Porque es excitante?	1	2	3	4
Por el reto mental de aprender acerca de este juego o esta actividad?	1	2	3	4
Para sentir el éxito o la satisfacción de ganar?	1	2	3	4
Para impresionar a otras personas?	1	2	3	4
Para conocer a otras personas, o tener relaciones sociales?	1	2	3	4
Porque le ayuda cuando se siente tenso?	1	2	3	4
Para conseguir dinero?	1	2	3	4
Para relajarse?	1	2	3	4
Porque es algo que hacer con sus amigos o su familia?	1	2	3	4

SI JUEGA LOTERÍA NACIONAL. SORTEOS SEMANALES.

EN P. 1. CÓD. 3

15.01. Antes me comentó que había jugado a los sorteos semanales de la Lotería Nacional, ¿Con qué frecuencia juega a los sorteos semanales de la Lotería Nacional, la de décimos, no la Primitiva?

- Todos los días	1	
- Varias veces a la semana	2	
- Una vez a la semana	3	
- Una vez cada dos o tres semanas	4	
- Una vez al mes	5	
- Alguna vez al año	6	
- Nunca	99	PASAR AL SIGUIENTE BLOQUE ALEATORIO

15.04. Cuando juega a los sorteos semanales de Lotería con qué frecuencia, siempre, a menudo, alguna vez, o nunca, lo hace por los siguientes motivos:

ROTAR	Siempre	A menudo	Alguna vez	Nunca
Por la oportunidad de ganar una gran cantidad de dinero?	1	2	3	4
Porque es divertido	1	2	3	4
Porque es un hobby o un pasatiempo, o una costumbre	1	2	3	4
Para escapar del aburrimiento o llenar su tiempo?	1	2	3	4
Porque le preocupa no ganar si no juega	1	2	3	4
Para competir con otros, con la banca o con otros jugadores?	1	2	3	4
Porque es excitante?	1	2	3	4
Por el reto mental de aprender acerca de este juego o esta actividad?	1	2	3	4
Para sentir el éxito o la satisfacción de ganar?	1	2	3	4
Para impresionar a otras personas?	1	2	3	4

Para conocer a otras personas, o tener relaciones sociales?	1	2	3	4
Porque le ayuda cuando se siente tenso?	1	2	3	4
Para conseguir dinero?	1	2	3	4
Para relajarse?	1	2	3	4
Porque es algo que hacer con sus amigos o su familia?	1	2	3	4

LOTERÍA DE CATALUÑA / LA GROSSA

SI EN P.1. CÓD. 4

16.01 De los siguientes motivos, ¿cuál cree que influyó más en que usted jugara a la Grossa, la lotería de Cataluña?

- Porque le parece bien que Cataluña tenga su propia Lotería	1
- Porque la Grossa tenía premios más importantes que la Lotería de Navidad o creía que tenía más posibilidades de ganar	2
- Porque se lo ofrecieron y decidió tentar la suerte no vaya a ser que les toque a algunos amigos y conocidos y a usted no	3
- Ninguna de estas (no citar)	4
- NS/NC	5

LOT. PRIMITIVAS: EUROMILLONES, LA PRIMITIVA, BONOLOTO, EL GORDO DE LA PRIMITIVA

SI EN P.1. CÓD. 5

17.01. ¿Con qué frecuencia juega a Euromillones, Lotería Primitiva, Bonoloto o El Gordo de la Primitiva?

- Todos los días	1
- Varias veces a la semana	2
- Una vez a la semana	3
- Una vez cada dos o tres semanas	4
- Una vez al mes	5
- Alguna vez al año	6
- Nunca	99 PASAR A SIGUIENTE BLOQUE ALEATORIO

17.02 Cuando juega a loterías primitiva, Lotos o Euromillones, ¿con qué frecuencia, siempre, a menudo, alguna vez, o nunca, lo hace por los siguientes motivos:

ROTAR	Siempre	A menudo	Alguna vez	Nunca
Por la oportunidad de ganar una gran cantidad de dinero?	1	2	3	4
Porque es divertido?	1	2	3	4
Porque es un hobby, un pasatiempo o una costumbre?	1	2	3	4
Para escapar del aburrimiento o llenar su tiempo?	1	2	3	4
Porque le preocupa no ganar si no juega?	1	2	3	4
Para competir con otros, con la banca o con otros jugadores?	1	2	3	4
Porque es excitante?	1	2	3	4
Por el reto mental de aprender acerca de este juego o esta actividad?	1	2	3	4
Para sentir el éxito o la satisfacción de ganar?	1	2	3	4
Para impresionar a otras personas?	1	2	3	4
Para conocer a otras personas, o tener relaciones sociales?	1	2	3	4

Porque le ayuda cuando se siente tenso?	1	2	3	4
Para conseguir dinero?	1	2	3	4
Para relajarse?	1	2	3	4
Porque es algo que hacer con sus amigos o su familia?	1	2	3	4

ONCE

SI EN P.1. CÓD. 6

18.01 ¿Con qué frecuencia juega a los cupones o rascas de la ONCE?

- Todos los días	1	
- Varias veces a la semana	2	
- Una vez a la semana	3	
- Una vez cada dos o tres semanas	4	
- Una vez al mes	5	
- Alguna vez al año	6	
- Nunca	8	PASAR AL SIGUIENTE BLOQUE ALEATORIO

18.02. Cuando juega a los cupones o rascas de la ONCE, ¿con qué frecuencia, siempre, a menudo, alguna vez, o nunca, lo hace por los siguientes motivos:

ROTAR	Siempre	A menudo	Alguna vez	Nunca
Por la oportunidad de ganar una gran cantidad de dinero?	1	2	3	4
Porque es divertido?	1	2	3	4
Porque es un hobby o un pasatiempo o una costumbre?	1	2	3	4
Para escapar del aburrimiento o llenar su tiempo?	1	2	3	4
Porque le preocupa no ganar si no juega?	1	2	3	4
Para competir con otros, con la banca o con otros jugadores?	1	2	3	4
Porque es excitante?	1	2	3	4
Por el reto mental de aprender acerca de este juego o esta actividad?	1	2	3	4
Para sentir el éxito o la satisfacción de ganar?	1	2	3	4
Para impresionar a otras personas?	1	2	3	4
Para conocer a otras personas, o tener relaciones sociales?	1	2	3	4
Porque le ayuda cuando se siente tenso?	1	2	3	4
Para conseguir dinero?	1	2	3	4
Para relajarse?	1	2	3	4
Porque es algo que hacer con sus amigos o su familia?	1	2	3	4
Porque es una oportunidad de apoyar una obra social con la posibilidad de ganar algo de dinero?	1	2	3	4

OID

SI EN P.1. CÓD. 7

19.01. Antes me comentó que ha comprado alguna vez cupones de la OID, de la Organización Impulsora de Discapacitados, ¿me puede decir con qué frecuencia juega a estos cupones?

- Todos los días	1	
- Varias veces a la semana	2	
- Una vez a la semana	3	
- Una vez cada dos o tres semanas	4	
- Una vez al mes	5	
- Alguna vez al año	6	
- Nunca	8	PASAR AL SIGUIENTE BLOQUE ALEATORIO

QUINIELA

SI EN P.1. CÓD. 8

20.01. ¿Con qué frecuencia juega a la quiniela?

- Todos las semanas 1
- Una vez cada dos o tres semanas 2
- Una vez al mes 3
- Alguna vez al año 4
- Nunca 5 PASAR AL SIGUIENTE BLOQUE ALEATORIO

20.02 Cuando juega a la Quiniela ¿con qué frecuencia, siempre, a menudo, alguna vez, o nunca, lo hace por los siguientes motivos:

ROTAR	Siempre	A menudo	Alguna vez	Nunca
Por la oportunidad de ganar una gran cantidad de dinero?	1	2	3	4
Porque es divertido?	1	2	3	4
Porque es un hobby o un pasatiempo?	1	2	3	4
Para escapar del aburrimiento o llenar su tiempo?	1	2	3	4
Porque le preocupa no ganar si no juega?	1	2	3	4
Para competir con otros, con la banca o con otros jugadores?	1	2	3	4
Porque es excitante?	1	2	3	4
Por el reto mental de aprender acerca de este juego o esta actividad?	1	2	3	4
Para sentir el éxito o la satisfacción de ganar?	1	2	3	4
Para impresionar a otras personas?	1	2	3	4
Para conocer a otras personas, o tener relaciones sociales?	1	2	3	4
Porque le ayuda cuando se siente tenso?	1	2	3	4
Para conseguir dinero?	1	2	3	4
Para relajarse?	1	2	3	4
Porque es algo que hacer con sus amigos o su familia?	1	2	3	4

PÓQUER CON AMIGOS, EN BARES O TIMBAS INFORMALES, PERO NO EN CASINOS

SI EN P.1. CÓD. 9

21.01. ¿Con qué frecuencia juega al póquer con amigos o conocidos en bares o timbas, pero no en casinos?

- Todos los días 1
- Varias veces a la semana 2
- Una vez a la semana 3
- Una vez cada dos o tres semanas 4
- Una vez al mes 5
- Alguna vez al año 6
- Nunca 8 PASAR AL SIGUIENTE BLOQUE ALEATORIO

21.02 Cuando juega al póquer en bares o timbas informales ¿con qué frecuencia, siempre, a menudo, alguna vez, o nunca, lo hace por los siguientes motivos:

ROTAR	Siempre	A menudo	Alguna vez	Nunca
Por la oportunidad de ganar una gran cantidad de dinero?	1	2	3	4
Porque es divertido?	1	2	3	4
Porque es un hobby, un pasatiempo o una costumbre?	1	2	3	4
Para escapar del aburrimiento o llenar su tiempo?	1	2	3	4
Porque le preocupa no ganar si no juega?	1	2	3	4
Para competir con otros, con la banca o con otros jugadores?	1	2	3	4
Porque es excitante?	1	2	3	4
Por el reto mental de aprender acerca de este juego o esta actividad?	1	2	3	4
Para sentir el éxito o la satisfacción de ganar?	1	2	3	4
Para impresionar a otras personas?	1	2	3	4
Para conocer a otras personas, o tener relaciones sociales?	1	2	3	4
Porque le ayuda cuando se siente tenso?	1	2	3	4
Para conseguir dinero?	1	2	3	4
Para relajarse?	1	2	3	4
Porque es algo que hacer con sus amigos o su familia?	1	2	3	4

PÓQUER EN CASINOS

SI EN P.1. CÓD. 10 O p. 12.2. cód. 1

22.01 ¿Con qué frecuencia juega el póquer en casinos?

- Todos los días	1
- Varias veces a la semana	2
- Una vez a la semana	3
- Una vez cada dos o tres semanas	4
- Una vez al mes	5
- Alguna vez al año	6
- Nunca	8

PASAR AL SIGUIENTE BLOQUE ALEATORIO

22.02 Cuando juega al póquer en casinos ¿con qué frecuencia, siempre, a menudo, alguna vez, o nunca, lo hace por los siguientes motivos:

ROTAR	Siempre	A menudo	Alguna vez	Nunca
Por la oportunidad de ganar una gran cantidad de dinero?	1	2	3	4
Porque es divertido?	1	2	3	4
Porque es un hobby o un pasatiempo?	1	2	3	4
Para escapar del aburrimiento o llenar su tiempo?	1	2	3	4
Porque le preocupa no ganar si no juega?	1	2	3	4
Para competir con otros, con la banca o con otros jugadores?	1	2	3	4
Porque es excitante?	1	2	3	4
Por el reto mental de aprender acerca de este juego o esta actividad?	1	2	3	4
Para sentir el éxito o la satisfacción de ganar?	1	2	3	4
Para impresionar a otras personas?	1	2	3	4
Para conocer a otras personas, o tener relaciones sociales?	1	2	3	4
Porque le ayuda cuando se siente tenso?	1	2	3	4
Para conseguir dinero?	1	2	3	4
Para relajarse?	1	2	3	4
Porque es algo que hacer con sus amigos o su familia?	1	2	3	4

BINGO

SI EN P.1. CÓD. 11 o EN P.9.4 CÓD. 1

23.01. Antes me comentó que jugaba al bingo o que había ido al bingo alguna vez, ¿me puede decir, con qué frecuencia juega al bingo o va al bingo?

- | | | |
|-----------------------------------|---|-------------------------------------|
| - Todos los días | 1 | |
| - Varias veces a la semana | 2 | |
| - Una vez a la semana | 3 | |
| - Una vez cada dos o tres semanas | 4 | |
| - Una vez al mes | 5 | |
| - Alguna vez al año | 6 | |
| - Sólo con familiares o amigos | 7 | |
| - Nunca | 8 | PASAR AL SIGUIENTE BLOQUE ALEATORIO |

23.02 Cuando juega al bingo ¿con qué frecuencia, siempre, a menudo, alguna vez, o nunca, lo hace por los siguientes motivos:

ROTAR	Siempre	A menudo	Alguna vez	Nunca
Por la oportunidad de ganar una gran cantidad de dinero?	1	2	3	4
Porque es divertido?	1	2	3	4
Porque es un hobby o un pasatiempo, o una costumbre?	1	2	3	4
Para escapar del aburrimiento o llenar su tiempo?	1	2	3	4
Porque le preocupa no ganar si no juega?	1	2	3	4
Para competir con otros, con la banca o con otros jugadores?	1	2	3	4
Porque es excitante?	1	2	3	4
Por el reto mental de aprender acerca de este juego o esta actividad?	1	2	3	4
Para sentir el éxito o la satisfacción de ganar?	1	2	3	4
Para impresionar a otras personas?	1	2	3	4
Para conocer a otras personas, o tener relaciones sociales?	1	2	3	4
Porque le ayuda cuando se siente tenso?	1	2	3	4
Para conseguir dinero?	1	2	3	4
Para relajarse?	1	2	3	4
Porque es algo que hacer con sus amigos o su familia?	1	2	3	4

JUEGOS DE CASINO, MENOS PÓQUER

SI EN P.1. CÓD. 12 O P. 12.2 CÓD. 1.

24.01 ¿Con qué frecuencia juega a juegos de mesa en casinos, como black jack, ruletas, etc.?

- | | | |
|-----------------------------------|---|-------------------------------------|
| - Todos los días | 1 | |
| - Varias veces a la semana | 2 | |
| - Una vez a la semana | 3 | |
| - Una vez cada dos o tres semanas | 4 | |
| - Una vez al mes | 5 | |
| - Alguna vez al año | 6 | |
| - Sólo con familiares o amigos | 7 | |
| - Nunca | 8 | PASAR AL SIGUIENTE BLOQUE ALEATORIO |

24.02. Cuando va a un casino ¿con qué frecuencia, siempre, a menudo, alguna vez, o nunca, lo hace por los siguientes motivos:

ROTAR	Siempre	A menudo	Alguna vez	Nunca
Por la oportunidad de ganar una gran cantidad de dinero?	1	2	3	4
Porque es divertido?	1	2	3	4
Porque es un hobby o un pasatiempo?	1	2	3	4
Para escapar del aburrimiento o llenar su tiempo?	1	2	3	4
Porque le preocupa no ganar si no juega?	1	2	3	4
Para competir con otros, con la banca o con otros jugadores?	1	2	3	4
Porque es excitante?	1	2	3	4
Por el reto mental de aprender acerca de este juego o esta actividad?	1	2	3	4
Para sentir el éxito o la satisfacción de ganar?	1	2	3	4
Para impresionar a otras personas?	1	2	3	4
Para conocer a otras personas, o tener relaciones sociales?	1	2	3	4
Porque le ayuda cuando se siente tenso?	1	2	3	4
Para conseguir dinero?	1	2	3	4
Para relajarse?	1	2	3	4
Porque es algo que hacer con sus amigos o su familia?	1	2	3	4

MÁQUINAS TRAGAMONEDAS EN HOSTELERÍA

P. 1. CÓD. 13 O P. 9. 3. CÓD. 1

25.01 Antes me comentó que jugaba a máquinas con premios en bares, cafeterías o restaurantes ¿Con qué frecuencia juega con estas máquinas con premio?

- Todos los días	1	
- Varias veces a la semana	2	
- Una vez a la semana	3	
- Una vez cada dos o tres semanas	4	
- Una vez al mes	5	
- Alguna vez al año	6	
- Casi nunca	7	
- Nunca	8	PASAR AL SIGUIENTE BLOQUE ALEATORIO

25.02 Cuando juega a las máquinas en un bar o cafetería ¿con qué frecuencia, siempre, a menudo, alguna vez, o nunca, lo hace por los siguientes motivos:

ROTAR	Siempre	A menudo	Alguna vez	Nunca
Por la oportunidad de ganar una gran cantidad de dinero?	1	2	3	4
Porque es divertido?	1	2	3	4
Porque es un hobby o un pasatiempo?	1	2	3	4
Para escapar del aburrimiento o llenar su tiempo?	1	2	3	4
Porque le preocupa no ganar si no juega?	1	2	3	4
Para competir con otros, con la banca o con otros jugadores?	1	2	3	4
Porque es excitante?	1	2	3	4
Por el reto mental de aprender acerca de este juego o esta actividad?	1	2	3	4
Para sentir el éxito o la satisfacción de ganar?	1	2	3	4

Para impresionar a otras personas?	1	2	3	4
Para conocer a otras personas, o tener relaciones sociales?	1	2	3	4
Porque le ayuda cuando se siente tenso?	1	2	3	4
Para conseguir dinero?	1	2	3	4
Para relajarse?	1	2	3	4
Porque es algo que hacer con sus amigos o su familia?	1	2	3	4

SALONES DE JUEGO

P. 1. CÓD. 14 o P. 11.2. COD. 1

26.01 Antes me comentó que jugaba o juega con máquinas recreativas en salones de juego o que conoce algún salón de juegos. ¿Con qué frecuencia va a un salón de juegos a jugar o a distraerse?

- Todos los días	1
- Varias veces a la semana	2
- Una vez a la semana	3
- Una vez cada dos o tres semanas	4
- Una vez al mes	5
- Alguna vez al año	6
- Casi nunca	7
- Nunca	8

PASAR AL SIGUIENTE BLOQUE ALEATORIO

26.02 Cuando va a un salón de juego ¿con qué frecuencia, siempre, a menudo, alguna vez, o nunca, lo hace por los siguientes motivos:

ROTAR	Siempre	A menudo	Alguna vez	Nunca
Por la oportunidad de ganar una gran cantidad de dinero?	1	2	3	4
Porque es divertido?	1	2	3	4
Porque es un hobby o un pasatiempo?	1	2	3	4
Para escapar del aburrimiento o llenar su tiempo?	1	2	3	4
Porque le preocupa no ganar si no juega?	1	2	3	4
Para competir con otros, con la banca o con otros jugadores?	1	2	3	4
Porque es excitante?	1	2	3	4
Por el reto mental de aprender acerca de este juego o esta actividad?	1	2	3	4
Para sentir el éxito o la satisfacción de ganar?	1	2	3	4
Para impresionar a otras personas?	1	2	3	4
Para conocer a otras personas, o tener relaciones sociales?	1	2	3	4
Porque le ayuda cuando se siente tenso?	1	2	3	4
Para conseguir dinero?	1	2	3	4
Para relajarse?	1	2	3	4
Porque es algo que hacer con sus amigos o su familia?	1	2	3	4

APUESTAS DEPORTIVAS

SI EN P.1. CÓD. 15 o SI EN P.10.4. CÓD. 1

27.01. ¿Con qué frecuencia hace apuestas sobre resultados de deportes en locales de apuestas?

- Todos los días	1	
- Varias veces a la semana	2	
- Una vez a la semana	3	
- Una vez cada dos o tres semanas	4	
- Una vez al mes	5	
- Alguna vez al año	6	
- Nunca	7	Pasar al siguiente bloque aleatorio

27.02 Cuando hace apuestas sobre deportes ¿con qué frecuencia, siempre, a menudo, alguna vez, o nunca, lo hace por los siguientes motivos:

ROTAR	Siempre	A menudo	Alguna vez	Nunca
Por la oportunidad de ganar una gran cantidad de dinero?	1	2	3	4
Porque es divertido?	1	2	3	4
Porque es un hobby o un pasatiempo?	1	2	3	4
Para escapar del aburrimiento o llenar su tiempo?	1	2	3	4
Porque le preocupa no ganar si no juega?	1	2	3	4
Para competir con otros, con la banca o con otros jugadores?	1	2	3	4
Porque es excitante?	1	2	3	4
Por el reto mental de aprender acerca de este juego o esta actividad?	1	2	3	4
Para sentir el éxito o la satisfacción de ganar?	1	2	3	4
Para impresionar a otras personas?	1	2	3	4
Para conocer a otras personas, o tener relaciones sociales?	1	2	3	4
Porque le ayuda cuando se siente tenso?	1	2	3	4
Para conseguir dinero?	1	2	3	4
Para relajarse?	1	2	3	4
Porque es algo que hacer con sus amigos o su familia?	1	2	3	4

JUEGOS EN TELEVISIÓN

SI EN P.1. CÓD. 17

28.01 ¿Con qué frecuencia juega por televisión a juegos de casino, arriesgando dinero, o a concursos de preguntas o respuestas?

- Todos los días	1
- Varias veces a la semana	2
- Una vez a la semana	3
- Una vez cada dos o tres semanas	4
- Una vez al mes	5
- Alguna vez al año	6
- Sólo en reuniones familiares o de amigos	7
- Nunca	8

CATALUÑA TODOS, MENOS P. 1., CÓD. 4

29.01. Antes me comentó que no había comprado Lotería de Cataluña, La Grossa, de los siguientes motivos, ¿cuál influyó más para que usted no comprase la Grossa, la Lotería de Cataluña?

- Porque no le gusta la Lotería o no la compra nunca 1
 - Porque cree que la Lotería de Navidad tiene premios más importantes o hay más posibilidades de ganar con ella 2
 - Porque no se la ofrecieron 3
 - Porque cree que la Lotería Navidad es la tradicional y por tanto jugó a esa 4
 - NS/NC 5
 - Si jugó a La Grossa 6
- PASAR A 16.02
EN ESTE CASO SE SALTA LA
REGLA DEL MÁXIMO DE 3
JUEGOS

TODOS

30. A continuación le voy a hacer algunas preguntas sobre el juego en general. Dígame en los últimos doce meses:

DSM					
1	Cuando usted juega, ¿con qué frecuencia vuelve a jugar para ganar lo que perdió otro día?	Cada vez que pierdo	La mayor parte de las veces que pierdo	Alguna vez, más o menos la mitad de las veces que pierdo	Nunca
2	¿Con cuánta frecuencia se ha encontrado usted mismo pensando sobre juego, es decir, volviendo sobre partidas anteriores, planificando la próxima vez que jugará o pensando formas para tener dinero para jugar?	Con frecuencia	Algunas veces	Ocasionalmente	Nunca
3	¿Tiene necesidad de jugar más y más dinero para conseguir la emoción que desea conseguir jugando?	Con frecuencia	Algunas veces	Ocasionalmente	Nunca
4	¿Se siente usted irritable cuando intenta dejar de jugar?	Con frecuencia	Algunas veces	Ocasionalmente	Nunca
5	¿Ha jugado para escapar de sus problemas o cuando usted está deprimido, ansioso o mal consigo mismo?	Con frecuencia	Algunas veces	Ocasionalmente	Nunca
6	¿Ha mentido a su familia o a otros para esconder el tiempo que dedica a jugar?	Con frecuencia	Algunas veces	Ocasionalmente	Nunca
7	¿Ha intentado controlar, recortar lo que juega o dejar de jugar?	Con frecuencia	Algunas veces	Ocasionalmente	Nunca
8	¿Ha cometido una falta o un delito para conseguir financiar el juego o pagar deudas de juego?	Con frecuencia	Algunas veces	Ocasionalmente	Nunca
9	¿Se ha arriesgado a perder relaciones importantes, trabajo u oportunidades de trabajo o estudio a causa del juego?	Con frecuencia	Algunas veces	Ocasionalmente	Nunca
10	¿Ha pedido dinero a otros para ayudarle con una situación financiera desesperada provocada por el juego?	Con frecuencia	Algunas veces	Ocasionalmente	Nunca

31. En los últimos doce meses, ¿con qué frecuencia:

PGSI	La mayor parte de las veces			
	Casi siempre	Alguna vez	Nunca	
Ha jugado o apostado más dinero del que se podía permitir perder?	1	2	3	4
Ha necesitado jugar más dinero para conseguir la misma emoción?	1	2	3	4

Ha vuelto para intentar ganar el dinero que perdió?	1	2	3	4
Ha tomado dinero prestado o vendido algo para conseguir dinero para jugar?	1	2	3	4
Ha sentido que usted podía tener un problema con el juego?	1	2	3	4
Ha sentido que el juego le ha producido problemas de salud, incluyendo estrés o ansiedad?	1	2	3	4
Ha habido gente que le ha criticado lo que juega, o le ha dicho que tiene un problema con el juego, con independencia de que usted piense que es verdad o no?	1	2	3	4
Ha sentido que el juego le ha provocado problemas económicos a usted o a su familia?	1	2	3	4
Se ha sentido culpable sobre la forma en que juega y lo que sucede cuando juega?	1	2	3	4

32. A continuación le voy a preguntar si en los últimos 12 meses su hogar ha tenido que hacer pagos de algunos conceptos,

32.01. ¿Tuvo pagos de hipotecas o alquiler de la vivienda o que pagar algún crédito para realizar alguna gran reparación en la misma?

SI	1	32.01b ¿Tuvo algún retraso en esos pagos?	SI	1
NO	2		NO	2
Ns/Nc	3		Ns/Nc	3

32.02 ¿Tuvo algún pago de compras aplazadas y otros préstamos no relacionados con la vivienda?

SI	1	32.02B ¿Tuvo algún retraso en esos pagos?	SI	1
NO	2		NO	2
Ns/Nc	3		Ns/Nc	3

32.03 ¿Tuvo algún pago relacionado con recibos de agua, gas, electricidad, comunidad, teléfono o Internet?

SI	1	32.03B ¿Tuvo algún retraso en esos pagos?	SI	1
NO	2		NO	2
Ns/Nc	3		Ns/Nc	3

32.04 ¿Cree que su hogar tiene capacidad para afrontar gastos imprevistos como grandes reparaciones, o similares?

SI	1
NO	2
Ns/Nc	3

32.05 En relación con el total de ingresos netos mensuales de su hogar, ¿cómo suelen llegar a fin de mes?

Con mucha dificultad	1
Con dificultad	2
Con cierta dificultad	3
Con cierta facilidad	4
Con facilidad	5
Con mucha facilidad, sin problemas	6
Ns/Nc	3

Cuestionario *on line* para jugadores por internet

Encuesta sobre el juego *on line* en España 2015.

En primer lugar, puede decirme su edad... (ATENCIÓN: LOS ENTREVISTADOS DEBEN TENER 16 AÑOS O MÁS) (anotar literalmente)

- A. Sexo: Hombre 1 Mujer 2
- B. Nacionalidad Español 1 – Pasar a P. D
- No español 2

Si contesta código 2 en pregunta B, hacer pregunta C y luego D y E, y en caso contrario, saltar a preguntas D y E.

C. Nos puede indicar en que zona geográfica está su país de origen:

- Europa Occidental 1
- Europa del Este 2
- África del Norte 3
- África subsahariana 4
- Asia 5
- América Latina 6
- Oceanía 7
- América del Norte 8

D. Comunidad de residencia

- Andalucía 1
- Aragón 2
- Asturias 3
- Baleares 4
- Canarias 5
- Cantabria 6
- Castilla La Mancha 7
- Castila y León 8
- Cataluña 9
- Extremadura 10
- Galicia 11
- Madrid 12
- Murcia 13
- Navarra 14
- País Vasco/Euskadi 15
- La Rioja 16
- Comunidad Valenciana 17
- Ceuta 18
- Melilla 19

E. ¿EN QUÉ LOCALIDAD VIVES?

CUESTIONARIO:

1. ¿Ha jugado usted a juegos de azar, póquer, juegos de casino, loterías, o apuestas deportivas, bingo, etc. por Internet, arriesgando dinero, en los tres últimos meses?

- Sí 1
- No 2 NO VÁLIDO.

2. ¿De los siguientes juegos cuáles has jugado por Internet en los tres últimos meses, arriesgando dinero, es decir, comprando billetes o cupones o aportando dinero a la web para poder jugar? (POR INTERNET)

	SÍ	NO
Póquer rooms o torneos de póquer, pagando la entrada	1	99
Póquer, apostando en cada mano	2	99
Apuestas sobre deportes: fútbol, baloncesto, automovilismo, motos, etc.	3	99
Apuestas hípcas o canódromos	4	99
Juegos de casino: black jack, ruletas, etc.	5	99
Bingo	6	99
Máquinas slot, similares a rodillos giratorios o tragamonedas	7	99
Lotería Nacional (Navidad, el Niño u otros sorteos)	8	99
Lotería Primitiva, Euromillones, Gordo Primitiva, Bonoloto	9	99
Cupones u otros juegos de la ONCE	10	99
Quiniela	11	99
SI NO HA JUGADO NINGUNO NO VÁLIDO	99	

3. Y de estos, ¿cuáles ha jugado en los tres últimos meses EN PERSONA, es decir, comprando billetes, cupones o yendo a apostar a locales, con amigos en casa, o en otro lugar?

- Póquer rooms o torneos de póquer, pagando la entrada	1
- Póquer, apostando en cada mano	2
- Apuestas sobre deportes: fútbol, baloncesto, etc.	3
- Apuestas hípcas o canódromos	4
- Juegos de casino: black jack, ruletas, etc.	5
- Bingo	6
- Máquinas slot, similares a rodillos giratorios o tragamonedas	7
- Ha ido a un salón de juegos a jugar con máquinas	8
- Lotería Nacional (Navidad, el Niño u otros sorteos)	9
- Lotería Primitiva, Euromillones, Gordo Primitiva, Bonoloto	10
- Cupones u otros juegos de la ONCE como Eurojackpot	11
- Cupones de organizaciones de minusválidos, como la OID	12
- Quinielas	13

4. ¿Con qué frecuencia suele jugar on line a cualquier tipo de juego de azar con premios, es decir, arriesgando dinero?

- Todos los días	1
- Varias veces a la semana	2
- Una vez a la semana	3
- Una vez cada dos o tres semanas	4
- Una vez al mes	5
- Alguna vez, de vez en cuando	6
- Casi nunca	7

5. Respecto al juego por Internet, ¿diría que ...

- Juega ahora más que hace un año 1
- Juega igual que hace un año 2
- Juega menos que hace un año 3

6. En un día laborable normal, ¿cuánto tiempo sueles dedicar a algún tipo de juego de azar on line, arriesgando dinero, de los comentados antes?

- Unos minutos 1
- Un cuarto de hora 2
- Media hora 3
- Una hora 4
- Una hora y media 5
- Dos o tres horas 6
- Más de tres horas 7
- No lo sé 8
- No juego en días laborables 9

7. ¿Qué cantidad de dinero mensual juega normalmente a juegos on line, por término medio? ANOTAR LITERALMENTE. PREVER 5 POSICIONES.**8. ¿Cómo paga sus apuestas, a través de qué medio de pago por Internet pone el dinero para apostar?**

- Tarjeta de crédito o débito (4B, Master Card, Visa, 6000) 1
- Otra tarjeta de crédito o débito (American Express, etc.) 2
- Sistemas de pago on line (Paypal, ...) 3
- Tarjeta prepago (Paysafe card, etc.) 4
- Transferencia bancaria 5
- Transferencia no bancaria (Western Union, etc.) 6
- Cheque enviado al operador 7

9. ¿Está registrado en alguna web de juego por Internet, es decir, en alguna web de las que le permiten acceder a servicios o aplicaciones para poder jugar arriesgando dinero? (POSIBLE RESPUESTA MÚLTIPLE SI ESTÁ REGISTRADO EN VARIAS)

- Sí 1 ¿PUEDES ESCRIBIR EN CUÁL O CUÁLES ESTÁ REGISTRADO?
- No 2 Pasar a P. 11

**10. ¿Cuánto dinero tienes, aproximadamente, en su cuenta de la web para apostar? (Si está en más de una sumar aproximadamente las cantidades)
Anotar literalmente****12. ¿Recuerda a través de qué web juega o apuesta por Internet?****12.B. Por favor, para asegurarnos de la web, ¿puedes señalar cuáles son sus terminaciones?**

- .com 1
- .es 2
- .fr 3
- .net 4
- .nl 5
- .org 6
- .cat 7
- .eu 8
- Otras ¿puedes escribirla? 9

13. LA PREGUNTA 13 SE DESPLIEGA EN FUNCIÓN DE LAS RESPUESTAS EN P.2. LA IDEA ES QUE SE HACE LA BATERÍA DE PREGUNTAS PARA LOS JUEGOS QUE SE JUEGAN ON LINE, PARA EVITAR EL CANSANCIO DEL ENTREVISTADO SE PREGUNTARÁ POR TRES COMO MÁXIMO. SE SELECCIONARÁN SEGÚN EL ORDEN DE LOS CÓDIGOS DE P2, DE MANERA QUE SI RESPONDE A CUATRO JUEGOS, POR EL ÚLTIMO NO SE LE PREGUNTARÍA.

SI P.2. Cód. 1: Póquer rooms o torneos de póquer, pagando la entrada

13.1.1. ¿Con qué frecuencia juega por Internet al póquer en póquer rooms o torneos?

- | | |
|-----------------------------------|---|
| - Todos los días | 1 |
| - Varias veces a la semana | 2 |
| - Una vez a la semana | 3 |
| - Una vez cada dos o tres semanas | 4 |
| - Una vez al mes | 5 |
| - Alguna vez | 6 |
| - Nunca | 7 |

SI P.2. Cód. 2: Póquer, apostando en cada mano

13.2.1. ¿Con qué frecuencia juega por Internet al póquer?

- | | |
|-----------------------------------|---|
| - Todos los días | 1 |
| - Varias veces a la semana | 2 |
| - Una vez a la semana | 3 |
| - Una vez cada dos o tres semanas | 4 |
| - Una vez al mes | 5 |
| - Alguna vez | 6 |
| - Nunca | 7 |

SI P.2. Cód. 3: Apuestas sobre deportes: fútbol, baloncesto, etc.

13.3.1. ¿Con qué frecuencia apuesta sobre deportes, fútbol, baloncesto, automovilismo, etc. por Internet?

- | | |
|-----------------------------------|---|
| - Todos los días | 1 |
| - Varias veces a la semana | 2 |
| - Una vez a la semana | 3 |
| - Una vez cada dos o tres semanas | 4 |
| - Una vez al mes | 5 |
| - Alguna vez | 6 |
| - Nunca | 7 |

SI P.2. Cód. 4: Apuestas hípcas o canódromos

13.4.1. ¿Con qué frecuencia apuesta sobre caballos o carreras en canódromos, etc. por Internet?

- | | |
|-----------------------------------|---|
| - Todos los días | 1 |
| - Varias veces a la semana | 2 |
| - Una vez a la semana | 3 |
| - Una vez cada dos o tres semanas | 4 |
| - Una vez al mes | 5 |
| - Alguna vez | 6 |
| - Nunca | 7 |

SI P.2. Cód. 5: Juegos de casino: black jack, ruletas, etc.

13.5.1. ¿Con qué frecuencia juega a juegos de casinos por Internet (black jack, ruleta, etc.?)

- | | |
|-----------------------------------|---|
| - Todos los días | 1 |
| - Varias veces a la semana | 2 |
| - Una vez a la semana | 3 |
| - Una vez cada dos o tres semanas | 4 |
| - Una vez al mes | 5 |
| - Alguna vez | 6 |
| - Nunca | 7 |

SI P.2. Cód. 6: Bingo.

13.6.1. ¿Con qué frecuencia juega al bingo por Internet?

- | | |
|-----------------------------------|---|
| - Todos los días | 1 |
| - Varias veces a la semana | 2 |
| - Una vez a la semana | 3 |
| - Una vez cada dos o tres semanas | 4 |
| - Una vez al mes | 5 |
| - Alguna vez | 6 |
| - Nunca | 7 |

SI P.2. Cód. 7: Máquinas slot, similares a rodillos giratorios o tragamonedas

13.7.1. ¿Con qué frecuencia juega a máquinas slot, similares a rodillos giratorios y a máquinas tragamonedas?

- | | |
|-----------------------------------|---|
| - Todos los días | 1 |
| - Varias veces a la semana | 2 |
| - Una vez a la semana | 3 |
| - Una vez cada dos o tres semanas | 4 |
| - Una vez al mes | 5 |
| - Alguna vez | 6 |
| - Nunca | 7 |

SI P.2. Cód. 8: Lotería Nacional (Navidad, el Niño u otros sorteos)

13.8.1. ¿Con qué frecuencia juega Lotería Nacional por Internet?

- | | |
|-----------------------------------|---|
| - Todos los días | 1 |
| - Varias veces a la semana | 2 |
| - Una vez a la semana | 3 |
| - Una vez cada dos o tres semanas | 4 |
| - Una vez al mes | 5 |
| - Alguna vez | 6 |
| - Nunca | 7 |

Pasar a 13.9.

13.8.3. ¿Exactamente qué hizo al jugar a la Lotería Nacional por Internet?

- | | |
|--|---|
| - Comprar los décimos | 1 |
| - Comprobar si le había tocado, consultar la lista de premios | 2 |
| - Ambas cosas | 3 |
| - Ver en la web de SELAE en qué administración tenía el número | 4 |

13.8.4. ¿A través de qué web jugó a la Lotería Nacional?

- | | | |
|---|---|-----------|
| - La web de Loterías y Apuestas del Estado (selae.es) | 1 | |
| - Una web de una Administración de Loterías | 2 | P.13.8.5. |
| - Una web con la que juegas a otros juegos por Internet | 3 | |

13.8.5. ¿De qué provincia es la Administración en la que compras loterías a través de la web?

SI P.2. Cód. 9: Lotería Primitiva, Euromillones, Gordo Primitiva, Bonoloto

13.9.1. ¿Con qué frecuencia juega la Lotería Primitiva, Euromillones, el Gordo de la Primitiva o a Bonoloto por Internet?

- | | | |
|-----------------------------------|---|----------------|
| - Todos los días | 1 | |
| - Varias veces a la semana | 2 | |
| - Una vez a la semana | 3 | |
| - Una vez cada dos o tres semanas | 4 | |
| - Una vez al mes | 5 | |
| - Alguna vez | 6 | |
| - Nunca | 7 | Pasar a 13.10. |

13.9.4. ¿Exactamente qué hizo al jugar a estas loterías por Internet?

- | | |
|--|---|
| - Jugar los números | 1 |
| - Comprobar si te había tocado, consultar la lista de premios | 2 |
| - Ambas cosas | 3 |
| - Ver en la web de SELAE en qué administración tenía el número | 4 |

SI P.2. Cód. 10: Cupones u otros juegos de la ONCE

13.10.1. ¿Con qué frecuencia juega a los cupones o loterías instantáneas de la ONCE por Internet?

- | | |
|-----------------------------------|---|
| - Todos los días | 1 |
| - Varias veces a la semana | 2 |
| - Una vez a la semana | 3 |
| - Una vez cada dos o tres semanas | 4 |
| - Una vez al mes | 5 |
| - Alguna vez | 6 |
| - Nunca | 7 |

SI P.2. Cód. 11: Quinielas

13.11.1. ¿Con qué frecuencia juega las quinielas por Internet?

- | | |
|-----------------------------------|---|
| - Todos los días | 1 |
| - Varias veces a la semana | 2 |
| - Una vez a la semana | 3 |
| - Una vez cada dos o tres semanas | 4 |
| - Una vez al mes | 5 |
| - Alguna vez | 6 |
| - Nunca | 7 |

14. A continuación podrá ver algunas preguntas sobre la “organización” de los juegos *on line*. Supongamos que le toca un premio en un juego *on line* y no se lo pagan, ¿sabe cómo tendría que reclamar?

- | | |
|------|---|
| - Sí | 1 |
| - No | 2 |

15. ¿Sabe si el operador de juegos on line de los juegos en los que participa con más frecuencia, está en España o fuera de España?

- | | |
|--|---|
| - Está en España | 1 |
| - Está fuera de España | 2 |
| - Unos en España y otros fuera de España | 3 |
| - No lo sé | 4 |

16. En general, se fía de las casas de apuestas o casinos que conoce en Internet, ¿mucho, bastante, regular, poco o nada?

- | | |
|-------------------|---|
| - Se fía mucho | 1 |
| - Se fía bastante | 2 |
| - Se fía regular | 3 |
| - Se fía poco | 4 |
| - No se fía | 5 |

17. Y de las casas de apuestas o casinos en las que apuesta o juega habitualmente, ¿hasta qué punto se fía?

- | | |
|-------------------|---|
| - Se fía mucho | 1 |
| - Se fía bastante | 2 |
| - Se fía regular | 3 |
| - Se fía poco | 4 |
| - No se fía | 5 |

TODOS

18. A continuación le voy a hacer algunas preguntas sobre el juego en general:

18.A. Cuando usted juega, ¿con qué frecuencia vuelve a jugar para ganar lo que perdió otro día?

- | | |
|--|---|
| - Cada vez que pierdo | 1 |
| - La parte de las veces que pierdo | 2 |
| - Alguna vez, más o menos la mitad de las veces que pierdo | 3 |
| - Nunca | 4 |

En el último año:

18.B. ¿Con qué frecuencia se ha encontrado usted mismo pensando sobre juego, es decir, volviendo sobre partidas anteriores, planificando la próxima vez que jugará o pensando formas para tener dinero para jugar?

- | | |
|------------------|---|
| - Con frecuencia | 1 |
| - Algunas veces | 2 |
| - Ocasionalmente | 3 |
| - Nunca | 4 |

18.C. ¿Tiene necesidad de jugar más y más dinero para conseguir la emoción que desea conseguir jugando?

- | | |
|------------------|---|
| - Con frecuencia | 1 |
| - Algunas veces | 2 |
| - Ocasionalmente | 3 |
| - Nunca | 4 |

18.D. ¿Se siente usted irritable cuando intenta dejar de jugar?

- | | |
|------------------|---|
| - Con frecuencia | 1 |
| - Algunas veces | 2 |
| - Ocasionalmente | 3 |
| - Nunca | 4 |

18.E. ¿Ha jugado para escapar de sus problemas o cuando está deprimido, ansioso o mal consigo mismo?

- | | |
|------------------|---|
| - Con frecuencia | 1 |
| - Algunas veces | 2 |
| - Ocasionalmente | 3 |
| - Nunca | 4 |

18.F. ¿Ha mentido a su familia o a otros para esconder el tiempo que dedica a jugar?

- | | |
|------------------|---|
| - Con frecuencia | 1 |
| - Algunas veces | 2 |
| - Ocasionalmente | 3 |
| - Nunca | 4 |

18.G. ¿Ha intentado controlar, recortar lo que juega o dejar de jugar?

- | | |
|------------------|---|
| - Con frecuencia | 1 |
| - Algunas veces | 2 |
| - Ocasionalmente | 3 |
| - Nunca | 4 |

18.H. ¿Ha cometido una falta o un delito para conseguir financiar el juego o pagar deudas de juego?

- | | |
|------------------|---|
| - Con frecuencia | 1 |
| - Algunas veces | 2 |
| - Ocasionalmente | 3 |
| - Nunca | 4 |

18.I. ¿Se ha arriesgado a perder relaciones importantes, trabajo u oportunidades de trabajo o estudio a causa del juego?

- | | |
|------------------|---|
| - Con frecuencia | 1 |
| - Algunas veces | 2 |
| - Ocasionalmente | 3 |
| - Nunca | 4 |

18. J. ¿Ha pedido dinero a otros para ayudarle con una situación financiera difícil provocada por el juego?

- | | |
|------------------|---|
| - Con frecuencia | 1 |
| - Algunas veces | 2 |
| - Ocasionalmente | 3 |
| - Nunca | 4 |

En los últimos doce meses ...

19.A. ¿Ha jugado o apostado más dinero del que se podía permitir perder?

- | | |
|-------------------------------|---|
| - Casi siempre | 1 |
| - La mayor parte de las veces | 2 |
| - Alguna vez | 3 |
| - Nunca | 4 |

19.B. ¿Ha necesitado jugar más dinero para conseguir la misma emoción?

- | | |
|-------------------------------|---|
| - Casi siempre | 1 |
| - La mayor parte de las veces | 2 |
| - Alguna vez | 3 |
| - Nunca | 4 |

19.C. ¿Ha vuelto para intentar ganar el dinero que perdió?

- | | |
|-------------------------------|---|
| - Casi siempre | 1 |
| - La mayor parte de las veces | 2 |
| - Alguna vez | 3 |
| - Nunca | 4 |

19.D. ¿Ha tomado dinero prestado o vendido algo para conseguir dinero para jugar?

- | | |
|-------------------------------|---|
| - Casi siempre | 1 |
| - La mayor parte de las veces | 2 |
| - Alguna vez | 3 |
| - Nunca | 4 |

19.E. ¿Ha sentido que usted podía tener un problema con el juego?

- | | |
|-------------------------------|---|
| - Casi siempre | 1 |
| - La mayor parte de las veces | 2 |
| - Alguna vez | 3 |
| - Nunca | 4 |

19.F. ¿Ha sentido que el juego le ha producido problemas de salud, incluyendo stress o ansiedad?

- | | |
|-------------------------------|---|
| - Casi siempre | 1 |
| - La mayor parte de las veces | 2 |
| - Alguna vez | 3 |
| - Nunca | 4 |

19.G. ¿Ha habido gente que le criticado que juegue, o le ha dicho que tiene un problema con el juego, con independencia de que usted piense que no es verdad?

- | | |
|-------------------------------|---|
| - Casi siempre | 1 |
| - La mayor parte de las veces | 2 |
| - Alguna vez | 3 |
| - Nunca | 4 |

19.H. ¿Ha sentido que el juego le ha provocado problemas económicos a usted o a su familia?

- | | |
|-------------------------------|---|
| - Casi siempre | 1 |
| - La mayor parte de las veces | 2 |
| - Alguna vez | 3 |
| - Nunca | 4 |

19.I. ¿Se ha sentido culpable sobre la forma en que juega y lo que sucede cuando juega?

- | | |
|-------------------------------|---|
| - Casi siempre | 1 |
| - La mayor parte de las veces | 2 |
| - Alguna vez | 3 |
| - Nunca | 4 |

20. A continuación le voy a preguntar si en los últimos 12 meses su hogar ha tenido que hacer pagos de algunos conceptos,**20a. ¿Tuvo pagos de hipotecas o alquiler de la vivienda o que pagar algún crédito para realizar alguna gran reparación en la misma?**

- | | | |
|-------|---|---|
| SI | 1 | 20A2 ¿Tuvo algún retraso en esos pagos? |
| NO | 2 | |
| Ns/Nc | 3 | |

- | | |
|-------|---|
| SI | 1 |
| NO | 2 |
| Ns/Nc | 3 |

20b. ¿Tuvo algún pago de compras aplazadas y otros préstamos no relacionados con la vivienda?

- | | | |
|-------|---|---|
| SI | 1 | 20B2 ¿Tuvo algún retraso en esos pagos? |
| NO | 2 | |
| Ns/Nc | 3 | |

- | | |
|-------|---|
| SI | 1 |
| NO | 2 |
| Ns/Nc | 3 |

20c. ¿Tuvo algún pago relacionado con recibos de agua, gas, electricidad, comunidad, teléfono o Internet?

- | | | |
|-------|---|---|
| SI | 1 | 20C2 ¿Tuvo algún retraso en esos pagos? |
| NO | 2 | |
| Ns/Nc | 3 | |

- | | |
|-------|---|
| SI | 1 |
| NO | 2 |
| Ns/Nc | 3 |

20d. ¿Cree que su hogar tiene capacidad para afrontar gastos imprevistos como grades reparaciones, o similares?

- | | |
|-------|---|
| SI | 1 |
| NO | 2 |
| Ns/Nc | 3 |

OTROS TÍTULOS:



Anuario del juego en España
2013/14, (2014) IPOLGOB-esj
(Estudios sobre Juego), Gómez
Yáñez, J. A. (dir.).



*Percepción social sobre el
juego de azar en España (V),*
(2014) Monografías Política y
Gestión, IPOLGOB, VV.AA.



El juego diseccionado, (2012),
IPOLGOB-esj (Estudios sobre
Juego), Lafaille, J.M.; Simonis, G.

Percepción social sobre el juego de azar en España 2015 VI

A lo largo de la serie de Informes que, desde 2009, el Instituto de Política y Gobernanza viene realizando, se ha puesto de relieve que los españoles no buscaban la suerte o el azar para resolver sus problemas económicos y, como colectivo estrictamente racional, acompañaban su gasto en esta materia disminuyéndolo al igual que lo hacían con la alimentación o el entretenimiento (viajes, cine, teatro, libros, etcétera), mientras han transcurrido los años de la crisis económica.

Ahora, a través del Informe que presentamos, nos parece posible apuntar a una segunda conclusión novedosa: frente a lo que es opinión generalizada, la sociedad española no está inmersa en la ludopatía -el juego compulsivo o el juego no responsable- con la intensidad y frecuencia que se nos quiere hacer creer. Los índices que ofrece la muestra empleada son claros e indican que afectan entre un 0,1% y un 0,4% de la población adulta, lo que significa estar por debajo de países como Suecia, Canadá o Alemania, que cuidan extremadamente este aspecto, desarrollando políticas públicas adecuadas.

No obstante, para asegurarnos sobre nuestra conclusión, esperamos realizar un estudio con una muestra de población más amplia a fin de confirmar esta percepción inicial.

Con el patrocinio de:



I POLGOB

Instituto de Política y Gobernanza

Universidad Carlos III de Madrid

