

# Percepción social sobre el juego de azar en España 2016

VII

**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 2016**

VII

**Edición, abril de 2016**

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

© 2016. IPOLGOB-UC3M. José Antonio Gómez Yáñez, José Ignacio Cases, Germán Gusano y Carlos Lalanda.

Diseño y maquetación: Javier Perea Unceta (javier@nicandwill.com)

Edita: IPOLGOB-UC3M

Con el patrocinio de Fundación Codere

ISBN: 978-84-89315-97-6

D.L.: M-14088-2013

# **Percepción social sobre el juego de azar en España 2016**

VII

**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

<b>Presentación</b> .....	007
<b>Resumen ejecutivo</b> .....	011
<b>1. De la recesión a la recuperación parcial en el juego</b> .....	015
<b>2. Sociología de los juegos presenciales</b> .....	021
1. Metodología .....	021
2. Los juegos públicos .....	021
Lotería Nacional.....	021
Lotería de Navidad.....	022
El Niño .....	026
Los soteos semanales de la Lotería Nacional .....	026
La Grossa de Cataluña.....	028
Loterías primitivas: Primitiva, Gordo de la Primitiva, Bonoloto, Euromillones.....	030
Cupones y rascas de la ONCE .....	030
La Quiniela .....	032
3. El juego y el clima social. La diferencia entre los juegos públicos y los “otros” juegos	035
4. Los juegos de gestión privada .....	035
Bingo .....	035
Juegos de casino .....	036
Jugar al póquer con amigos en bares o timbas informales, pero no en casa	036
Máquinas tragamonedas en bares y hostelería .....	040
Salones de juego .....	043
Apuestas deportivas en locales de juego .....	043
Cupones de la OID .....	046
Los motivos para jugar .....	046

<b>3. Sociología del juego <i>online</i></b> .....	048
1. Los jugadores <i>online</i> : estimación de su número y perfil sociológico.....	048
2. ¿A qué se juega por Internet? .....	054
3. Juego presencial y juego <i>online</i> .....	058
4. Tiempo destinado al juego <i>online</i> .....	059
5. Confianza en las webs de juego .....	062
8. Medios de pago .....	063
<b>4. El juego y el capital social</b> .....	064
<b>5. El juego problemático</b> .....	074
1. Enfoque del problema .....	074
2. Los instrumentos de medición.....	075
3. La incidencia del juego problemático en la población entre 18 y 75 años .....	077
Datos globales.....	077
Comparación internacional.....	081
La consistencia entre las distintas metodologías .....	084
4. El juego problemático en internet.....	085

**ANEXOS**

<b>Recogida de información</b> .....	093
Cuestionario para la población general (Juego presencial y juego <i>online</i> ) .....	094
Cuestionario <i>online</i> para jugadores por Internet.....	111

# Presentación

Permítaseme iniciar esta presentación utilizando un símil vitivinícola para ilustrar las ideas que más adelante desarrollaré. La elaboración de los vinos es una tarea cada vez más tecnificada y compleja. Las personas de edad superior a los cuarenta años aún han conocido el espectacular cambio que en España se ha producido en el proceso de vinificación. En la actualidad no sólo tiene importancia la variedad de la uva utilizada (tempranillo, garnacha, mencia...) sino también el espacio donde cada una de éstas se cultiva, amparadas no sólo por las denominaciones de origen sino incluso adquiriendo importancia el lugar concreto dónde el viñedo se encuentra (“terroir”).

La uva cultivada debe sus características también a la edad de la cepa, a la forma y hora en la que la vendimia se efectúa y, por supuesto, al complejo proceso y a la bodega de elaboración que incluye el trasiego, “coupages” y reposo, más o menos largo, en barricas (nuevas o viejas) de roble (francés o americano).

Algo parecido hemos sentido ir protagonizando el equipo que elabora este Informe a lo largo de sus siete ediciones. Creo, sinceramente, que desde el primero correspondiente al año 2010 hasta el que ahora se presenta, hemos ido perfeccionando la técnica de elaboración, afinando no sólo el “aroma” y el “sabor”, sino también el “retrogusto”, “paso en boca” y convirtiéndonos nosotros mismos en “enólogos”, sin duda más expertos de lo que éramos al principio.

Afortunadamente el Informe es una publicación cada vez más citada y tenida en cuenta, tanto a nivel nacional como internacional. Quién la consulta puede ser un aprendiz o un experto y su crítica, por tanto, corresponderá al nivel de conocimientos técnicos que posea sobre la materia. Como equipo universitario que somos, estamos abiertos a todo tipo de opiniones que puedan emitirse y, con toda seguridad, somos sensibles a las sugerencias que recibamos, principalmente, porque creemos que el producto que ofrecemos, aunque tiene una indudable “seniority” es perfectible.

Dejo definitivamente la comparación vinícola y paso a enumerar a continuación algunas características básicas del Informe:

- Es un estudio sociológico, no estadístico. No trata de mostrar la exacta realidad del juego de azar en España (lo que si pretende hacer, por el contrario, la otra publicación editada por el Instituto de Política y Gobernanza que son los “Anuarios del Juego en España”) sino de ofrecer, como el título indica, cual es la sensibilidad que la sociedad española tiene sobre esta materia. El matiz diferencial es muy importante desde el punto de vista político ya que, en este campo, muchas veces el Poder tiene que atender más a lo que la sociedad opina sobre una determinada cuestión que a la realidad concreta de la misma.

- Somos conscientes que las dos encuestas que sirven de base al Informe tienen un universo distinto y también susceptible de ser ampliado. El único factor que lo impide es el económico, puesto que aumentarlo produce un incremento notable de costes. No obstante, son de las pocas, sino las únicas que, como muestra de seriedad, dan no sólo la ficha técnica obligatoria, sino que ofrecen además los cuestionarios empleados con la batería de preguntas y sus indicaciones a los encuestadores y modo de codificación.
- Se decidió utilizar este sistema de doble encuesta: una, sobre el juego en general (presencial y *online*) y otra, específicamente, sobre jugadores *online*, porque constituyendo una única realidad el juego de azar, los avatares administrativos han conducido a que exista una doble regulación, cada vez más paradójica (tributación diferente, tratamiento discriminatorio en materia de publicidad...) olvidando que el juego por internet no es un mercado, sino sólo un canal.

Quisiera ahora señalar algunas novedades en la presente edición que, a mi juicio, producen un nueva “aroma” en el producto:

- Se analiza el juego problemático desde la doble perspectiva de la población comprendida entre 18 y 75 años, o sea, que comprende tanto a los “no jugadores” como a los “jugadores” presenciales u online. Y, por otro lado, específicamente los jugadores online, que son aquellos que acceden a webs de juego arriesgando dinero (que suman algo más de medio millón de personas en noviembre y diciembre de 2015). La idea de fondo no es que el problema sea el canal que utilice, sino el efecto que sobre los jugadores puede tener el exceso que, en último término, les puede conducir a la adicción.
- Se incluye, por primera vez, un capítulo dedicado al “Juego y el capital social”, mediante un análisis de profunda implantación y utilidad en los estudios actuales sociológicos.

Como ya he señalado el juego de azar puede desarrollarse tanto de forma presencial (casino, bingo, loterías, boletos, máquinas, etcétera) como de forma telemática. La distinción básica es de tipo administrativo y el hecho de estudiarlo en este Informe de modo separado, se debe principalmente a aspectos más específicos en este último que son tantos que, incluso, algunos quedan fuera de nuestro estudio.

Si nos fijamos, ante todo, en la prevalencia del juego problemático hemos procurado que nuestra apreciación se pueda documentar muy claramente porque reconocemos que se trata de porcentajes llenos de contenido “político”. Pero nos reiteramos en lo que quedó demostrado ya en la anterior edición, aunque tal vez no especificado con la suficiente claridad: el juego en general (es decir, abarcando tanto el presencial como el que se realiza a través de internet y dispositivos móviles) afecta a entre el 0,1% y el 0,3% de la población adulta.

Por otro lado, la encuesta realizada específicamente a jugadores *online*, ofrece resultados similares: 0,2% y 0,1%, según la escala que se utilice (DSM-IV y PGSI) si lo referimos a la población en general, como se recoge en la tabla 43, habiéndose ampliado la muestra, desde 469 jugadores *online* el año pasado, a 616 en el actual. La publicación del informe “Perfil del jugador *online*” por

la Dirección General de Ordenación del Juego ha permitido estimar con precisión la dimensión cuantitativa del juego problemático con origen en el juego *online*, aplicándola al conjunto de la población.

Este último porcentaje, por otro lado, se corresponde con los que recoge la Recomendación de la Comisión Europea, de 14 de julio de 2014, relativa a principios para la protección de los consumidores y usuarios de servicios de juego en línea y la prevención del juego en línea entre los menores<sup>1</sup>, que indica una prevalencia del 0,1% al 0,8% para todos los países de la Unión Europea.

Quedan finalmente algunos aspectos interesantes que hay que tener en cuenta aunque no han sido abordados en este Informe, no por ello dejan de ser fundamentales. Me refiero, ante todo, al juego de menores en el canal online. El fracaso que ha supuesto el bloqueo de la iniciativa de la Dirección General de Ordenación del Juego de impulsar un Real Decreto sobre la Publicidad en este canal, tendrá graves consecuencias entre la población menor de edad. Que la legislación prohíba su acceso no significa que no se produzca y, en otro lugar, he desarrollado más amplia y detalladamente esta cuestión<sup>2</sup>. Nuestra misma encuesta para jugadores *online* recoge que, entre los 616 participantes, 6 declaraban ser menores de edad.

Otra curiosidad, desde un punto de vista politológico y también, por supuesto, sociológico, es el constatar que un grupo de población catalana piensa respecto de La Grossa (6,1%) reconoce que, esta última, reparte premios más importantes que la lotería de Navidad (ignorando que en los años 2013 y 2014, el premio mayor resultó invendido y que, la propia lotería catalana, tuvo que cambiar el sistema en 2015 para evitar una repetición de esta anomalía). Es un claro ejemplo que la “percepción” más que la “realidad” es un elemento motivacional fundamental en el juego de azar.

Esta curiosa cuestión, así como otras, desconfianza de los jugadores en las propias webs en las que juegan, persistencia de las “.com”, el acceso de menores o el bloqueo de las normas publicitarias, ya citado, avalan que nuestro esfuerzo siga ampliándose hacia nuevos campos o, al menos, que éstos no sean olvidados por el mundo académico.

**José Ignacio Cases**

Profesor Emérito

Instituto de Política y Gobernanza

---

1/ (2014/478/UE) *Diario Oficial de la Unión Europea*, de 19.7.2014, L.214/38 ES, parágrafo 12.

2/ En CASES, J.I. (2016), “La digitalización del Juego: la vulnerabilidad de los menores” en ECHEBURÚA, E. (Coord.) *Abuso de Internet: ¿antesala de la adicción al juego de azar?*, Madrid, Pirámide, págs. 151-166.



# Resumen ejecutivo

**1.** La conclusión más relevante de esta edición es comprobar, de una manera muy consistente, que la incidencia del juego problemático en España es muy baja. El porcentaje de población afectada, de los 18 y los 75 años se sitúa entre el 0,1% y el 0,3%, es decir, en 34.200 y 102.000 individuos, según la metodología que se emplee como referencia. Se han utilizado los sistemas de medida internacionalmente reconocidos para llegar a esta conclusión. En el año pasado, el límite máximo se podía establecer en 0,4% (es decir, en torno a 120.000 individuos). Este nivel de juego problemático es coherente con el 0,2% que resultó del estudio epidemiológico que hizo la Generalitat de Cataluña en 2007 y con el 0,3% detectado en un estudio en Galicia hace algo más de una década (2004).

España es uno de los países con menor incidencia del juego problemático, algo por debajo de los países nórdicos, Nueva Zelanda o Canadá, muy por debajo de Estados Unidos o Islandia y, desde luego, de los países asiáticos.

Estos niveles impiden hablar de sectores sociales en los que este problema sea prioritario o esté extendido. Se puede hablar del perfil de los afectados: principalmente, jóvenes menores de 25 años, aunque podría ampliarse hasta los 35 años; sobre todo hombres, de status sociales medios y altos. El juego problemático o el grave impacto social, avanza de manera significativa en el canal *online*, mucho más que en el presencial que se mantiene más estable en este punto. Algunos datos recogidos en este estudio y por otro de la DGOJ sugieren que puede ser así, como son la prolongada duración de las sesiones de juego o la elevada cantidad de días que se conectan unos 50.000 jugadores *online*, que se sitúa por encima de 300 días al año.

Como conclusión general, en España no hay base para una preocupación social por juego problemático, aunque existan casos individuales que deben atenderse.

Los datos obligan a examinar el enfoque de las políticas de juego responsable de las empresas y de las administraciones públicas. Más que plantear acciones extensivas orientadas a toda la población, los recursos estarían mejor gestionados si se dirigieran a acciones puntuales que operasen sobre los núcleos concretos de personas afectadas.

Seguramente, se podría pensar como objetivo de las empresas del juego la actualización anual de la información sobre la incidencia del juego problemático y el compromiso de todas en mantenerlo en unos niveles tan bajos. Las buenas noticias también deben ser gestionadas, para que sigan siéndolo.

Es posible que lo anterior contradiga algunas percepciones apriorísticas sin base empírica. ¿Qué puede explicar la resistencia de la sociedad española al juego problemático? Al contrario de lo que se suele decir, la sociedad española es muy madura respecto al juego, convive con juegos organizados por el Estado o por organizaciones de caridad (de las que la ONCE es heredera) desde hace dos siglos y medio, y ha aprendido que jugando se pierde, pero que también la ilusión es una buena contrapartida. Por otro lado, la legalización de la gestión privada del juego en España ha sido un éxito desde el punto de vista de la regulación, la persecución del juego ilegal y la gestión a través de empresas solventes que basan su posición en el mercado en su reputación. Lo que genera el juego problemático es el juego ilegal o mal controlado administrativamente y la presencia en el mercado de empresas irresponsables. El eficiente control administrativo y empresas solventes son los mejores antídotos al juego problemático. Sin duda, es un problema compartido, pero para gestionarlo no debe magnificarse su dimensión porque llevará a políticas públicas ineficientes.

**2.** La segunda conclusión es que el juego vuelve lentamente a cifras positivas, aunque no ha recuperado los niveles anteriores a la crisis. Comparte la tendencia alcista de otros sectores del entretenimiento (música en conciertos o grabada, libros, asistencia al cine, videojuegos) o del conjunto del consumo (como un aumento de la inversión publicitaria del 6,3% en 2015). Todos se recuperan, pero la destrucción de tejido productivo y capacidad de consumo en los años de la crisis fue enorme y tardará tiempo en alcanzar los niveles anteriores.

El juego no es un mercado homogéneo porque los juegos han seguido evoluciones distintas. Crecen la Lotería Nacional, los salones y las apuestas deportivas. También los casinos por su aproximación a las grandes ciudades, especialmente en Madrid. Invierte su tendencia negativa el bingo. Desciende el número de compradores de loterías primitivas, la Quiniela, los cupones y las loterías instantáneas de la ONCE, y las máquinas tragamonedas. Se mantienen los cupones de las organizaciones de discapacitados. La sociología de los distintos juegos se mantiene, cada uno tiene “su público”, y esto es algo muy estable, aunque algunos juegos y operadores muestran debilidades.

**3.** Permanece una tendencia que pareció originada por la crisis, pero que puede estar imponiéndose: la percepción de descenso del tiempo destinado al juego y de la frecuencia de juego.

**4.** En el juego *online* se observan varios aspectos relevantes:

- Su normalización como vía de compra de las loterías públicas, así como el descenso del póquer. Las apuestas deportivas han encontrado en Internet un hábitat favorable.
- La sensible diferencia entre los perfiles de juego entre los días laborables y festivos.
- Persiste la desconfianza hacia las webs de juego, como tónica general.
- La gran mayoría de los jugadores online son hombres menores de 35 años, también entre ellos se está detectando una creciente incidencia de juego problemático.

Lo más relevante es que los jugadores *online* constituyen un conjunto difuso, de contornos poco definidos y niveles de práctica muy distintos. Es un conjunto homogéneo en la medida en que se

trata de internautas que juegan, pero muy diferente en lo que se refiere a sus patrones de juego. De hecho, uno de los principales problemas es delimitar con precisión cuántos jugadores *online* hay en cada momento. El indicador de jugadores activos que proporciona la DGOJ es correcto, pero abarca comportamientos muy diferentes.

5. En los datos de la encuesta sobre el juego *online* se ha observado lo que parece ser un error en los sistemas de control de acceso: un 1% de los entrevistados afirmó tener 16 o 17 años. La proporción de jugadores, menores de edad, en la zona de riesgo moderado es elevada (aunque no puede afirmarse de manera concluyente, por lo reducido de la muestra).

6. Se ha analizado, por primera vez, que sepamos, la relación del juego con el capital social, entendido como percepción de relaciones sociales de colaboración entre los miembros de una sociedad. Hay tres conclusiones generales:

- El juego es un activador de las relaciones sociales; los jugadores son más sociables que los no jugadores, son más extravertidos. Esto confirma con números lo que algunas investigaciones de historiadores y psicólogos habían advertido. Hay una relevante bibliografía sobre el juego como factor de sociabilidad en la sociedad española, desde el siglo XVIII hasta mediados del XX.
- Las relaciones sociales operan como control social sobre los jugadores que traspasan los límites del riesgo en el juego presencial. Los jugadores que alcanzan niveles problemático detectan una pérdida de su capital social. Esto se había observado en investigaciones psicológicas a partir de las declaraciones de los jugadores problemáticos, pero no se había detectado desde esta óptica sociológica.
- En el juego *online* este control social no existe y, por tanto, se carece de este relevante freno que puede favorecer el paso del riesgo moderado al juego problemático. La soledad del juego *online* parece ser un factor de riesgo añadido, sobre todo si se acompaña de sesiones intensivas de navegación por internet.

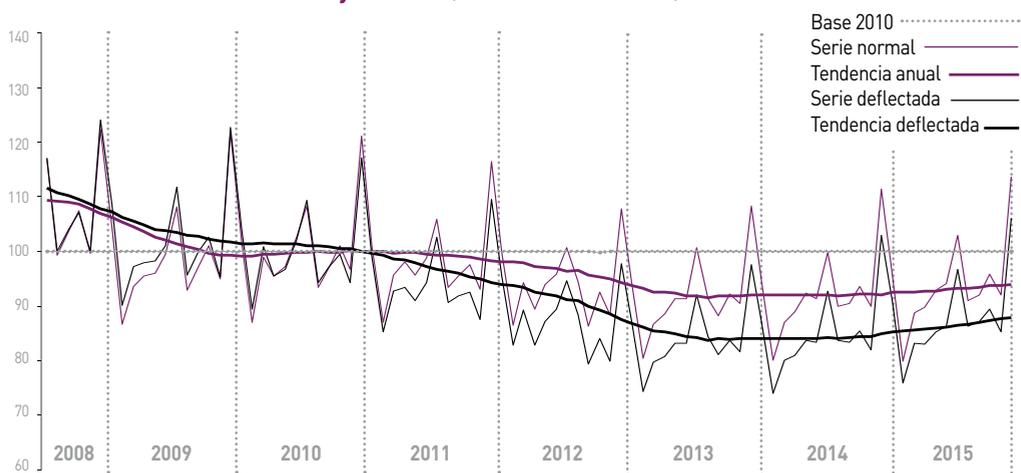


# 1. De la recesión a la recuperación parcial en el juego

El juego recupera aliento. Hablar de que haya salido de la crisis es excesivo porque no ha recuperado los niveles anteriores a 2010, pero vuelve a cifras de crecimiento y práctica positivas. No obstante, bajo ese dato global, la evolución de los distintos juegos es dispar. Tanto en presencial como *online*, el juego no es un mercado homogéneo, son varios que conviven o compiten entre sí y con otras opciones de ocio, evolucionando en distintas direcciones.

Es lógico que el consumo crezca, en la medida en que se normaliza la situación post-crisis y los individuos se ajustan a la situación económica que los vaivenes de estos años les han deparado. El juego, como los demás gastos de entretenimiento (música grabada, libros, asistencia al cine, videojuegos, con un espectacular crecimiento en este último caso) se recuperó a partir de la segunda mitad de 2014 y mantuvo la tendencia al alza durante 2015. Conviene distinguir, que una cosa es invertir la tendencia negativa y otra recuperar los niveles anteriores a la crisis, lo que aún no ha ocurrido. En general, esta es la situación del conjunto del consumo minorista, excluyendo vivienda y coches, como puede verse en el gráfico 1. Para dar una idea de la compresión del consumo en otros capítulos, las hipotecas constituidas en 2015 (312.398) sólo representaban el 16% de las constituidas en 2006 (1.951.087). En el caso de los coches, uno de los mercados que mejor se ha recuperado, las matriculaciones en 2015 equivalieron al 92% de las de 2010. En definitiva, el juego, como los demás mercados, tocó fondo en 2014 y desde entonces crece, pero aún está a distancia de los datos que mostraba en la década anterior.

Gráfico 1 / **Evolución del consumo minorista desde 2008. Todos los productos menos vivienda y coches** (Índice: 2010 = 100)



Fuente: Elaboración propia a partir de datos del Instituto Nacional de Estadística (INE).

En este marco, el porcentaje de residentes en España, entre 18 y 75 años, que jugó aumentó ligeramente, pasando del 80,3% en 2013 al 83,5% en 2015. La presión sobre los gastos de entretenimiento se va distendiendo y este es un indicador claro.

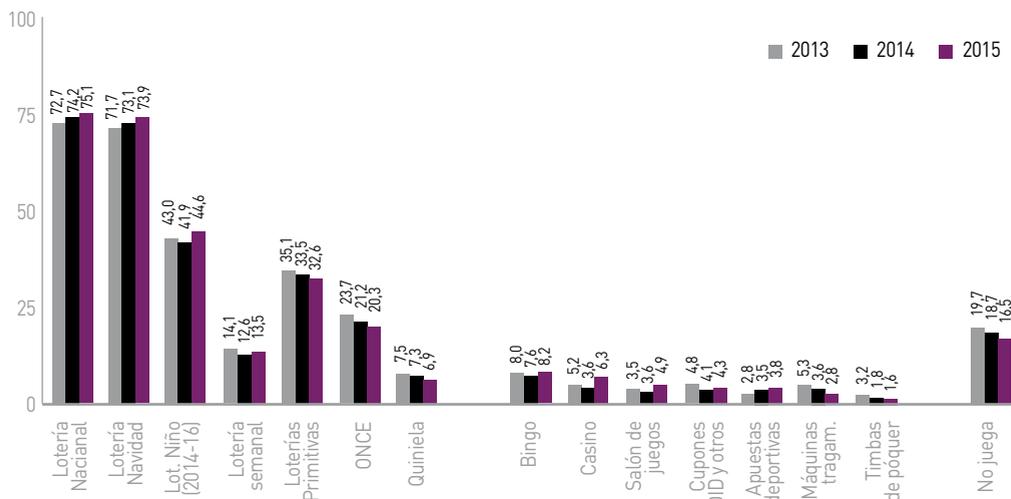
El juego no es un mercado homogéneo, porque cada uno de los juegos han seguido evoluciones distintas. Crecen la Lotería Nacional, los salones de juego y las apuestas deportivas. También los casinos, ya que su aproximación a las grandes ciudades, especialmente Madrid, ha producido un incremento de los asistentes (y de su facturación). Crece ligeramente el bingo, invirtiendo su tendencia negativa. Se mantiene la compra de los cupones de organizaciones de discapacitados. En descenso están las primitivas, la Quiniela, los productos de la ONCE y las máquinas tragamonedas (tabla 1 y gráfico 2).

Tabla 1 / **Práctica de juegos de azar arriesgando dinero (de 18 a 75 años) (%)**

	Ha jugado alguna vez			En el último año	
	2011	2012	2013	2014	2015
<b>Lotería Nacional</b>	77,3	77,7	72,7	74,2	75,1
<b>Euromillones, loterías primitivas</b>	56,6	53,6	35,1	33,5	32,6
<b>Cupones de la ONCE</b>	57,4	44,7	23,7	21,2	20,3
<b>Ha ido a jugar a un bingo</b>	18,4	8,9	8,0	7,6	8,2
<b>Quiniela</b>	35,4	28,9	7,5	7,3	6,9
<b>Juegos de casino o ir a un casino</b>	3,8	2,6	3,6	3,0	6,3
<b>Ha ido a algún salón de juegos</b>			3,5	3,6	4,9
<b>Cupones de organizaciones de discapacitados (OID, etc.)</b>			4,8	4,1	4,3
<b>Apuestas a resultados de deportes en locales de apuestas</b>		1,1	2,8	3,5	3,8
<b>Máquinas tragamonedas de bares o salones</b>	6,4	3,2	5,3	3,6	2,8
<b>Juega al póquer con amigos, en bares o timbas informales, pero no en casa</b>	9,3	7,3	3,2	1,8	1,6
<b>Juega por televisión, por la noche, a juegos de casino, como ruletas, póquer, etc.</b>					0,2
<b>No juega ninguno</b>	11,2	15,2	19,7	18,7	16,5
<b>(n)</b>	(1.000)	(1.000)	(1.012)	(1.002)	(1.012)

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

Gráfico 2 / Juego presencial entre 2013 y 2015 (% han jugado en el último año)



Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

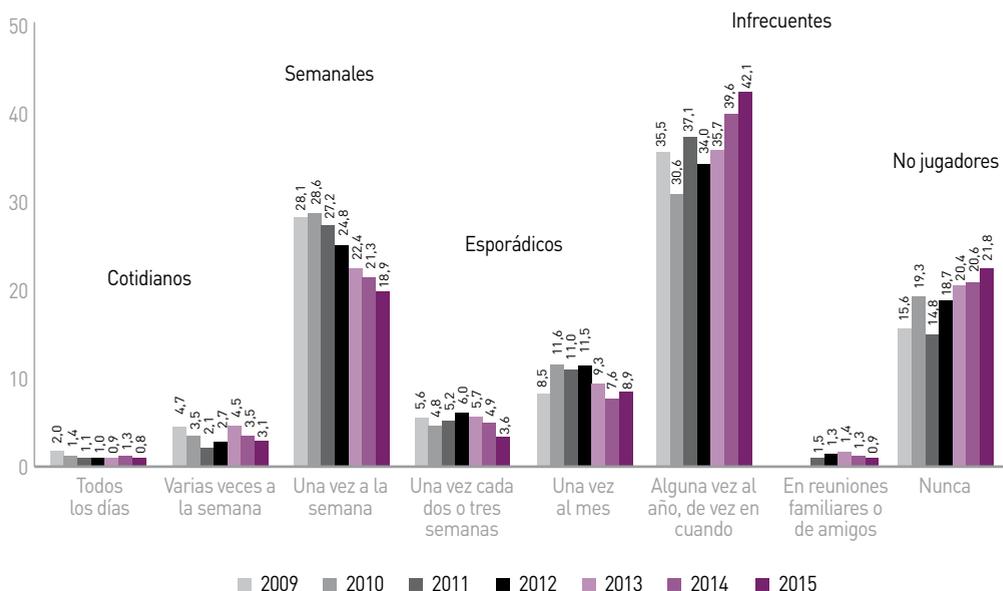
Un aspecto de fondo del comportamiento de los españoles respecto al juego está cambiando en estos años. La percepción de frecuencia de juego desciende desde 2009, pese a los datos anteriores de crecimiento de práctica de varios juegos. El porcentaje de jugadores que declara jugar todos los días o varias veces a la semana ha descendido desde el 6,7% en 2009 hasta el 3,9% en 2015, con altibajos, la tabla 2 y el gráfico 3 muestran que se trata de una tendencia consistente. Lo mismo sucede con quienes declaran jugar una vez por semana, desde porcentajes alrededor del 28% entre 2008 y 2011, hasta el 18,9% en 2015. Más suave, pero en la misma dirección, es la evolución de los jugadores esporádicos (que juegan alguna vez al mes o con menos frecuencia), desde porcentajes superiores al 15%, a cerca del 13% en 2015.

Lógicamente, esos descensos se corresponden con incrementos de quienes declaran que juegan sólo alguna vez al año, hasta el 42,1%, o que no juegan nunca (21,8%). Entre estos últimos, un 6,3% jugó alguna vez durante el año y lo declaró durante la entrevista, es decir, que no jugadores estrictos son un 15,5%.

Por tanto, aunque los niveles de declaración de haber jugado a cada juego se están recuperando, el tiempo y la frecuencia de juego parece estar disminuyendo, al menos, en la apreciación subjetiva de los entrevistados. Hasta 2014 se podría argüir que se trataba del impacto de la crisis, pero que se mantenga esta tendencia sugiere que se está produciendo un cambio más profundo hacia el juego. Recupera atractivo para algunos consumidores que restringieron sus gastos, pero tiene que competir con una oferta de ocio cada vez más diversificada. Los años de crisis han sido también de incremento de la oferta tecnológica de entretenimiento *online*, al tiempo que aparecen sofisticadas alternativas al tiempo de ocio. Esto es coherente con una

conclusión que se desprende de los datos anteriores: por un lado, la modernización de la práctica de juegos, con el crecimiento de salones cada vez más diversificados y locales de apuestas deportivas, así como de la Lotería Nacional –que sobrevive a los vaivenes del tiempo- mientras que, por otro lado, decaen lentamente la Quiniela, las máquinas tragamonedas o las partidas de póquer entre amigos en bares o en timbas. Hay una evolución hacia ofertas más sofisticadas o que mantienen una elevada dosis de ilusión y presión social, como el Gordo de Navidad.

Gráfico 3 / Frecuencia de práctica de juegos de azar en España (%)



Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

La tabla 2 recoge también la frecuencia de juego según las escalas de riesgo PGSI y DSM-IV, en su versión “continuous scoring”<sup>1</sup>. Ambas escalas coinciden en que la frecuencia de juego apreciada subjetivamente está correlacionada con el nivel de riesgo en el juego, sin ser una asociación automática.

El perfil de los “no jugadores” se mantiene, tanto en lo que se refiere a sus características socio-lógicas como al periodo en el que sitúan su distanciamiento del juego, en su gran mayoría no ha jugado nunca o lo dejó hace más de cinco años, por encima del 70% aporta cualquiera de ambas respuestas regularmente. 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, si

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

bien, con una fuerte presencia de jóvenes. No hay rasgos sociológicos generales que caractericen a los “no jugadores”, se podría decir que lo que los distingue es su aversión al juego, que es un rasgo más idiosincrático que sociológico. Se verá más adelante que este rasgo se completa con otros que tienen que ver con su capital de relaciones sociales.

En resumen, se mantienen varias tendencias: 1ª) el descenso de los jugadores más frecuentes, (los que juegan todas las semanas); 2ª) la estabilización a la baja de los que se pudieran considerar esporádicos o infrecuentes y 3ª) el ascenso regular de los jugadores infrecuentes y de quienes se consideran no jugadores, aunque parte de ellos juegue muy ocasionalmente. La conclusión final es que el juego parece estar convirtiéndose en una actividad menos frecuente en las prácticas de ocio de los españoles, lo que afecta a unos juegos más que a otros.

Como en ediciones anteriores, se han definido cuatro tipologías de jugadores según su apreciación subjetiva de la frecuencia con 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 dentro de los márgenes de error 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, pertenecen a todos los status sociales y a todas las generaciones. En los “infrecuentes”, que declaran jugar de vez en cuando o sólo en reuniones familiares, la presencia de mujeres es mayoritaria y hay más presencia de personas de status social altos o medio alto.

Quienes se consideran “no jugadores” componen un segmento distante de los anteriores: más mujeres que hombres, con fuerte presencia de jóvenes menores de 25 años y de mayores de 65 (aunque en esta edición no se detecta). Como se comentó, la gran mayoría dice no jugar casi desde siempre o nunca lo ha hecho (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. Por tanto, quienes dicen no haber jugado nunca o no jugar desde hace más de cinco años suman un 14,3% de la población entre 18 y 75 años (un 17% en 2013), que seguramente tienen prejuicios antijuego racionalizados y son activos emisores de este discurso. Pero declararse no jugador es compatible con ocasiones puntuales en las que se tienda 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 familiares o sociales negativos. Este discurso, además, se emite de forma intensa y se hace perceptible en el conjunto de la opinión pública (tabla 2).

Tabla 2 / Perfil sociológico de los jugadores, según frecuencia de juego declarada [%]

	Cotidianos		Semanales	Esporádicos		Infrecuentes		No jugadores	(n)
	Todos los días	Varias veces a la semana	Una vez a la semana	Alguna vez al mes	Una vez al mes o menos	Alguna vez al año	Familiares o amigos	Nunca	
<b>Total (2009)</b>	2,0	4,7	28,1	5,6	8,5	35,5		15,6	(1.000)
<b>Total (2010)</b>	1,4	3,5	28,6	4,8	11,6	30,8		19,3	(1.000)
<b>Total (2011)</b>	1,1	2,1	27,2	5,2	11,0	37,1	1,5	14,8	(1.000)
<b>Total (2012)</b>	1,0	2,7	24,8	6,0	11,5	34,8	1,3	18,7	(1.000)
<b>Total (2013)</b>	0,9	4,5	22,1	5,7	9,3	35,7	1,4	20,4	(1.012)
<b>Total (2014)</b>	1,3	3,5	21,3	4,9	7,6	39,6	1,3	20,6	(1.002)
<b>Total (2015)</b>	<b>0,8</b>	<b>3,1</b>	<b>18,9</b>	<b>3,6</b>	<b>8,9</b>	<b>42,1</b>	<b>0,9</b>	<b>21,8</b>	<b>(1.012)</b>
<b>Hombres</b>	1,2	3,0	20,5	4,2	10,3	38,2	1,0	21,7	(503)
<b>Mujeres</b>	0,4	3,1	17,3	2,9	7,5	46,0	0,8	22,0	(509)
<b>De 18 a 24</b>	1,2	1,2	6,0	2,4	7,2	36,1	1,2	44,6	(83)
<b>De 25 a 34</b>	0,5	1,6	17,3	3,8	9,2	40,5	0,5	26,5	(185)
<b>De 35 a 44</b>	1,2	3,6	18,1	3,6	14,1	39,4	2,0	18,1	(249)
<b>De 45 a 54</b>	1,0	5,4	22,3	3,5	7,9	44,1	0,0	15,8	(202)
<b>De 55 a 64</b>	0,8	3,1	29,1	3,1	5,5	45,7	0,0	12,6	(127)
<b>De 65 a 75</b>	0,0	1,8	16,3	4,2	5,4	15,8	1,2	25,3	(166)
<b>Status Alto</b>	0,0	4,3	13,6	5,6	11,1	48,8	1,9	14,8	(162)
<b>Status Medio alto</b>	0,0	4,6	18,5	3,7	9,3	44,4	0,0	19,4	(108)
<b>Status Medio medio</b>	0,7	3,2	20,4	3,9	10,0	38,2	0,4	23,2	(280)
<b>Status Medio bajo</b>	0,9	0,9	19,3	1,8	6,4	44,0	0,0	26,6	(109)
<b>Status Bajo</b>	1,4	2,5	20,1	2,8	7,6	40,8	1,4	23,2	(353)
<b>Riesgo de juego problemático (Clasificación PGSI)</b>									
- Problemático	0	0	66,7	0	0	33,3	0	0	(3)
- Riesgo moderado	0	0	33,3	0	33,3	0	0	33,3	(3)
- Riesgo bajo	4,2	8,3	29,2	4,2	12,5	41,7	0	0	(24)
- Sin problema	0,9	3,6	22,7	4,4	10,8	52,1	1,1	4,3	(796)
- No jugador (*)	0	0	0	0	0	0	0	0	(186)
<b>Riesgo de juego problemático (Clasificación DSM IV- Continuous scoring)</b>									
- Problemático	0	0	100	0	0	0	0	0	(1)
- Riesgo moderado	7,1	10,7	28,6	3,6	14,3	32,1	0	3,6	(28)
- Riesgo bajo	0	8,8	38,2	7,4	11,8	30,9	0	2,9	(68)
- Sin problema	0,8	3	21,4	4,1	10,7	54,3	1,2	4,4	(729)
- No jugador (*)	0	0	0	0	0	0	0	0	(186)
<b>¿Cuándo dejó de jugar? (Base declaran no jugar nunca n=220)</b>									
<b>Hace menos de un año</b>								1,8	(4)
<b>Hace entre uno y dos años</b>								3,2	(7)
<b>Hace entre dos y cinco años</b>								2,3	(5)
<b>Hace más de cinco años</b>								22,2	(49)
<b>Nunca ha jugado</b>								48,4	(107)
<b>NS/NC</b>								22,2	(49)

(\*) Individuos que se declaran no jugadores y declaran no haber jugado durante 2015.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

## 2. Sociología de los juegos presenciales

### 2.1. Metodología

Este capítulo describe los perfiles sociológicos de los jugadores en los distintos juegos de azar. Para obtener esta información se ha mantenido el esquema de años anteriores. Para todos los juegos se pregunta a cada entrevistado si lo ha practicado durante el año, de forma espontánea y sugerida. Como en ediciones anteriores se detectó la tendencia de algunos entrevistados a ocultar u olvidar haber jugado a ciertos juegos, lo que introducía sesgos en los datos y se elaboraron varias preguntas de repesca, muy generales, que permitieran recordar al entrevistado la posibilidad de haberlos jugado: por ejemplo, si existían locales en su barrio o zona de trabajo, si a su alrededor jugaban otras personas o si fue a un local con amigos o conocidos. Con este procedimiento se pudo detectar a jugadores olvidadizos o renuentes a una respuesta clara al principio. Así mismo, se han mantenido las preguntas introducidas el año pasado para detectar los niveles de riesgo ante el juego problemático, empleando los cuestionarios PGSI y DSM-IV, en su formulación de escala y tabulado siguiendo la metodología descrita en el *British Gambling Prevalence Survey 2010* (continuous scoring). A este tema se destina un epígrafe del informe. Los resultados de la aplicación de las baterías PGSI y DSM-IV permite comparar el juego problemático en España en relación con otros países, lo que se analiza en el capítulo correspondiente.

### 2.2. Los juegos públicos

Algunos juegos organizados por entes públicos o semi-públicos: loterías Nacional y primitivas, Quiniela y ONCE, forman parte de la cultura nacional y hasta del paisaje de las ciudades españolas. Más de las tres cuartas partes de los adultos juegan a alguno. Las administraciones de SELAE y los vendedores de la ONCE salpican la geografía nacional y han acostumbrado a los españoles al juego y, sobre todo, a saber que con el juego se pierde, pero tentar al azar tiene una carga de ilusión de la que pocos se privan. Esta consideración global condiciona alguno de los datos fundamentales de este informe.

#### 2.2.1. Lotería Nacional

Comprende en realidad, tres productos: la de Navidad, que supone alrededor del 50% de sus ventas; El Niño, alrededor del 15% y, los sorteos semanales de los jueves y sábados, que suman el 35% restante.

Una precisión metodológica, como en las dos últimas ediciones, el trabajo de campo se hizo a comienzos de año para recoger con precisión el recuerdo de la compra de el Gordo de Navidad, El Niño y La Grossa (Cataluña), celebrados unas semanas antes.

A la Lotería Nacional juega casi todo el mundo en España, en números redondos, las tres cuartas partes de los adultos entre 18 y 75 años. En los tres últimos años ha registrado un leve incremento pasando el 72,7% en 2013 al 75,1% actual. Gran parte de este crecimiento corresponde a El Niño, que en 2014 sufrió el impacto de la implantación del gravamen del 20% en los premios por encima de 2.500 €; pasado el “disgusto social” este sorteo ha vuelto a sus niveles normales.

La elevada participación en los sorteos de Lotería Nacional hace que el perfil de sus jugadores sea prácticamente el del conjunto de la población, excluidos casi únicamente los no jugadores. Si se excluyen éstos y los jóvenes menores de 35 años, en el resto de sectores sociales, la compra de Lotería de Navidad se sitúa en el 75% o más. La única excepción son los integrantes de los hogares con problemas para el pago de hipotecas, en ellos la tasa de compra de Lotería Nacional desciende al 64,7%, prácticamente igual que en 2014 (tabla 3).

### 2.2.2. Lotería de Navidad

El perfil de los jugadores de Lotería de Navidad es increíblemente estable tratándose de un colectivo tan grande, ya que se dirige a toda la población residente en España, incluidos no españoles (un 64,4% de ellos la compra). Sólo los “no jugadores” se sustraen a ella pero, incluso algunos de los que se definen así, ceden a la tentación o a la presión social (tabla 4).

De la importancia de la Lotería de Navidad en España da idea de que entre los gastos extraordinarios de estas fiestas es el cuarto, sólo superado por los regalos, la cena de Nochebuena y la comida de Navidad. Está por delante de las fiestas de Nochevieja y la comida de Año Nuevo<sup>2</sup>.

El 73,9% de los 34.298.141 residentes en España entre 18 y 75 años jugó en su edición de 2015, es decir, fueron casi 25,3 millones. El perfil de sus consumidores se confunde con el de los compradores de Lotería Nacional, en conjunto, y casi con el de la población española. Se puede sintetizar rápidamente: prácticamente todos los españoles la compran, menos los “no jugadores”, teniendo en cuenta que incluso entre estos una parte “cede” a la presión social que se forma alrededor de este sorteo. 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. La principal laguna de implantación de El Gordo, excluidos estos hogares, son los jóvenes. Entre los comprendidos entre 18 y 25 años sólo la compra el 38,6% y, entre los 25 y 35 años, el 64,9%. Hay un salto generacional en la compra de lotería que puede afectar a largo plazo a la solidez de este sorteo.

En torno a este acontecimiento 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. Se puede hablar de la “envidia preventiva” como principal motor de la compra. Ni siquiera es la expectativa o ilusión de un gran premio, sino la eventualidad de que jugando casi todo el mundo, les toque a los amigos y conocidos.

2/ “Ahorro en Navidad 2015”, rastreator.com.

Tabla 3 / Perfil sociológico de los compradores de Lotería Nacional (todos los sorteos) (%)

	Ha jugado alguna vez		2013	Último año	
	2011	2012		2014	2015
<b>Total</b>	77,3	77,7	72,7	74,1	75,1
<b>Hombres</b>	75,7	79,1	71,6	71,6	74,6
<b>Mujeres</b>	78,8	76,3	73,9	76,8	75,6
<b>De 18 a 24 años</b>	53,3	46,2	33,7	35,6	39,8
<b>De 25 a 34 años</b>	75,8	76,1	60,3	69,6	67,0
<b>De 35 a 44 años</b>	80,6	83,3	82,5	79,2	79,5
<b>De 45 a 54 años</b>	85,4	84,4	84,3	79,3	83,2
<b>De 55 a 64 años</b>	80,7	85,4	83,9	78,0	89,0
<b>De 65 a 75 años</b>	83,2	85,4	75,0	83,1	74,7
<b>Status alto</b>	74,2	83,3	75,0	72,0	79,6
<b>Status medio alto</b>	81,5	72,0	81,1	74,7	73,1
<b>Status medio medio</b>	56,9	79,6	70,0	72,2	75,4
<b>Status medio bajo</b>	59,4	76,6	70,9	73,8	69,7
<b>Status bajo</b>	55,3	84,6	71,4	71,4	75,1
<b>Cotidianos</b>	78,1	94,6	85,5	93,8	89,7
<b>Semanales</b>	86,4	93,1	91,5	91,5	95,3
<b>Esporádicos</b>	86,4	84,6	84,2	82,4	89,7
<b>Infrecuentes</b>	88,6	90,7	90,7	90,0	93,1
<b>Se consideran "no jugadores"</b>	20,9	23,0	7,8	9,7	11,3
<b>Personas que viven en hogares con retrasos en:</b>					
- Pago de hipotecas				63,0	64,7
- Pago de compras				75,0	92,3
- Pago de servicios/suministros				68,8	80,8
- Tienen problemas económicos graves				71,8	64,3
<b>Escala de riesgo ante el juego (PGSI)</b>					
- Problemático				100	100
- Riesgo moderado				57,1	33,3
- Riesgo bajo				66,7	87,5
- Sin problema				90,2	90,2
- No jugador (*)				0,0	0,0
<b>Escala de riesgo ante el juego (DSM IV- Continuous scoring)</b>					
- Problemático				75,0	100
- Riesgo moderado				75,0	78,6
- Riesgo bajo				90,2	92,9
- Sin problema				91,4	90,1
- No jugador (*)				0,0	0,0

(\*) Individuos que se declaran no jugadores y declaran no haber jugado durante 2015.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

En las tres últimas ediciones de este estudio se ha incluido una batería de preguntas para conocer los patrones de compra y motivaciones para participar en el Gordo. En las tres ocasiones los resultados han sido prácticamente idénticos, sin más diferencia que el incremento de las ventas por Internet. Los patrones de compra, así como las motivaciones, están sólidamente arraigados.

Casi todos los jugadores participan con décimos o participaciones en papel (97,9%, frente a 99,3% en 2013), sólo una minoría declara comprar por Internet (2%), y en este caso el 72,8% en las webs de administraciones más conocidas, y el 27,3% en la web de SELAE. El 71,3% juega con décimos comprados en administraciones o a vendedores ambulantes, el otro 28,7% se divide entre quienes sólo juegan participaciones de asociaciones, colegios, clubs, etc. (8,6%) y los que llevan de los dos tipos: décimos y participaciones de asociaciones (20,1%). Los jugadores de hogares con problemas económicos eluden estas participaciones, es decir, pagar el recargo convencional del 25%, así que juegan casi exclusivamente décimos oficiales, mostrando un criterio de economía entre ellos al participar en el sorteo.

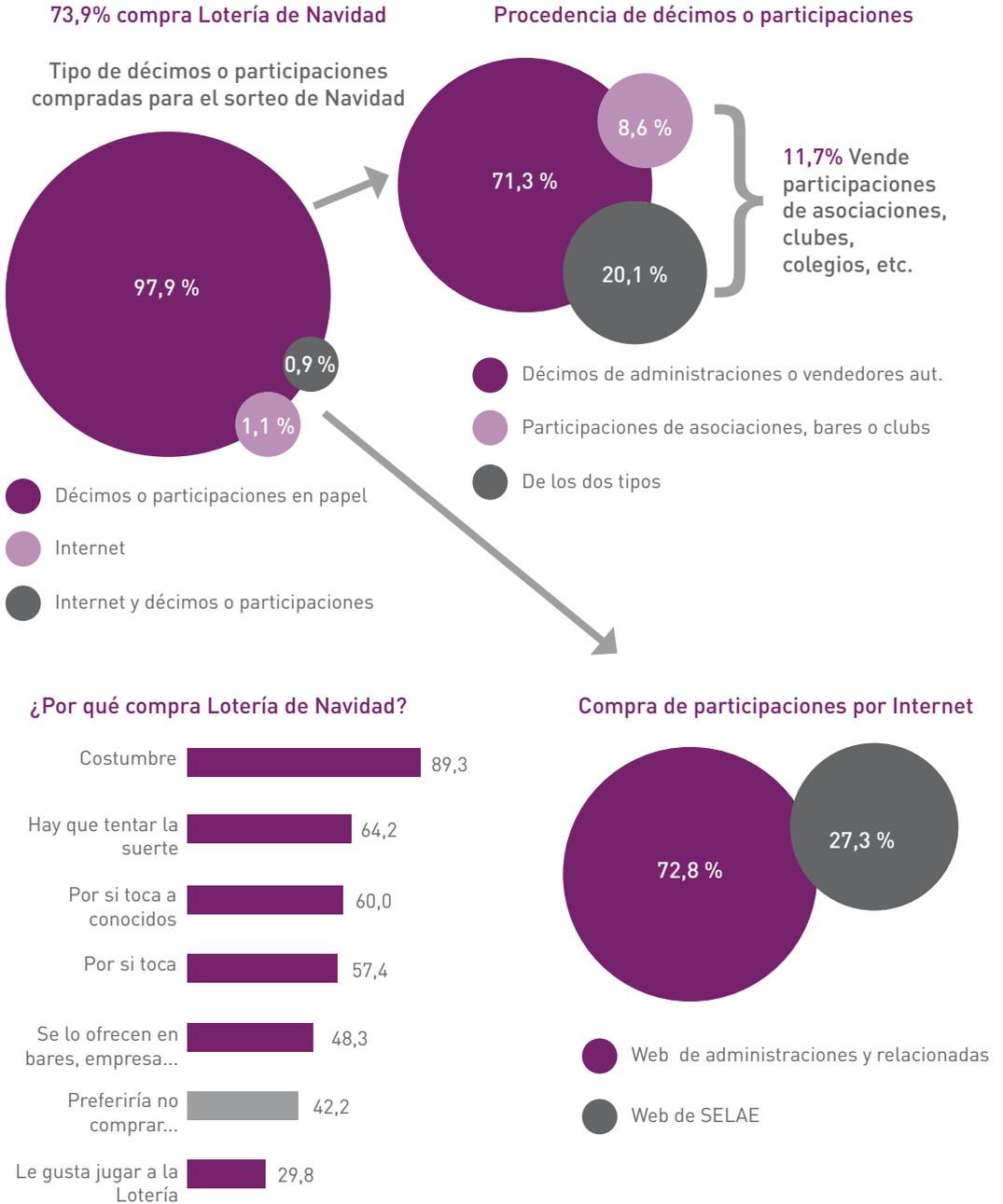
Estos datos varían muy poco en relación con los dos últimos años. El comportamiento de los españoles ante la lotería de Navidad es asombrosamente estable. Acaso lo que llama la atención es eso, y se concreta en la baja proporción de ventas por Internet (aunque inevitablemente creciente), lo que refuerza la idea de que la Lotería de Navidad es, ante todo, un acto social, en el que disponer del décimo y de la participación, el juego del regateo entre participaciones de distintos clubes o asociaciones o la queja por “obligar a jugar” forman parte de un ritual más o menos establecido o divertido en el que participa toda la sociedad española, menos los no jugadores que se resisten a toda tentación (gráfico 4).

Al margen de por “envidia preventiva”, se juega por costumbre (el 89,3%) y por presión social. Esto se impone a la renuencia a jugar, un 42,2% de los jugadores afirma que preferiría no hacerlo para no perder. O sea que, racionalmente, buena parte de los jugadores no jugaría o no encuentra una explicación razonable al hacerlo. Quienes más atraídos se sienten por la cuantía del premio son los no españoles (el 81,8% cree que merece la pena tentar la suerte por los premios) y, también, entre quienes tienen problemas para pagar la hipoteca (77,8%) o en el pago de suministros para el hogar (81,3%). Es decir, la cuantía del premio justifica que jueguen quienes tienen necesidades más perentorias.

La presión social se combina con la citada “envidia preventiva”. Casi la mitad afirma que juega porque se lo ofrecen en bares, comercios, la empresa, etc. (48,3%), éstos son básicamente quienes tienen más vida social o laboral, menores de 55 años. Más de la mitad (57,4%) declara comprar esta lotería por si acaso toca, especialmente las mujeres (58,8%), los comprendidos entre 25 y 35 años (64,3%), y los jugadores habituales (73,9%). Cuando se añade la idea de que pueda tocar a sus conocidos pero no al entrevistado, el 60% se reconoce en este motivo.

Sólo el 29,8% de quienes jugaron al Gordo de Navidad en diciembre de 2015 afirmó que lo hizo porque le gusta la lotería; son sobre todo jugadores “cotidianos” (que juegan todos los días o varias veces a la semana) (43,5%) o semanales (47,7%).

Gráfico 4 / **Lotería de Navidad. Compra de participaciones y actitudes (% compradores)**



Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

Otra forma de implicación en este sorteo es la venta de participaciones. El 11,7% de los compradores lo hizo a cuenta de asociaciones, colegios y similares, este indicador muestra uno de los escasos cambios en este comportamiento, con un descenso desde el 15,8% de hace un año (seguramente se trata de una oscilación debida a la muestra).

Sintetizando, se puede decir que sólo quedan fuera del sorteo de Navidad los “no jugadores” capaces de resistir el riesgo de que les toque a sus conocidos y los que con frialdad se sustraen del clima de presión social que se desencadena. Ambos colectivos suman menos del 30% de la población.

Seguramente en la Lotería de Navidad influye más el contexto social en el que se desenvuelve, que los motivos derivados del propio juego. Su carácter masivo, la absoluta seguridad de que si toca a alguien en el círculo familiar o social será inevitable saberlo, impulsa más el juego que cualquier otro resorte. Por lo demás, como se comprobó el año pasado cuando se introdujo en el cuestionario la batería de motivaciones para jugar del *British Gambling Prevalence Survey*, lo que mueve a jugar a la lotería es 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, la pasividad más absoluta, la posibilidad de obtener un premio sin el menor esfuerzo, sólo por capricho de la suerte, es un cóctel atractivo. Queda una leve sombra de que esta lotería de Navidad se comparte con familiares y amigos lo que, en este contexto, más parece una presión adicional que un motivo de atracción por el sorteo.

### 2.2.3. El Niño

A El Niño jugó en 2016 el 44,6%. Juegan hombres y mujeres en la misma proporción, con leves oscilaciones anuales. Comparte con el de Navidad el déficit de atracción de los menores de 35 y, sobre todo, de 25 años. El perfil de los compradores 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” (5,4%). Pero, entre los jugadores más habituales, roza el 70% de participación. Es el gran sorteo de los aficionados a la Lotería y de los que invierten el reintegro o los pequeños premios del de Navidad.

Se puede mantener la idea del año pasado: por la cantidad de compradores, el sorteo de Navidad y, en menor medida, El Niño, son acontecimientos nacionales, sólo unas elecciones generales implican a más ciudadanos que el sorteo de Navidad, y pocos eventos a más personas que El Niño, sólo grandes acontecimientos (tabla 4).

### 2.2.4. Los sorteos semanales de la Lotería Nacional

Los sorteos semanales se orientan a un segmento específico de población y son un producto de “nicho”. Han experimentado un sensible crecimiento en compradores, pasando del 8,9% al 13,5%, esto supone que alrededor de 4,75 millones de personas jugaron en alguno de sus sorteos. Su perfil es muy definido: hombres, en proporción algo superior al 60%, de edades intermedias, de 35 a 65 años. Son jugadores regulares: 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 sor-

Tabla 4 / Perfil sociológico de los compradores de Lotería Nacional, según tipo de sorteo (%)

	NAVIDAD			El Niño			Sorteos semanales		
	2013	2014	2015	2014	2015	2016	Juegan al menos una vez al mes		
							2013	2014	2015
<b>Total</b>	71,1	73,1	73,9	43,0	41,9	44,6	7,9	8,9	13,5
<b>Hombres</b>	70,0	70,4	73,4	41,2	41,0	48,3	9,9	11,3	14,3
<b>Mujeres</b>	72,3	75,8	74,5	44,8	42,9	43,8	6,0	6,8	12,8
<b>De 18 a 24 años</b>	31,7	34,5	38,6	11,5	17,2	16,9	2,4	5,7	4,8
<b>De 25 a 34 años</b>	57,7	66,7	64,9	29,4	33,3	38,4	8,6	6,1	8,1
<b>De 35 a 44 años</b>	80,4	77,7	79,1	52,5	42,7	42,2	7,6	8,5	13,3
<b>De 45 a 54 años</b>	83,8	79,3	82,7	49,7	49,3	52,5	6,3	12,9	18,8
<b>De 55 a 64 años</b>	83,9	77,3	85,8	55,5	47,0	63,0	15,3	8,2	21,3
<b>De 65 a 75 años</b>	72,9	83,1	74,1	47,1	50,8	45,2	8,5	10,5	12,0
<b>Status alto</b>	73,8	72,0	77,8	41,3	39,8	47,5	9,4	9,7	14,8
<b>Status medio alto</b>	80,0	74,7	71,3	45,8	43,3	48,1	5,9	9,3	15,7
<b>Status medio medio</b>	67,8	72,2	74,3	42,8	41,1	46,4	7,7	8,6	12,5
<b>Status medio bajo</b>	69,7	73,8	67,0	42,2	42,4	38,5	10,0	9,3	15,6
<b>Status bajo</b>	71,4	71,4	74,8	39,3	57,1	42,5	3,6	0,0	12,5
<b>Españoles</b>	71,7	73,8	74,4	43,6	43,1	44,8	8,2	8,8	13,8
<b>No españoles</b>	61,5	59,6	64,4	26,9	21,2	40,0	3,4	11,5	8,9
<b>Cotidianos</b>	85,5	93,8	87,2	54,5	60,4	69,2	10,9	19,1	43,6
<b>Semanales</b>	88,8	91,5	93,7	65,6	67,6	69,6	21,3	27,6	38,7
<b>Esporádicos</b>	82,2	82,4	89,7	50,7	47,2	59,5	18,6	15,9	24,6
<b>Infrecuentes</b>	89,1	90,0	91,3	46,9	43,9	46,9	0,0	0,8	3,2
<b>Se consideran No jugadores</b>	7,3	9,7	11,3	2,4	3,9	5,4	0,0	0,5	0,5
<b>Retraso en el pago de la hipoteca</b>	60,9	63,0	64,7	39,1	40,7	35,3	13,0	11,1	23,5
<b>Retraso en el pago de compras</b>	69,2	75,0	92,3	50,0	50,0	46,2	5,8	16,7	15,4
<b>Retraso en el pago de suministros hogar</b>	64,8	68,8	64,3	35,1	37,5	46,2	6,8	0,0	19,2
<b>Frecuencia de juego (Base: Juegan a los sorteos semanales)</b>									
- Todas las semanas									52,7
- Cada dos o tres semanas									1,1
- Cada mes									18,3
- Alguna vez al año									21,5
- Casi nunca									6,5
<b>Escala de riesgo ante el juego (PGSI)</b>									
- Problemático		100	100		100	100		0,0	0,0
- Riesgo moderado		57,1	33,3		42,9	0,0		14,3	0,0
- Riesgo bajo		66,7	87,5		51,9	58,3		6,2	37,5
- Sin problema		90,2	88,7		51,1	53,3		11,0	15,7
- No jugador (*)		0,0	0,0		0,0	0,0		0,0	0,0
<b>Escala de riesgo ante el juego (DSM IV- Continuous scoring)</b>									
- Problemático		75,0	100		50,0	100		25,0	0,0
- Riesgo moderado		68,8	78,6		46,9	46,4		31,3	25,0
- Riesgo bajo		88,2	92,9		62,7	64,3		19,6	25,7
- Sin problema		90,3	88,5		49,6	52,5		13,8	15,0
- No jugador (*)		0,0	0,0		0,0	0,0		0,0	0,0

(\*) Individuos que se declaran no jugadores y declaran no haber jugado durante 2015.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

teos semanales necesitarán atraer a jóvenes para conseguir mantener sus volúmenes de ventas (tabla 4). El incremento del número de compradores de las loterías de jueves y domingo se debe al aumento de frecuencia de compra entre sus jugadores habituales. Son sorteos que tienen una elevada fidelidad de sus clientes, más de la mitad declara jugar todas las semanas.

Los datos de compra entre los distintos niveles de riesgo ante el juego problemático muestran que estos sorteos apenas tienen incidencia en los segmentos más sensibles a estos problemas.

Como se analizó el año pasado en este informe, lo que mueve a jugar en las loterías es tentar a la suerte en contra de toda evidencia racional. El placer se deriva de jugar, simplemente por la ilusión es obtener un premio sólo por decisión de la Fortuna.

### 2.2.5. La Grossa de Cataluña

El porcentaje de población residente en Cataluña que jugó a La Grossa en 2015 fue similar al de 2014: un 26,8% frente al 26,6%. Ambos a distancia del 34,3% que alcanzó en su primera edición. Es decir, compran esta lotería alrededor de 1,4 millones de personas. Desde el punto de vista de las variables sociológicas típicas, su perfil se mantiene estable: la compran algo más mujeres que hombres; ha incrementado sus ventas entre los jóvenes menores de 25 años que siguen siendo su punto débil, mientras en las demás generaciones el nivel de compra está entre el 25% y el 40% y, el nivel de ventas, sigue siendo superior en el interior de Cataluña que en Barcelona (tabla 5).

Los motivos para comprarla son estables. El impulso principal es un sentimiento de afirmación de identidad, el 57,6% compró porque le parece bien que Cataluña tenga su lotería. En segundo plano quedan los motivos típicos para participar en loterías: se la ofrecieron y decidió tentar la suerte (21,2%); la apreciación de que tienen premios más importantes que la Lotería de Navidad (6,1%) y otros motivos indefinidos (15,2%).

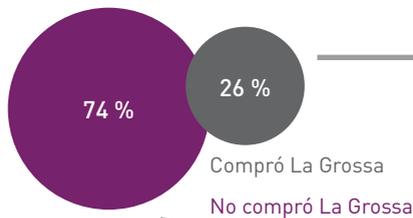
En relación con años anteriores lo más relevante es el incremento de los motivos ajenos al juego, es decir, a la idea de que Cataluña debe tener su propia lotería, ha pasado del 43,9% al citado 57,6% en 2015. Los motivos para no participar son también estables y simétricos a los anteriores: distanciamiento de la lotería como juego, por apego a la lotería tradicional (Navidad) o por distancia con la visión identitaria que se asigna a La Grossa. El 52,6% de los no compradores declara que no le gusta la lotería o no juega a ella, lo que viene a representar un 38,9% de la población catalana, un porcentaje bastante mayor que el de “no jugadores”, lo que sugiere que esta respuesta encubre otros motivos. Además, es creciente esta razón, el año pasado representaba el 32,2% de la población. El 11,6% respondió que lo tradicional es la Lotería de Navidad y jugó a ella y, un 14,9%, afirma que no se la ofrecieron. Un 4,2% consideró que la Lotería Nacional tiene premios más importantes (gráfico 5). En definitiva, el perfil de motivos para comprar o no La Grossa se parece al del año pasado, pero con la diferencia de un incremento de los motivos de identidad y un aumento muy considerable de “no jugadores a la lotería”. Es evidente que, tras esta evolución de los datos, hay un elemento ambiental: se refuerza la identidad como motivo para comprar La Grossa. En apoyo de esta idea, véase el punto de este informe correspondiente al capital social y al juego.

Tabla 5 / Perfil sociológico de los compradores de La Grossa (% residentes en Cataluña)

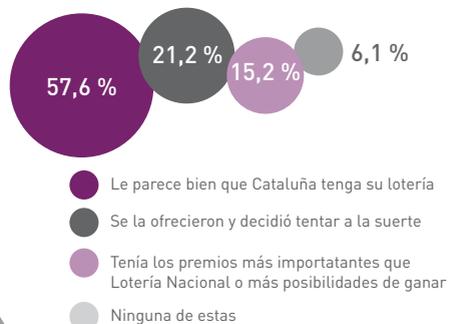
	2013	2014	2015
<b>Total</b>	<b>34,3</b>	<b>26,6</b>	<b>26,8</b>
Hombres	31,4	23,0	26,2
Mujeres	37,5	30,5	27,3
<b>De 18 a 24 años</b>	<b>12,5</b>	<b>6,7</b>	<b>22,2</b>
<b>De 25 a 34 años</b>	<b>14,8</b>	<b>30,8</b>	<b>28,6</b>
<b>De 35 a 44 años</b>	<b>34,9</b>	<b>29,8</b>	<b>30,3</b>
<b>De 45 a 54 años</b>	<b>55,9</b>	<b>19,6</b>	<b>27,2</b>
<b>De 55 a 64 años</b>	<b>43,5</b>	<b>22,0</b>	<b>44,4</b>
<b>De 65 a 75 años</b>	<b>30,4</b>	<b>46,4</b>	<b>16,7</b>
<b>Status alto</b>	<b>45,5</b>	<b>33,3</b>	<b>43,7</b>
<b>Status medio alto</b>	<b>41,9</b>	<b>30,4</b>	<b>16,7</b>
<b>Status medio medio</b>	<b>36,8</b>	<b>26,3</b>	<b>29,0</b>
<b>Status medio bajo</b>	<b>19,4</b>	<b>19,6</b>	<b>43,7</b>
<b>Status bajo</b>	<b>0,0</b>	<b>33,3</b>	<b>13,3</b>
<b>Españoles</b>	<b>35,8</b>	<b>27,6</b>	<b>28,2</b>
<b>No españoles</b>	<b>20,0</b>	<b>15,8</b>	<b>10,1</b>
<b>Barcelona Area Metropolitana</b>	<b>32,5</b>	<b>18,5</b>	<b>24,0</b>
<b>Resto de Cataluña</b>	<b>41,9</b>	<b>43,1</b>	<b>26,0</b>
<b>Cotidianos</b>	<b>40,0</b>	<b>23,5</b>	<b>33,3</b>
<b>Semanales</b>	<b>47,1</b>	<b>24,2</b>	<b>35,0</b>
<b>Esporádicos</b>	<b>38,1</b>	<b>37,5</b>	<b>50,0</b>
<b>Infrecuentes</b>	<b>48,3</b>	<b>34,3</b>	<b>40,4</b>
<b>Se consideran "No jugadores"</b>	<b>4,3</b>	<b>2,6</b>	<b>0,0</b>
<b>Personas que viven en hogares con retrasos en:</b>			
- Pago de hipotecas	40,0	33,3	33,3
- Pago de compras	33,3	0,0	0,0
- Pago de servicios/suministros	50,0	37,5	17,4

Gráfico 5 / La Grossa. Motivos de compra (%)

Población residente en Cataluña



Motivos para comprar La Grossa



Motivos para no comprar La Grossa



Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

### 2.2.6. Loterías primitivas: Primitiva, Gordo de la Primitiva, Bonoloto, Euromillones

Como en ediciones anteriores, se han agrupado en una pregunta las loterías primitivas para evitar un cuestionario demasiado largo. Se asume la imprecisión de acumular los datos, pero es menor que la que acarrearían las respuestas erróneas por cansancio de los entrevistados si se hubiera preguntado por cada una (Primitiva, Gordo de la Primitiva, Bonoloto y Euromillones). Además, son juegos intercambiables, como muestra la distribución geográfica de sus ventas.

En los tres últimos años el porcentaje de población que recuerda haber jugado a estas loterías disminuye lentamente, desde el 35,1% en 2013 al 32,6% en 2015. Esto supone más de once millones de jugadores, un millón menos que hace dos años. El desgaste se concentra en los hombres (del 40,2% al 33,6%). Los jugadores de primitivas son básicamente de generaciones intermedias (35 a 65 años); cotidianos (el 82,1% declara jugar a estas loterías), semanales o esporádicos, pero apenas atraen a los infrecuentes y a los no jugadores. Son juegos interclasistas, con incidencia muy similar en todos los status sociales. Hay un llamativo sesgo a que lo jueguen, algo más que la media, personas que viven en hogares con problemas económicos, sin duda, por la expectativa de resolver sus problemas con un golpe de suerte a un precio que en nada va a empeorar su situación. Euromillones y La Primitiva son, casi, el producto ideal: un premio económico enorme a un precio casi insignificante. Una característica de estas loterías es que generan una afición muy estable, más del 70% de quienes declaran haber jugado en el último año afirma que participaron por última vez hace menos de un mes. Atraen porcentajes relevantes de personas en situaciones de “riesgo moderado” o “bajo riesgo” de juego problemático. Los datos de los dos últimos años reiteran la idea de que su práctica crece en paralelo a la sensibilidad al juego.

Como se mostraba el año pasado, su motivación casi exclusiva es la posibilidad de conseguir grandes cantidades de dinero, acompañada de la satisfacción de ganar simplemente porque la Fortuna lo ha querido y, en menor medida, porque se juega con amigos o familiares (tabla 6).

### 2.2.7. Cupones y rascas de la ONCE

Como las primitivas, el porcentaje que recuerda haber jugado a cupones o rascas de la ONCE ha descendido del 23,7% en 2013, al 20,3% en 2015. Es decir, casi siete millones de residentes en España, entre 18 y 75 años, recuerdan haber jugado algún juego de la ONCE durante 2015, pero en 2013 era un millón más.

El perfil sociológico y la frecuencia de juego de los compradores de productos de la ONCE son asombrosamente estables. Las oscilaciones están en los márgenes de error muestrales. Se deduce de lo anterior que la ONCE tiene un problema de reemplazo de sus compradores. La vertiente positiva es que sus clientes son muy fieles. Son casi indistintamente hombres o mujeres, aunque tiene cierto sesgo femenino; mayores de 45 años, de todos los status sociales; jugadores cotidianos, semanales o esporádicos, pero no atrae a jugadores infrecuentes o no jugadores; con el sesgo de que se compra más que la media en los hogares con problemas económicos, lo que sugiere que, como con las primitivas, se compra por la expectativa de un golpe de suerte que solucione los problemas a cambio de un precio que en nada altera la situación económica.

Tabla 6 / Perfil sociológico de los jugadores a las loterías primitivas (%)

	Ha jugado alguna vez		En el último año		
	2011	2012	2013	2014	2015
<b>Total</b>	56,6	53,6	35,1	33,5	32,6
<b>Hombres</b>	60,5	56,5	40,2	37,6	33,6
<b>Mujeres</b>	52,9	50,7	29,9	29,5	31,6
<b>De 18 a 24 años</b>	36,1	33,1	13,5	14,9	13,3
<b>De 25 a 34 años</b>	61,0	54,5	32,5	27,4	28,6
<b>De 35 a 44 años</b>	67,5	64,3	43,3	40,9	39,0
<b>De 45 a 54 años</b>	64,3	60,0	36,5	35,0	42,1
<b>De 55 a 64 años</b>	54,5	54,2	40,9	39,4	37,0
<b>De 65 a 75 años</b>	42,4	45,5	32,9	29,8	22,3
<b>Status alto</b>	51,6	55,0	36,3	23,7	31,5
<b>Status medio alto</b>	56,9	55,5	36,8	35,1	36,1
<b>Status medio medio</b>	59,4	54,7	34,6	35,2	31,4
<b>Status medio bajo</b>	55,3	51,4	33,5	34,1	31,4
<b>Status bajo</b>	36,4	42,3	42,9	14,3	30,3
<b>Cotidianos</b>	81,3	89,2	80,0	77,1	82,1
<b>Semanales</b>	88,2	87,5	76,3	76,5	76,4
<b>Esporádicos</b>	66,7	75,4	57,9	71,2	61,1
<b>Infrecuentes</b>	44,8	38,0	13,6	10,5	16,8
<b>No jugadores</b>	12,8	10,7	0,5	1,9	0,9
<b>Retraso en el pago de la hipoteca</b>				29,6	35,3
<b>Retraso en el pago de compras</b>				41,7	46,2
<b>Retraso en el pago de suministros hogar</b>				37,5	50,0
<b>Frecuencia de juego (Base: Juegan a los sorteos semanales)</b>					
- Todos los días		0,4	0,9	0,8	0,4
- Varias veces a la semana		3,3	11,9	5,8	6,3
- Una vez a la semana		38,5	50,5	51,5	49,8
- Una vez cada dos semanas		4,3	9,2	12,9	8,9
- Una vez al mes		16,7	12,8	13,7	16,9
- Alguna vez al año		25,3	13,8	11,6	17,3
- Nunca		10,8	0,9	3,7	0,4
<b>Escala de riesgo ante el juego (PGSI)</b>					
- Problemático				100	33,3
- Riesgo moderado				71,4	33,3
- Riesgo bajo				59,3	54,2
- Sin problema				39,9	38,7
- No jugador (*)				0,0	0,0
<b>Escala de riesgo ante el juego (DSM IV- Continuous scoring)</b>					
- Problemático				50,0	0,0
- Riesgo moderado				62,5	57,1
- Riesgo bajo				50,0	54,3
- Sin problema				38,5	37,0
- No jugador (*)				0,0	0,0

(\*) Individuos que se declaran no jugadores y declaran no haber jugado durante 2015.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

La mayoría de sus compradores dice adquirir algún producto de la ONCE al menos una vez al mes. Se mantiene la característica de que sus clientes parecen ir a contracorriente de la clasificación de riesgo ante el juego problemático, según el método o escala PGSI lo compran personas que se sitúan en posiciones de “bajo riesgo” o inexistente y, según el DSM-IV, tiene tasas de compra inferior al 40% entre los que pueden considerarse en riesgo “moderado” o niveles de riesgo inferiores (tabla 7).

Como se comprobó el pasado año, los motivos para jugar a los productos de la ONCE son los mismos que para otras loterías, la posibilidad de ganar dinero, añadido a apoyar una obra social. Viendo la estabilidad de sus datos, pese a su erosión, es indudable que la inercia tiene un papel relevante en el mantenimiento de sus ventas.

#### 2.2.8. La Quiniela

El número de jugadores de Quiniela desciende: ha pasado del 7,5% al 6,9% desde 2013. Es decir, en 2015 se podía estimar que había 2,4 millones pero, dos años antes, eran 2,6. Se desgasta como opción de apuesta. El perfil de los quinielistas es muy marcado y estable, y tiene como referente los aficionados al fútbol. El 6,9% de la población general se desglosa en un 9,9% entre los hombres que juegan a La Quiniela y un 3,9% entre las mujeres. Dicho de otra manera, el 71,4% de los jugadores de La Quiniela son hombres, más bien jóvenes, se sitúan cerca del 10% entre los menores de 45 años, descendiendo a algo más del 5% entre los mayores de esta edad. Son jugadores cotidianos con elevada lealtad a su juego. Pese a esta regularidad 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” (tabla 8).

Se juega a La Quiniela por la atracción de ganar dinero, pero está asociada a motivaciones secundarias como que es divertido, algo a hacer con la familia o los amigos y que es un hobby o un pasatiempo. Este sesgo hacia un juego colectivo, en familia o con amigos, sugiere que crece el peso de los peñistas como apostantes a la Quiniela.

Tabla 7 / Perfil sociológico de los compradores y jugadores a juegos de la ONCE (%)

	Ha jugado alguna vez		Último año		
	2011	2012	2013	2014	2015
<b>Total</b>	57,4	44,7	23,7	21,2	20,3
<b>Hombres</b>	54,5	47,1	21,6	22,3	19,3
<b>Mujeres</b>	60,1	42,3	25,9	20,0	21,2
<b>De 18 a 24 años</b>	35,2	26,9	12,5	11,5	6,0
<b>De 25 a 34 años</b>	55,0	35,7	16,5	13,1	17,3
<b>De 35 a 44 años</b>	62,6	51,0	25,8	19,3	20,9
<b>De 45 a 54 años</b>	69,0	54,4	30,5	26,3	25,2
<b>De 55 a 64 años</b>	57,2	50,0	29,2	31,8	29,9
<b>De 65 a 75 años</b>	59,2	48,0	23,6	22,6	16,3
<b>Status alto</b>	54,8	45,0	27,5	23,7	24,1
<b>Status medio alto</b>	61,5	37,4	24,7	22,2	13,9
<b>Status medio medio</b>	54,9	47,8	22,5	18,6	19,3
<b>Status medio bajo</b>	61,7	45,4	23,9	24,0	20,2
<b>Status bajo</b>	27,3	34,6	25,0	28,6	21,2
<b>Cotidianos</b>	65,6	75,7	52,7	62,5	35,9
<b>Semanales</b>	73,5	58,5	41,5	33,3	40,8
<b>Esporádicos</b>	72,8	63,4	40,8	45,6	43,7
<b>Infrecuentes</b>	53,6	40,5	14,7	12,0	12,6
<b>No jugadores</b>	18,9	10,7	0,5	2,4	1,4
<b>Retraso en el pago de la hipoteca</b>			30,4	22,2	35,3
<b>Retraso en el pago de compras</b>			38,5	33,3	23,1
<b>Retraso en el pago de suministros hogar</b>			21,6	21,9	30,8
<b>Frecuencia de juego</b>					
<b>Todos los días</b>		1,0	3,4	4,1	2,2
<b>Varias veces semana</b>		3,1	6,8	5,4	2,2
<b>Todas las semanas</b>		14,7	25,9	17,7	21,5
<b>Cada dos o tres semanas</b>		7,5	8,8	8,2	12,6
<b>Una vez al mes</b>		16,1	20,4	21,1	20,7
<b>Alguna vez al año</b>		38,1	30,6	34,0	31,9
<b>Nunca</b>		19,5	4,1	9,5	8,9
<b>Escala de riesgo ante el juego (PGSI)</b>					
<b>- Problemático</b>				100	0,0
<b>- Riesgo moderado</b>				14,3	0,0
<b>- Riesgo bajo</b>				29,6	45,8
<b>- Sin problema</b>				25,7	23,8
<b>- No jugador (*)</b>				0,0	0,0
<b>Escala de riesgo ante el juego (DSM IV- Continuous scoring)</b>					
<b>- Problemático</b>				50,0	0,0
<b>- Riesgo moderado</b>				40,6	39,3
<b>- Riesgo bajo</b>				30,4	35,7
<b>- Sin problema</b>				24,3	22,7
<b>- No jugador (*)</b>				0,0	0,0

(\*) Individuos que se declaran no jugadores y declaran no haber jugado durante 2015.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

Tabla 8 / Perfil sociológico de los jugadores de La Quiniela (%)

	Alguna vez		Último año		
	2011	2012	2013	2014	2015
<b>Total</b>	35,4	28,9	7,5	7,3	6,9
<b>Hombres</b>	46,7	39,6	11,6	10,7	9,9
<b>Mujeres</b>	24,7	18,1	3,4	3,8	3,9
<b>De 18 a 24 años</b>	41,8	31,5	11,5	10,3	7,2
<b>De 25 a 34 años</b>	37,7	35,2	9,3	9,5	10,3
<b>De 35 a 44 años</b>	39,8	35,7	8,3	8,4	8,8
<b>De 45 a 54 años</b>	31,6	25,0	7,1	5,1	5,9
<b>De 55 a 64 años</b>	32,0	18,1	5,1	5,3	3,1
<b>De 65 a 75 años</b>	26,4	22,0	3,6	5,6	4,2
<b>Status alto</b>	37,6	25,0	6,3	5,4	8,6
<b>Status medio alto</b>	37,9	27,5	12,1	3,6	8,3
<b>Status medio medio</b>	38,3	32,2	7,3	7,6	7,9
<b>Status medio bajo</b>	30,3	26,2	5,2	10,0	6,4
<b>Status bajo</b>	9,1	19,2	3,6	14,3	5,1
<b>Cotidianos</b>	43,8	54,1	14,5	22,9	28,2
<b>Semanales</b>	52,6	41,1	14,3	16,0	15,2
<b>Esporádicos</b>	37,7	38,3	15,8	14,4	13,5
<b>Infrecuentes</b>	30,1	25,5	3,2	2,4	2,8
<b>No jugadores</b>	13,5	5,3	0,0	0,0	0,5
<b>Frecuencia de juego</b>					
<b>Todas las semanas</b>		24,7	78,1	71,4	37,5
<b>Cada dos o tres semanas</b>		7,1	17,1	21,4	6,3
<b>Una vez al mes</b>		11,4	4,9	7,1	15,6
<b>Alguna vez al año</b>		28,6	0,0	0,0	25
<b>Nunca</b>		28,2	0,0	0,0	15,6
<b>Escala de riesgo ante el juego (PGSI)</b>					
- Problemático				100	33,3
- Riesgo moderado				0,0	0,0
- Riesgo bajo				25,9	20,8
- Sin problema				8,3	7,9
- No jugador (*)				0,0	0,0
<b>Escala de riesgo ante el juego (DSM IV- Continuous scoring)</b>					
- Problemático				25,0	0,0
- Riesgo moderado				18,8	21,4
- Riesgo bajo				13,7	24,3
- Sin problema				7,6	6,3
- No jugador (*)				0,0	0,0

(\*) Individuos que se declaran no jugadores y declaran no haber jugado durante 2015.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

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

La encuesta es una técnica de investigación “sucias” en la que se arrastran errores y sesgos en el recuerdo de los entrevistados. En las técnicas de investigación en laboratorio se pueden neutralizar las presiones sobre el entrevistado, en la encuesta no. En ediciones anteriores se observó que los jugadores de juegos públicos no suelen olvidar haberlos jugado, pero se observó también que parte de los entrevistados no quiere recordar la cantidad que gastan en lotería de Navidad o El Niño. Esto se debe a que los juegos públicos en España forman parte de la cultura y hasta del paisaje de las ciudades. En otros juegos se produce alguna ocultación de haber jugado, el espaciado de la declaración de frecuencia de juego, el alejamiento de la última vez que se jugaron, etc. Son sesgos estables. Como se ha dicho, la encuesta, como técnica de investigación, recoge las impurezas del clima social<sup>3</sup>, y en el terreno del juego se manifiestan así. Aunque el cuestionario para el investigador sea una herramienta, para el entrevistado es una conversación sobre la que gravitan todos los elementos que conforman un encuentro entre desconocidos, por tanto, añade opiniones, salvedades, pequeñas ocultaciones o faltas de atención que se han convertido en hábito. A la inversa, en las encuestas sistemáticamente aparecen sobrerrepresentados comportamientos tales como asistir al cine, al teatro o a la ópera, entretenimientos revestidos con el barniz de cultura y que queda bien declarar. Por tanto, para localizar a los entrevistados que han jugado e indagar en sus comportamientos, son necesarios rodeos en los cuestionarios y técnicas de análisis de los datos más complejas que las descritas en los juegos públicos. En el cuestionario anexo se incluyen las pequeñas baterías de preguntas preparadas para localizar a los aficionados a algunos juegos: bingos, máquinas tragamonedas, etc. Pensamos que, al añadir estas preguntas, la precisión de los datos se incrementa considerablemente.

### 2.4. Los juegos de gestión privada

#### 2.4.1. Bingo

Ha invertido su tendencia declinante, lo que ha ido acompañado, según los datos disponibles, de un ligero incremento de sus ventas en 2015. Hubo un leve aumento del número de personas que declaran haber ido al bingo durante el último año, pasando de un 7,6%, es decir, unos 2,6 millones de personas, al 8,2%, unos 2,8 millones. En el *Anuario del Juego en España 2014/15* se estimaba en 36,3 millones las visitas a los bingos durante 2014, resultando una media de 13 visitas al año. Parece razonable, teniendo en cuenta que la frecuencia de asistencia al bingo es variable: hay un núcleo de habituales que va una vez al mes o más (9,6% de los jugadores, con un incremento sensible en relación con los dos años anteriores), y otro bloque mucho más amplio (y más joven) que acude con mucha menor frecuencia.

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

El perfil sociológico de los jugadores de bingo es estable, pero se puede apuntar que el incremento de los visitantes durante 2015 ha supuesto una parcial renovación de clientes: el 22,9% de quienes fueron a tiene menos de 25 años, aunque son en general visitantes de baja frecuencia. Los datos más recientes apuntan a que es un juego en el que participan hombres y mujeres por igual, en el que no hay grandes diferencias por status sociales o por edad. Los clientes del bingo se sitúan entre los tipos de jugadores más habituales, con fuerte presencia de jugadores cotidianos (que juegan todos los días a varias veces a la semana), semanales y esporádicos, pero también algunos infrecuentes. Algo llamativo del bingo es que no atrae nada a los no jugadores. Tiene unas tasas de juego elevadas entre los jugadores con “alto riesgo” ante el juego problemático (tabla 9).

La motivación para ir al bingo es hacer o mantener relaciones, es algo que se puede hacer con los amigos o la familia y porque es divertido. Ganar dinero es una más entre estas motivaciones, casi nadie lo contempla como una ocasión para ganar mucho dinero. Saben que les va a costar dinero, pero lo pagan porque buscan otras razones y sensaciones. Tampoco es, obviamente, un reto mental, algo excitante o impresionante. Es, simplemente, una forma de pasar el rato con amigos y divertirse sin complicaciones.

#### 2.4.2. Los juegos de casino

En 2015, el 6,3% de los residentes en España entre 18 y 75 años visitó algún casino de juego, lo que equivale a 2,1 millones de personas. Se introdujo este año una nueva redacción de la pregunta sobre los casinos y las actividades que se desarrollan en ellos, por lo que los datos no son directamente comparables con los de 2013 y 2014. La idea en el último cuestionario era localizar primero a los clientes de casinos y después indagar en los juegos que practicaron. Se puede deducir de ellos que la asistencia a casinos creció durante 2015, especialmente por las aperturas de los dos casinos (salas apéndice) en el centro de Madrid.

La mayor parte de los visitantes se entretiene con juegos de mesa (2,8% sobre el total), sin incluir el póquer. Un 2% juega de todo un poco (juegos de mesa o cartas, máquinas “C”, etc.), un 1,2% juega a las máquinas y un 0,8% juega al póquer.

En conjunto, quienes visitan los casinos son mayoritariamente hombres, más bien jóvenes, según avanza la edad descenden las visitas, de status medio hacia arriba, con una presencia relevante de jugadores cotidianos (12,8%) o semanales (8,9%). Entre las personas en zona de “alto riesgo” o “riesgo moderado” ante el juego problemático se registran elevadas tasas de visita a los casinos, básicamente entre las personas que juegan al póquer (tabla 10).

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

Sigue descendiendo la afición a jugar al póquer en lugares informales como bares, timbas, etc. Se ha reducido a la mitad en dos años, de más de un millón de jugadores en 2012/13 a apenas medio millón en 2015. Hay que pensar que la crisis ha tenido un efecto determinante. Quizá, parte de este descenso, estribe en que se ha afinado la formulación de la pregunta para evitar inducir a error a los entrevistados y que mezclaran el juego en bares o timbas en locales públicos con las partidas familiares. Pero, dada la situación económica 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.

Tabla 9 / Perfil sociológico de los clientes de bingo (%)

	Alguna vez		Ha jugado en el último año		
	2011	2012	2013	2014	2015
<b>Total</b>	11,0	8,9	8,0	7,6	8,2
<b>Hombres</b>	14,1	9,9	7,6	7,8	8,3
<b>Mujeres</b>	7,9	7,8	8,4	7,4	8,1
<b>De 18 a 24 años</b>	8,8	12,3	10,0	8,0	22,9
<b>De 25 a 34 años</b>	14,2	11,7	11,3	10,7	7,0
<b>De 35 a 44 años</b>	12,6	8,6	5,4	8,8	8,8
<b>De 45 a 54 años</b>	10,5	6,7	9,6	5,5	7,4
<b>De 55 a 64 años</b>	12,9	7,6	9,5	6,1	4,7
<b>De 65 a 75 años</b>	4,4	5,7	2,1	5,6	4,8
<b>Status alto</b>	17,1	6,7	6,3	6,5	8,6
<b>Status medio alto</b>	10,1	6,6	9,5	9,8	5,6
<b>Status medio medio</b>	12,5	8,9	7,6	7,6	8,6
<b>Status medio bajo</b>	7,7	10,6	8,4	6,6	9,2
<b>Status bajo</b>	6,3	11,5	7,1	0,0	8,2
<b>Cotidianos</b>	25,4	16,2	14,5	6,3	28,2
<b>Semanales</b>	13,9	12,1	8,5	10,8	11,0
<b>Esporádicos</b>	13,5	13,1	11,2	9,6	11,1
<b>Infrecuentes</b>	9,0	7,6	8,5	8,0	8,0
<b>No jugadores</b>	1,9	1,6	2,4	2,4	0,9
<b>Frecuencia de juego (Base: han ido alguna vez a un bingo)</b>					
<b>Una vez a la semana</b>		0,0	0,0	1,3	1,2
<b>Cada dos o tres semanas</b>		1,1	1,1	2,7	1,2
<b>Una vez al mes</b>		3,4	6,8	2,7	7,2
<b>Alguna vez al año</b>		33,0	92,0	54,7	53,7
<b>Nunca o casi nunca</b>		62,5	0,0	37,3	36,7
<b>NS/NC</b>		0,0	0,0	1,3	0,0
<b>Escala de riesgo ante el juego (PGSI)</b>					
<b>- Problemático</b>				100	66,7
<b>- Riesgo moderado</b>				14,3	0,0
<b>- Riesgo bajo</b>				18,5	37,5
<b>- Sin problema</b>				8,8	9,1
<b>- No jugador (*)</b>				0,0	0,0
<b>Escala de riesgo ante el juego (DSM IV- Continuous scoring)</b>					
<b>- Problemático</b>				25,0	100
<b>- Riesgo moderado</b>				12,5	25,0
<b>- Riesgo bajo</b>				11,8	24,3
<b>- Sin problema</b>				8,1	7,8
<b>- No jugador (*)</b>				0,0	0,0

(\*) Individuos que se declaran no jugadores y declaran no haber jugado durante 2015.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

Tabla 10 / Perfil sociológico de los clientes de casinos (%)

	Total visitas			Jugar al Póquer		
	2013	2014	2015	2013	2014	2015
<b>Total</b>	5,2	3,6	6,3	1,6	0,6	0,8
<b>Hombres</b>	6,1	3,8	7,6	2,2	0,8	1,0
<b>Mujeres</b>	4,2	3,4	5,1	1,0	0,4	0,6
<b>De 18 a 24 años</b>	8,7	11,5	20,5	2,9	2,3	4,8
<b>De 25 a 34 años</b>	10,8	6,6	7,6	4,6	1,2	0,5
<b>De 35 a 44 años</b>	1,2	2,5	6,4	0,8	0,7	0,8
<b>De 45 a 54 años</b>	4,7	1,8	3,5	0,5	0,0	0,0
<b>De 55 a 64 años</b>	5,1	0,8	2,4	0,7	0,0	0,0
<b>De 65 a 75 años</b>	2,1	2,4	4,2	0,0	0,0	0,6
<b>Status alto</b>	6,3	5,9	11,7	3,8	0,5	1,2
<b>Status medio alto</b>	7,9	4,9	4,6	1,6	0,8	0,9
<b>Status medio medio</b>	5,2	5,3	7,5	1,5	3,2	0,4
<b>Status medio bajo</b>	2,8	2,6	5,5	0,8	0,0	1,8
<b>Status bajo</b>	3,6	7,1	3,7	3,6	0,0	0,6
<b>Cotidianos</b>	3,6	0,0	12,8	0,0	0,0	2,6
<b>Semanales</b>	6,2	4,4	8,9	1,3	0,2	1,0
<b>Esporádicos</b>	6,5	5,4	7,9	2,6	3,8	0,0
<b>Infrecuentes</b>	6,4	5,7	6,0	1,9	1,6	1,1
<b>No jugadores</b>	1,5	1,0	2,7	1,0	0,0	0,0
<b>Frecuencia de juego</b>						
<b>Todos los días</b>						
<b>Varias veces semana</b>						
<b>Una vez a la semana</b>					33,3	
<b>Cada dos o tres semanas</b>			7,8	9,1		
<b>Una vez al mes</b>						12,5
<b>Alguna vez al año</b>			92,2	90,9	33,3	87,5
<b>Casi nunca</b>					33,3	
<b>Escala de riesgo ante el juego (PGSI)</b>						
<b>- Problemático</b>		0,0	33,3		0,0	33,3
<b>- Riesgo moderado</b>		42,9	33,3		14,3	0,0
<b>- Riesgo bajo</b>		22,2	33,3		3,7	4,2
<b>- Sin problema</b>		3,4	6,6		0,5	0,7
<b>- No jugador (*)</b>		0,0	0,0		0,0	0,0
<b>Escala de riesgo ante el juego (DSM IV- Continuous scoring)</b>						
<b>- Problemático</b>		50,0	100,0		25,0	100,0
<b>- Riesgo moderado</b>		15,6	35,7		3,1	7,1
<b>- Riesgo bajo</b>		9,8	12,9		1,0	2,9
<b>- Sin problema</b>		2,7	5,9		0,4	0,4
<b>- No jugador (*)</b>		0,0	0,0		0,0	0,0

2013	Juegos de mesa 2014	2015	Máquinas "C" 2015	De "todo un poco" 2015
3,6	3,0	2,8	1,2	2,0
3,9	3,0	3,4	1,6	2,2
3,2	3,0	2,2	0,8	1,8
5,8	9,2	7,2	4,8	4,8
6,2	5,4	3,6	2,2	2,2
0,4	1,8	2,8	0,4	2,8
4,2	1,8	2,0	0,5	1,0
4,4	0,8	1,6	0	0,8
2,1	2,4	1,2	1,2	1,2
2,5	5,4	4,9	1,9	4,9
6,3	4,1	3,7	0	0,0
3,7	2,1	2,9	1,4	2,9
2,0	2,6	3,7	1,8	0,0
0,0	7,1	1,1	0,8	1,1
3,6	0,0	0,0	2,6	7,7
4,9	4,2	5,2	1,6	1,6
3,9	1,6	5,6	0	2,4
4,5	4,1	2,3	1,8	1,4
0,5	1,0	0,5	0	2,3
	3,3			
6,0	6,7	7,1		
94,0	90,0	92,9	100	
	0,0	0,0	0,0	0,0
	28,6	0,0	0,0	33,3
	18,5	16,7	4,2	8,3
	2,9	2,9	1,3	2,1
	0,0	0,0	0,0	0,0
	50,0	0,0	0,0	0,0
	18,8	10,7	7,1	7,1
	11,8	5,7	2,9	2,3
	7,3	2,8	1,1	0,0
	0,0	0,0	0,0	0,0

(\*) Individuos que se declaran no jugadores y declaran no haber jugado durante 2015.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

El perfil sociológico de sus jugadores se mantiene: hombres jóvenes, menores de 45 años, de status sociales medios, fundamentalmente jugadores cotidianos, a los que parece sumarse de vez en cuando jugadores menos frecuentes. Aunque algunos se podrían situar en la zona de riesgo “moderado” en las escalas de juego problemático, la mayoría de ellos están muy alejados de cualquier riesgo.

Esta afición se vinculaba a la sociabilidad más que al juego, según se observó el año pasado al analizar sus motivaciones. Es un hobby o pasatiempo divertido para escapar del aburrimiento, que se puede practicar con amigos o familia. Además, se puede conseguir dinero con él. Y, en un plano secundario, aparecen motivaciones como competir con otros, lo que produce cierta excitación. No se considera, de ninguna manera, que sea una vía para ganar dinero, salvo en algunas partidas. Desde este punto de vista, es coherente que quienes juegan sean personas sin problemas ante el juego, fácilmente podrían irse a otro entretenimiento, y es lo que parece haber sucedido en los últimos años (tabla 11).

#### 2.4.4. Máquinas tragamonedas en bares y hostelería

El porcentaje de población que recuerda haber jugado en el último año a estas máquinas en bares, cafeterías o restaurantes ha pasado del 5,3% (1,8 millones de personas) en 2013, al 2,8% (algo menos de un millón) en 2015. Es difícil desentrañar si se trata de un descenso real o de un sesgo muestral en alguno de los dos datos. Con este juego hay oscilaciones, seguramente por la tendencia de los jugadores a no declarar que juegan a las máquinas o, tal vez, porque jugar a ellas sea para algunos algo impulsivo sobre lo que no tienen una conciencia 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 hombres (apenas juega a las máquinas el 1% de las mujeres) de todas las edades, desde 18 a 64 años, aunque más bien inclinados a los menores de 45 años, de status sociales medios y bajos, aunque también hay presencia de personas que se pueden clasificar en el status social alto, aunque en esta edición del estudio no han aparecido en la muestra. En ediciones anteriores las máquinas “B” aparecían muy asociadas a los jugadores cotidianos (todos los días o varias veces a la semana), algo que ahora tampoco ha aparecido. Es un juego que se practica con frecuencia, el 25% dice jugar más de una vez al mes. Estos rasgos se repiten sistemáticamente todos los años que se ha realizado el estudio (tabla 12).

Entre sus jugadores hay cierta presencia de personas que se pueden clasificar en la zona de riesgo “moderado” según las clasificaciones PGSI y DSM IV, aunque la inmensa mayoría de los jugadores de máquinas no supera los umbrales bajos de riesgo de juego problemático.

A las máquinas se juega para conseguir dinero, incluso con la expectativa de conseguir mucho dinero. El impulso dominante está asociado a la excitación de saberse tocado por la fortuna, atraer la admiración de quienes rodean al jugador sólo por tener suerte. En un plano secundario aparece la idea de que son divertidas y el placer de ganar. Cuando se analice el tema del capital social y los jugadores de los diferentes juegos aparecerán algunos elementos muy característicos de las máquinas.

Tabla 11 / Perfil sociológico de los jugadores de póquer en bares y timbas (%)

	Ha jugado últimos seis meses		Último año		
	Alguna vez	2012	2013	2014	2015
<b>Total</b>	9,3	3,3	3,2	1,8	1,5
<b>Hombres</b>	15,2	5,4	4,7	3,2	2,2
<b>Mujeres</b>	3,7	1,2	1,6	0,4	1,0
<b>De 18 a 24 años</b>	25,4	13,8	13,5	9,2	9,6
<b>De 25 a 34 años</b>	15,6	5,2	5,2	5,4	1,1
<b>De 35 a 44 años</b>	4,4	1,9	1,7	0,4	2,0
<b>De 45 a 54 años</b>	5,3	0,0	0,5	1,8	0,0
<b>De 55 a 64 años</b>	3,4	0,0	0,7	0,0	0,8
<b>De 65 a 75 años</b>	2,4	0,0	1,4	0,0	0,0
<b>Status alto</b>	8,6	3,3	7,5	1,8	1,9
<b>Status medio alto</b>	10,8	3,3	3,7	2,3	2,8
<b>Status medio medio</b>	10,6	3,6	2,6	8,1	2,1
<b>Status medio bajo</b>	6,8	3,2	2,4	1,1	1,8
<b>Status bajo</b>	4,5	0,0	3,6	0,0	0,6
<b>Cotidianos</b>	15,6	8,1	7,9	2,4	7,7
<b>Semanales</b>	12,1	4,4	4,0	1,9	1,6
<b>Esporádicos</b>	17,3	6,9	2,4	11,0	2,4
<b>Infrecuentes</b>	6,0	1,4	1,0	4,6	1,4
<b>No jugadores</b>	2,7	1,1	0,0	0,0	0,5
<b>Frecuencia de juego</b>					
<b>Una vez a la semana</b>			5,9	0,0	12,5
<b>Cada dos o tres semanas</b>			17,8	0,0	12,5
<b>Una vez al mes</b>			41,2	50,0	37,5
<b>Alguna vez al año</b>			29,4	33,3	37,5
<b>Reuniones familiares o amigos</b>			0,0	0,0	0,0
<b>Casi nunca o nunca</b>			5,9	16,7	0,0
<b>Escala de riesgo ante el juego (PGSI)</b>					
<b>- Problemático</b>				100	0,0
<b>- Riesgo moderado</b>				0,0	0,0
<b>- Riesgo bajo</b>				3,0	8,3
<b>- Sin problema</b>				2,0	1,7
<b>- No jugador (*)</b>				0,0	0,0
<b>Escala de riesgo ante el juego (DSM IV- Continuous scoring)</b>					
<b>- Problemático</b>				50,0	0,0
<b>- Riesgo moderado</b>				3,1	10,7
<b>- Riesgo bajo</b>				6,8	2,9
<b>- Sin problema</b>				1,2	1,5
<b>- No jugador (*)</b>				0,0	0,0

(\*) Individuos que se declaran no jugadores y declaran no haber jugado durante 2015.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

Tabla 12 / Perfil sociológico de los jugadores de máquinas tragamonedas en bares y cafeterías (%)

	Alguna vez	En los últimos seis meses		En el último año	
	2011	2012	2013	2014	2015
<b>Total</b>	3,2	3,2	5,3	3,6	2,8
<b>Hombres</b>	5,8	5,4	9,1	5,8	4,6
<b>Mujeres</b>	0,6	1,0	1,3	1,4	1,0
<b>De 18 a 24 años</b>	3,1	4,6	6,7	9,2	4,8
<b>De 25 a 34 años</b>	5,2	5,2	7,0	4,2	1,6
<b>De 35 a 44 años</b>	4,3	4,3	5,0	2,6	3,2
<b>De 45 a 54 años</b>	1,7	1,7	4,0	1,8	2,0
<b>De 55 a 64 años</b>	2,1	0,7	6,6	2,3	3,9
<b>De 65 a 75 años</b>	1,6	1,6	2,9	5,6	2,4
<b>Status alto</b>	0,0	0,0	3,8	4,3	0,0
<b>Status medio alto</b>	2,7	1,6	3,7	1,5	3,7
<b>Status medio medio</b>	3,6	4,0	6,2	4,2	3,2
<b>Status medio bajo</b>	3,9	3,5	5,4	3,9	3,7
<b>Status bajo</b>	0,0	3,8	5,4	0,0	3,1
<b>Cotidianos</b>	8,1	10,8	14,5	10,4	2,6
<b>Semanales</b>	2,8	3,6	9,4	4,7	4,7
<b>Esporádicos</b>	8,6	7,4	5,6	6,4	4,0
<b>Infrecuentes</b>	1,7	1,4	2,6	2,4	2,3
<b>No jugadores</b>	0,5	0,5	2,9	1,5	1,4
<b>Frecuencia de juego</b>					
<b>Todos los días</b>					
<b>Varias veces semana</b>	3,2		4,1	2,9	
<b>Una vez a la semana</b>	12,9		16,3	5,9	7,1
<b>Cada dos o tres semanas</b>	6,5		2,1	5,9	
<b>Una vez al mes</b>	9,7		18,4	14,7	17,9
<b>Alguna vez al año</b>	45,2		24,5	29,4	42,9
<b>Nunca o casi nunca</b>	22,6		34,7	38,2	32,1
<b>Escala de riesgo ante el juego (PGSI)</b>					
<b>- Problemático</b>				100	0,0
<b>- Riesgo moderado</b>				28,6	66,7
<b>- Riesgo bajo</b>				18,5	12,5
<b>- Sin problema</b>				3,4	2,8
<b>- No jugador (*)</b>				0,0	0,0
<b>Escala de riesgo ante el juego (DSM IV- Continuous scoring)</b>					
<b>- Problemático</b>				75,0	0,0
<b>- Riesgo moderado</b>				9,4	17,9
<b>- Riesgo bajo</b>				6,9	5,7
<b>- Sin problema</b>				3,2	2,5
<b>- No jugador (*)</b>				0,0	0,0

(\*) Individuos que se declaran no jugadores y declaran no haber jugado durante 2015.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

### 2.4.5. Salones de juego

Los salones de juego están creciendo, y la asistencia a ellos también. Se está produciendo una intensa renovación del sector, con nuevas concepciones de lo que debe ser un salón, máquinas atractivas, mejores servicios de hostelería, mejores instalaciones, esquinas para apuestas, etc. Quizá el sector ha salido al encuentro de una demanda que estaba latente. Lo cierto es que en tres años quienes recuerdan haber ido a un salón de juego han pasado del 3,5% (1,2 millones de personas) a más de 1,8 millones (un 4,9%), que supone un incremento de un 50%.

La asistencia crece entre los jóvenes menores de 35 años, especialmente menores de 25, de todos los status sociales, con frecuencias de juego declaradas muy diferentes, aunque se inclina con cierta lógica a los jugadores cotidianos. Hay una fuerte presencia de no españoles, para quienes parecen ser una fórmula de ocio muy atractiva. Un rasgo llamativo de sus clientes es que están muy alejados de los niveles de riesgo de juego problemático. No obstante, el año pasado aparecieron en la muestra individuos que se clasificaban en los estratos altos de dichas escalas. En 2016 no ocurrió.

Los datos sobre frecuencia de asistencia se repiten con escasas variaciones y se detectan tres patrones de asiduidad:

- Alto, que vendría a ser una visita cada dos o tres semanas, que en 2014 sumó un 11,7% y en 2013 un 12,2%. En 2015 equivale a un 8%.
- Intermedio, que va una vez al mes, que oscila entre el 11,8% (2014) y el 10% (2015) de los aficionados a los salones.
- Infrecuente, con visitas esporádicas, alguna vez al año o casi nunca, que equivale a más de los dos tercios de los clientes. Es el segmento que crece.

Pese al incremento en la cifra de visitantes, los salones tienen un déficit de fidelización, que dos tercios sus clientes vayan sólo una vez al año indica que tienen un problema para estabilizar a sus clientes (tabla 13).

Como se señaló el año pasado, sus clientes van para pasar un rato con los amigos, porque son divertidos y como *hobby*. También, como en todos los juegos de azar, por la posibilidad de ganar dinero o sentir el éxito y la satisfacción de ganar.

### 2.4.6. Apuestas deportivas en locales de juego

Las apuestas mantienen su tendencia ascendente: en 2015 el 3,8% apostó a los resultados de algún deporte. Sus rasgos se mantienen: es una actividad básicamente masculina (apuesta el 7,1% de los hombres y el 0,5% de las mujeres), jóvenes (el 13,5% de los menores de 25 años ha apostado durante el año pasado), descendiendo regularmente con la edad, de todos los status sociales, y de jugadores que suelen jugar con frecuencia superior a una vez al mes. En su mayoría son también bastante regulares en sus apuestas, casi los dos tercios apuestan al menos una vez al mes (63,7%) (tabla 14).

Como se vio el año pasado, sobre todo se apuesta para conseguir dinero y para demostrar que se sabe de un deporte, la apuesta es algo más que un desafío a la suerte y, en un plano secundario, porque es divertido y se puede hacer con los amigos.

Tabla 13 / Perfil sociológico de los clientes de salones de juego (%)

	2013	En el último año 2014	2015
<b>Total</b>	3,5	3,6	4,9
<b>Hombres</b>	3,9	4,8	5,5
<b>Mujeres</b>	3,0	2,4	4,4
<b>De 18 a 24 años</b>	11,2	17,2	15,3
<b>De 25 a 34 años</b>	6,6	5,4	8,0
<b>De 35 a 44 años</b>	3,1	1,8	3,8
<b>De 45 a 54 años</b>	1,1	2,3	2,6
<b>De 55 a 64 años</b>	0,8	0,8	3,3
<b>De 65 a 75 años</b>	0,0	0,8	1,9
<b>Status alto</b>	5,3	2,2	6,5
<b>Status medio alto</b>	3,9	3,1	6,9
<b>Status medio medio</b>	3,2	4,2	3,4
<b>Status medio bajo</b>	3,4	3,5	6,8
<b>Status bajo</b>	0,0	0,0	4,2
<b>Cotidianos</b>	3,9	6,3	8,2
<b>Semanales</b>	3,8	4,7	4,4
<b>Esporádicos</b>	5,6	4,0	9,3
<b>Infrecuentes</b>	3,7	3,7	5,1
<b>No jugadores</b>	1,0	1,5	1,9
<b>Españoles</b>	3,4	3,1	4,7
<b>No españoles</b>	4,1	9,6	9,4
<b>Frecuencia de juego</b>			
<b>Todos los días</b>	3,1	0,0	0,0
<b>Una vez a la semana</b>	6,0	8,8	6,0
<b>Una vez cada dos o tres semanas</b>	3,0	2,9	2,0
<b>Una vez el mes</b>	21,1	11,8	10,0
<b>Alguna vez al año</b>	66,7	41,2	42,0
<b>Nunca o casi nunca</b>	0,0	32,4	34,0
<b>NS/NC</b>	0,0	2,9	0,0
<b>Escala de riesgo ante el juego (PGSI)</b>			
<b>- Problemático</b>		100	0,0
<b>- Riesgo moderado</b>		28,6	0,0
<b>- Riesgo bajo</b>		11,1	30,9
<b>- Sin problema</b>		3,6	5,2
<b>- No jugador (*)</b>		0,0	0,0
<b>Escala de riesgo ante el juego (DSM IV- Continuous scoring)</b>			
<b>- Problemático</b>		75,0	0,0
<b>- Riesgo moderado</b>		12,5	15,2
<b>- Riesgo bajo</b>		6,9	16,7
<b>- Sin problema</b>		2,9	4,6
<b>- No jugador (*)</b>		0,0	0,0

(\*) Individuos que se declaran no jugadores y declaran no haber jugado durante 2015.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

Tabla 14 / Perfil sociológico de los jugadores de apuestas deportivas (%)

	2012	En el último año 2013	2014	2015
<b>Total</b>	1,1	2,8	3,5	3,8
<b>Hombres</b>	2,2	4,3	6,2	7,1
<b>Mujeres</b>	0,0	1,2	0,8	0,5
<b>De 18 a 24 años</b>	3,8	4,7	9,2	13,5
<b>De 25 a 34 años</b>	2,3	5,7	4,2	5,1
<b>De 35 a 44 años</b>	0,5	2,9	3,3	2,7
<b>De 45 a 54 años</b>	0,0	0,5	2,3	3,1
<b>De 55 a 64 años</b>	0,0	0,7	3,0	2,1
<b>De 65 a 75 años</b>	0,0	2,1	1,6	1,1
<b>Status alto</b>	0,0	3,8	3,2	4,1
<b>Status medio alto</b>	1,6	3,2	3,1	4,0
<b>Status medio medio</b>	1,3	3,2	3,8	3,7
<b>Status medio bajo</b>	0,7	0,8	3,5	4,2
<b>Status bajo</b>	0,0	7,1	0,0	1,1
<b>Cotidianos</b>	2,7	1,8	8,3	8,3
<b>Semanales</b>	0,4	4,5	6,1	5,8
<b>Esporádicos</b>	2,9	3,9	7,2	8,9
<b>Infrecuentes</b>	0,8	2,1	1,7	2,1
<b>No jugadores</b>	0,5	1,5	1,0	1,2
<b>Frecuencia de juego</b>				
<b>Una o varias veces a la semana</b>	27,3	32,0	27,3	27,3
<b>Cada dos o tres semanas</b>	0,0	4,0	21,2	9,1
<b>Una vez al mes</b>	36,3	8,0	18,2	27,3
<b>Alguna vez al año</b>	27,3	28,0	30,3	27,3
<b>Casi nunca o nunca</b>	8,1	28,0	3,0	9,1
<b>Escala de riesgo ante el juego (PGSI)</b>				
- Problemático			100	66,7
- Riesgo moderado			14,3	33,3
- Riesgo bajo			18,5	25,2
- Sin problema			3,4	3,5
- No jugador (*)			0,0	0,0
<b>Escala de riesgo ante el juego (DSM IV- Continuous scoring)</b>				
- Problemático			75,0	51,4
- Riesgo moderado			25,0	31,4
- Riesgo bajo			4,9	4,8
- Sin problema			2,6	3,4
- No jugador (*)			0,0	0,0

(\*) Individuos que se declaran no jugadores y declaran no haber jugado durante 2015.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.



Tabla 15 / Perfil sociológico de los compradores de cupones de la OID y otras organizaciones de discapacitados (%)

	2013	2014	2015
<b>Total</b>	4,8	4,1	4,3
<b>Hombres</b>	5,1	3,6	3,8
<b>Mujeres</b>	4,6	4,6	4,9
<b>De 18 a 24 años</b>	0,0	2,3	1,2
<b>De 25 a 34 años</b>	2,1	2,4	3,2
<b>De 35 a 44 años</b>	3,3	3,6	5,2
<b>De 45 a 54 años</b>	9,1	4,1	3,5
<b>De 55 a 64 años</b>	9,5	6,1	10,2
<b>De 65 a 75 años</b>	4,3	6,5	2,4
<b>Status alto</b>	6,3	3,2	3,7
<b>Status medio alto</b>	12,1	4,6	2,8
<b>Status medio medio</b>	7,3	4,0	5,0
<b>Status medio bajo</b>	5,2	3,5	4,6
<b>Status bajo</b>	3,6	14,3	4,5
<b>Cotidianos</b>	12,7	6,3	12,8
<b>Semanales</b>	4,0	6,9	9,4
<b>Esporádicos</b>	9,9	5,6	7,9
<b>Infrecuentes</b>	4,3	2,4	2,5
<b>No jugadores</b>	1,0	1,0	0,0
<b>Retraso en el pago de la hipoteca</b>	4,3	3,7	5,9
<b>Retraso en el pago de compras</b>	11,5	8,3	7,7
<b>Retraso en el pago de suministros hogar</b>	5,4	3,1	3,8
<b>Frecuencia de juego</b>			
<b>Todos los días</b>	10,4	2,5	0,0
<b>Varias veces semana</b>	0,0	2,5	2,4
<b>Una vez a la semana</b>	10,4	10,0	12,2
<b>Cada dos o tres semanas</b>	12,5	7,5	9,8
<b>Una vez al mes</b>	8,3	25,0	24,4
<b>Alguna vez al año</b>	54,2	40,0	43,9
<b>Casi nunca</b>	4,2	12,5	7,3
<b>Escala de riesgo ante el juego (PGSI)</b>			
<b>- Problemático</b>		0,0	0,0
<b>- Riesgo moderado</b>		0,0	0,0
<b>- Riesgo bajo</b>		7,4	20,8
<b>- Sin problema</b>		5,0	4,8
<b>- No jugador (*)</b>		0,0	0,0
<b>Escala de riesgo ante el juego (DSM IV- Continuous scoring)</b>			
<b>- Problemático</b>		0	0,0
<b>- Riesgo moderado</b>		9,4	14,3
<b>- Riesgo bajo</b>		5,9	12,9
<b>- Sin problema</b>		4,7	4,2
<b>- No jugador (*)</b>		0	0,0

(\*) Individuos que se declaran no jugadores y declaran no haber jugado durante 2015.

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016), Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

### 3. Sociología del juego *online*

#### 3.1. Los jugadores *online*: estimación de su número y perfil sociológico

Se habla del juego *online* como algo homogéneo. Pero, aunque aparentemente es fácil definir qué sea un jugador *online*, en realidad no lo es. Estos jugadores constituyen un conjunto difuso cuyos límites no están definidos con claridad, ni sus integrantes forman parte del mismo con la misma intensidad.

Para empezar, el número de jugadores no es fácil de precisar. Los datos de la DGOJ ofrecen varias referencias (tabla 16):

Tabla 16 / Jugadores y registros en las webs de juego

	Jugadores registrados (1) (*)	Jugadores activos durante el año (2)	Jugadores activos durante el mes (**)	Jugadores registrados durante el mes (**)	Jugadores que han hecho depósitos (**)
<b>2013</b>	1.381.330				
<b>2014</b>	2.088.496	824.026	359.233	130.919	698.915
<b>2015</b>			407.063	145.892	
<b>Dic.13</b>	1.381.330				
<b>Ene.14</b>	1.559.469		315.537	140.974	
<b>Feb.14</b>	1.604.432		325.461	137.004	
<b>Mar.14</b>	1.651.997		339.528	142.636	
<b>Abr.14</b>	1.701.249		345.492	133.733	
<b>May.14</b>	1.749.883		343.708	124.131	
<b>Jun.14</b>	1.802.860		370.921	170.397	
<b>Jul.14</b>	1.838.514		363.400	92.022	
<b>Ago.14</b>	1.876.040		354.019	93.085	
<b>Spt.14</b>	1.950.161		484.700	154.696	
<b>Oct.14</b>	1.997.428		344.960	125.529	
<b>Nov.14</b>	2.042.461		376.795	132.215	
<b>Dic.14</b>	2.088.496		346.277	124.602	
<b>Ene.15</b>			390.538	161.913	
<b>Feb.15</b>			388.608	144.384	
<b>Mar.15</b>			399.941	155.769	
<b>Abr.15</b>			389.113	137.207	
<b>May.15</b>			391.328	138.638	
<b>Jun.15</b>			341.216	107.196	
<b>Jul.15</b>			265.859	74.478	
<b>Ago.15</b>			368.296	130.848	
<b>Spt.15</b>			404.538	155.456	
<b>Oct.15</b>			514.819	185.924	
<b>Nov.15</b>			518.887	188.213	
<b>Dic.15</b>			511.617	170.674	

(1) Personas que se han registrado en alguna web autorizada por la DGOJ. Sería más preciso hablar de “registros”.

(2) Jugadores registrados que han jugado alguna vez durante 2014.

Fuentes:

(\*) DGOJ (2015): *Análisis del perfil del jugador online*, Ministerio de Hacienda, Madrid, pág. 18

(\*\*) DGOJ: *Análisis Global del Mercado Nacional de Juego Online*. Octubre-Diciembre 2015, pág. 34.

Los jugadores registrados a final de 2014 eran 2.088.496 individuos (aún no están disponibles los datos de 2015). Pero sólo 824.026 jugaron alguna vez en el año, es decir, se les puede considerar jugadores activos. La primera ambigüedad queda clara: algo más de 1,2 millones de registrados no jugaron ni una vez en el año. Lógicamente, parece más razonable utilizar la segunda cifra como referencia. Quede la idea de la fluidez del medio internet, de más de dos millones de registrados sólo los citados 824.026 jugaron realmente. El juego *online* parece tener algo de moda pasajera que atrae circunstancialmente a mucha gente, pero no se estabiliza.

Sin embargo, durante 2014, sólo 698.915 (el 84,8%) de los activos aportaron algún depósito, es decir, jugaron alguna cantidad (257.679 obtuvieron premios y retiraron dinero). Un cálculo más acotado consideraría jugadores *online* únicamente a estos, ya que el 15,2% parece que más bien hubiera aprovechado alguna oferta para curiosear por alguna web.

Los 824.026 jugadores activos de los que ofrece información la DGOJ, llevaron una actividad muy desigual: el 24,6% se conectó alguna vez durante un mes, el 16% en dos meses y el 10,4% en tres meses; es decir, más de la mitad accedió a una web de juego de una forma episódica, se podría decir que para curiosear. En el otro extremo, el 9,3% jugó todos los meses del año, un 4,1% once meses y, un 3,8% diez meses. Es decir, 17,2% se podrían considerar, a partir de este indicador, como jugadores frecuentes, suponen 141.885 individuos, de ellos, 76.721 se conectaron todos los meses del año (tabla 17). Estos datos permiten concluir que el mercado de juego *online* se parece a todos los demás, según la ley de concentración de los ingresos: una minoría de clientes asiduos aporta la mayor parte de los recursos que sostienen la actividad.

Tabla 17 / **Meses de actividad de los jugadores *online* activos durante 2014 (\*)**

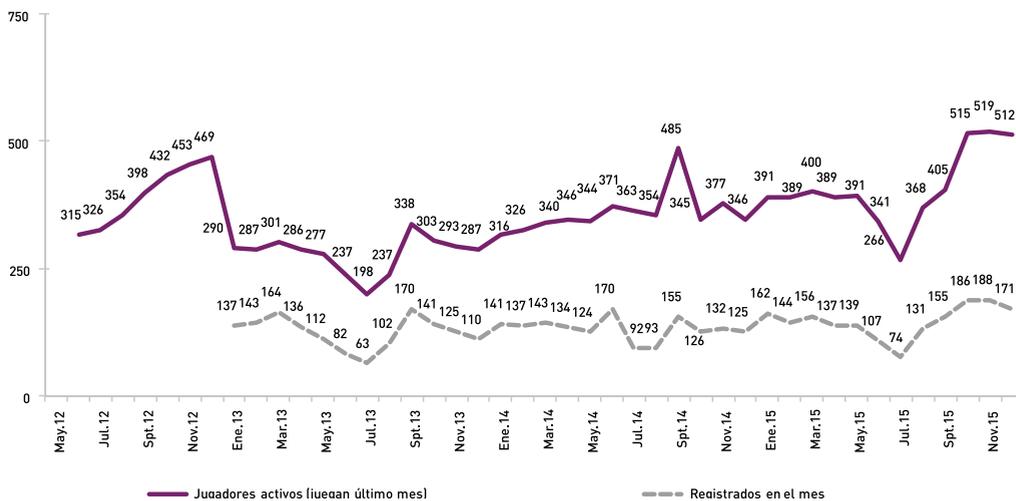
Número de meses	Jugadores activos	(%)
1	203.009	24,6
2	131.615	16,0
3	85.940	10,4
4	64.363	7,8
5	50.793	6,2
6	41.981	5,1
7	37.838	4,6
8	34.311	4,2
9	32.291	3,9
10	31.339	3,8
11	33.825	4,1
12	76.721	9,3
<b>TOTAL</b>	<b>824.026</b>	<b>100</b>

(\*) La DGOJ contabiliza como mes de actividad cualquier conexión a una web de juego durante un mes, con independencia de la cantidad de veces que se haya conectado el jugador a cualquier web de juego.

Fuente: DGOJ (2015): *Análisis del perfil del jugador online*, Ministerio de Hacienda, Madrid. Fe de erratas, marzo 2016.

También se podría intentar definir este universo a partir del número de jugadores activos durante un mes. En 2014 la media mensual fue de 359.233 individuos, que se incrementó mucho en 2015, hasta 407.063, especialmente en el segundo semestre, por un crecimiento espectacular de las apuestas. En el cuarto trimestre de 2015 la media mensual de jugadores *online* fue de 515.108 (gráfico 7).

Gráfico 7 / **Jugadores activos en webs autorizadas por la DGOJ (miles)**



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ).

En suma, el conjunto de personas que juega *online* es difuso, sus límites son imprecisos y la intensidad con que utilizan este canal es muy variable. Otra característica que se desprende de los datos es la fluidez, buena parte de los jugadores activos cada mes son altas nuevas, que luego desaparecen y no vuelven a conectarse o lo hace ocasionalmente. También parece un mercado donde las oportunidades, en forma de bonos y otras ofertas, facilitan que haya clientes que simplemente curiosean. Esto no es sorprendente, es habitual que en colectivos amplios se superpongan capas con muy distinto nivel de actividad y compromiso con el “objeto social”. Ocurre en la afiliación a asociaciones, clubs, sindicatos o partidos, entre los clientes de cadenas minoristas, etc. Es lo que se denomina economía de “club”: el nivel de servicios puede mantenerse porque lo utiliza una fracción de los socios, aunque lo paguen entre todos, algunos se mantienen sólo por el prestigio subjetivo, por utilizar los servicios ocasionalmente o por mantener relaciones sociales, aunque sean simplemente potenciales. Esto se reproduce en las webs *online*. Lo que está claro es que el número personas que juega *online* está en crecimiento, sobre todo por las apuestas. Pero la experiencia del póquer sugiere que es un mercado en el que las vinculaciones son superficiales y puede ser reversible.

Describiendo este conjunto en los individuos que se conectaron al menos una vez durante 2014, se observa que es fuertemente masculino (87%) y muy joven, se divide en tercios algo desiguales: menores de 25 años, un 29,2%; de 26 a 35, 39,4% y mayores de 35, 31,4%. Es llamativo que la edad media de las mujeres es mayor que la de los hombres: 34,7 años frente a 32 (tabla 18).

Tabla 18 / **Sexo y edad de los jugadores online activos durante 2014 (\*)**

	De 18 a 25 años	De 26 a 35 años	De 36 a 45 años	De 46 a 55 años	De 56 a 65 años	Más de 65 años.	Total
<b>Hombres</b>	213.678	286.998	144.231	49.259	16.661	5.703	716.530
<b>Mujeres</b>	26.986	37.693	20.465	13.873	5.855	2.624	107.496
<b>Total</b>	<b>240.664</b>	<b>324.691</b>	<b>164.696</b>	<b>63.132</b>	<b>22.516</b>	<b>8.327</b>	<b>824.026</b>

## (% cruzados)

<b>Hombres</b>	25,9	34,8	17,5	6,0	2,0	0,7	87,0
<b>Mujeres</b>	3,3	4,6	2,5	1,7	0,7	0,3	13,0
<b>Total</b>	<b>29,2</b>	<b>39,4</b>	<b>20,0</b>	<b>7,7</b>	<b>2,7</b>	<b>1,0</b>	<b>100</b>

## (% por sexo y edad. Verticales)

<b>Hombres</b>	88,8	88,4	87,6	78,0	74,0	68,5	87,0
<b>Mujeres</b>	11,2	11,6	12,4	22,0	26,0	31,5	13,0
<b>Total</b>	<b>100</b>						

## (% sobre el total de población del mismo sexo y edad)

<b>Hombres</b>	11,4	9,3	3,6	1,4	0,6	0,2	3,9
<b>Mujeres</b>	1,5	1,2	0,5	0,4	0,2	0,1	0,5
<b>Total</b>	<b>6,6</b>	<b>5,3</b>	<b>2,1</b>	<b>0,9</b>	<b>0,4</b>	<b>0,1</b>	<b>2,2</b>

(\*) Jugadores registrados que han jugado al menos una vez durante 2014.

Fuente: DGOJ (2015): *Análisis del perfil del jugador online*, Ministerio de Hacienda, Madrid.

Para representar este colectivo se captó una muestra compuesta por 616 individuos que hubieran jugado *online* arriesgando dinero en los dos últimos meses. Como refleja la tabla 19, sus desviaciones respecto a la realidad son muy escasas (tomando como referencia el sexo y la edad), están en los márgenes de error inherentes a cualquier investigación por muestreo. En este caso, el margen de error es de  $\pm 4,0\%$ .

Tabla 19 / **Sexo y edad de los entrevistados. (Diseño de la muestra)**

	Hasta 25 años	De 26 a 35 años	De 36 a 45 años	De 46 y más años	Total
<b>Hombres</b>	162	183	126	57	528
<b>Mujeres</b>	22	25	20	21	88
<b>(n)</b>	<b>184</b>	<b>208</b>	<b>146</b>	<b>78</b>	<b>616</b>

## (% Cruzados)

<b>Hombres</b>	26,3	29,7	20,5	9,3	85,7
<b>Mujeres</b>	3,6	4,1	3,2	3,4	14,3
<b>Total</b>	<b>29,9</b>	<b>33,8</b>	<b>23,7</b>	<b>12,7</b>	<b>100</b>

Un dato fundamental sobre la estructura de edades de los entrevistados: en el diseño de la encuesta se decidió abrir la posibilidad de acceder al cuestionario a individuos de 16 y 17 años, añadiendo una pregunta al final de la encuesta sobre el documento de identidad que habían utilizado para acceder a una web de juego. El resultado es que 6 entrevistados declararon estas edades, es decir, el 1% de la muestra. Se trata de varones (66,7%) y mujeres (33,3%), de status sociales medios o medios bajos (80%), españoles (66,7%) y extranjeros (33,3%), jugadores *online* infrecuentes (66,7%) o esporádicos (16,7%), aunque uno (o sea, el 16,7% de esta minimuestra accidental) se declaraba jugador semanal, jugadores de póquer (66,7%), lotería nacional (83,3%) o primitivas (66,7%) o bingo (50%). Lo más reseñable es que se sitúan en umbrales de “riesgo moderado”. Acceden a las webs con su número de DNI (66,7%) o con el de su padre o madre (33,3%). Sin soslayar que pueda tratarse de un error, los datos anteriores sugieren que hay alguna filtración en los sistemas de acceso a las webs de juego, o tal vez que los padres lo faciliten de alguna manera, no cabe descartarlo dada la elevada incidencia de la compra de lotería nacional o primitivas.

En 2014 se observó que las apuestas deportivas son el principal foco de atracción del juego *online*. Los 824.026 jugadores activos generaron 1.101.572 registros en webs, de ellos, el 45,2% en webs dedicadas a apuestas deportivas, el 33,5% a póquer, el 15,4% a juegos de casino y el 5,9% al bingo, en el que la presencia de mujeres es sensiblemente mayor que en el resto de los juegos *online* (tabla 20). Aún no hay datos disponibles de 2015, pero la evolución de las cantidades jugadas hace prever que la mayor parte de los nuevos registros se han producido en webs de apuestas deportivas y, en menor medida, en casinos<sup>4</sup>.

Tabla 20 / **Jugadores *online* activos por tipo de juego en 2014 (según edad)**

	De 18 a 25 años	De 26 a 35 años	De 36 a 45 años	De 46 a 55 años	De 56 a 65 años	Más de 65 años	Total	Registros (%)
<b>Apuestas Deportivas</b>	160.463	196.963	95.130	31.365	10.140	3.656	497.717	45,2
<b>Juegos de Casino</b>	58.662	61.209	30.052	13.122	4.837	1.922	169.804	15,4
<b>Póquer</b>	104.861	151.496	71.251	28.247	9.951	3.408	369.214	33,5
<b>Bingo</b>	14.839	23.284	14.784	7.511	3.069	1.350	64.837	5,9
<b>Total registros en webs</b>	338.825	432.952	211.217	80.245	27.997	10.336	1.101.572	
<b>Total jugadores</b>	240.664	324.691	164.696	63.132	22.516	8.327	824.026	

**Perfil generacional de los juegos *online* (% horizontales)**

	De 18 a 25 años	De 26 a 35 años	De 36 a 45 años	De 46 a 55 años	De 56 a 65 años	Más de 65 años	Total
<b>Apuestas Deportivas</b>	32,2	39,6	19,1	6,3	2,0	0,7	100
<b>Juegos de Casino</b>	34,5	36,0	17,7	7,7	2,8	1,1	100
<b>Póquer</b>	28,4	41,0	19,3	7,7	2,7	0,9	100
<b>Bingo</b>	22,9	35,9	22,8	11,6	4,7	2,1	100
<b>Total registros en webs</b>	30,8	39,3	19,2	7,3	2,5	0,9	100
<b>Total jugadores</b>	29,2	39,4	20,0	7,7	2,7	1,0	100

Fuente: DGOJ (2015): *Análisis del perfil del jugador online*, Ministerio de Hacienda, Madrid. Pág. 54

Entrando en los datos procedentes de la encuesta, la inmensa mayoría de los jugadores *online* son españoles (98,4%) y sólo un 1,6% son no españoles. El porcentaje de no españoles disminuye en los últimos años, lo que debe reflejar el menor número de no españoles residentes en España y, probablemente, que algunos se consideran ahora españoles después de conseguir la nacionalidad.

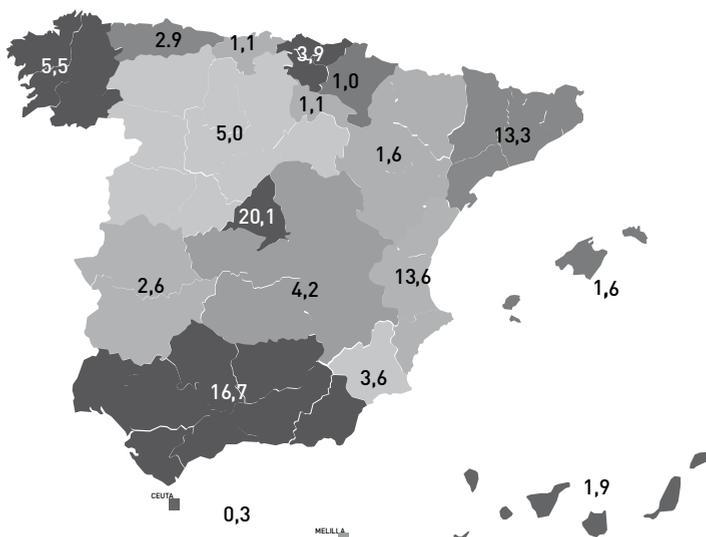
Por status sociales, el juego *online* tiene un sesgo hacia los niveles medios y altos, sistemáticamente; quienes pueden clasificarse por debajo de clase media representan menos del 10%; en el otro extremo, quienes pueden ubicarse en el status alto oscilan alrededor del 15% (tabla 21).

Tabla 21 / **Status y origen de los jugadores *online***

	2011	2012	2013	2014	2015
Status Alto	15,9	21,0	18,8	16,8	13,3
Status Medio alto	40,0	49,5	43,2	49,3	38,7
Status medio medio	27,4	22,1	23,7	25,8	22,4
Status medio bajo	9,3	7,2	6,8	5,1	8,6
Status bajo	0,4	0,2	0,6	0,4	0,6
Españoles	95,7	96,8	98,9	95,5	98,4
No españoles	4,3	3,2	1,1	1,5	1,6
(n)	(460)	(472)	(468)	(469)	(616)

Los datos sobre residencia son estables, se ha consolidado un “mapa”. En su mayoría se concentran en Madrid (20,1%), Andalucía (16,7%), Valencia (13,6%) y Cataluña (13,3%). Obviamente, estas son las cuatro comunidades en la que destaca cualquier tema relacionado con la demografía (gráfico 8 y tabla 22).

Gráfico 8 / **Distribución geográfica de los jugadores *online* (%)**



Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016) Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

Tabla 22 / Comunidad de residencia de los jugadores *online* (%)

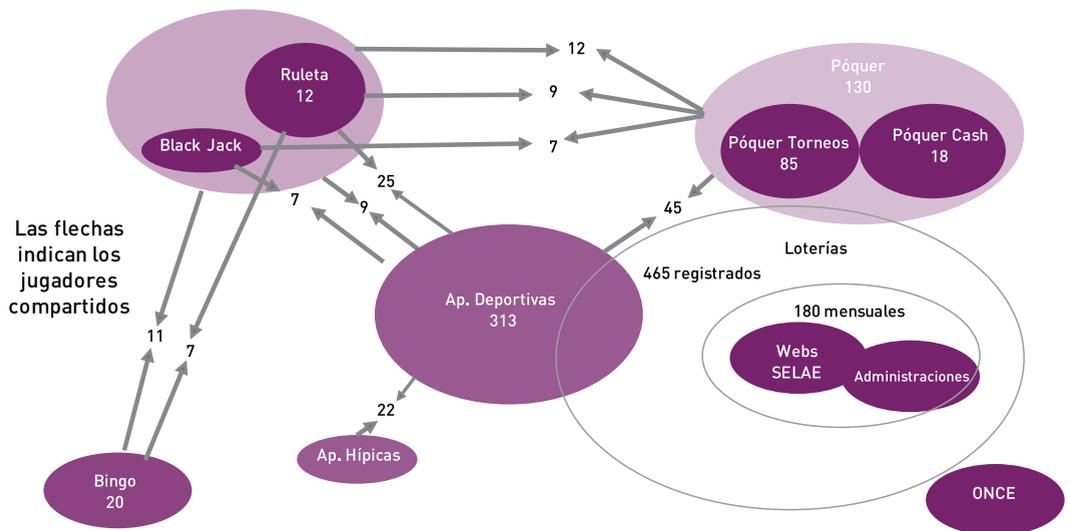
	Población	2012	2013	2014	2015
Andalucía	18,0	13,6	13,7	12,8	16,7
Aragón	2,9	2,1	2,4	2,1	1,6
Asturias	2,3	2,1	2,1	2,3	2,9
Baleares	2,4	1,5	1,7	1,1	1,6
Canarias	4,5	2,5	2,4	2,6	1,9
Cantabria	1,3	1,9	1,1	0,6	1,1
Castilla La Mancha	4,5	2,5	3,6	2,3	4,2
Castilla y León	5,4	3,8	7,7	4,9	5
Cataluña	15,9	16,9	15,2	16,8	13,3
Extremadura	2,4	1,7	1,1	1,7	2,6
Galicia	5,9	7,4	6,4	5,5	5,5
Madrid	13,7	20,3	23,1	23,9	20,1
Murcia	3,1	4,7	1,9	4,1	3,6
Navarra	1,4	0,8	0,9	1,1	1
País Vasco	4,7	3,6	4,3	7,5	3,9
Rioja, La	0,7	1,1	0,6	0,4	1,1
Valencia (Com.)	10,7	12,9	11,8	10,2	13,6
Ceuta y Melilla	0,8	0,8	0,2	0,2	0,3
<b>TOTAL</b>	<b>99,6</b>	<b>99,4</b>	<b>100,0</b>	<b>99,9</b>	<b>100,0</b>
(n)	(460)	(472)	(468)	(469)	(616)

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016) Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

### 3.2. ¿A qué se juega por Internet?

El juego *online*, en realidad, no es un mercado, sino varios que se entrecruzan ocasionalmente y en una parte minoritaria de los jugadores. Internet es un canal no un mercado. Hablar de juego *online* es una entelequia. En realidad, como se expuso en el *Anuario del Juego en España 2014/15*, hay varios mercados cuyas relaciones son tangenciales, se tocan pero apenas se superponen. Los datos de la DGOJ de 2014 mostraban cuatro mercados con algunas transferencias entre ellos, pero limitadas: 1) el de apuestas deportivas, sin duda, el mayor, con su satélite de apuestas hípcas y a canódromos; 2) el de póquer, en el que a su vez se pueden distinguir jugadores casi exclusivos de torneos o partidas *cash*, pero en su mayoría juegan ambas modalidades; 3) el bingo y 4) los juegos de casino. Ocasionalmente, los jugadores pueden curiosear en algún juego, pero lo habitual es que jueguen en el de sus preferencias. Al margen, se podían encontrar los compradores de loterías de SELAE y juegos de la ONCE (gráfico 9).

Gráfico 9 / **Jugadores activos en los mercados en el juego online (2014)**  
(Miles de jugadores exclusivos o compartidos)



No se han incluido en el gráfico los jugadores que juegan a varios juegos que, por tanto, se puede decir que “flotan” sobre todos ellos.

Fuente: Elaboración propia a partir de DGOJ, *Análisis del perfil del jugador online*, Madrid, julio 2014. SELAE, Memoria Anual 2014.

Los juegos se han trasplantado al espacio *online* pero, como en el mundo presencial, atraen a diferentes tipos de jugadores en proporciones variables. En los juegos *online*, es clara la hegemonía de las apuestas: el 70,5% recuerda haber apostado sobre deportes. Internet se ha convertido en un ecosistema favorable para las apuestas por muchos motivos. Los juegos de casino se han estabilizado algo por debajo del 30% de los jugadores conectados en los dos últimos meses. El bingo mantiene una trayectoria ascendente, con alguna oscilación. El póquer, pasada la novedad o deslizados los jugadores más habituales a otros mercados, registra un lento descenso continuado en todas sus variedades. Las *slots* y las apuestas hípicas o de canódromos mantienen una leve tendencia al alza. Además, un 8,4% ha comprado algún boleto para loterías o cupones de la ONCE a través de internet, pero no ha jugado *online* a otros juegos (tabla 23, siguiente página).

Un 16,1% no ha comprado por Internet Lotería Nacional o primitivas, cupones de la ONCE o rellenado una Quiniela, lo que indica que la mayor parte de los jugadores *online* prueban suerte en varios juegos, aunque su actividad principal se ciña a sus juegos preferidos.

Más de la mitad de los jugadores *online* se conectan a las webs de SELAE o de administraciones para comprar lotería o primitivas, un tercio recuerda haber comprado cupones de la ONCE o rellenado quinielas. La proporción que compra boletos para juegos públicos crece, es decir, Internet se ha normalizado como canal de comercialización para estos juegos.

Tabla 23 / **Recuerdo de haber jugado online (%)**

	Ha jugado en los seis últimos meses		Ha jugado en los tres últimos meses		Ultimos dos meses	
	2011	2012	2013	2014	2015	
<b>Apuestas sobre deportes</b>	32,0	50,0	52,8	57,6	70,5	
<b>Juegos de casino</b>	17,2	27,1	29,9	28,8	29,7	
<b>Bingo</b>	15,4	12,8	29,3	21,3	26,0	
<b>Póquer rooms, torneos de póquer pagando entrada</b>	18,5	37,9	39,7	32,6	24,7	
<b>Póquer apostando en cada mano</b>	18,9	33,9	38,0	35,8	23,7	
<b>Máquinas similares a tragamonedas</b>	10,0	15,5	13,7	13,0	15,7	
<b>Apuestas hípcas, en canódromos, etc.</b>	6,5	11,9	13,0	11,7	12,0	
<b>A ninguno de los anteriores: compró Lotería, Quiniela u ONCE</b>					8,4	
<b>Loterías primitivas (Prim, GP, BL, Eurom...)</b>	55,9	39,8	42,7	42,2	59,6	
<b>Lotería Nacional</b>	41,3	32,8	33,3	24,7	57,6	
<b>Quiniela</b>	30,0	24,4	23,1	26,7	33,6	
<b>Cupones y otros juegos de la ONCE</b>	22,0	16,7	15,2	17,9	30,5	
<b>A ninguno de estos juegos públicos, sólo juegos online</b>					16,1	

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016) Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

Pese a ser un conjunto difuso y con comportamientos diferentes ante el juego, los usuarios *online* son un colectivo de internautas bastante homogéneo, de manera que los factores que los distinguen son aspectos idiosincrásicos, es decir, al discriminar los perfiles sociológicos de los participantes de los juegos las variables convencionales explican poco esta variabilidad. Hay aspectos sobresalientes, por ejemplo, la preferencia de los hombres jóvenes por las apuestas deportivas, incluida la Quiniela, los juegos de casino y el póquer; o la de las mujeres por el bingo. Las mujeres también compran más lotería por Internet que los hombres. La lotería tiene un sesgo hacia los sectores de status alto y medio alto, pero es poco acusado. Por otro lado, la tabla 24 muestra una elevada correlación entre la percepción subjetiva de los entrevistados sobre la frecuencia con la que juegan y la cantidad de juegos que declaran practicar.

Los datos refuerzan la conclusión global de ediciones anteriores. Los jugadores *online* son internautas que juegan, no jugadores presenciales que se pasen a Internet para jugar, al menos en cantidades significativas. Sin duda, hay alguna canibalización del *online* sobre el presencial, pero su dimensión es limitada y afecta a los juegos públicos, sobre todo. La razón es clara, las motivaciones que impulsan el juego *online* y el presencial son distintas, aunque este tema habría que analizarlo detenidamente en un estudio específico. Pero se percibe de los datos que la experiencia de sentarse en un PC o utilizar un dispositivo móvil es distinta a la de ir a jugar a una sala. El juego presencial de bingo, casino o salón de juego tiene un componente relacional del que carece el juego *online*. Al tiempo que juega, el cliente entra en relación con otras personas con las que comparte afición y seguramente otros aspectos de la vida. Pero comprar un boleto de lotería o cupón de la ONCE o sellar un boleto de Quiniela en una administración son acciones sustituibles y más cómodas desde el hogar o por dispositivos móviles.

Tabla 24 / Perfil sociológico de los juegos online (%)

SEXO, EDAD Y ORIGEN	TOTAL	Hombres	Mujeres	Menores 25 años	De 25 a 34 años	De 35 a 44 años	Más de 45 años	Españoles	No españoles
Apuestas sobre deportes: fútbol, baloncesto, automovilismo, motos, etc.	70,5	72,5	58,0	73,9	76,4	65,1	56,4	70,6	60,0
Juegos de casino: black jack, ruletas, etc.	29,7	30,9	22,7	34,8	32,2	24,0	21,8	30,2	0,0
Bingo	26,0	23,7	39,8	25,5	27,4	22,6	29,5	24,2	10,0
Póquer rooms o torneos de póquer, pagando la entrada	24,7	25,9	17,0	22,8	33,2	18,5	17,9	24,8	20,0
Póquer, apostando en cada mano	23,7	23,3	26,1	24,5	26,9	19,2	21,8	23,8	20,0
Máquinas slot, similares a rodillos giratorios o tragamonedas	15,7	15,5	17,0	13,0	19,2	13,0	17,9	15,8	10,0
Apuestas sobre carreras de caballos o en cañódromos	12,0	12,3	10,2	8,7	17,8	8,9	10,3	12,2	0,0
A ninguno de los anteriores	8,4	8,0	11,4	4,9	5,3	13,7	15,4	8,3	20,0
Lotería Primitiva, Euromillones, Gordo Primitiva, Bonoloto	59,6	58,7	64,8	44,6	64,4	71,9	59,0	59,6	60,0
Lotería Nacional (Navidad, el Niño u otros sorteos)	57,6	56,4	64,8	52,2	62,0	60,3	53,8	57,8	50,0
Quiniela	33,6	35,0	25,0	34,8	39,4	28,8	24,4	33,8	20,0
Cupones u otros juegos de la ONCE	30,5	29,5	36,4	26,1	34,6	26,7	37,2	30,7	20,0
A ninguno de los juegos públicos	16,1	16,9	11,4	24,5	12,5	11,0	15,4	16,0	20,0
(n)	(616)	(528)	(88)	(184)	(208)	(146)	(78)	(606)	(10)
<b>STATUS SOCIAL Y FRECUENCIA SUBJETIVA DE JUEGO</b>									
Han jugado en los dos últimos meses:									
Apuestas sobre deportes: fútbol, baloncesto, automovilismo, motos, etc.	70,5	70,5	71,5	75,7	59,6	75,0	78,3	69,1	77,3
Juegos de casino: black jack, ruletas, etc.	29,7	30,7	27,3	32,4	26,3	50,0	43,9	24,8	24,8
Bingo	26,0	25,0	23,0	29,1	31,6	50,0	38,3	22,8	23,4
Póquer rooms o torneos de póquer, pagando la entrada	24,7	20,5	25,0	24,3	15,8	50,0	41,7	22,1	12,8
Póquer, apostando en cada mano	23,7	23,9	22,7	22,3	22,8	50,0	38,3	22,1	21,3
Máquinas slot, similares a rodillos giratorios o tragamonedas	15,7	14,8	16,4	16,2	21,1	25,0	29,4	8,7	16,3
Apuestas sobre carreras de caballos o en cañódromos	12,0	10,2	12,5	11,5	10,5	0,0	28,3	7,4	6,4
A ninguno de los anteriores	8,4	10,2	9,4	7,4	10,5	0,0	4,4	10,7	4,3
Lotería Primitiva, Euromillones, Gordo Primitiva, Bonoloto	59,6	70,5	60,2	61,5	49,1	25,0	67,2	65,1	59,6
Lotería Nacional (Navidad, el Niño u otros sorteos)	57,6	67,0	57,0	60,8	59,6	50,0	66,1	55,7	58,9
Quiniela	33,6	36,4	33,2	35,8	24,6	0,0	42,8	35,6	30,5
Cupones u otros juegos de la ONCE	30,5	37,5	28,2	36,5	31,6	25,0	40,0	28,9	29,1
A ninguno de los juegos públicos	16,1	6,8	13,7	14,2	26,3	25,0	13,9	14,8	10,6
(n)	(616)	(88)	(256)	(148)	(57)	(4)	(180)	(149)	(146)

Fuente: Percepción social sobre el juego de azar en España VII (2016) Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

La frecuencia con la que se practican los juegos en Internet varía mucho, al menos, según la percepción de los entrevistados. El póquer y las apuestas deportivas se practican con frecuencia, más del 30% de sus jugadores declara jugar varias veces a la semana o más. Los juegos de casino y el bingo se juegan con menos frecuencia, la mayor parte de sus jugadores viene a declarar entre una vez a la semana y una vez al mes. A las máquinas se juega con poca frecuencia, una vez cada dos o tres semanas. De los juegos públicos, las primitivas son los más adaptados a Internet, la mitad de sus jugadores *online* juega con frecuencia superior a una vez a la semana. La Lotería Nacional, Quiniela y los productos de la ONCE se juegan *online* de forma poco frecuente, la mitad de sus jugadores declara jugar *online* alguna vez o casi nunca, seguramente la compra de Lotería Nacional es equivalente a la compra de lotería de Navidad (tabla 25).

Tabla 25 / Frecuencia de juegos *online* (%)

	Apuestas deportivas	Juegos de casino	Bingo	Póquer rooms o torneos pagando la entrada	Póquer cash
Todos los días	7,8	1,5	2,1	11,2	6,8
Varias veces a la semana	22,6	14,0	8,3	25,7	30,8
Una vez a la semana	25,8	19,9	15,6	21,1	24,7
Una vez cada dos o tres semanas	16,1	19,9	27,1	11,2	13,7
Una vez al mes	6,2	12,5	10,4	10,5	7,5
Alguna vez	21,2	27,9	31,3	20,3	16,4
Nunca o casi nunca	0,3	4,4	5,2	0,0	0,1
(n)	(434)	(136)	(96)	(152)	(146)

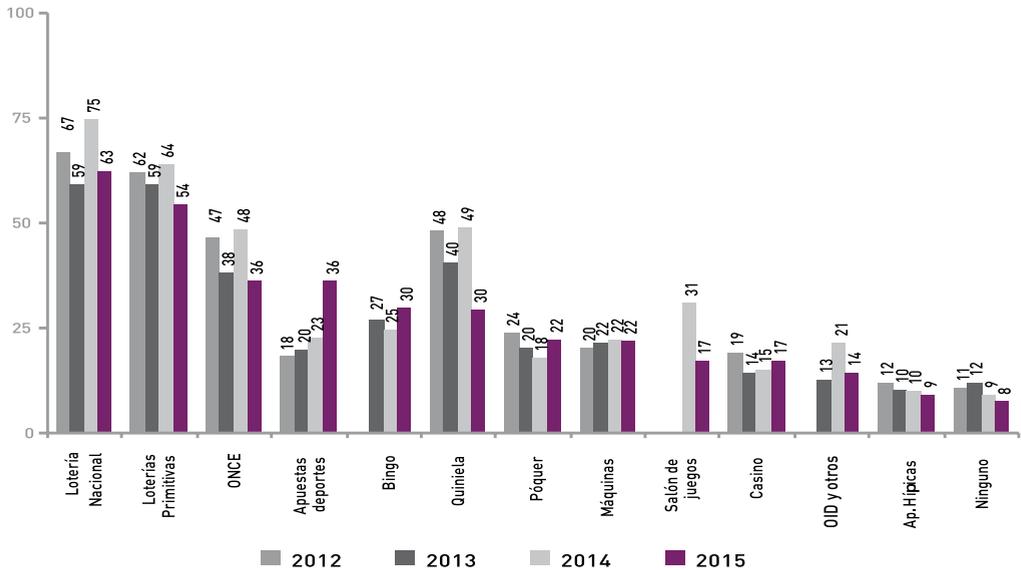
  

	Slots, máquinas	Apuestas hípcas, canódromos	Loterías primitivas	Lotería Nacional	Quiniela	ONCE: cupones o rascas
Todos los días	0,0	4,3	5,3	1,8	0,0	2,6
Varias veces a la semana	9,8	19,1	15,4	1,8	2,3	2,6
Una vez a la semana	9,8	42,6	30,9	20,9	23,3	18,4
Una vez cada dos o tres semanas	17,1	12,8	12,2	7,3	14,0	5,3
Una vez al mes	7,3	8,5	6,9	5,9	11,6	5,3
Alguna vez	56,0	10,6	20,7	43,2	37,2	44,7
Nunca o casi nunca	0,0	2,1	8,6	19,1	11,6	21,1
(n)	(41)	(47)	(188)	(220)	(43)	(38)

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016) Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

### 3.3. Juego presencial y juego *online*

Los jugadores *online* no excluyen hacerlo presencialmente. En números redondos, el 90% declara que utiliza el canal presencial, acudiendo a las salas de juego o comprando boletos de lotería o cupones de la ONCE. Se observa una tendencia al descenso en los públicos: lotería, Nacional y primitivas, y Quiniela. Quizá jugar desde casa es más cómodo que acercarse a la administración, como se entrevería en datos anteriores. En los juegos que tienen un componente relacional (bingo, casinos, póquer) el nivel de juego presencial declarado por los jugadores *online* se mantiene estable, con alguna oscilación (gráfico 10).

Gráfico 10 / **Juego presencial entre los jugadores online (%)**

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016) Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

### 3.4. Tiempo destinado al juego online

Las respuestas de los entrevistados sugieren que se hubiera producido un giro en la forma de utilizar el juego *online*. Los datos recogidos en 2016 (sobre 2015) muestran una disminución de quienes declaran jugar todos los días, varias veces a la semana o una vez a la semana; creciendo en cambio quienes juegan de manera infrecuente (alguna vez o de vez en cuando) o “casi nunca”. Dadas las elásticas características del universo de jugadores, ya descritas, es difícil saber si esto se corresponde con un descenso del juego (como está ocurriendo con el póquer) o se debe a que en la muestras pesan los jugadores infrecuentes, lo que seguramente es la explicación más consistente (gráfico 11).

Como muestra la tabla 26, la frecuencia en el acceso a Internet para jugar está asociada al status social, es decir, a la disponibilidad de dinero.

En esta ocasión la pregunta sobre el tiempo destinado a jugar se desdobló. Siguiendo el método aplicado en estudios de audiencia, se empleó el sistema denominado *recent ready*, es decir, se preguntó a los entrevistados si el día anterior a la realización del cuestionario había sido laborable o festivo; después se preguntaba a los que dijeran que habían jugado cuánto tiempo estuvo conectado y a qué jugó. De esta manera, se procuraba obtener una respuesta lo más ajustada posible a la realidad al evocar un recuerdo muy reciente y al permitir desglosar dos tipologías de patrones de juego: en día laborable o en festivo.

Gráfico 11 / Frecuencia con que juegan online (%)

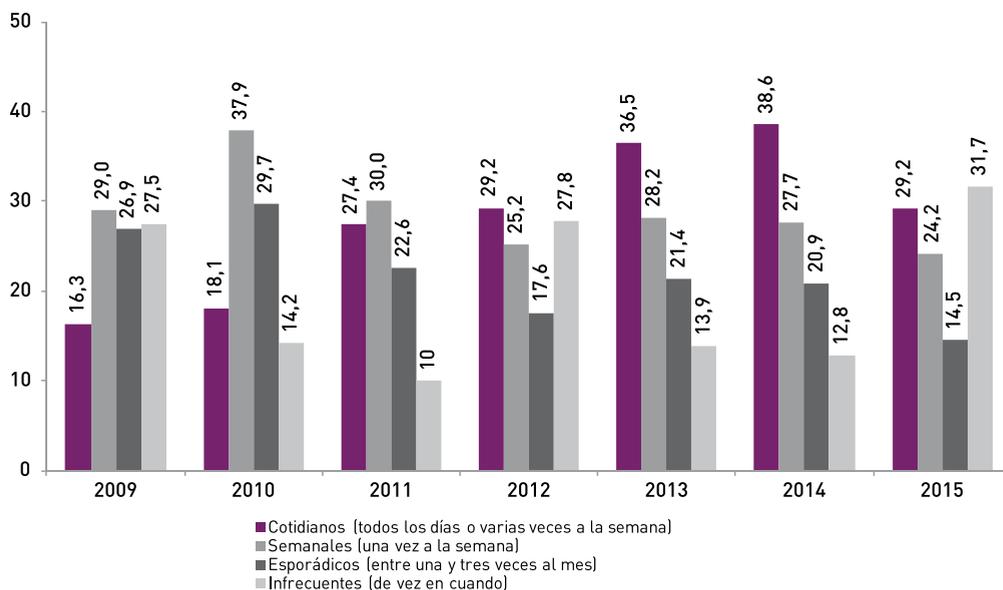


Tabla 26 / Frecuencia de juego en webs según status social (%)

	TOTAL	Alto	Medio alto	Medio	Medio bajo	Bajo
Todos los días	7,0	6,8	6,3	8,1	5,3	0,0
Varias veces a la semana	22,2	26,1	27,3	16,9	15,8	0,0
Una vez a la semana	24,2	20,5	28,1	23,0	17,5	50,0
Una vez cada dos o tres semanas	14,9	13,6	12,9	14,9	15,8	25,0
Una vez al mes	8,0	10,2	8,2	6,8	12,3	0,0
Alguna vez, de vez en cuando	19,2	15,9	14,5	23,6	28,1	25,0
Casi nunca	4,5	6,8	2,7	6,8	5,3	0,0
(n)	(616)	(88)	(256)	(148)	(57)	(4)

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016) Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

El acceso al juego es claramente superior en los festivos (48%) que en los laborables (39,5%). Además, en los festivos se destina más tiempo (47,7 minutos) que los laborables (38,7 minutos). La gama de juegos también es diferente. En los festivos se apuesta mucho más y se juega más a los juegos que requieren tiempo y concentración (póquer, sobre todo *cash*; juegos de casino y bingo). Los días laborables más de un tercio de los jugadores *online* juega a loterías primitivas (tabla 27).

En relación con el tiempo de juego hay diferencias considerables: los hombres juegan los fines de semana bastante más que las mujeres (50,4 minutos frente a 35), también juegan mucho los menores de 25 años (56,7) y las personas de status social alto (60,7). Ahora bien, lo que más correlaciona con el tiempo destinado al juego *online* los fines de semana es la sensibilidad al juego.

Tabla 27 / Patrones de juego online los días laborables y festivos (%)

Tipo de Día (ayer)	Laborable		Festivo	
	75,6		24,4	
	SÍ	NO	SÍ	NO
<b>JUGÓ ONLINE</b>	39,5	60,5	48,0	52,0
<b>Tiempo de juego</b>				
- Unos minutos	29,9		22,2	
- Un cuarto de hora	20,1		13,9	
- Media hora	19,0		27,8	
- Una hora	15,2		13,9	
- Una hora y media	7,1		8,3	
- Dos o tres horas	3,8		11,1	
- Más de tres horas	3,3		1,4	
- No sabe o no recuerda	1,6		1,4	
- Media (minutos)	38,7		47,7	
<b>Juegos (posible respuesta múltiple)</b>				
- Apuestas deportes	41,3		61,1	
- Lotería Primitiva	35,3		19,4	
- Bingo	21,7		25,6	
- Póquer cash, apostando cada mano	16,8		22,2	
- Póquer rooms, torneos, ..	17,4		19,4	
- Juegos de casino	13,6		20,8	
- Lotería Nacional	14,7		18,1	
- Apuestas hípcas, canódromos	15,2		12,5	
- ONCE	14,1		12,5	
- Slots, máquinas	12,5		11,1	
- Quiniela	7,6		5,6	
(n)	(184)		(72)	

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016) Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

Hay una evidente correlación entre el tiempo dedicado y la frecuencia de juego subjetivamente atribuida por los entrevistados: 62,5 minutos entre los habituales, 42,1 entre los semanales, 30,8 entre los esporádicos y 13,5 entre los infrecuentes. Además, en la escala PGSI de riesgo ante el juego problemático también aparece una clara correlación: 17,9 minutos entre los jugadores “sin problema”, 41,2 entre los de “bajo riesgo”, 57,2 entre los de “riesgo moderado” y 72 entre los de “alto riesgo”. El mismo sesgo se observa si se utiliza la explotación *Fisher Screening* con el cuestionario DSM-IV, los jugadores “sin riesgo” o de “bajo riesgo” juegan mucho menos (37 minutos y 39,3, respectivamente) que los de “alto riesgo” (56,9).

El perfil de los jugadores los días laborales es algo distinto. En principio, juegan algo más las mujeres que los hombres (43,7 minutos frente a 38,1), los menores de 25 años juegan más (51,1) que los comprendidos entre 25 y 34 (39,3) y que los mayores de 35 años, que están sólo algo por encima de los 30 minutos. Por status sociales juegan más los medios y bajos que los altos. También juegan más los jugadores infrecuentes (45 minutos). Los dos cuestionarios utilizados para medir la sensi-

bilidad al juego (DSM-IV y PGSI) en sus diferentes explotaciones apuntan en la misma dirección: un incremento del tiempo destinado al juego *online* diariamente, según se pasa de las situaciones no problemáticas a las situaciones de riesgo. Es decir, la pulsión hacia el juego *online* es más patente los días laborables. Los jugadores de “alto riesgo” declaran destinar los días de diario más de una hora a juego *online*. Está claro, por tanto, que el tiempo destinado en días laborables está fuertemente asociado al tiempo libre disponible y a la sensibilidad al riesgo en el juego.

### 3.5. Confianza en las webs de juego

El juego *online* tiene la extraña característica de que sus clientes tienen un persistente y alto grado de desconfianza hacia sus proveedores. La confianza que inspiran las webs conocidas o las que frecuentan se mueve en medias de 6 y 6,4, respectivamente, es decir, muy moderada. Sorprende que, además, esta confianza descienda en relación con los registros de 2013 y 2014, lo que seguramente refleja la desconfianza inicial de los jugadores que se dan de alta. También se mantiene un elevado desconocimiento de si las webs operan desde España o desde fuera (tabla 28).

Tabla 28 / **Confianza en las webs de juego (%)**

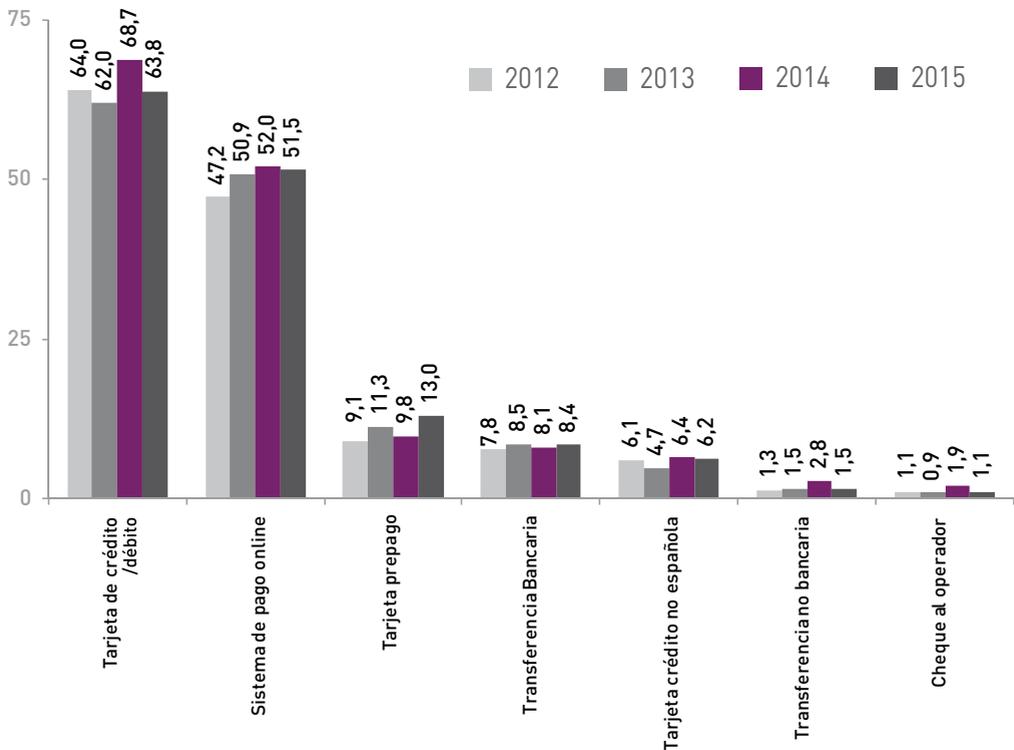
	2012	2013	2014	2015
<b>Webs de juego y apuestas que conoce</b>				
Me fío mucho	7,2	10,5	10,4	6,7
Me fío bastante	38,8	46,2	45,4	41,9
Me fío regular	32,0	32,8	30,9	38,3
Me fío poco	12,9	7,1	11,1	9,9
No me fío nada	9,1	3,4	2,1	3,2
<b>Media (escala 0 a 10)</b>	<b>5,5</b>	<b>6,3</b>	<b>6,3</b>	<b>6,0</b>
(n)	(472)	(468)	(469)	(616)
<b>Webs de juego y apuestas con las que juega</b>				
Me fío mucho	11,9	12,8	13,6	10,2
Me fío bastante	43,0	49,6	47,1	45,8
Me fío regular	29,0	29,5	29,2	35,4
Me fío poco	10,2	5,6	7,5	6
No me fío nada	5,9	2,6	2,6	2,6
<b>Media (escala 0 a 10)</b>	<b>6,1</b>	<b>6,6</b>	<b>6,5</b>	<b>6,4</b>
(n)	(472)	(468)	(469)	(616)
<b>CONOCIMIENTO DE LA SEDE DEL OPERADOR CON EL QUE JUEGA MÁS FRECUENTEMENTE</b>				
Está en España	41,7	43,8	59,1	42,5
Está fuera de España	14,6	12,2	11,3	12,5
Unos en España y otros fuera	14,6	15,6	14,1	16,4
No lo sé	29,0	27,4	15,6	28,6
(n)	(472)	(468)	(469)	(616)

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016) Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

### 3.6. Medios de pago

Se mantiene la tónica de que no hay diferencia entre los medios de pago utilizados por los jugadores *online* y los que se utilizan en el comercio electrónico en general<sup>5</sup>, muy estables, aunque cambien paulatinamente. Los más utilizados son la tarjeta de crédito/débito de los sistemas de pago españoles (63,8%), y los medios de pago *online* (51,5%). Con fracciones minoritarias de las transacciones están las tarjetas prepago, en torno al 10%; algo menos las transferencias bancarias (8,4%), y las tarjetas de crédito/débito no españolas (6,2%) (gráfico 12).

Gráfico 12 / Medios utilizados para pagar en las webs de juego (%)



Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016) Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

5/ AIMC (2015): *Navegantes en la Red*, Madrid.

## 4. El juego y el capital social

En sociología, una definición operativa del capital social puede ser el conjunto de relaciones de colaboración y confianza entre los miembros de una sociedad. Hay un capital social colectivo, que es la densidad “positiva” de esas redes y un capital social individual que es el acceso de cada individuo a tales redes. Esta definición puede hacerse más compleja y precisa, pero es suficiente para exponer las interrogantes que pretende despejar este epígrafe: ¿hasta qué punto el juego está asociado a desviaciones relevantes del capital social que perciben los individuos en forma de relaciones?, ¿hasta qué punto el capital social está vinculado a la práctica de determinados juegos o a la sensibilidad al juego problemático?, ¿el juego es una aportación positiva o negativa al capital social?

El primer problema, obviamente, es medir el capital social percibido por los individuos. Para ello, se ha utilizado la batería de preguntas destinada a medir las “Percepciones sobre la red social individual” empleada en el estudio *Social relations and networks in the neighborhood and at the workplace: the Social Survey of the Networks of the Dutch* (SSND), utilizado por investigadores de las universidades de Utrech, Groningen y Amsterdam en 1999/2000<sup>6</sup>. Se trata de una batería de preguntas en escala en las que se pide a los entrevistados que evalúen hasta qué punto se relacionan con sus vecinos o compañeros de trabajo, en qué medida la red social que les rodea está integrada o es dispersa y le puede ser útil en su vida social. Los investigadores holandeses descubrieron que su escala se desglosaba en cuatro componentes principales, que explican el 40,1% de la varianza en las respuestas: 1) el deseo de más contactos sociales o, a la inversa, la satisfacción o conformidad con las redes sociales disponibles para el individuo; 2) la integración percibida en diferentes redes sociales, o densidad de los contactos sociales en los que participa; 3) la expectativa de movilizar recursos sociales para conseguir objetivos o necesidades y, 4) la tendencia o propensión a ampliar sus redes sociales haciendo nuevas relaciones, aunque sean superficiales. Las respuestas del conjunto de los entrevistados se recogen en la tabla 29. A cada entrevistado se le asignaba 1 ó 0 puntos en función de sus respuestas a cada pregunta, estimándose después la media de las respuestas a cada componente principal.

Para hacer manejable la información, los datos, originalmente en escala de 0 a 4 ó 5, según las respuestas de los entrevistados, se han transformado en medias de 0 a 10 que permitan medir en qué grado cada uno de los cuatro componentes mencionados están presentes en cada individuo y, por ende, en cada segmento sociológicamente relevante de la muestra.

Para la muestra sobre población se van a presentar los datos desde tres perspectivas: 1) según los segmentos principales de la población (sexo, edad, status social y nacionalidad); 2) según los juegos en los que cada entrevistado ha arriesgado dinero en el último año y, 3) según las escalas de sensibilidad al juego problemático en función de las metodologías utilizadas (DSM-IV y PGSI).

6 / FLAP, Hans; SNIJDERS, Tom; VÖLKER, Beate; VAN DER GAAG, Martin (2000): *Measurement instruments for social capital of individuals*, multicopiado, disponible en <http://gaag.home.xs4all.nl/work/SSND.pdf>

Tabla 29 / Percepciones sobre la red social individual (%)

	Muy de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Muy en desacuerdo	NS/NC
<b>1) Deseo de más contactos sociales o satisfacción con las relaciones actuales</b>					
Mis compañeros de trabajo (o estudio) y mis colegas profesionales vienen a mis fiestas de cumpleaños	2,2	28,4	37,7	12,5	19,2
Me gustaría tener más amigos	2,0	30,9	55,6	8,2	3,3
Me gustaría tener más trato con mis vecinos	1,5	26,8	58,5	8,3	4,9
Me gustaría tener más trato con mis compañeros o colegas profesionales	1,3	27,0	48,4	6,3	17,0
<b>2) Integración en diferentes tipos de relaciones</b>					
La mayoría de mis amigos se conocen unos a otros	13,2	72,6	11,9	0,9	1,4
Mis mejores amigos también conocen a mi familia o a miembros de mi familia	18,7	72,0	7,0	0,7	1,6
Mis vecinos vienen a mis fiestas de cumpleaños	1,9	18,2	50,7	22,1	7,1
Envío a mis vecinos "christmas" para felicitarles la Navidad y Año Nuevo	0,7	14,6	51,4	30,5	2,8
<b>3) Expectativa y propensión a movilizar recursos sociales</b>					
En mi trabajo trato con personas completamente diferentes a las que trato en mi tiempo de ocio	10,3	50,2	16,9	2,9	19,7
No me resulta fácil llamar para pedir ayuda cuando la necesito	6,7	44,1	40,4	6,1	2,7
No se puede esperar ayuda de los vecinos cuando hay problemas serios	3,1	28,2	50,7	8,6	9,4
No se puede esperar ayuda de los compañeros de trabajo (estudio) cuando hay problemas serios	1,9	24,8	47,1	8,6	17,6
Antes de confiar en una persona tengo que estar muy seguro de sus intenciones	12,3	62,5	21,6	2,4	1,2
<b>4) Tendencia a hacer nuevos contactos sociales</b>					
Algunas veces hago cosas por otros mientras que no siento que ellos las hagan por mí	11,9	63,2	19,4	2,6	2,9
Otras personas me llaman a menudo para que las ayude	8,3	64,2	22,7	2,8	2,0
A mis fiestas de cumpleaños vienen muchas personas a las que conozco bien	11,1	54,0	21,3	5,3	8,3
Me es fácil contactar con otras personas	15,5	68,9	13,0	1,5	1,1

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016) Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

En conjunto, los datos globales muestran que en la sociedad española hay una elevada propensión a hacer nuevas relaciones, que se combina con una igualmente elevada satisfacción o conformidad con las relaciones ya establecidas. Se podría decir que los españoles, en su conjunto, se sienten razonablemente bien relacionados con su entorno: amigos, compañeros de trabajo y vecinos. La percepción de integración en redes sociales no es elevada (5,3), pero lo más llamativo es una baja propensión a movilizar recursos sociales (4,1), lo que seguramente explica algunos comportamientos característicos en la sociedad española, como la aparente pasividad ante acontecimientos sociales que parecen poco admisibles en otras sociedades. La combinación de una baja tendencia a movilizar recursos sociales y la conformidad con las redes sociales establecidas (es un 6,5, la inversa al 3,5 de deseo de hacer más relaciones sociales) quizá explique los bajos indicadores de acción social organizada habituales en la sociedad española (bajos índices de asociación en organizaciones que impliquen un compromiso activo o la aportación de trabajo o

colaboración económica o movilización para presionar), compatible con intensas muestras de solidaridad espontánea y emocional, una elevada solidaridad familiar o con el recurso a contactos personales para encontrar empleo. Se podría decir que las redes sociales españolas generan vinculación, pero son poco operativas aunque se ponen a funcionar impulsivamente.

Vistos estos datos por grandes segmentos sociales, llaman la atención varios aspectos:

- La elevada tendencia a hacer nuevas relaciones sociales entre los menores de 35 años, que desciende regularmente a partir de esa edad. Algo que puede considerarse lógico, es el periodo de socialización y consolidación profesional. Una vez consolidada la red social se estabiliza y con el paso del tiempo tiende a debilitarse.
- La propensión a movilizar recursos sociales y a hacer nuevas relaciones correlaciona de una forma clara con el status social. Cuanto más elevada es la posición social, mayor tendencia o facilidad existe para movilizar recursos sociales. También mayor deseo de hacer nuevas relaciones.
- El deseo de abrirse a nuevos contactos y a movilizar recursos sociales es superior entre los no españoles que en la población española, lo que también puede considerarse lógico ya que revela un deseo o necesidad de integración (tabla 30).

Tabla 30 / **Capital social por variables sociológicas (media de 0 a 10)**

	Deseo de más contactos sociales	Integración en distintas redes sociales	Propensión a movilizar relaciones sociales	Tendencia a hacer nuevos contactos
<b>Media población de 18 a 75 años</b>	3,5	5,3	4,1	7,4
<b>Media jugadores <i>online</i></b>	5,3	5,3	5,2	8
<b>SEXO</b>				
<b>Hombre</b>	5,2	5,3	5,2	8
<b>Mujer</b>	5,7	5,5	5,2	8,1
<b>EDAD</b>				
<b>18-24 años</b>	5	5,3	5,5	8
<b>25-34 años</b>	5,3	5,1	4,9	8
<b>35-44 años</b>	5,3	5,4	5,2	8
<b>45 y más años</b>	5,7	5,5	5,2	8,1
<b>CLASE SOCIAL</b>				
<b>Alta</b>	5	5,3	5,2	7,9
<b>Media-Alta</b>	5,2	5,4	5,3	8,4
<b>Media-Media</b>	5,5	5,4	5,1	7,9
<b>Media-Baja</b>	5,7	4,6	4,9	7,6
<b>Baja</b>	5,6	6,9	5,5	6,3
<b>NACIONALIDAD</b>				
<b>Española</b>	5,3	5,3	5,2	8
<b>Resto</b>	4,3	5,5	4,8	8

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016) Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

Confirmando la tesis implícita al incluir este módulo en la investigación, se detecta que hay diferencias en el capital social percibido por los jugadores a los distintos juegos.

El carácter masivo de los juegos públicos hace que sus valores medios se sitúen muy cerca de la media.

Entre quienes compraron La Grossa, en Cataluña, se observa una fuerte propensión a movilizar recursos sociales, podría decirse que, por comparación con la media, son activistas sociales (5,3 frente a 4,1 de media), pero al mismo tiempo muestran una baja integración de las redes sociales en las que están inscritos (4,8 frente a 5,3 de media). Hay que pensar que son activistas sociales, que sienten que operan en un clima de desconfianza respecto a las redes sociales que les rodean. Es una mezcla de sentimientos o percepciones que habría que estudiar más detenidamente.

Los compradores de productos de la ONCE detectan un capital social a su alrededor más elevado que la media, especialmente en lo que se refiere a propensión a movilizar recursos sociales y a hacer nuevos contactos. Son rasgos que comparten con los que compran cupones de organizaciones de discapacitados, es claro que se trata de productos que tocan los mismos resortes emocionales y que atraen a quienes tienen predisposición a mostrar solidaridad.

Los jugadores a la Quiniela muestran también unos resortes de capital social más elevados que la media, sobre todo en lo que se refiere a movilizar recursos sociales y a hacer nuevas relaciones.

Los jugadores en timbas tienen unos elevados registros, tanto en integración de las redes sociales en las que se desenvuelven como en propensión a movilizar recursos sociales y a hacer nuevos contactos. Se podría decir que son, en conjunto, personas muy sociables y con una tendencia a organizarse superior a la media.

Los clientes de juegos que implican reunión o encuentro en las salas tienen índices de capital social más elevados que la media, en especial en la vertiente de hacer nuevas relaciones. Cabe pensar que el juego es para ellos un instrumento de relación. Estos datos encajan con lo observado en el estudio del año pasado: ir a un casino, bingo o salón de juego es, esencialmente, acudir a un centro de relación en el que el juego es relevante porque es el motivo central de reunión pero, simultáneamente está el deseo de encontrarse con personas que compartan la afición. Son llamativamente elevadas las puntuaciones en tendencia a hacer nuevas relaciones entre los clientes de casinos (8,4), bingos (7,9) y salones de juego (7,7). En los tres se registran también puntuaciones por encima de la media en la propensión a movilizar recursos sociales (4,7; 4,5 y 4,5, respectivamente), lo que refuerza la idea de que el juego es una vía de relación social. Esto encaja bien con la observación de algunas investigaciones psicológicas que muestran la extraversión como una característica de los jugadores de este tipo de juegos en los que la sala es un ámbito de relación<sup>7</sup>.

Quienes juegan en máquinas tragamonedas comparten con los anteriores una altísima propensión a hacer relaciones sociales nuevas (8), pero difieren en otros aspectos. Desean más contactos sociales (4,3), lo que a la inversa puede entenderse como insatisfacción con sus redes sociales actuales. Además, presentan una puntuación llamativamente baja en integración en sus redes sociales (2,8), lo que hace pensar que muchos de ellos tienden a ser personas solitarias o viven en contextos sociales o familiares poco estructurados (tabla 31).

---

7/ BARROSO BENÍTEZ, Concepción (2003): *Las bases sociales de la ludopatía*, Universidad de Granada, tesis doctoral.

Tabla 31 / **Capital social por juegos presenciales y componentes** (media de 0 a 10)

	Deseo de más contactos sociales	Integración en distintas redes sociales	Propensión a movilizar relaciones sociales	Tendencia a hacer nuevos contactos
<b>Media general</b>	3,5	5,3	4,1	7,4
<b>Lotería Total</b>	3,5	5,3	4,2	7,5
<b>Lotería de Navidad</b>	3,5	5,3	4,2	7,5
<b>Lotería del Niño</b>	3,5	5,4	4,2	7,5
<b>Los sorteos semanales de Lotería</b>	3,6	5,3	4,3	7,2
<b>La Grossa</b>	3,0	4,8	5,3	7,0
<b>Euromillones, Lotería Primitiva, Bonoloto o El Gordo de la Primitiva</b>	3,5	5,3	4,4	7,6
<b>Los cupones y otros juegos de la ONCE</b>	3,8	5,5	4,6	7,7
<b>Los cupones de organizaciones de discapacitados, como la OID</b>	4,3	5,7	4,4	7,8
<b>Quiniela</b>	3,8	5,6	4,7	8,0
<b>Juega al póquer con amigos, en bares o timbas informales, pero no en casinos</b>	3,3	5,8	5,0	8,1
<b>Ha ido a jugar a algún casino, ya sea a jugar juegos de casino, póquer o máquinas</b>	3,8	5,2	4,7	8,4
<b>Ha ido a algún bingo, para jugar o para entretenerse</b>	3,8	5,3	4,5	7,9
<b>Echa dinero a las máquinas tragamonedas de bares o cafeterías</b>	4,3	2,8	3,9	8,0
<b>Ha ido a jugar a algún salón de juego</b>	3,9	5,3	4,5	7,7
<b>Apuesta a resultados de deportes en locales de apuestas</b>	4,5	5,9	5,2	7,3
<b>Juega por televisión, por la noche, a juegos de casino, como ruletas, póquer, etc.</b>	1,3	5,0	7,0	8,8

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016) Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

El capital social también varía en función de la relación de los individuos con el juego, o su sensibilidad al riesgo ante el juego problemático. La tendencia a hacer nuevas relaciones sociales está asociada a la frecuencia con que los entrevistados declaran jugar. Los que declaran jugar con frecuencia superior a una vez al mes muestran una predisposición a hacer relaciones sociales llamativamente más elevada que quienes no juegan o se declaran no jugadores. Igual ocurre, pero con menos diferencia, en lo que se refiere a la percepción de integración de las redes sociales en las que se desenvuelven, es decir, la idea de la extraversion (o de alguna variante de personalidad extravertida) se vuelve a asociar a la práctica del juego (tabla 32).

Tabla 32 / **Capital social y escalas de riesgo en el juego** (media de 0 a 10)

	Deseo de más contactos sociales	Integración en distintas redes sociales	Propensión a movilizar relaciones sociales	Tendencia a hacer nuevos contactos
<b>Media general</b>	3,5	5,3	4,1	7,4
<b>FRECUENCIA DE JUEGO SUBJETIVA</b>				
<b>Habitual</b>	3,8	5,6	4,0	7,7
<b>Semanal</b>	3,6	5,4	4,4	7,5
<b>Esporádico</b>	3,8	5,4	4,5	7,6
<b>Infrecuente</b>	3,2	5,2	4,1	7,4
<b>No jugador</b>	3,7	5,3	3,5	7,2
<b>No jugador que ha jugado durante el año</b>	4,9	5,3	4,0	7,0
<b>No jugador que no ha jugado durante el año</b>	3,3	5,3	3,4	7,3
<b>RIESGO DE JUEGO PROBLEMÁTICO DSM-IV (Continuous screen)</b>				
<b>No problema</b>	3,4	5,3	4,2	7,4
<b>Bajo riesgo</b>	4,8	5,1	4,8	7,9
<b>Riesgo moderado</b>	4,2	5,1	4,3	7,9
<b>Problemático</b>	2,5	2,5	2,0	10,0
<b>RIESGO DE JUEGO PROBLEMÁTICO DSM-IV (Fisher Screen)</b>				
<b>Sin riesgo</b>	3,5	5,3	4,2	7,4
<b>Bajo riesgo</b>	4,5	5,2	4,0	8,9
<b>Problemático</b>	5,0	3,8	5,0	10,0
<b>RIESGO DE JUEGO PROBLEMÁTICO. Escala PGSI</b>				
<b>No problema</b>	3,5	5,3	4,2	7,4
<b>Bajo riesgo</b>	4,2	4,5	4,3	8,1
<b>Riesgo moderado</b>	3,3	5,8	4,7	6,7
<b>Problemático</b>	5,0	5,0	4,0	10,0

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016) Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

Un dato muy llamativo es que los “no jugadores” estrictos, es decir, quienes se consideran no jugadores y efectivamente no declararon en la entrevista jugar a ningún juego en las preguntas en las que se pregunta directamente, muestran un nivel de propensión a movilizar recursos sociales muy bajos (3,4 frente a 4,1 de media). Este dato hace planear la idea de que la resistencia a jugar está asociada a la introversión personal, cierta dificultad para entablar relaciones sociales o, cuando menos, a entablar relaciones sociales a través del juego, incluso en el ritual de intercambio de la lotería de Navidad. Es evidente, como se vio antes, que no comprar esta lotería implica una considerable resistencia a las presiones del entorno familiar, social o laboral, por tanto, parece razonable hallar este indicador.

Una conclusión que se desprende de lo anterior es que el juego opera como un factor de socialización, engrasa las relaciones sociales de manera que quienes juegan tienen más o desean más relaciones y quienes no juegan tienen menos.

Cuando se ponen en relación las distintas clasificaciones de riesgo al juego problemático con la percepción de capital social se deducen varios elementos muy relevantes:

- La tendencia a hacer nuevas relaciones sociales correlaciona mucho con la mayor familiaridad con el juego. Dosis cada vez mayores de sensibilidad al juego problemático correlacionan mucho con la propensión a hacer más relaciones sociales, con un límite, hasta que se alcanza el juego problemático.
- Las otras dimensiones del capital social operan de forma más compleja. Casi todos los componentes crecen hasta el nivel de riesgo moderado, confirmando en cierta forma la idea de que el juego es un lubricante de las relaciones sociales pero, a partir de cierto nivel, descienden. Es decir, opera como destructor de las mismas. Esto es, cuando los jugadores entran en niveles de alto riesgo su capital social, o su percepción de él, disminuye (ocurre con todas las clasificaciones en este componente). Las dimensiones que más claramente quiebran según se avanza en el riesgo ante el juego son la de integración en sus redes sociales y la propensión a movilizarlas, lo que da la impresión de que perder el control sobre el juego somete a tensión las relaciones con los círculos sociales próximos, impone una sanción social, propicia el aislamiento del individuo y la rotura con su círculo social (y familiar). Parece que hay un límite en el que el juego deja de ser un facilitador de relaciones sociales para entrar en la sanción social y operar negativamente. En estudios cualitativos se ha observado que los jugadores problemáticos perciben a partir de cierto momento la ruptura de los lazos de amistad, laborales o familiares, lo que parece corresponder con el momento en que la pérdida de control se convierte en un problema de convivencia<sup>8</sup>.

Se aplicó la misma escala a los jugadores *online*. Conviene insistir desde el principio en la enorme diferencia entre los universos de las dos muestras.

La muestra de la población general representa a los residentes en España comprendidos entre 18 y 75 años, es decir, a 34,3 millones de personas con muy diferentes relaciones con el juego. La muestra de jugadores *online* representa a los que declaran haber jugado por Internet algún juego arriesgando dinero en los dos últimos meses. Son dos universos completamente diferentes, unidos en esta investigación por el objeto, el juego. Sus datos, en consecuencia, no son directamente comparables. En puntad, se puede decir que los jugadores *online* forman parte de la población global, pero sólo suponen una mínima fracción.

Los datos globales muestran algunas diferencias entre ambas poblaciones. La percepción de integración en redes sociales es similar en ambos (5,3 en una escala de 0 a 10). Pero hay diferencias relevantes en el deseo de más contactos sociales (5,3 entre los jugadores *online* y 3,5 entre la población general); la propensión a movilizar recursos sociales (5,2 frente a 4,1) y a hacer nuevos contactos (8 frente a 7,4). Posiblemente estas diferencias se expliquen por la fuerte presencia de jóvenes y personas de status sociales altos y medios altos entre los jugadores *online*. Además,

8/ BARROSO BENÍTEZ, Concepción (2003): *op. cit.*, págs. 342-344 y 353-355.

plausiblemente, Internet es una ventana a nuevas relaciones sociales, como es obvio, es una fuente de capital social. Quizá lo más llamativo es que el más elevado deseo de nuevas relaciones sociales supone, a la inversa, una mayor insatisfacción con sus redes sociales. Por tanto, estas diferencias se deben interpretar como un reflejo del perfil extremadamente joven y sesgado hacia status altos de los jugadores *online*.

Como es natural, en la muestra de jugadores *online* en los dos últimos meses, cuando se analiza desde la perspectiva de las grandes variables sociológicas, se reproducen los sesgos generacionales o sociales hallados en la población general, pero matizados por su homogeneidad, es decir, las diferencias están bastante atenuadas. Llama la atención que en ambas poblaciones es muy claro que la integración en redes sociales y la tendencia a hacer nuevos contactos crecen con la frecuencia de juego. Esto refuerza la conclusión anterior de que el juego es un facilitador de relaciones sociales (tabla 33).

Tabla 33 / **Capital social entre los jugadores *online* por sectores sociales y componentes**  
(medias de 0 a 10)

	Deseo de más contactos sociales	Integración en distintas redes sociales	Propensión a movilizar relaciones sociales	Tendencia a hacer nuevos contactos
Media población de 18 a 75 años	3,5	5,3	4,1	7,4
Media jugadores online	5,3	5,3	5,2	8,0
<b>SEXO</b>				
Hombre	5,2	5,3	5,2	8,0
Mujer	5,7	5,5	5,2	8,1
<b>EDAD</b>				
18-24 años	5,0	5,3	5,5	8,0
25-34 años	5,3	5,1	4,9	8,0
35-44 años	5,3	5,4	5,2	8,0
45-54 años	5,7	5,5	5,2	8,1
55-64 años				
65 y más	5,0	5,3	5,2	7,9
<b>STATUS SOCIAL</b>				
Alto	5,2	5,4	5,3	8,4
Medio-Alto	5,5	5,4	5,1	7,9
Medio-Medio	5,7	4,6	4,9	7,6
Medio-Bajo	5,6	6,9	5,5	6,3
Bajo	5,0	5,2	5,2	7,6
<b>NACIONALIDAD</b>				
Española	5,3	5,3	5,2	8,0
Resto	4,3	5,5	4,8	8,0

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016) Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

Cuando se analizan los datos desde la perspectiva de la sensibilidad al juego problemático se observan correlaciones muy claras, comunes a todas las clasificaciones empleadas sobre la base de los cuestionarios DSM-IV y PGSI.

El deseo de más relaciones sociales, y también su inverso, la relativa insatisfacción con las relaciones sociales disponibles, crecen según avanzan los entrevistados en los estratos hacia al “alto riesgo” de juego problemático. También sucede, con menos claridad, en el indicador de integración en redes sociales. Es marcada también la correlación con la tendencia a hacer nuevos contactos sociales, esto también sucedía en la población general. Por el contrario, la propensión a movilizar recursos sociales a su alrededor desciende fuertemente según se avanza en estas clasificaciones. Da la impresión de que el juego *online* operase a la inversa de las capacidades sociales precisas para mover voluntades o pedir ayuda. Mientras en la muestra sobre la población general, es decir, la más identificable con el juego presencial, varias clasificaciones mostraban una ruptura del capital social disponible para los jugadores que se aproximan al umbral del juego problemático, en el juego *online* no sucede. Seguramente esto tiene que ver con el hecho de que el juego *online* se disfruta aisladamente, no es visible para otras personas el deterioro personal que puede producir en altas dosis o la falta de control sobre el juego que se evidencia. En este sentido, las redes sociales presenciales parecen operar como control social sobre los jugadores que atraviesan estos umbrales de “alto riesgo” (tabla 34).

Tabla 34 / **Capital social de los jugadores *online* y escalas de riesgo en el juego**  
(medias de 0 a 10)

	Deseo de más contactos sociales	Integración en distintas redes sociales	Propensión a movilizar relaciones sociales	Tendencia a hacer nuevos contactos
Media población de 18 a 75 años	3,5	5,3	4,1	7,4
Media jugadores <i>online</i>	5,3	5,3	5,2	8,0

#### Frecuencia de juego subjetiva

Habitual	5,4	5,8	5,0	8,1
Semanal	5,5	5,5	5,2	8,6
Esporádico	5,0	5,0	5,2	7,8
Infrecuente	5,3	4,8	5,4	7,5
No jugador	4,7	4,3	5,7	7,3

#### ESCALAS DE RIESGO DE JUEGO PROBLEMÁTICO:

##### Escala DSM-IV (Continuous Scoring)

No problema	4,6	4,3	5,9	7,7
Bajo riesgo	5,0	5,2	5,5	7,7
Riesgo moderado	5,1	4,9	5,5	8,0
Problemático	5,9	6,1	4,4	8,3

##### Escala DSM-IV (Fisher Screen)

Sin riesgo	4,8	4,9	5,6	7,7
Bajo riesgo	5,2	4,9	5,4	8,0
Problemático	5,9	6,1	4,6	8,5

##### Escala PGSI

No problema	5,0	5,2	5,4	7,7
Bajo riesgo	5,1	4,9	5,5	8,0
Riesgo moderado	5,6	5,1	5,0	8,1
Problemático	5,8	6,5	4,2	8,5

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016) Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

Si se analiza el capital social en relación a los juegos *online* practicados, los datos son menos claros. Es lógico, ya que los juegos seguramente son una variable relativamente débil. No obstante, aparecen algunos sesgos. Por ejemplo, el déficit para movilizar recursos sociales a su alrededor de los jugadores de póquer, en paralelo a su mayor tendencia a desear tener más contactos sociales o a tratar de hacerlos; la elevada integración en redes sociales que muestran quienes hacen apuestas hípcas; el evidente deseo de más relaciones sociales de los jugadores de bingo, así como su tendencia a buscar nuevas relaciones sociales; o los sesgos en casi todas direcciones de los jugadores de máquinas *online*, en abierta discrepancia con el pobre indicador de relaciones sociales que muestran los jugadores de máquinas en el mundo presencial. Lo que sugiere que cada juego pudiera tener públicos distintos en los mundos presencial y virtual (tabla 35).

Tabla 35 / **Capital social de los jugadores *online* por juegos y componentes**  
(medias de 0 a 10)

	Deseo de más contactos sociales	Integración en distintas redes sociales	Propensión a movilizar relaciones sociales	Tendencia a hacer nuevos contactos
Media población de 18 a 75 años	3,5	5,3	4,1	7,4
Media jugadores <i>online</i>	5,3	5,3	5,2	8,0
Apuestas sobre deportes: fútbol, baloncesto, automovilismo, motos, etc.	5,3	5,4	5,1	8,2
Juegos de casino: black jack, ruletas, etc.	5,4	5,7	5,0	8,3
Bingo	5,7	5,7	4,9	8,3
Póquer rooms o torneos de póquer, pagando la entrada	5,4	5,7	4,6	8,2
Póquer, apostando en cada mano	5,7	5,8	4,8	8,4
Máquinas slot, similares a rodillos giratorios o tragamonedas	5,8	6,0	4,9	8,4
Apuestas sobre carreras de caballos o en canódromos	5,8	6,6	4,5	8,8
A ninguno	5,6	4,5	5,8	4,0

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016) Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

## 5. El juego problemático

### 5.1. Enfoque del problema

Por segunda vez consecutiva se incluyen en este estudio las baterías de preguntas destinadas a detectar la incidencia del juego problemático utilizadas internacionalmente en los últimos años, denominadas convencionalmente PGSI y DSM-IV. En la edición del año pasado se describieron los antecedentes de este tipo de investigaciones y sus metodologías. Baste recordar ahora sus premisas esenciales.

La adicción al juego fue reconocida como un desorden mental en la tercera edición del *Diagnostic and Statistical Manual* (DSM III) de la Asociación Americana de Psiquiatría, en 1980. El núcleo de esta definición reside en la pérdida de control del individuo sobre sí mismo, es decir: 1) una continua o intermitente pérdida de control sobre la actividad y sobre los costes económicos o personales que implica; 2) la 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) la implicación en el juego más allá de sus consecuencias adversas, minusvalorándolas o ignorándolas, y más allá de la racionalidad de las pérdidas y ganancias, incluyendo entre las ganancias los aspectos de ocio o emocionales<sup>9</sup> (Lesieur y Rosenthal, 1998). Operativamente, el juego problemático se puede definir como el final de una pendiente en la que el individuo pierde progresivamente el control sobre sus actos. No es un proceso automático, es progresivo y en él pueden distinguirse niveles en un *continuum* que comienza por la indiferencia ante el juego y va hasta la pérdida de control, que lleva al caso clínico. Pero no es una evolución irremediable ni irreversible, simplemente hay niveles, y el sujeto podría retroceder en estos niveles.



En esta escala continua los grados se distinguen cualitativamente, sin separaciones claras entre ellos (en términos estadísticos se diría que es una variable continua). El gráfico, de la *Ontario Gaming Commission* (Canadá), trata de representar esta idea.

La literatura científica sociológica o psicológica sobre el juego ha adoptado mayoritariamente un enfoque orientado a estudiarlo como origen de un comportamiento problemático más que como pasatiempo, entretenimiento o actividad social. Son pocas las excepciones, tal vez nuestra serie de estudios *Percepción Social sobre el Juego de Azar en España* (2009 a 2016, siete ediciones) y

9/ 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, págs. 5-39.

los trabajos de Korn y Shaffer (1999)<sup>10</sup>. Desde perspectiva más ensayística que empírica, lo analizó González Seara (1998)<sup>11</sup>, y más periodística Guillermo Solana (1973)<sup>12</sup>. A cambio, es ingente la cantidad de trabajos que se ocupan del juego como origen de problemas de adicción, un enfoque enfatizado por las Administraciones Públicas.

El juego debe analizarse en su totalidad, aislar los datos del juego problemático o de cualquier otra adicción, es un enfoque sesgado que lleva a una comprensión limitada del problema, y a exagerar sus dimensiones. En el caso de España, por ejemplo, la sociedad tiene una relación con el juego normalizada, a partir de la convivencia con juegos organizados por el Estado desde hace más de 250 años. Además, el juego regulado ayuda a eliminar la práctica de los mercados ilegales. Esto implica la muy baja incidencia del juego problemático en nuestro país, como muestran nuestros estudios y otros.

## 5.2. Los instrumentos de medición

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, es diseñar y aplicar instrumentos de medida que permitan discriminarlos. En la investigación clínica esto se ha conseguido mediante test que diagnostican individuo a individuo. 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”. Como era previsible, 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 mayor de 18 años. Los problemas metodológicos que se plantearon y los distintos cuestionarios y diseños muestrales ensayados se describieron en la edición del año pasado, a la que nos remitimos.

En 1994, la Asociación Americana de Psiquiatría desarrolló un cuestionario (denominado convencionalmente DSM-IV) que desglosaba distintos indicadores sobre pérdida de control ante el juego. Consiste en diez preguntas dicotómicas (Sí/No). Después se desarrolló otra versión, en la que las preguntas pasaron a ser en escala (de Likert) de cuatro puntos sobre la frecuencia con la que el entrevistado se encontraba con un problema vinculado al juego (casi siempre, con frecuencia, alguna vez, nunca). Este cuestionario ha dado lugar a tres tipos de explotaciones estadísticas convencionales para situar a los entrevistados en el *continuum* antes descrito:

a) La explotación dicotómica (Sí/No) sitúa a los entrevistados en tres niveles: “sin problema” (ninguna respuesta positiva), “riesgo moderado” (una o dos respuestas positivas) y “juego problemático” (tres o más respuestas sí).

10/ KORN, D.A.; SHAFFER, H.J. (1999): “Gambling and the health of the public: adopting public health perspective”, *Journal of Gambling Studies*, 15 (4), págs. 289-365.

11/ GONZÁLEZ SEARA, Luis (1998): *El laberinto de la fortuna*, Biblioteca Nueva, Madrid.

12/ SOLANA, Guillermo (1973): *El juego en la sociedad española del siglo XX*, Editora Nacional, Madrid.

Este sistema de tabulación “dicotómica” es el que se ha utilizado en este informe.

b) 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”.

c) Las distintas versiones del DSM-IV están diseñadas desde la psiquiatría, 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, bajo la denominación inicial deCPGI (*Canadian Problem Gambling Index*). Fuera de Canadá, una versión reducida se adoptó como referente para las investigaciones sociológicas sobre el juego<sup>13</sup>. Este cuestionario, denominado convencionalmente PGSI, es el más utilizado internacionalmente. Consiste en nueve ítems en los que pide a los entrevistados que se sitúen en una escala, a cada respuesta en la escala se le asigna una puntuación, de 0 a 3, asignando 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 cuatro tipologías desde “sin problemas de juego”, hasta “jugador problemático” o de “alto riesgo” (la ambigüedad en la terminología es frecuente en este tipo de estudios). Con un cuestionario distinto, su operativa es similar a la explotación “continuous scoring” del DSM-IV.

Ambos cuestionarios estructurados como escalas de Likert de cuatro respuestas se han utilizado aquí 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 es frecuente, con la consecuencia que dan resultados ligeramente diferentes, algo que hay que asumir como inevitable en este terreno de investigación<sup>14</sup>.

La tasa de 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 en los que habían participado en ese periodo, analizada en la primera parte de este trabajo. Hay estudios en los

13/ FERRIS, J; WYNNE, H (2001), *The Canadian problem gaming index: final report*, Submitted for the Canadian Centre on substance abuse.

14/ Se procedió de esta manera en 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. Este estudio británico es una referencia en esta cuestión.

que se pregunta por toda la vida del entrevistado, obteniendo datos lógicamente más abultados. Pensamos, sin embargo, que tomar como referencia la vida entera puede dar lugar a imprecisiones involuntarias. Los cuestionarios deben ceñirse a periodos concretos y acotados que permitan funcionar correctamente la memoria de los entrevistados y, por tanto, hacen que las respuestas sean más precisas.

### 5.3. La incidencia del juego problemático en la población entre 18 y 75 años

#### 5.3.1. Datos globales

Como se comentó, es la segunda vez que se aplican en esta investigación los cuestionarios citados, los datos entre el año pasado y éste son muy similares, por tanto, hay que entender que son muy consistentes (tabla 36). Las preguntas se limitaron a los últimos doce meses, refiriéndose a la práctica de todo tipo de juegos presenciales y *online*.

En España, el porcentaje de población en la zona de juego problemático se sitúa entre el 0,1% y el 0,3%, es decir, entre 34.200 y 102.000 individuos, según la metodología que se tome como referencia.

Tabla 36 / **Incidencia del juego problemático en la población residente en España (18- 75 años) (%)**

	Metodología de estimación					
	PGSI		DSM - IV (Continuous Scoring)		DSM-IV (Tabulación dicotómica)	
	2015	2016	2015	2016	2015	2016
<b>No jugadores</b>	18,1	16,5	18,1	16,5	18,1	16,5
<b>Sin problema</b>	78,5	80,5	68,1	73,7	79,9	81,9
<b>Jugador de bajo riesgo</b>	2,6	2,4	10,2	6,9	-	-
<b>Jugador de riesgo moderado</b>	0,7	0,3	3,2	2,8	1,9	1,4
<b>Jugador problemático</b>	0,1	0,3	0,4	0,1	0,1	0,2
<b>(n)</b>	(1.002)	(1.012)	(1.002)	(1.012)	(1.002)	(1.012)

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016) Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

En 2015, la metodología DSM-IV *Continuous Scoring* (DSM-IV CS) elevaba esta cifra al 0,4% (es decir, en torno a 120.000 personas). Por tanto, el nivel problemático tiene que situarse entre estas cifras. En el nivel de riesgo moderado se pueden situar entre el 0,3% y el 2,8% de la población, es decir, entre 102.000 y menos de un millón de personas. Pero hay que insistir que el nivel crítico es el primero mencionado. Como muestra la tabla 36, los tres criterios utilizados muestran resultados muy similares.

Estos datos son consistentes. Primero, porque se han repetido sin apenas variaciones en 2015 y 2016, las leves oscilaciones que se producen en los niveles de bajo riesgo y sin problema se deben a los márgenes de error estadístico y la variabilidad de todo fenómeno social a lo largo de un año. La repetición, además, se produce con muestras distintas y con tres explotaciones estadísticas de dos cuestionarios distintos.

Segundo, un estudio realizado en Cataluña en 2007/08 (con una muestra muy amplia, 3.000 individuos, o sea, un margen de error estadístico de  $\pm 1,8\%$ ) mostró que la incidencia del juego problemático en esta comunidad era de un 0,2% y, de un 0,5%, la del juego de riesgo moderado. El estudio concluía que “se encontraba en el extremo inferior de la prevalencia identificado en otros países y nacionalidades que utilizan este cuestionario” (PGSI)<sup>15</sup>. A partir de este resultado, el Departamento de Interior de la Generalitat de Cataluña, en su informe de gestión sobre el juego responsable, escribe: “la decisión de impulsar un Programa de Juego Responsable no fue una reacción a una situación especialmente problemática sobre las adicciones al juego en Catalunya en relación comparativamente con otros países (*sic*) de nuestro entorno. Simplemente, el Departamento de Interior consideró que Catalunya tenía que conseguir una meta que países (*sic*) con un sector del juego más maduro (*sic*) ya habían iniciado (*sic*) antes”<sup>16</sup>. Un estudio realizado unos años antes en Galicia (2004) mostró una incidencia del juego problemático del 0,3%, utilizando otro cuestionario, el NODS (The National Opinion Reserch Center DSM Srseen for Gambling Problems). La muestra de este estudio fue de 1.624 individuos, lo que implica un margen de error de  $\pm 2,5\%$ <sup>17</sup>. Los datos de estas comunidades encajan perfectamente en los nacionales que se han obtenido reiteradamente en nuestra investigación.

La conclusión general es que, afortunadamente, España no tiene un problema social con el juego problemático, con independencia de que sea un grave problema para los afectados, que requiere atención pública y el compromiso del sector empresarial. En todo caso, su limitada dimensión cuantitativa, roza los límites de la enfermedad rara, obliga a plantear políticas públicas muy enfocadas a los sectores de riesgo, ya que las medidas de alcance global e indiscriminado son ineficaces (tendrán pocos resultados) e ineficientes (sus resultados serán insuficientes para los recursos destinados). Para todos los actores implicados, estos datos obligan a diseñar políticas de gran precisión e implicación para mantener unos niveles bajos.

Lo limitado de las muestras de entrevistados que pueden clasificarse en estos niveles problemáticos, impide profundizar en algunos aspectos que serían interesantes, pero los datos apuntan a que los sectores sociales más vulnerables son los hombres menores de 25 años, aunque se podría decir que la zona de riesgo se amplía hasta los 34, de status sociales medios y altos. La incidencia entre las mujeres es sensiblemente menor, algo que se repite sistemáticamente en todos los países. En todo caso, son una reducida fracción de esta definición que parece implicar a un gran número de personas cuando, en realidad, el problema se circunscribe a un número reducido de personas aunque los casos individuales revisten gravedad. Los dos criterios de clasificación coinciden en este perfil (tablas 37 y 38).

15/ GONZÁLEZ IBÁÑEZ, Àngels; VOLBERG, Rachel A. (2010): *Estudi Epidemiologic de prevalença del joc patologic a la població adulta de Catalunya (2007-2008)*, Generalitat de Catalunya-Departament de Salut, Barcelona, págs. 9-10.

16/ GENERALITAT DE CATALUÑA-DEPARTAMENTO DE INTERIOR (2010): *El programa de Juego Responsable de Catalunya, Informe 2007-2010*, Barcelona, pág. 16.

17/ BECOÑA, Elisardo (2004): “Prevalencia del juego patológico en Galicia mediante NODS. ¿Descenso de la prevalencia o mejor evaluación del trastorno?”, *Adicciones*, 16, págs.173-184.

Tabla 37 / Perfil sociológico por tipologías de jugadores según el modelo PGSI (%)

	Problemáticos		Riesgo moderado		Bajo riesgo		Sin problema		No jugadores		(n)
	2015	2016	2015	2016	2015	2016	2015	2016	2015	2016	
<b>Total</b>	0,1	0,3	0,7	0,3	2,7	2,4	78,4	80,5	18,1	16,5	(1.012)
<b>Hombres</b>	0,2	0,4	1,0	0,6	4,0	3,0	76,5	79,7	18,3	16,3	(503)
<b>Mujeres</b>	0,0	0,2	0,4	0,0	1,4	1,8	80,4	81,3	17,8	16,7	(509)
<b>De 18 a 24 años</b>	1,1	1,2	2,3	2,4	4,6	3,6	49,5	65,1	42,5	27,7	(83)
<b>De 25 a 34 años</b>	0,0	1,1	0,6	0,0	1,8	3,8	76,2	74,6	21,4	20,5	(168)
<b>De 35 a 44 años</b>	0,0	0,0	0,4	0,4	4,0	2,0	79,9	82,7	15,7	14,9	(249)
<b>De 45 a 54 años</b>	0,0	0,0	0,5	0,0	2,3	2,0	82,0	86,1	15,2	11,9	(202)
<b>De 55 a 64 años</b>	0,0	0,0	0,8	0,0	0,8	3,1	83,2	88,2	15,2	8,7	(127)
<b>De 65 a 75 años</b>	0,0	0,0	0,8	0,0	2,4	0,6	87,1	78,9	9,7	20,5	(166)
<b>Status alto</b>	0,0	0,6	0,0	0,0	1,1	1,9	80,6	87,0	18,3	10,5	(162)
<b>Status medio alto</b>	0,0	0,9	0,5	0,9	4,6	3,7	79,4	80,6	15,5	13,9	(194)
<b>Status medio medio</b>	0,2	0,0	1,1	0,4	1,7	1,4	77,9	82,5	19,1	15,7	(280)
<b>Status medio bajo</b>	0,0	0,0	0,4	0,0	3,5	3,7	78,6	74,3	17,5	22,0	(109)
<b>Status bajo</b>	0,0	0,3	0,0	0,3	7,1	2,5	64,3	77,9	28,6	19,0	(353)
<b>Cotidianos</b>	2,1	0,0	0,0	0,0	6,3	7,7	91,6	92,3	0,0	0,0	(39)
<b>Semanales</b>	0,0	1,0	1,4	0,5	6,1	3,7	92,5	94,8	0,0	0,0	(213)
<b>Esporádicos</b>	0,0	0,0	1,6	0,8	2,4	3,2	96,0	96,0	0,0	0,0	(126)
<b>Infrecuentes</b>	0,0	0,2	0,5	0,0	2,0	2,3	97,5	97,5	0,0	0,0	(435)
<b>Se consideran "no jugadores"</b>	0,0	0,0	0,0	0,5	0,0	0,0	12,1	24,0	87,9	75,5	(221)
<b>Personas que viven en hogares con retrasos en:</b>											
- Pago de hipotecas	0,0	0,0	0,0	0,0	11,1	5,9	66,7	64,7	22,2	29,4	(17)
- Pago de compras	0,0	0,0	0,0	0,0	8,3	0,0	75,0	92,3	16,7	7,7	(13)
- Pago de servicios/suministros	0,0	0,0	0,0	0,0	15,6	7,7	71,9	80,8	12,5	11,5	(26)

Tabla 38 / Perfil sociológico de las tipologías de jugadores, según el modelo DSM-IV [continuous scoring] (%)

	Problemáticos		Riesgo moderado		Bajo riesgo		Sin problema		No jugadores		(n)
	2015	2016	2015	2016	2015	2016	2015	2016	2015	2016	
<b>Total</b>	0,4	0,1	3,2	2,8	10,2	6,9	68,1	73,7	18,1	16,5	(1012)
<b>Hombres</b>	0,6	0,2	4,2	3,8	10,7	7,4	66,2	72,3	18,3	16,3	(503)
<b>Mujeres</b>	0,2	0,0	2,2	1,8	9,6	6,5	70,1	75,0	17,8	16,7	(509)
<b>De 18 a 24 años</b>	4,6	1,2	3,4	3,6	11,5	7,2	37,9	60,3	42,5	27,7	(83)
<b>De 25 a 34 años</b>	0,0	0,0	3,6	3,2	15,5	10,8	59,5	65,5	21,4	20,5	(185)
<b>De 35 a 44 años</b>	0,0	0,0	5,1	3,6	8,8	4,8	70,4	76,7	15,7	14,9	(249)
<b>De 45 a 54 años</b>	0,0	0,0	1,4	2,0	8,3	6,9	75,1	79,2	15,2	11,9	(202)
<b>De 55 a 64 años</b>	0,0	0,0	3,0	2,4	9,8	9,4	72,0	79,5	15,2	8,7	(127)
<b>De 65 a 75 años</b>	0,0	0,0	1,6	1,8	8,9	3,6	79,8	74,1	9,7	20,5	(166)
<b>Status alto</b>	0,0	0,0	5,4	1,9	7,5	7,4	68,8	80,2	18,3	10,5	(162)
<b>Status medio alto</b>	0,0	0,9	3,1	1,9	10,3	6,5	71,1	76,8	15,5	13,9	(108)
<b>Status medio medio</b>	0,8	0,0	3,0	3,6	9,1	6,8	68,0	73,9	19,1	15,7	(472)
<b>Status medio bajo</b>	0,0	0,0	3,1	3,7	12,2	10,1	67,2	64,2	17,5	22,0	(109)
<b>Status bajo</b>	0,0	0,0	0,0	2,5	28,6	5,9	42,9	72,5	28,5	19,1	(353)
<b>Cotidianos</b>	2,1	0,0	4,2	12,8	12,5	15,4	81,2	71,8	0,0	0,0	(48)
<b>Semanales</b>	0,5	0,5	7,5	4,2	13,6	13,6	78,4	81,7	0,0	0,0	(213)
<b>Esporádicos</b>	0,8	0,0	7,2	4,0	18,4	10,3	73,6	85,7	0,0	0,0	(125)
<b>Infrecuentes</b>	0,2	0,0	1,0	2,1	10,0	4,8	88,8	93,1	0,0	0,0	(435)
<b>Se consideran "no jugadores"</b>	0,0	0,0	0,5	0,5	1,5	1,8	10,2	22,2	87,8	75,5	(221)
<b>Personas que viven en hogares con retrasos en:</b>											
- Pago de hipotecas	3,7	0,0	0,0	5,9	7,4	0,0	66,7	64,7	22,2	29,4	(17)
- Pago de compras	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	7,7	83,3	84,6	16,7	7,7	(13)
- Pago de servicios/suministros	3,1	0,0	6,3	3,8	9,4	15,4	68,7	69,3	12,5	11,5	(32)

Fuente: Percepción social sobre el juego de azar en España VII (2016) Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

### 5.3.2. Comparación internacional

Los datos adquieren sentido por comparación, por tanto, la pregunta es ¿en qué posición se sitúa España respecto a otros países? Es uno de los países con una incidencia más baja en Europa, al nivel de Suecia, Nueva Zelanda o Canadá, y muy por debajo de Estados Unidos, Islandia o los países asiáticos. En la tabla 39 se recogen los estudios más recientes<sup>18</sup>.

---

18/ Una extensa reseña de estudios puede encontrarse en: 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.

Tabla 39 / Estudios recientes sobre incidencia del juego problemático (% población)

País	Año	Tipo de 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. (Can)	2008	Telefónica	3.000	0.9		
Terranova (Ca)	2009	Telefónica	4.200	0.7 (CPGI)		
España	2016	Telefónica	1.000	0,3	0,1 / 0,2	
	2015	Telefónica	1.000	0,1	0,1 / 0,4	
Cataluña	2007	Personal	3.000	0,2		
Galicia	2001	Personal	1.624			NODS 0,3
Estados Unidos	2000	Telefónica	2.658			DIS 3,5
Maryland (USA)	2010	Telefónica	5.425		1.5	
Gran Bretaña	2010	Telefónica	7.756	0,7	0,9	
Hong Kong	2005				5,3	
Islandia	2005			1,1		
Macao	2003				4,3	
Noruega	2008	Postal				NODS 0,8
Nueva Zelanda	2006/07	Personal	9.821	0,4		
	2010			0.4		
Singapur	2008				1,2	
Sudáfrica	2005					GA 1,4
Suecia	2008/09	Telefónica-Postal	9.917	0,3		
Suiza	2007					SOGS 0,8

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016) Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

## 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 (\*)
- Cataluña: González Ibáñez, Á.; Volberg, (2010): *Estudi epidemiològic de prevalença del joc patològic a la població adulta de Catalunya (2007-2008)*, Departament de Salut de la Generalitat de Catalunya, Barcelona.
- Columbia Británica (Cánada): Volberg, R. (2008): *Problem gambling prevalence study; Ipsos- Gaming policy and enforcement branch, Ministry of Public Safety and Solicitor General, Vancouver.*
- España: Gómez Yáñez, J.A.; Cases Méndez, J.I.; Gusano Serrano, G.; Lalanda, C. (2016): *Percepción social sobre el juego de azar en España 2016*; Universidad Carlos III, Madrid.
- Ib idem. (2015): *Percepción social sobre el juego de azar en España 2015*; Universidad Carlos III, Madrid.
- 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 (\*)
- Galicia: Becoña, E. (2004); "Prevalencia del juego patológico en Galicia mediante el NODS. ¿Descenso de la prevalencia o mejor evaluación del trastorno?", *Adicciones*, 16, pág. 173-184.
- 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 Australia*, Adelaida (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.

## 5.3.3. La consistencia entre las distintas metodologías

Las respuestas obtenidas para los cuestionarios se recogen en las tablas 40 y 41.

Tabla 40 / **Respuestas a los ítems del cuestionario PGSI** (% horizontales)

Puntuación asignada	Casi siempre (3)		Con frecuencia (2)		Alguna vez (1)		Nunca (0)		No jugador (-)	
	2015	2016	2015	2016	2015	2016	2015	2016	2015	2016
¿Ha vuelto para intentar ganar el dinero que perdió?	0,3	0,0	0,0	0,2	1,5	1,6	80,1	81,7	18,1	16,5
¿Ha jugado o apostado más dinero del que se podía permitir perder?	0,3	0,0	0,0	0,1	1,0	0,6	80,6	82,8	18,1	16,5
¿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	0,0	0,0	0,7	0,8	81,2	82,7	18,1	16,5
¿Ha sentido que el juego le ha provocado problemas económicos a usted o a su familia?	0,1	0,2	0,0	0,0	0,4	0,2	81,4	83,1	18,1	16,5
¿Se ha sentido culpable sobre la forma en que juega y lo que sucede cuando juega?	0,1	0,0	0,1	0,2	0,2	0,2	81,5	83,1	18,1	16,5
¿Ha necesitado jugar más dinero para conseguir la misma emoción?	0,1	0,0	0,0	0,1	0,2	0,2	81,6	83,2	18,1	16,5
¿Ha sentido que usted podía tener un problema con el juego?	0,1	0,1	0,0	0,1	0,1	0,4	81,7	82,9	18,1	16,5
¿Ha tomado dinero prestado o vendido algo para conseguir dinero para jugar?	0,1	0,0	0,0	0,0	0,0	0,3	81,8	83,2	18,1	16,5
¿Ha sentido que el juego le ha producido problemas de salud, incluyendo estrés o ansiedad?	0,0	0,1	0,0	0,1	0,0	0,1	81,9	83,2	18,1	16,5

Tabla 41 / **Respuestas a los ítems del cuestionario DSM-IV** (% horizontales)

	Cada vez que pierdo		La mayor parte de las veces		Alguna vez, la mitad de las veces que pierdo		Nunca		No jugador	
	2015	2016	2015	2016	2015	2016	2015	2016	2015	2016
Cuando usted juega, ¿con qué frecuencia vuelve a jugar para ganar lo que perdió otro día?	1,0	0,7	1,2	1,1	7,2	5,7	72,5	76,0	18,1	16,5
	<b>Con frecuencia</b>		<b>Algunas veces</b>		<b>Ocasionalmente</b>		<b>Nunca</b>		<b>No jugador</b>	
¿Con cuánta frecuencia se ha encontrado usted mismo pensando sobre el juego, es decir, volviendo sobre partidas anteriores, planificando la próxima vez que jugará o pensando formas para tener dinero para jugar?	0,9	0,3	2,2	1,6	2,2	2,6	76,6	79,0	18,1	16,5
¿Tiene necesidad de jugar más y más dinero para conseguir la emoción que desea conseguir jugando?	0,0	0,0	0,4	0,4	0,5	0,3	81,0	82,8	18,1	16,5
¿Se siente usted irritable cuando intenta dejar de jugar?	0,0	0,1	0,3	0,3	0,4	0,1	81,2	83,0	18,1	16,5
¿Ha jugado para escapar de sus problemas o cuando está deprimido, ansioso o mal consigo mismo?	0,0	0,1	0,4	0,4	0,8	0,1	80,7	82,9	18,1	16,5
¿Ha mentido a su familia o a otros para esconder el tiempo que dedica a jugar?	0,0	0,0	0,1	0,2	0,1	0,3	81,7	83,0	18,1	16,5
¿Ha intentado controlar o recortar lo que juega o dejar de jugar?	0,3	0,2	1,0	0,4	0,6	0,9	80,0	82,0	18,1	16,5
¿Ha cometido una falta o un delito para conseguir financiar el juego o pagar deudas de juego?	0,0	0,0	0,1	0,0	0,1	0,0	81,7	83,5	18,1	16,5
¿Se ha arriesgado a perder relaciones importantes, trabajo u oportunidades de trabajo o estudio a causa del juego?	0,0	0,0	0,1	0,0	0,1	0,0	81,8	83,5	18,1	16,5
¿Ha pedido dinero a otros para ayudarle con una situación financiera desesperada provocada por el juego?	0,1	0,0	0,0	0,1	0,0	0,2	81,8	83,2	18,1	16,5

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016) Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

La tabla 42 muestra la consistencia de las dos clasificaciones entre sí, no hay sujetos clasificados incoherentemente entre ambas, algo poco habitual tratándose de dos cuestionarios diferentes, aunque sobre la misma temática y analizados con dos métodos de clasificación de los entrevistados distintos. La consistencia de los datos reaparece una y otra vez.

Tabla 42 / **Consistencia de las clasificaciones PGSI y DSM-IV (CS) (%)**

		PGSI					TOTAL DSM-IV
		No jugador	Sin problema	Bajo Riesgo	Riesgo Moderado	Jugador Problemático	
DSM-IV (CS)	No jugador	16,5					16,5
	Sin problema		72,8	0,9			73,7
	Bajo Riesgo		6,2	0,7			6,9
	Riesgo Moderado		1,5	0,8	0,3	0,2	2,8
	Alto riesgo					0,1	0,1
TOTAL PGSI		16,5	80,5	2,4	0,3	0,3	100,0

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016) Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

#### 5.4. El juego problemático en Internet

Para analizar la prevalencia del juego problemático en Internet se utilizó la misma metodología que entre el conjunto de la población, los cuestionarios PGSI y DSM-IV, aplicados sobre una muestra, en este caso, de 469 individuos en 2015 y 616 en 2016.

Conviene hacer algunas salvedades previas relevantes. Los datos que se van a exponer se refieren a una muestra de jugadores *online*, no a una muestra representativa de la población general, por tanto, sus datos no son directamente comparables. Como es lógico, los jugadores *online* tienen que mostrar, por el hecho de ser jugadores, unas tasas 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 estos datos.

Otro problema previo. Como se analizó en el capítulo sobre juego *online*, el conjunto de sus jugadores es difuso: no están claros sus límites y sus integrantes participan en él de forma muy distinta, con niveles de implicación muy diferentes. La mera definición del marco muestral (la cantidad de integrantes de la población que representa la muestra) es compleja. Para acceder al cuestionario se estableció el filtro de que los entrevistados que accedieran a la encuesta hubieran jugado alguna vez *online* en los dos meses anteriores. Por tanto, parece razonable definir la población como la media de los jugadores activos que accedieron a jugar en noviembre y diciembre de 2015, es decir, 515.252 individuos. El diseño de la muestra se recogió en la tabla 19, en la que se comprobaba el elevado ajuste al perfil de los jugadores en términos de sexo y edad.

Como para la población general, se han empleado los cuestionarios PSGI y DSM-IV. Para explotar este cuestionario se ha utilizado el criterio dicotómico, expuesto al comienzo de este capítulo. Ocurre que los sistemas *Continuous Scoring* y *Fisher Screen* son inestables en estas muestras, también ocurrió el año pasado. Sus datos muestran imprecisiones entre ellos y con la tabulación dicotómica, que es la más consistente con el criterio PGSI. Seguramente esto tiene que ver con la forma de cumplimentar cuestionarios *online*, en ocasiones con un nivel de atención relativamente bajo y gran velocidad. Es una limitación inevitable de este tipo de trabajos de campo, la única forma de evitarlo es con cuestionario breves y respuestas precodificadas pero, incluso así, las imprecisiones son inevitables a veces.

Tomando como referencia los datos de 2015 y 2016 se puede decir que están en zona de juego problemático entre el 5,2% y el 18,3% de los jugadores *online*, es decir, entre 27.000 y 95.000 personas. Los dos criterios de clasificación coinciden en mostrar alrededor de un 20% en niveles de riesgo moderado en el juego *online* (unos 100.000 individuos). La tabla 43 sugiere que los niveles de juego problemático son inferiores en 2016 a los de 2015, pero seguramente se trata de un efecto muestral producido por la fluidez con las que se mueven los jugadores que acceden a webs de juego, comentada cuando se expusieron las imprecisiones que producen al definir el número de jugadores *online* (tabla 43).

Tabla 43 / **Incidencia del juego problemático *online* en la población residente en España (18- 75 años) (%)**

**SOBRE LOS JUGADORES *ONLINE* (515.252 individuos)**

	Metodología de estimación			
	PGSI		DSM-IV (Dicotómico)	
	2015	2016	2015	2016
<b>No jugadores</b>				
<b>Sin problema</b>	30,1	31,3	73,8	75,6
<b>Jugador de bajo riesgo</b>	30,1	33,9	-	-
<b>Jugador de riesgo moderado</b>	21,5	20,3	19,0	19,2
<b>Jugador problemático</b>	18,3	14,4	7,4	5,2
(n)	(469)	(616)	(469)	(616)

**SOBRE LA POBLACIÓN RESIDENTE EN ESPAÑA ENTRE 18 Y 75 AÑOS (34.298.141 individuos)**

	Metodología de estimación			
	PGSI		DSM-IV (Dicotómico)	
	2015	2016	2015	2016
<b>No jugadores <i>online</i></b>	97,6	97,6	97,6	97,6
<b>Jugadores <i>online</i> ocasionales</b>	0,9	0,9	0,9	0,9
<b>Sin problema</b>	0,5	0,5	1,1	1,2
<b>Jugador de bajo riesgo</b>	0,5	0,5	-	-
<b>Jugador de riesgo moderado</b>	0,3	0,3	0,3	0,3
<b>Jugador problemático</b>	0,3	0,2	0,1	0,1

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016) Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

Entre los jugadores *online* (515.252, que jugaron *online* entre noviembre y diciembre de 2015), estos porcentajes son reseñables. Ahora bien, elevados al conjunto de la población española deben ser relativizados, ya que vienen a mostrar que se encuentran en niveles de juego problemático entre el 0,1% y el 0,3%. Se puede concluir, por tanto, que en este momento, uno de los principales focos de juego problemático es el juego *online*, con un ritmo de crecimiento considerable dada su reciente entrada en la oferta de ocio.

Las tablas 44 y 45 recogen las respuestas a los distintos ítems de los dos modelos. Un aspecto muy llamativo es la estabilidad de las respuestas mediando un año entre ellas y con individuos distintos, lo que sugiere que la estabilidad de las conductas y actitudes de los jugadores *online* son bastante estables, algo razonable en un colectivo muy reducido. Otra vez, los datos parecen muy consistentes.

Tabla 44 / **Respuestas a los ítems del modelo PGSI entre los jugadores *online* (%)**

PGSI	Casi siempre		Con frecuencia		Alguna vez		Nunca	
	2015	2016	2015	2016	2015	2016	2015	2016
¿Ha vuelto para intentar ganar el dinero que perdió?	6,2	3,9	10,3	12,3	44,1	42,7	38,8	41,1
¿Se ha sentido culpable sobre la forma en que juega y lo que sucede cuando juega?	1,7	1,9	6,6	7,0	25,8	18,3	65,9	72,7
¿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	2,9	6,0	4,7	23,0	18,3	68,4	74,0
¿Ha pensado que podía tener un problema con el juego?	3,6	2,4	3,8	5,2	20,5	16,6	72,1	75,8
¿Ha necesitado jugar más dinero para conseguir la misma emoción?	2,1	2,1	6,0	5,4	20,5	20,1	71,4	72,4
¿Ha sentido que el juego le ha producido problemas de salud, incluyendo estrés o ansiedad?	2,8	2,1	4,7	4,9	20,9	14,1	71,6	78,9
¿Ha jugado o apostado más dinero del que se podía permitir perder?	3,2	4,5	5,5	5,5	17,9	12,5	73,3	77,4
¿Ha tomado dinero prestado o vendido algo para conseguir dinero para jugar?	2,3	2,6	4,9	3,9	12,6	10,7	80,2	82,8
¿Ha sentido que el juego le ha provocado problemas económicos a usted o a su familia?	1,9	1,8	4,7	3,4	11,9	10,6	81,4	84,3

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016) Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

Tabla 45 / Respuestas a los items del modelo DSM-IV entre jugadores *online* (%)

DSM-IV	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	
	2015	2016	2015	2016	2015	2016	2015	2016
Quando usted juega, ¿con que frecuencia vuelve a jugar para ganar lo que perdió otro día?	7,7	5,2	24,3	23,2	43,3	45,6	24,7	25,5
	Con frecuencia		Algunas veces		Ocasional		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	11,2	34,1	36,4	32,6	30,2	22,4	22,2
¿Tiene necesidad de jugar más y más dinero para conseguir la emoción que desea conseguir jugando?	4,9	2,6	20,0	24,4	25,8	21,3	49,3	51,8
¿Se siente usted irritable cuando intenta dejar de jugar?	4,7	5,0	14,4	13,6	20,0	14,9	61,2	66,4
¿Ha jugado para escapar de sus problemas o cuando usted está deprimido, ansioso o mal consigo mismo?	5,3	5,0	17,3	14,0	15,8	16,6	61,6	64,4
¿Ha mentido a su familia o a otros para esconder el tiempo que dedica a jugar?	3,8	4,4	13,6	9,9	13,6	12,7	68,9	73,1
¿Ha intentado controlar, recortar lo que juega o dejar de jugar?	9,0	10,7	20,5	16,1	20,9	20,3	49,7	52,9
¿Ha cometido una falta o un delito para conseguir financiar el juego o pagar deudas de juego?	2,1	1,5	5,8	6,8	6,8	5,0	85,3	86,7
¿Se ha arriesgado a perder relaciones importantes, trabajo u oportunidades de trabajo o estudio a causa del juego?	1,7	2,3	8,5	6,3	8,5	7,1	81,2	84,3
¿Ha pedido dinero a otros para ayudarle con una situación financiera desesperada provocada por el juego?	3,2	1,9	7,2	5,5	6,6	6,7	82,9	85,9

Fuente: *Percepción social sobre el juego de azar en España VII* (2016) Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III de Madrid.

Algo llamativo de los jugadores *online* es que su mayor o menor sensibilidad al riesgo del juego problemático parece casi inespecífica, no hay segmentos fácilmente distinguibles, salvo la frecuencia en el juego. Las distinciones más características en el conjunto de la población (que el juego problemático gravita sobre hombres jóvenes y apenas sobre las mujeres) se difuminan en Internet. La única diferencia sociológica relevante son los 45, edad a partir de la que el juego problemático desciende (tabla 46). En todo caso, los hombres jóvenes son el perfil mayoritario de los jugadores *online*, por lo tanto se refuerza la idea de que el juego problemático se está concentrando en los hombres menores de 35 años que juegan *online*, coincidiendo con las informaciones procedentes de servicios de atención de distintos centros sanitarios.

Tabla 46 / Perfil sociológico de las tipologías PGSI de los jugadores *online* (%)

PGSI	Jugadores problemáticos		Riesgo moderado		Bajo riesgo		Sin problema	
	2015	2016	2015	2016	2015	2016	2015	2016
<b>TOTAL</b>	18,3	14,4	21,5	20,3	30,1	33,9	30,1	31,3
<b>Hombres</b>	17,6	15,0	20,7	20,3	32,4	33,3	29,3	31,4
<b>Mujeres</b>	20,7	11,4	24,3	20,3	22,5	37,5	32,4	30,7
<b>De 16 a 24 años</b>	18,2	13,0	29,1	26,1	41,8	36,4	10,9	24,5
<b>De 25 a 34 años</b>	21,8	15,9	17,3	21,2	30,8	31,7	30,1	31,3
<b>De 35 a 44 años</b>	16,7	17,8	23,9	12,3	24,4	32,2	35,0	37,7
<b>45 y más</b>	15,4	7,7	19,2	19,2	33,3	37,2	32,1	35,9
<b>Status alto</b>	16,5	17,0	17,7	25,0	29,1	27,3	36,7	30,7
<b>Status medio alto</b>	19,0	13,7	23,4	18,4	27,3	35,2	30,3	32,8
<b>Status medio medio</b>	15,7	12,8	19,8	18,9	35,5	33,8	28,9	34,5
<b>Status medio bajo</b>	20,8	10,5	29,2	24,6	37,5	38,6	12,5	26,3
<b>Cotidianos</b>	28,7	25,0	28,2	27,2	25,4	28,3	17,7	19,4
<b>Semanales</b>	16,2	18,1	16,9	17,4	30,0	36,9	36,9	27,5
<b>Esporádicos</b>	12,2	9,2	15,3	20,6	39,8	34,0	32,7	36,2
<b>Infrecuentes</b>	1,7	2,7	21,7	14,4	28,3	37,7	48,3	45,2

Un comentario final, como se indicó en el capítulo sobre juego *online*, se ha detectado una filtración de un 1% de jugadores *online* menores de 18 años, o que teclearon 16 o 17 años para acceder a la encuesta. Por su importancia estratégica, es conveniente resaltar que el 83,3% de ellos se situarían en zona de “bajo riesgo” según la clasificación PGSI y, el 66,7% en la de “riesgo moderado” según el sistema de codificación dicotómico (DSM-IV). La conclusión es obvia, en este caso sí parece haberse detectado un sector particularmente vulnerable.



# **ANEXOS**



# Recogida de información

## Muestra sobre la población general (Juego presencial y juego *online*)

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 1.012 individuos.
- Margen de error  $\pm 3,2$  %.
- Cuestionario 10 minutos.
- Aplicación Telefónica.
- Muestreo Proporcional a la población, por zonas geográficas y hábitat. Cuotas de edad, sexo y actividad.
- Fecha de realización 20 – 27 de enero de 2016.
- Red de campo Millward Brown.

## Muestra específica de jugadores *online*

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

- Universo Personas que hayan jugado algún juego de azar por Internet en los dos últimos meses arriesgando dinero.
- Muestreo Cuotas de edad y sexo.
- Dimensión 616 individuos.
- Margen de error  $\pm 4,0$ %.
- Cuestionario 9 minutos.
- Aplicación Autoministrado en web / hogar. Envío de un link a la población interesada.
- Fechas de realización 19 – 27 de enero de 2016.
- Red de Campo NetQuest.

# Cuestionarios

## Para la población general (Juego presencial y juego *online*)

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

	P. 1
	Presencial
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, de los jueves o los sábados	3
La Grossa, la Lotería de Cataluña (SOLO EN CATALUÑA)	4
Euromillones, Lotería Primitiva, Bonoloto o El Gordo de la Primitiva	5
Los cupones y otros juegos de la ONCE	6
Los cupones de organizaciones de discapacitados, como la OID, que dan premios con el sorteo de la ONCE	7
Quiniela	8
Juega al póquer con amigos, en bares o timbas informales, pero no en casinos	9
Ha ido a jugar a algún casino, ya sea a jugar juegos de casino, póquer o máquinas	10
Ha ido a algún bingo, para jugar o para entretenerse	11
Echa dinero a las máquinas tragamonedas de bares o cafeterías	13
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
Apuesta a resultados de deportes en locales de apuestas (SÓLO EN ARAGÓN, CASTILLA-LA MANCHA, GALICIA, MADRID, MURCIA, NAVARRA, PAÍS VASCO, LA RIOJA, VALENCIA)	15
Juega por televisión, por la noche, a juegos de casino, como ruletas, póquer, etc.	17
No juega ninguno (por exclusión: se codifica 99). En caso de Internet el 99 codifica si no hay respuestas positivas en P. 2 o P. 3.	99

**2.** Durante el año pasado, ¿compró por Internet boletos para alguno de los siguientes sorteos? (**SUGERIDA**)

	P. 2.
	Boletos <i>online</i>
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, de los jueves o los sábados	3
La Grossa, la Lotería de Cataluña (SOLO EN CATALUÑA)	4
Euromillones, Lotería Primitiva, Bonoloto o El Gordo de la Primitiva	5
Los cupones y otros juegos de la ONCE	6
Los cupones de organizaciones de discapacitados, como la OID, que dan premios con el sorteo de la ONCE	7
Quiniela	8
No juega ninguno (por exclusión: se codifica 99). En caso de Internet el 99 codifica si no hay respuestas positivas en P. 2 o P. 3.	99

**3.1.** Y, en el año pasado, ¿jugó usted por Internet a alguno de los siguientes juegos?  
(SUGERIDA)

	P. 3.1. Juegos Internet
Póquer	1
Juegos de casino: ruleta, black Jack, etc.	2
Hizo apuestas sobre deportes	3
Máquinas de juego por Internet	4
No juega ninguno (por exclusión: se codifica 99). En caso de Internet el 99 codifica si no hay respuestas positivas en P. 2 o P. 3.	99

SI ALGÚN CÓDIGO EN P. 3.1.

**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.** ¿Recuerda si la página web en la que usted está apuntado termina en .es; .com; .net; .org, .eu., u otras terminaciones?, ¿En cuál? (POSIBLE RESPUESTA MÚLTIPLE)

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

TODOS

**4.** Pensando en general, ¿con qué frecuencia suele usted jugar a cualquier tipo de juego de azar con premio, 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)

**6.1.** ¿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, con menos frecuencia 6
- Nunca 7 PASAR A P. 7.1. si corresponde

SI EN P 6.1. CÓDS. 1 A 6

**6.2.** ¿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. 7.1 si corresponde

SI EN P 6.2. CÓD. 1.

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

- Si 1 HACER BLOQUE DE MÁQUINAS CON PREMIO/BARES P. 20.1-  
Pasar a P. 7.1. si corresponde
- No 2 PASAR A P. 7.1. si corresponde

TODOS EXCEPTO SI EN P1 CÓD. 11. BINGOS

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

- Si 1 HACER BLOQUE DE BINGOS P. 19.1.  
Pasar a P. 8.1. si corresponde
- No 2 Pasar a P. 8.1. si corresponde

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

**8.1.** ¿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. 9 si corresponde

**8.2.** ¿Ha entrado alguna vez a un salón de juegos con amigos o usted solo?

- Si 1 HACER BLOQUE DE SALONES DE JUEGO.P. 21.1.  
Pasará a P. 9, si corresponde
- No 2 PASAR A P. 9 si corresponde

## TODOS EXCEPTOS SI EN P1 CÓD. 10. CASINOS

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

- Si 1 HACER BLOQUE DE CASINOS. P18.1  
Pasará a p. 10 si corresponde
- No 2 PASAR A P. 10 si corresponde

## FILTROS PARA LAS PREGUNTAS 10 A 24, INCLUSIVE (juegos)

A LOS ENTREVISTADOS QUE ENTREN EN ESTAS PREGUNTAS A TRAVÉS DE P. 1. O DE 6.3 cód. 1; 7.1. cód. 1; 8.2. cód. 1; 9.1. cód. 1., 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. 6.3. cód. 1	a P. 20.1
Salones de juego	P. 1. cód. 14	ó	P. 8.2. cód. 1	a P. 21.1
Apuestas deportivas	P. 1. cód. 15			a P. 22.1
Bingos	P. 1. cód. 11	ó	P. 7.1. cód. 1	a P. 19.1
Casinos	P. 1. cód. 10	ó	P. 9.1. cód. 1	a P. 18.1
La Grossa	P. 1. cód. 4	ó	P. 24. Cód. 6	a P. 12.1
Cupones OID	P. 1. cód. 7			a P. 15.

En todo caso, para estos entrevistados se mantiene la regla de preguntar por tres juegos como máximo, si hay alguno 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

**10.1.** 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 10.03                       |
| - Por Internet                       | 2 | Pasar a 10.02                       |
| - Compró de las dos maneras          | 3 | Pasar a 10.02                       |
| - No compró                          | 4 | Pasar al siguiente bloque aleatorio |
| - NS/NC. No recuerda                 | 5 | Pasar al siguiente bloque aleatorio |

SI EN 10.01 CÓD. 2 0 3

**10.2** 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 10.01 CÓD. 1 Y 3

**10.3.** ¿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

**10.4.** 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          |

**10.5.** ¿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

LOTERÍA DEL NIÑO. ESTE AÑO NO SE INCLUYEN PREGUNTAS

SI JUEGA LOTERÍA NACIONAL. SORTEOS SEMANALES. EN P. 1. CÓD. 3

**11.1.** 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

**11.2.** ¿Cuándo jugó por última vez a un sorteo semanal de Lotería Nacional?

- Ayer 1
- Hace dos o tres días 2
- Hace una semana o menos 3
- Hace dos semanas 4
- Hace tres semanas o un mes 5
- Hace entre dos y dos meses 6
- Hace entre dos y seis meses 7
- Hace más de seis meses 8
- No juega nunca 9

LOTERÍA DE CATALUÑA / LA GROSSA

SI EN P.1. CÓD. 4 TAMBIÉN SI RETORNA DE P. 24, cód. 6.

**12.1.** 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 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

LOTERÍAS PRIMITIVAS: EUROMILLONES, LA PRIMITIVA, BONOLOTO, EL GORDO DE LA PRIMITIVA.  
SI EN P.1. CÓD. 5

**13.1.** ¿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

**13.2.** ¿Cuándo jugó por última vez a un sorteo de Loterías Primitivas, es decir, de Primitiva, Euromillones, El Gordo de la Primitiva o el Bonoloto?

- Ayer 1
- Hace dos o tres días 2
- Hace una semana o menos 3
- Hace dos semanas 4
- Hace tres semanas o un mes 5
- Hace entre dos y dos meses 6
- Hace entre dos y seis meses 7
- Hace más de seis meses 8
- No juega nunca 9

ONCE

SI EN P.1. CÓD. 6

**14.1** ¿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

**14.2.** ¿Cuándo jugó por última vez a un sorteo la ONCE o compró otro de sus productos?

- Ayer 1
- Hace dos o tres días 2
- Hace una semana o menos 3
- Hace dos semanas 4
- Hace tres semanas o un mes 5
- Hace entre dos y dos meses 6
- Hace entre dos y seis meses 7
- Hace más de seis meses 8
- No juega nunca 9

## OID

## SI EN P.1. CÓD. 7

**15.1.** Antes me comentó que ha comprado alguna vez cupones de la OID, de la Organización Impulsora de Discapacitados, o de otras organizaciones 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

**15.2.** ¿Cuándo jugó por última vez a un sorteo la OID u otra de estas loterías que dan premio con los números de la ONCE?

- Ayer 1
- Hace dos o tres días 2
- Hace una semana o menos 3
- Hace dos semanas 4
- Hace tres semanas o un mes 5
- Hace entre dos y dos meses 6
- Hace entre dos y seis meses 7
- Hace más de seis meses 8
- No juega nunca 9

## QUINIELA

## SI EN P.1. CÓD. 8

**16.1.** ¿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

**16.02.** ¿Cuándo jugó por última vez a la Quiniela?

- Ayer 1
- Hace dos o tres días 2
- Hace una semana o menos 3
- Hace dos semanas 4
- Hace tres semanas o un mes 5
- Hace entre dos y dos meses 6
- Hace entre dos y seis meses 7
- Hace más de seis meses 8
- No juega nunca 9

**POQUER CON AMIGOS, EN BARES O TIMBAS INFORMALES, PERO NO EN CASINOS  
SI EN P.1. CÓD. 9**

**17.1.** ¿Con qué frecuencia juega al póquer con amigos o conocidos en bares o timbas, pero no en casinos, apostando 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 al año 6
- Nunca 8 Pasar al siguiente bloque aleatorio

**17.2.** ¿Cuándo jugó por última vez al póquer por última vez en bares o timbas con amigos o conocidos, apostando dinero?

- Ayer 1
- Hace dos o tres días 2
- Hace una semana o menos 3
- Hace dos semanas 4
- Hace tres semanas o un mes 5
- Hace entre dos y dos meses 6
- Hace entre dos y seis meses 7
- Hace más de seis meses 8
- No juega nunca 9

**CASINOS.**

SI EN P. 1. CÓD. 10, Y/O EN P. 9.1. CÓD. 1

**P. 18.1.** ¿Con qué frecuencia suele ir a casinos a jugar a juegos de casino (ruleta, black Jack, etc.), póquer o máquinas?

- 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

**18.2.** ¿Cuándo fue por última vez a un casino?

- Ayer 1
- Hace dos o tres días 2
- Hace una semana o menos 3
- Hace dos semanas 4
- Hace tres semanas o un mes 5
- Hace entre dos y dos meses 6
- Hace entre dos y seis meses 7
- Hace más de seis meses 8
- No juega nunca 9

**18.3.** ¿A juega qué cuando va a un casino: póquer, juegos de mesa como Black jack o ruletas o a máquinas con premio? (POSIBLE RESPUESTA MÚLTIPLE)

- Póquer 1
- Juegos de mesa 2
- Máquinas de juego 3
- NS/NC 4

BINGO.

SI EN P.1. CÓD. 11 o EN P. 7.1. CÓD. 1

**19.1.** 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

**19.2.** ¿Cuándo fue por última vez a un bingo?

- Ayer 1
- Hace dos o tres días 2
- Hace una semana o menos 3
- Hace dos semanas 4
- Hace tres semanas o un mes 5
- Hace entre dos y dos meses 6
- Hace entre dos y seis meses 7
- Hace más de seis meses 8
- No juega nunca 9

## MÁQUINAS TRAGAMONEDAS EN HOSTELERÍA

P. 1. CÓD. 13 O P. 6. 3. CÓD. 1

**20.1** 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 |

**20.2.** ¿Cuándo fue por última vez a una máquina de juego en un bar o restaurante?

- |                               |   |
|-------------------------------|---|
| - Ayer                        | 1 |
| - Hace dos o tres días        | 2 |
| - Hace una semana o menos     | 3 |
| - Hace dos semanas            | 4 |
| - Hace tres semanas o un mes  | 5 |
| - Hace entre dos y dos meses  | 6 |
| - Hace entre dos y seis meses | 7 |
| - Hace más de seis meses      | 8 |
| - No juega nunca              | 9 |

## SALONES DE JUEGO

P. 1. CÓD. 14 o P. 8.2. COD. 1

**21.1** 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 |

**21.2.** ¿Cuándo fue por última vez a una máquina de juego en un bar o restaurante?

- |                               |   |
|-------------------------------|---|
| - Ayer                        | 1 |
| - Hace dos o tres días        | 2 |
| - Hace una semana o menos     | 3 |
| - Hace dos semanas            | 4 |
| - Hace tres semanas o un mes  | 5 |
| - Hace entre dos y dos meses  | 6 |
| - Hace entre dos y seis meses | 7 |
| - Hace más de seis meses      | 8 |
| - No juega nunca              | 9 |

**APUESTAS DEPORTIVAS**

SI EN P.1. CÓD. 15. DP: SÓLO EN ARAGÓN, CASTILLA-LA MANCHA, GALICIA, MADRID, MURCIA, NAVARRA, PAÍS VASCO Y VALENCIA.

- |    |                              |
|----|------------------------------|
| 2  | Aragón                       |
| 8  | Castilla - La Mancha         |
| 10 | Comunidad Valenciana         |
| 12 | Galicia                      |
| 13 | Madrid (Comunidad de)        |
| 14 | Murcia (Región de)           |
| 15 | Navarra (Comunidad Foral de) |
| 16 | País Vasco                   |
| 17 | La Rioja                     |

**22.1.** ¿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 |
- 7 Pasar al siguiente bloque aleatorio

**22.2.** ¿Cuándo fue por última vez a un local de apuestas a ver algún deporte, tomar algo o apostar?

- |                               |   |
|-------------------------------|---|
| - Ayer                        | 1 |
| - Hace dos o tres días        | 2 |
| - Hace una semana o menos     | 3 |
| - Hace dos semanas            | 4 |
| - Hace tres semanas o un mes  | 5 |
| - Hace entre dos y dos meses  | 6 |
| - Hace entre dos y seis meses | 7 |
| - Hace más de seis meses      | 8 |
| - No juega nunca              | 9 |

## JUEGOS EN TELEVISION

### SI EN P.1. CÓD. 17

**23.1** ¿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 |

**23.2.** ¿Cuándo fue la última vez que vio un juego de azar por la noche en televisión, una ruleta, póquer u otro tipo de juego?

- |                               |   |
|-------------------------------|---|
| - Ayer                        | 1 |
| - Hace dos o tres días        | 2 |
| - Hace una semana o menos     | 3 |
| - Hace dos semanas            | 4 |
| - Hace tres semanas o un mes  | 5 |
| - Hace entre dos y dos meses  | 6 |
| - Hace entre dos y seis meses | 7 |
| - Hace más de seis meses      | 8 |
| - No juega nunca              | 9 |

### CATALUÑA TODOS, MENOS P. 1., CÓD. 4

**24.** 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 |
- 6 PASAR A 12.01. EN ESTE CASO SE SALTA LA REGLA DEL MÁXIMO DE 3 JUEGOS

## TODOS

**25.** Le voy a hacer una serie de preguntas sobre sus relaciones con otras personas y otros tipos de personas. Por favor, muy de acuerdo, de acuerdo, en desacuerdo o muy en desacuerdo con las siguientes ideas:

	Muy de Acuerdo	De Acuerdo	En Desacuerdo	Muy En Desacuerdo	Ns/Nc
Algunas veces hago cosas por otro mientras que no siento que ellos las hagan por mí	1	2	3	4	5
Otras personas me llaman a menudo para que las ayude	1	2	3	4	5
La mayoría de mis amigos se conocen unos a otros	1	2	3	4	5
En mis fiestas de cumpleaños vienen muchas personas a las que conozco bien	1	2	3	4	5
Mis mejores amigos también conocen a mi familia o a miembros de mi familia	1	2	3	4	5
En mi trabajo trato con personas completamente diferentes a las que trato en mi tiempo de ocio	1	2	3	4	5
Mis vecinos vienen a mis fiestas de cumpleaños	1	2	3	4	5
Mis compañeros de trabajo o estudio y colegas profesionales vienen a mis fiestas de cumpleaños	1	2	3	4	5
No me resulta fácil llamar para pedir ayuda cuando la necesito	1	2	3	4	5
No se puede esperar ayuda de los vecinos cuando hay problemas serios	1	2	3	4	5
No se puede esperar ayuda de los compañeros de trabajo o colegas profesionales cuando hay problemas serios	1	2	3	4	5
Me gustaría tener más amigos	1	2	3	4	5
Me es fácil contactar con otras personas	1	2	3	4	5
Me gustaría tener más trato con mis vecinos	1	2	3	4	5
Me gustaría tener más trato con mis compañeros de trabajo, estudio o colegas profesionales	1	2	3	4	5
Envío a mis vecinos "christmas" y cartas de felicitación para desearles feliz Navidad y Año Nuevo	1	2	3	4	5
Antes de confiar en una persona tengo que estar seguro de sus intenciones	1	2	3	4	5

TODOS EXCEPTO CÓD. 99 EN P. 1, Y P. 2/3. TAMBIÉN SE INCLUYEN LOS QUE HAYAN SIDO RESPESCADOS PARA CASINOS, MÁQUINAS, SALONES Y BINGOS. ES DECIR, SÓLO SE EXCLUYEN LOS QUE NO HAYAN JUGADO A NADA.

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

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?	1	2	3	4
	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?	1	2	3	4
¿Tiene necesidad de jugar más y más dinero para conseguir la emoción que desea conseguir jugando?	1	2	3	4
¿Se siente usted irritable cuando intenta dejar de jugar?	1	2	3	4
¿Ha jugado para escapar de sus problemas o cuando usted está deprimido, ansioso o mal consigo mismo?	1	2	3	4
¿Ha mentido a su familia o a otros para esconder el tiempo que dedica a jugar?	1	2	3	4
¿Ha intentado controlar, recortar lo que juega o dejar de jugar?	1	2	3	4
¿Ha cometido una falta o un delito para conseguir financiar el juego o pagar deudas de juego?	1	2	3	4
¿Se ha arriesgado a perder relaciones importantes, trabajo u oportunidades de trabajo o estudio a causa del juego?	1	2	3	4
¿Ha pedido dinero a otros para ayudarle con una situación financiera desesperada provocada por el juego?	1	2	3	4

**27.** En los últimos doce meses, con qué frecuencia:

PGSI	Casi siempre	La mayor parte de las veces	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

## TODOS

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

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

SI	1	18.1b ¿Tuvo algún retraso en esos pagos?	SI	1
NO	2		NO	2
Ns/Nc	3		Ns/Nc	3

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

SI	1	28.2B ¿Tuvo algún retraso en esos pagos?	SI	1
NO	2		NO	2
Ns/Nc	3		Ns/Nc	3

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

SI	1	28.3B ¿Tuvo algún retraso en esos pagos?	SI	1
NO	2		NO	2
Ns/Nc	3		Ns/Nc	3

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

SI	1
NO	2
Ns/Nc	3

**29.5** 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	7

## Cuestionario *online* para jugadores por internet

**1.** ¿Has jugado a juegos de azar, poker, juegos de casino, loterías, o apuestas deportivas, bingo, etc. por Internet, arriesgando dinero, en los dos últimos meses?

SI	1
NO	2 No válido

**2. A.** De los siguientes juegos, ¿cuáles has jugado en Internet en los dos últimos meses, arriesgando dinero, es decir, apostando o poniendo dinero en cada mano o partida?

**2B** Y de los siguientes juegos, ¿De cuáles has comprado boletos o participaciones por Internet para jugar, en los dos últimos meses?

	P. 2 A		P. 2 B	
	SI	NO	SI	NO
Póquer rooms o torneos de póquer, pagando la entrada	1	11		
Póquer, apostando en cada mano	2	12		
Apuestas sobre deportes: fútbol, baloncesto, automovilismo, motos, etc.	3	13		
Apuestas sobre carreras de caballos o en canódromos	4	14		
Juegos de casino: black jack, ruletas, etc.	5	15		
Bingo	6	16		
Máquinas slot, similares a rodillos giratorios o tragamonedas	7	17		
Lotería Nacional (Navidad, el Niño u otros sorteos)			8	18
Lotería Primitiva, Euromillones, Gordo Primitiva, Bonoloto			9	19
Cupones u otros juegos de la ONCE			10	20
Quiniela			11	21
SI NO HA JUGADO NINGUNO NO VÁLIDO	99		99	

**3.** Y de estos, ¿cuáles has jugado en los dos últimos meses EN PERSONA, es decir, comprando billetes, cupones o yendo a apostar a locales como casinos, bingos o salones de juego, con amigos en casa, o en otro lugar?

	P. 3	
	SI	NO
Has ido a algún casino a jugar al póquer	1	2
Has jugado al póquer en alguna reunión en bares o en timbas, apostando dinero	1	2
Has apostado sobre sobre deportes (fútbol, baloncesto, automovilismo, motos, etc.) en un local de apuestas	1	2
Has ido a algún casino a jugar a juegos de casino: black jack, ruleta, etc.	1	2
Has ido a un bingo	1	2
Has ido a un salón de juegos a jugar con máquinas que dan premios	1	2
Has jugado a máquinas en bares o restaurantes	1	2
Has comprado Lotería Nacional (Navidad, el Niño u otros sorteos)	1	2
Has comprado Lotería Primitiva, Euromillones, Gordo Primitiva, Bonoloto	1	2
Has comprado cupones u otros juegos de la ONCE	1	2
Jugado a la quiniela	1	2

**4.** ¿Con qué frecuencia sueles jugar online 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

Pensando en el día de ayer...

**5.1.** ¿Era un día normal o un día festivo?

- Un día laborable 1
- Un día festivo 2

**5.2.** ¿Jugaste ayer a algún juego por Internet, o compraste alguna participación de lotería, primitivas o cupones de la ONCE?

- SI 1
- NO 2 Pasar a P.6

**5.3.** ¿Cuánto tiempo dedicaste a jugar por Internet arriesgando dinero o a comprar alguna participación de Lotería, ONCE, primitivas o la Quiniela?

- Unos minutos, menos de un cuarto de hora 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

**5.4.** ¿A qué juegos o juegos jugaste ayer?

- Póquer rooms o torneos de póquer, pagando la entrada 1
- Póquer, apostando en cada mano 2
- Apuestas sobre deportes: fútbol, baloncesto, automovilismo, motos, etc. 3
- Apuestas sobre carreras de caballos o en canódromos 4
- Juegos de casino: black jack, ruletas, etc. 5
- Bingo 6
- Máquinas slot, similares a rodillos giratorios o tragamonedas 7
- Lotería Nacional (Navidad, el Niño u otros sorteos) 8
- Lotería Primitiva, Euromillones, Gordo Primitiva, Bonoloto 9
- Cupones u otros juegos de la ONCE 10
- Quiniela 11

TODOS

**6.** ¿Cómo pagas tus apuestas para jugar por Internet, 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

**7.** ¿Estás 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
- No 2 Pasar a P. 11

**8.** ¿Recuerdas a través de qué web juegas o apuestas por Internet?

**9.** 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

**10.** LA PREGUNTA 11 SE DESPLIEGA EN FUNCIÓN DE LAS RESPUESTAS EN P.2 A y B. 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.

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

**11.1.1.** ¿Con qué frecuencia juegas por Internet al póquer, en póquer rooms o torneos pagando la entrada?

- 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**

**11.2.1.** ¿Con qué frecuencia juegas por Internet al póquer, apostando en cada mano?

- 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.**

**11.3.1.** ¿Con qué frecuencia apuestas 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**

**11.4.1.** ¿Con qué frecuencia apuestas 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.**

**11.5.1.** ¿Con qué frecuencia juegas 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.****11.6.1.** ¿Con qué frecuencia juegas 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****11.7.1.** ¿Con qué frecuencia juegas 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)****11.8.1.** ¿Con qué frecuencia compras Lotería Nacional por Internet, ya sea Lotería de Navidad, del Niño o sorteos semanales?

- |                                   |   |                           |
|-----------------------------------|---|---------------------------|
| - 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 11.9, si corresp. |

**11.8.2.** La última vez que compraste Lotería, ¿a través de qué web la compraste?

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

**SI P.2. Cód. 9: Lotería Primitiva, Euromillones, Gordo Primitiva, Bonoloto****11.9.1.** ¿Con qué frecuencia juegas 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 |

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

**11.10.1.** ¿Con qué frecuencia juegas 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: Quiniela**

**11.11.1.** ¿Con qué frecuencia juegas la Quiniela 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

**TODOS**

**12.** A continuación podrás ver algunas preguntas sobre la “organización” de los juegos on line. Supongamos que te toca un premio en un juego on line y no te lo pagan, ¿sabes cómo tendrías que reclamar?

- Sí 1
- No 2

**13.** ¿Sabes si el operador de juegos online de los juegos en los que participas con más frecuencia, está en España o fuera de España? cambio de wording respecto al estudio anterior

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

**14.** En general, te fías de las casas de apuestas o casinos que conoces en Internet, ¿mucho, bastante, regular, poco o nada?

- Me fío mucho 1
- Me fío bastante 2
- Me fío regular 3
- Me fío poco 4
- No me fío nada 5

**15.** Y de las casas de apuestas o casinos en las que apuestas o juegas habitualmente, ¿hasta qué punto te fías?

- Me fío mucho 1
- Me fío bastante 2
- Me fío regular 3
- Me fío poco 4
- No me fío 5

**16.** A continuación, verás una serie de preguntas sobre tus relaciones con otras personas. Por favor, responde, muy de acuerdo, de acuerdo, en desacuerdo o muy en desacuerdo con las siguientes ideas:

	Muy de acuerdo	Acuerdo	Desacuerdo	Muy desacuerdo
Algunas veces hago cosas por otro mientras que no siento que ellos las hagan por mí	1	2	3	4
Otras personas me llaman a menudo para que las ayude	1	2	3	4
La mayoría de mis amigos se conocen unos a otros	1	2	3	4
En mis fiestas de cumpleaños vienen muchas personas a las que conozca bien	1	2	3	4
Mis mejores amigos también conocen a mi familia o a miembros de mi familia	1	2	3	4
En mi trabajo trato con personas completamente diferentes a las que trato en mi tiempo de ocio	1	2	3	4
Mis vecinos vienen a mis fiestas de cumpleaños	1	2	3	4
Mis compañeros de trabajo y colegas profesionales vienen a mis fiestas de cumpleaños	1	2	3	4
No me resulta fácil llamar para pedir ayuda cuando la necesito	1	2	3	4
No se puede esperar ayuda de los vecinos cuando hay problemas serios	1	2	3	4
No se puede esperar ayuda de los compañeros de trabajo o colegas profesionales cuando hay problemas serios	1	2	3	4
Me gustaría tener más amigos	1	2	3	4
Me es fácil contactar con otras personas	1	2	3	4
Me gustaría tener más trato con mis vecinos	1	2	3	4
Me gustaría tener más trato con mis compañeros de trabajo o colegas profesionales	1	2	3	4
Envío a mis vecinos "christmas" y cartas de felicitación para desearles feliz Navidad y Año Nuevo	1	2	3	4
Antes de confiar en una persona tengo que estar seguro de sus intenciones	1	2	3	4

## TODOS

A la P. 18 la llamaremos DSM en el Plan de Tabulación, ahora no tiene importancia.

**17.** A continuación verás algunas preguntas sobre el juego en general:

**17.A.** Cuando juegas, ¿con qué frecuencia vuelves a jugar para ganar lo que perdiste 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:

**17.B.** ¿Con qué frecuencia te has encontrado pensando en el juego, es decir, recordando partidas anteriores, planificando la próxima vez que jugarás o pensando en formas para tener dinero para jugar?

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

**17.C.** ¿Tienes necesidad de jugar más y más dinero para conseguir la emoción que deseas obtener jugando?

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

**17.D.** ¿Te sientes irritable cuando intentas dejar de jugar?

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

**17.E.** ¿Has jugado para escapar de tus problemas o cuando estás deprimido, ansioso o mal contigo mismo?

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

**17.F.** ¿Has mentido a tu familia u otras personas para esconder el tiempo que dedicas a jugar?

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

**17.G.** ¿Has intentado controlar, recortar lo que juegas o dejar de jugar?

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

**17.H.** ¿Has 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 |

**17.I.** ¿Te has arriesgado a perder relaciones importantes, trabajos u oportunidades de trabajo o estudio a causa del juego?

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

**17. J.** ¿Has pedido dinero a otros para salir de una situación financiera difícil provocada por el juego?

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

**18.** A LA SERIE DE PREGUNTAS 18 LA LLAMAREMOS PGSI EN EL PLAN DE TABULACION, AHORA NO TIENE IMPORTANCIA.

En los últimos doce meses ...

**18.A.** ¿Has jugado o apostado más dinero del que te podías permitir gastar?

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

**18.B.** ¿Has necesitado jugar más dinero para conseguir la misma emoción?

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

**18.C.** ¿Has vuelto a jugar para intentar ganar el dinero que perdiste?

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

**18.D.** ¿Has 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 |

**18.E.** ¿Has pensando que puedes tener un problema con el juego?

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

**18.F.** ¿Has sentido que el juego te ha producido problemas de salud, incluyendo estrés o ansiedad?

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

**18.G.** ¿Te han criticado porque juegas o te han dicho que tienes un problema con el juego, con independencia de que tú pienses que es verdad o no?

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

**18.H.** ¿Has sentido que el juego te ha provocado problemas económicos, a ti o a tu familia?

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

**18.I.** ¿Te has sentido culpable por la forma en que juegas y lo que sucede cuando juegas?

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

**19.** A continuación te voy a preguntar si en los últimos 12 meses tu hogar ha tenido que hacer pagos de algunos conceptos

**19A.** ¿Tuviste pagos de hipotecas o alquiler de la vivienda o que pagar algún crédito para realizar alguna gran reparación en la misma?

SI	1	19A2 ¿Tuviste algún retraso en esos pagos?	SI	1
NO	2		NO	2
Ns/Nc	3		Ns/Nc	3

**19B** ¿Tuviste algún pago relacionado con recibos de agua, gas, electricidad, comunidad, teléfono o Internet?

SI	1	19B2 ¿Tuviste algún retraso en esos pagos?	SI	1
NO	2		NO	2
Ns/Nc	3		Ns/Nc	3

**19C.** ¿Tuviste algún pago relacionado con recibos de agua, gas, electricidad, comunidad, teléfono o Internet?

SI	1	19C2 ¿Tuviste algún retraso en esos pagos?	SI	1
NO	2		NO	2
Ns/Nc	3		Ns/Nc	3

**19D.** ¿Crees que tu hogar tiene capacidad para afrontar gastos imprevistos como grandes reparaciones, o similares?

SI	1
NO	2
Ns/Nc	3

**SI ES MENOR DE 18 AÑOS (14, 15, 16, 17, 18 EN PREGUNTA EDAD)**

**20.** Para inscribirte en una web de juego tienes que teclear el número de algún documento de identidad, ¿nos puedes decir cuál utilizaste para inscribirte en las que te has apuntado?

- Mi DNI	1	Hacer P. 21
- Mi tarjeta de residencia	2	Hacer P. 21
- El DNI de mi padre o madre	3	
- El DNI de mi hermano/a	4	
- El DNI de un amigo/a	5	
- La tarjeta de residencia de mi padre o madre	6	
- La tarjeta de residencia de mi hermano/a	7	
- La tarjeta de residencia de un amigo/a	8	
- Otro documento	9	

**21.** ¿Puedes repetir tu edad? (Anotar)

**TODOS**

PREGUNTAS OCUPACIÓN Y NIVEL DE ESTUDIOS. (las mismas que en el anterior estudio)

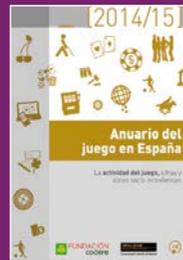
Muchas gracias por tu colaboración, toda la información que nos has facilitado será tratada de forma confidencial, limitando su uso a la agregación estadística con las respuestas del resto de los entrevistados del estudio.







## OTROS TÍTULOS:



*Anuario del juego en España*  
2014/15, (2015) IPOLGOB-esj  
(Estudios sobre Juego), Gómez  
Yáñez, J. A. (dir.).



*Percepción social sobre el  
juego de azar en España (VI),*  
(2015) 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 2016 VII

Este Informe es un estudio sociológico, no estadístico. No trata de mostrar la exacta realidad del juego de azar en España sino de ofrecer, como el título indica, cual es la sensibilidad que la sociedad española tiene sobre esta materia. El matiz diferencial es muy importante desde el punto de vista político ya que, en este campo, muchas veces el Poder tiene que atender más a lo que la sociedad opina sobre una determinada cuestión que a la realidad concreta de la misma.

Se decidió utilizar un sistema de doble encuesta: una, sobre el juego en general (presencial y online) y otra, específicamente, sobre jugadores *online*; porque constituyendo una única realidad el juego de azar, los avatares administrativos han conducido a que exista una doble regulación cada vez más paradójica (tributación diferente, tratamiento discriminatorio en materia de publicidad...), olvidando que el juego por internet no es un mercado, sino sólo un canal.

Se incluye, por primera vez, un capítulo dedicado al "Juego y el capital social", mediante un análisis de profunda implantación y utilidad en los estudios actuales sociológicos.

Con el patrocinio de:



**IPOLGOB**

Instituto de Política y Gobernanza

Universidad Carlos III de Madrid

